

BRIÇDE İLERİ ADIMLAR

STANDARD AMERICAN YELLOW CARD

2. KİTAP



BEKİR DURAL
2017

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
Bölüm 1 : Yeniden Puan Hesabı	1
Bölüm 2 : Oyun Açılışlar	2
Tek Seviyesinde Renk Açılışlar	2
1 Sanzatu Açılışı	2
Kuvvetli Açılışlar	3
Zayıf Açılışlar.....	3
Bölüm 3 : Açılışlara Cevaplar	4
Tek Seviyesinde Renk Açılışlara Cevaplar	4
Sanzatu Açılışlara Cevaplar	16
Zayıf Açılışlara Cevaplar	19
2 Trefl Açılışına Cevaplar	22
Bölüm 4 : Araya Girişler	24
1 Seviyesinde Renk Açılışa Müdahaleler	24
1 Sanzatu Açılışa Müdahaleler	28
Zayıf 2 Açılışlara Müdahaleler	29
Zayıf 3 Açılışlara Müdahaleler	30
Bölüm 5 : Rakibin Araya Girmesinden Sonra Konuşmalar	32
5.1 Bir Seviyesinde Renk Açılışa Müdahaleden Sonra	32
5.2 1 Sanzatu Açılışa Müdahaleden Sonra	40
Bölüm 6 : Uyandırmalar	42
Bölüm 7 : Ceza Konturları	45
Bölüm 8 : Şlem Konuşmaları	46
Renk Açılıştan Sonra Şlem Konuşmaları	50
1 Sanzatu Açılıştan Sonra Şlem Konuşmaları	51
2 Sanzatu Açılıştan Sonra Şlem Konuşmaları	54

Bölüm 1 : Yeniden Puan Hesabı

Puan hesabını ilk kitapta ayrıntılı olarak vermiştik. Ancak puanın oyunun başında bir kere hesaplanması yeterli değildir. Konuşmalar geliştikçe yeniden ve yeniden hesaplanması gerekir ve tüm konuşmalar sonuçlandığında topladığınız puan gerçek puanınızdır.

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.

Tersine bir durum, elinizdeki tek parça Rua'yı 3 puan olarak saymıştınız ama o rengin As'ının rakipte olduğu ortaya çıktı. Bu durumda elinizdeki Rua'nın ikiliden farkı kalmadı ve elinizin değerini yeniden 1 puan eksik hesap etmeniz gerekir. Yada As'ın ortağınızda olduğunu anladınız, o zaman Rua hem kendisi iş yapacak hem de tek parça olmasından yararlanılacaktır. Puanınıza 1 puan ilave edebilirsiniz.

Örneğin boş renginizi 3 puan saydınız ama ortağınız o rengi koz olarak deklare etti. Artık o 3 puanın hiçbir değeri kalmadı hemen silmelisiniz. Bu durum tek parça ve iki parça renkler için de geçerlidir. Ama tersine ortağınızla iki renkte birden fit bulduğunuz durumlarda da elinizin toplam değerini 1 puan artırabilirsiniz.

Siz Güneysiniz ve elinizde Rua yanında 2 küçük kart ile 3 parçalık bir renk var ve doğal olarak oyunu açarken Rua'yı 3 puan saymıştınız. Ancak konuşmalar sırasında o rengin As ve Dam'ının muhtemelen Batı'da olduğu ortaya çıkıyorsa puanınızı yeniden gözden geçirmeniz yararlı olacaktır. Eğer eminseniz 3 puanı hemen silin.

Bu gibi ellerle çok fazla karşılaşacaksınız. Gördüğümüz gibi bir kere puan hesabı yapmakla hesaplama işleri bitmiyor. Yukarıdaki örnekleri artırmak mümkün, bu nedenle konuşmanın her aşamasında puanınızı yeniden gözden geçirmenizde büyük yarar vardır.

Bölüm 2 : Oyun Açışlar

2.1 Tek Seviyesinde Renk Açışlar

- En az beş parçalı bir majör renginiz ve yeterli açış puanınız (12-19 OP) varsa oyunu 1 Kör yada 1 Pik diyerek açabilirsiniz. Aşağıda 1 Pik açmanız gereken bir el görüyorsunuz.

♠ 9 7 5 4 2 ♥ A R 9 ♦ A D 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 görünmekle 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 sonki 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; 16+ Toplam 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 sayı 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

2.2 1 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, iki parçalı iki rengi ve beş parçalı bir majör 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

2.3 Kuvvetli Açışlar

- Dengeli Dağılım ve 20-22 Onör Puanıyla oyunu 2 Sanzatu ile açabilirsiniz. Koşullar puan dışında 1 Sanzatu açışıyla aynıdır.
- 2 Trefl özel bir açıştır. Bu sistemdeki tek forsing açıştır ve ortağın mutlaka konuşma zorunluluğu vardır. **Forsing** zorlayıcı konuşma demektir ve cevap olarak Pas geçilemez. 2 Trefl açışı 20 onör puanın üzerinde 2 SA açamayacağınız her tür elle uygulanır. Ancak 2 renkli ellerle 2 Trefl açmak sakıncalıdır, çünkü her iki renginizi de anlatmanız 2 seviyesinde açıştan sonra zordur. Örnek olarak aşağıdaki gibi bir elle 2 Trefl açmamalısınız.

♠ A R 5 3 2 ♥ A D 10 8 4 ♦ A R ♣ V

Bu elle oyunu 1 Kör açık daha sonra Pik konuşarak forse edebilirsiniz. Tabii ki bunun da bir sınırı var, 23 Onör puandan itibaren ne olursa olsun 2 Trefl açmalısınız.

2.4 Zayıf Açışlar

Bunlara baraj açışları da denir. Zayıf puanlı ama uzun renkli bir elle rakibin konuşmasını zorlaştırmak amacıyla yapılır. 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, 6 parçalı bir renkle (Trefl hariç) 2 seviyesinde açabilirsiniz. Aşağıda oyunu 3 Pik deklare ederek açabileceğiniz bir el görüyorsunuz.

♠ R V 9 8 6 5 2 ♥ D 10 5 ♦ D 7 ♣ 8

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

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.

Bölüm 3 : Açışlara Cevaplar

Briçte 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 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 Tek Seviyesinde Renk Açışlara Cevaplar

1 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 önceliklidir.

Pas : Yukarıda oyun açışa cevap manş umuduyla başlar demiştik. 1 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. Bunun altında puanlı ellerle Pas geçmeniz gerekir.

Destek : Bir rengi ortağınızla birlikte koz olarak belirleyebilmeniz için toplamda en az 8 parça kozunuz olmalıdır. Ancak bu durumda kozda rakibe üstünlük sağlayabilirsiniz. Ortağınız 1 Pik yada 1 Kör açtıysa 3 adet kozla destekleyebilirsiniz. Ama 1 Karo yada 1 Trefl açtıysa en kötü ihtimalle 3 parça ile açmış olabileceği nedeniyle desteklemek için sizde en az 5 parça olmalıdır.

1. 6-10 Toplam Puanla 1 seviye yükseltin. Yani 1 Pik'e, 2 Pik gibi. Bu zon vadeden bir konuşma değildir, dolayısıyla ortağınız minimum puanla açış yaptıysa pas geçecektir.
2. 10-12 Toplam Puanla 1 seviye atlayarak destek verin. 1 Pik'e 3 Pik gibi. Bu destek zon umudu taşır, puanının yetmediğini bildirir, eğer biraz daha güçlü bir elle açtıysa ortağı manş konuşmaya, yani 4 Pik demeye davet eder. Seviye atlamaya sıçrama denir. Mesela burada 2 Pik konuşma imkanı varken 3 Pik konuşulmuş ve 2 seviyesi atlanmıştır. Her sıçrama forsing değildir, nitekim bu konuşma da forsing değildir, ortağınızın konuşma zorunluluğu yoktur, 3 Pik'e pas geçebilir.
3. 12-15 Toplam Puanla doğrudan manşa bağlayın, yani 4 Pik deyin. Çünkü ortağınızda en az 13 puan olduğunu biliyorsunuz, sizde de 12-15 puan olduğuna göre zon puanını yakalamışsınız demektir. Bu durumu ortaklardan hangisi, hangi seviyede görüyorsa doğrudan manş skor ilan etmelidir. Ayrıca doğru kozu bulduysanız ve kontrata karar verdiyseniz en kısa yoldan oraya ulaşmak son derece akıllıca olacaktır. Bu deklare, rakiplerinizin araya girerek anlaşmalarını da önleyecektir. Fark etmiş olacağınız gibi Destek Cevaplarında 10 ve 12 puanlar iki ayrı konuşmada ortaktır, bu 10 ve 12 puanların yorumu açık olduğu, yani yukarı yada aşağı yorumlanabilecekleri anlamına gelir.

4. Daha fazla puanınız varsa (16+) doğrudan destek vermekten kaçının, çünkü hiçbir destek cevabıyla bu puanı ortağınıza anlatamazsınız. Bu gibi durumlarda şlem olasılığı söz konusudur ve sizin renk değiştirerek konuşmayı sürdürmeniz gerekir. Oyunu açana verilecek tek forsing cevap renk değişikliğidir.
5. Minör açışlarına cevap verirken doğrudan Manş desteği, yada 4 seviyesinde destek söz konusu değildir. Eğer ortağınız oyunu minör bir renkle açıtıysa ve sizde de aynı renkten beş parça varsa aynı puanlarla 2 yada 3 seviyesinde destek cevabı verebilirsiniz. Ancak minör renklere destek verirken asla 3 seviyesini geçmemelisiniz. Amaç minör manş değil, Sanzatu araştırmasıdır. Ayrıca 4 parça majörünüz varsa zaten renk değişikliği tercih edilmek durumundadır.

Şimdi bazı örneklerle durumu inceleyelim.

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

Yukarıdaki ilk elde ortağın 1 Karo açışına 2 Karo, 1 Kör açışına 2 Kör, 1 Pik açışına 2 Pik diyerek basit destek verebilirsiniz.

İkinci elde 1 Pik açışına 3 Pik'le sıçramalı destek vermeniz gerekir, oysa 1 Kör açışına Kör'den bir de destek puanı sayacağınız için 4 Kör bile deklare edebilirsiniz.

Üçüncü elde hem Pik, hem de Kör açışına manş ilan edin, yani 4 Pik, 4 Kör.

Dördüncü elde Pik ve Kör açışlarına manş ilan edin, ancak Karo açışına manş ilan edemezsiniz çünkü 5 Karo konuşmanız gerekir ve bunun için toplam 29 puanı henüz sayamıyorsunuz. 4 Karo da deklare edemezsiniz, çünkü o zaman da 3 Sanzatu seviyesini geçmiş olacaksınız. Biliyorsunuz, eğer zon puanınız varsa minör renklerle manşa gitmek yerine Sanzatu'yu tercih etmelisiniz, nitekim bu elde 3 Sanzatu için yeterli puan görülüyor. Bu nedenle konuşabileceğiniz tek şey 3 Sanzatu'dur. Ortağınız 4 Karo'ya kaçarsa 5 Karo'yu o zaman düşünürsünüz. 1 Karo açışına 3 Karo cevabı, beş parça Karo ve 11 puan göstereceği için ortağınız pas geçebilir.

Beşinci elde ise ortağın Pik yada Kör açışına doğrudan destek vermek için çok puanınız var. Eğer ortağınızda 15 puan varsa şlemi kaçırıyor olabilirsiniz. Bu nedenle başka bir konuşma icat etmeniz ve renk değişikliği yapmanız gerekir. Ortağınızın 1 Kör açışına 1 Pik deklare edebilir, 1 Pik açışına ise, konuşmayı sürdürebilmek için 2 Trefl bile konuşabilirsiniz; bu zararsız bir yalandır. 2 Kör deklare etmek tehlikeli olabilir, ortağınız Kör'ünüzün beş parça olduğunu düşünenecektir. Oysa 2 Trefl konuştuğunuz zaman ortağın 4 parça Kör'ü varsa zaten deklare edecektir.

Renk Değiştirmek : Renk değiştirmek, ortağın deklare ettiği renk dışında başka bir renk deklare etmektir. Burada öncelikle belirtilmesi gereken durum, 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 tekrar etmeniz 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. 11+ Onör Puanınız varsa, renginizi gerekiyorsa sçramadan 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 sçramasız bir renk konuştuysanız, (1 Kör'e 2 Karo gibi - burada 1Kör'den sonra 1 Karo konuşulamayacağı için 2 Karo deklaresinde sçrama yoktur) ortağınız sizden en az 11 onör puan ve o renkten en az beş parça bekleyecektir.

♠ 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.

3. 11+ Onör Puanınız var ama 2 seviyesine çıkmanız gerekmediği için 1 seviyesinde renginizi gösterdiniz. Ortağınızın sizde 11+ puan ve ilk renginizin 5+ parça olduğunu anlaması için ikinci konuşmanızda ya bir renk değişikliği daha, yada sçramalı konuşma yapmanız gerekebilir. İlk renginizin 5 parça olduğunu göstermek için sçramadan tekrarlamamız da 11+ puanınız olduğunu göstermez. Ancak ilk renginizi sçramak için de renginizin 6 parça olması gerekir. Eğer renginiz 5 parça ve puanınız 11+ ise bir renk değişikliği yapmalısınız, yalan bile olsa. İkinci tur konuşmalarda **Yeni Minör Forsingi** adlı konvansiyonu göreceğiz.

♠ A D 9 6 4 ♥ A D 9 ♦ D 6 ♣ 10 7 3

Bu elde güzel bir Pik ve 14 onör puanı var. Tek seviyesinde renk açışına 1 Pik diyerek cevap verilmelidir. Açıcı mutlaka bir daha konuşacaktır ve Cevapçı bir renk değişikliği daha yaparak Pik'in 5+ parça ve puanın 11+ olduğunu gösterecektir.

4. 2 uzun majörünüz varsa önce daha uzun olanı konuşun. İki beşli majörle büyük olanı (Pik), iki dörtlü majörle küçük olanı (Kör) konuşun. Minörünüzün majörünüzden uzun 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 9 5 4 ♥ A D 9 6 ♦ V 10 8 ♣ 8 5
♠ A 9 ♥ A D 9 6 ♦ V 10 8 6 3 ♣ 8 5

Yukarıdaki ilk elde Trefl yada Karo açışına dörder parça Pik ve Kör'den Kör'ü göstermeniz, yani 1 Kör deklare etmeniz gerekir, çünkü eğer ortağınızda dört parça Pik varsa zaten 1 Pik deklare edecektir.

İkinci elde ise 11 onör puanınız olduğu için 1 Trefl açışına önce daha uzun olan Karo'yu deklare edebilirsiniz. İkinci konuşmanızda da Körü deklare ettiğiniz zaman hem dağılımı hem de puanı doğru olarak anlatmış olursunuz. Puanınız daha az olsaydı ilk konuşmanızda 1 Kör deklare etmeniz gerekirdi.

Bu aşamada Reverse Flannery adlı konvansiyona değinmekte yarar var. Daha önce belirttiğimiz gibi bu sistemde Cevapçının ikinci renk değişikliği kesinlikle 11 + OP gösteriyor. Bu durumda İki uzun majörünüz olup, ikinci renk değişikliği yapmaya yetecek puanınız olmadığı ellerde sizi sıkıntıdan kurtaracak bir konvansiyon.

♠ A D 9 6 4 ♥ D 9 5 4 2 ♦ 8 6 ♣ 9 7

Yukarıdaki gibi bir elle ortağınızın 1 minör açışına 1 Pik cevabı vermek durumundasınız. Açıcının 1 Sanzatu ikinci tur konuşmasına ne yapacaksınız? 2 Kör konuşmak için 11 puanınız olmalı ve bu sistemde bir konvansiyon kullanmazsanız Pas geçmekten başka çareniz yok. Reverse Flannery konvansiyonunu bu sorunu çözmek için kullanabilirsiniz. Biraz deneyim kazandıktan sonra bu konvansiyonu uygulamanızı şiddetle tavsiye ederim.

Reverse Flannery : Bu konvansiyonda 1 minör açışına 2 Kör ve 2 Pik deklareleri 5 parça Pik ve 4-5 parça Kör ve ikinci renk değişikliği 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 değişikliği 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
	3 Trefl	Trefl Kontrolü
	3 Karo	Karo Kontrolü
	3 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.

Sanzatu : Bu cevap 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 kesmediğiniz sürece, yani elinizde o renkten el alır kağıtlarınız olmadıkça Sanzatu konuşması yapamazsınız. Puanınızı göstermek için başka konuşmalar bulmak zorundasınız.

Trefl Drury : Oyun açmak için en az 13 Onör yada 14 Toplam puan olması gerektiğini görmüştük. Ancak turnuvalarda 3 veya 4. pozisyondaki oyuncular iyi bir majör renkle biraz daha az puanla oyunu açabilirler. Bu durumda en önemli sakınca ortağının bu durumu bilmemesinden kaynaklanır ve mesela 12 puanla doğrudan manş konuşabilir yada gereksiz bir sıçrama yapabilir. Bunu önlemek için Trefl Drury konvansiyonu kullanılabilir. 3 numaralı oyuncu oyunu örneğin 1 Pik ile açtığı zaman ortağı bunun normal bir açış mı yoksa zayıf bir açış mı olduğunu öğrenmek için 2 Trefl ile sorar. Açıcının rengini tekrarlaması açışın zayıf olduğunu, diğer konuşmaları ise açışın normal olduğunu gösterir. Açıcının ikinci bir rengi yoksa normal açış olduğunu 2 Karo deklare ederek gösterir. Ondan sonraki konuşmalar bu bilgiye göre bildiğiniz gibi devam eder. İşte bu tür bir zayıf açışa iki örnek.

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

Bu zayıf açışları ve Trefl Drury uygulamak için mutlaka ortağınızla anlaşmış olmanız gerekir, çünkü ortağınızın natürel 2 Trefl konuşmasını Drury olarak algılama ihtimaliniz vardır. Ancak ortağınız Trefl'i bir kez daha konuşarak Drury yapmadığını anlatabilir.

Kuşkusuz Drury konvansiyonunu uygulamak için ortağın normal bir açışının zon ihtimalini ortaya çıkarıyor olması gerekir, yoksa 6-9 puanla Drury yapmanızın bir anlamı yoktur, çünkü ortağınızın 11 yada 13 puanla oyunu açmış olması bir şeyi değiştirmeyecektir. Böyle bir durumda normal cevaplar geçerlidir.

Konuşmaların Devamı

Açış ve cevap konuşmaları yapıldıktan sonra konuşmaların sürdürülüp sürdürülmeyeceğine karar vermek gerekir. Bu karar hem açıcı hem de cevapçı için geçerlidir. Konuşmaların sürdürülmesine karar vermek, ancak ve ancak hala zon umudu görülüyorsa söz konusu olmalıdır. Bu aşamada önce Ekonomik ve Pahalı İkinci Renk kavramlarını ele alalım.

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. Aşağıdaki Açıcı - Cevapçı - Açıcı konuşmaları ele alırsak;

1 Kör - 1 Sanzatu - 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.

Ekonomik İkinci Renkler hiçbir zaman fazla puan göstermezler ama Pahalı ikinci renkler fazla puan gösterebilirler. Ortağınızdan aldığınız cevabın umutsuz yada puan limitli olması durumunda yapacağınız Pahalı ikinci renk konuşması fazla puan gösterir. Şimdi bu durumu Açıcının ve Cevapçının ikinci konuşmalarında ele alalım.

Açıcının 2. Konuşması :

1. Cevapçının Konuşması Puan Limitliyse;

Cevapçı 1 SA, 2 SA, basit destek yada sıçramalı destek cevabı veriyse, bu cevaplar puan limiti olan cevaplardır.

1.A) 1 SA Cevabı 6-10 puan gösterir ve açış rengine desteği inkar eder.

➤ Elinizdeki puan 16+ değilse manş umudu yoktur, konuşmayı en düşük seviyede kesmek gerekir. Bu durumda açış renginiz güçlü değilse Pas geçebilir, güçlü ise tekrar edebilir (bu durumda açış renginin tekrarı, rengin 5 parçadan uzun olduğunu göstermez), yada varsa ekonomik ikinci renginizi deklare edebilirsiniz. Ortağınız birini tercih etmek durumundadır, ikinci renginizi tercih ediyorsa Pas

geçebilir. Aşağıda gördüğünüz ilk elle 1 Kör açışınıza ortağınızdan alacağınız 1 SA cevabına Pas geçmelisiniz, puanınız 2 Pik konuşmanıza yetmez, çünkü manş olasılığı yoktur, Körünüz de tekrar edecek kadar iyi değil. İkinci elde ise 2 Karo konuşabilirsiniz, çünkü Karo ekonomik ikinci renktir ve ortağınız isterse aynı seviyede Köre dönebilir.

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

➤ 1 SA cevabından sonra konuşmayı sürdürebilmeniz için 16+ puanınız olmalıdır. Bu durumda ortağınızın 8-9 puanı manş konuşmanıza yetebilecektir. İşte bu durumda pahalı ikinci renginizi deklare edebilirsiniz. Eğer ekonomik bir ikinci renk deklare edecekseniz ve ortağınızın susmasını istemiyorsanız sıçramalı konuşmanız gerekir. Açış renginiz 6 parça ise sıçrayarak tekrar edebilir, bunlar olmuyorsa 16-17 Onör puanıyla 2 SA, 18-19 Onör puanıyla 3 SA deklare edebilirsiniz. Aşağıdaki 1 Kör açışı yaptığınız ve ortağınızdan 1 SA cevabı aldığınız elleri inceleyelim.

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

Yukarıdaki ilk elle 1 SA cevabına pahalı ikinci renginiz olan Piki deklare edebilirsiniz, çünkü 16 onör puanınız var.

İkinci el 2 SA ile ortağınızı 3 Sanzatuya zorlayabileceğiniz bir el. 17 Onör puanınız var, ortağınız 8-9 onör puanıyla 1 SA cevabı veriyse 3 SA deklare edecek, değilse Pas geçecektir.

Üçüncü elde ekonomik ikinci renginiz olan Karoyu sıçrayarak deklare etmelisiniz yoksa ortağınız susabilir.

Dördüncü el açış renginizi sıçrayarak tekrar etmenizi gerektiren bir el.

1.B) **2 SA Cevabı** 11 Onör puanı gösterir, dolayısıyla 14 onör puanı ve dengeli bir elle 3 SA manş ilan edebilirsiniz. Açış renginiz 6 parça ise onu tekrar edebilir, yada varsa ikinci renginizi (pahalı yada ekonomik) deklare edebilirsiniz. Burada Pahalı İkinci Renk çok puan değil Manş için renk araştırdığınızı gösterir. Aşağıdaki ilk elde 1 Trefl açışınıza alacağınız 2 SA cevabı üzerine 3 SA manş ilan edebilirsiniz ama ikinci elle Pas geçmeniz gerekir.

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

1.C) **Basit Destek** 6-10 puan gösterir, yani 16+ puanınız yoksa manş umudu da yoktur, Pas geçmeniz gerekir. Puanınız fazla ise 16-17 puan ile majör açış renginizi 3 seviyesinde tekrarlar, ortağı 4 deklare etmeye zorlarsınız. Ortağınız 8-9 puanla manş ilan edecektir. Eğer aynı durumda herhangi bir başka renkte ortağın desteğine gerek duyuyorsanız o zaman da Game Try adlı konvansiyonu uygularsınız.

Game Try : Eğer diğer bir renkte yardıma ihtiyacınız varsa, o rengi deklare edersiniz. Bu yaptığınız renk değişikliği, şlem arayışı anlamına gelmez, çünkü 1 seviyesinde renk açışa basit destek cevabı alındığı zaman, zaten şlem olasılığı yok demektir. Ortağınız minimumda ise, 3 seviyesinde ilk renginize döner. Minimumda değilse, ve ikinci renginize bir şekilde desteği varsa (Alıcı bir onör yada tek parça olması gibi), manş ilan edebilir. Minimumda olmayıp, ikinci renginizde bir değeri yoksa, ama diğer bir renkte bir değeri varsa, 3 seviyesinde o rengi deklare edebilir. Bu durumda karar vermek, Açıcı olarak size 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 5	♥ A D V 8 5	♦ D 6 4	♣ A D V

Birinci elde puanınız toplam 17, ama ortağınızın Karo desteğine ihtiyacınız var. Bu nedenle doğru konuşmanız 3 Karo olacaktır.

İkinci elde ise, tüm renklerde el tutar kağıtlarınız var, ve doğrudan 3 Kör deklare ederek, minimumda değilse ortağınızı manş ilan etmeye davet edersiniz.

Üçüncü elde 15 toplam puanınız var ve pas geçmekten başka çareniz yok.

Dördüncü el 17 toplam puanı olan ama desteğe ihtiyacı olan bir el. Doğru olan gene 3 Karo deklare ederek Karo desteği aramak, çünkü Pikiniz sonuçta iki adet ve sizin için daha az sorun yaratabilir.

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

Birinci elde Karo desteği olmakla birlikte, puan çok düşük olduğu için 3 Pik deklare etmekte yarar vardır.

İkinci el hem Karo, hem de puan açısından yeterli, bu nedenle 4 Pik deklare ederek manş konuşabilecek bir el.

Üçüncü elde puan fena değil ama Karoda bir değer yok; buna karşılık oldukça iyi Kör keseri var. Bu durumda 3 Kör deklare ederek eli anlatmakta yarar var.

Dördüncü elde karar vermek çok zor. 8 onör puanı manşa yetebilir ama ortağınıza Karodan hiçbir şey vermiyorsunuz. 3 Pik deklare ederek manşdan vazgeçebilirsiniz. Diğer taraftan, ortağınızın Pikde en fazla 4 onör puanı olduğunu, buna rağmen manş aradığına göre, diğer iki renkte dışarı eli olmaması gerektiğini düşünerek, 4 Pik de deklare edebilirsiniz. Sonuçta empas ihtiyacı olsa bile, iki kesin yere geçer veriyorsunuz.

Manş denemesini 16-17 puanla yapabilirsiniz dedik, ancak daha çok puanla da yapmamanız için bir neden yok. Cevapçının susma hakkı olmayacağına göre, son konuşmayı her zaman siz yapacaksınız. Bu nedenle, 18-19 puanlı ellerle bile bu denemeyi yapabilirsiniz ama rakibe de bilgi vermiş olursunuz.

Puanınız 18-19 ise doğrudan siz manş ilan edebilirsiniz. Açışınız minör bir renk ise, ortağınızı minör manşına zorlamak için puanınız 18-19, renginiz de iyi olmalıdır. Aksi durumda pahalı ikinci renginizi konuşabilir, yada 18-19 onör puanıyla 3 SA deklare edebilirsiniz.

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

Yukarıdaki her üç elle de oyunu 1 Trefl açmış olmanız gerekir. Ortağınızın basit desteği durumunda ilk elle Pas geçmekten başka çareniz yoktur, puanınız hiçbir şekilde manşa yetmez.

İkinci el ortağınızı 5 Trefl'e zorlayabileceğiniz bir el, dolayısıyla 4 Trefl deklare etmeniz doğru olacaktır. Ortağınızın basit desteği 8-9 puan ise manş ilan eder, değilse Pas geçer.

Üçüncü el ise basit destek cevabına, doğrudan 3 SA deklare etmeniz gereken bir el, ortağın 6-7 puanı bile zona yetebilir, ayrıca tüm renklerde onörleriniz var.

1.D) Sıçramalı Destek 11 puan gösterir. Bu nedenle majör renklerde çok küçük bir ek kuvvetle manş ilan edebilirsiniz. Renk değişikliği şlem teklifi ve ilk kontrol konuşmasıdır. Açışınız minimumsa Pas geçmekten başka çareniz yoktur. Açışınız minörse, minimumdaysanız gene Pas geçersiniz. Puanınız fazla ise, varsa pahalı ikinci renginizi deklare edebilirsiniz, 16-18 puan ve iyi bir renk açış renginizden manş ilan edebilir, yada 14-15 onör puanı ile 3 SA manş ilan edebilirsiniz. Aşağıdaki elle 1 Trefl açtıktan sonra ortağınızın sıçramalı desteğine doğrudan 3 SA deklare etmelisiniz.

♠ A D 9 ♥ A V 9 ♦ R 10 5 ♣ 9 8 3 2

2. Cevapçının Konuşması Forsing ise;

Cevapçının her türlü renk değişikliğinin bir tur için forsing olduğunu daha önce belirtmiştik.

2.A) Cevapçı 1 seviyesinde bir renk değişikliği yaptıysa bu cevap 6+ puandan başlayabileceği için kesin bir umut vaatetmez.

- Bu durumda pahalı ikinci renk kesinlikle fazla puan gösterir; kuşkusuz bu rengin 2 seviyesinde söylenmiş olması şartıyla. Örneğin 1 Trefl açışınıza 1 Kör cevabı aldığınız zaman, 1 Pik deklareniz fazla puan göstermez, ama 1 Pik cevabı alırsanız 2 Kör konuşmanız çok puan gösterecektir.
- Forsing cevap aldığınız zaman açış renginin tekrarı 6 parça olduğunu gösterir ve ondan sonraki her tekrar rengin uzunluğunu bir kart artırır. Renk tekrarı, bir yandan rengin uzun olduğunu gösterirken, diğer yandan elin fazla kuvvetli olmadığını da gösterir. 16+ puanla açış renginizi sıçrayarak tekrar etmeniz gerekecektir.
- Cevapçının majör rengine desteğiniz varsa; ki bu ancak 4 parça ile mümkündür, normal açış puanıyla basit destek, 16-17 puanla sıçramalı destek, 18-19 puanla ise manş seviyesinde destek verebilirsiniz.
- Bu koşulların hiçbiri uygun değilse; yani ikinci renginiz yok, ilk renginiz yeterince uzun değil ve cevapçının rengine desteğiniz yoksa, normal açış puanıyla 1 SA, 18-19 puanla 2 SA deklare edebilirsiniz. Burada elinizde dengeli bir dağılım olduğu anlaşılıyor, dolayısıyla eğer 15-17 puanınız olsaydı oyunu zaten 1 Sanzatu açardınız. Eğer oyunu 5 parça majör olduğu için Sanzatu açamadıysanız ancak o zaman 2 Sanzatu konuşması 16-17 puan anlamına gelebilir. Aşağıdaki ellerle 1 Trefl açışınıza 1 Kör cevabı aldınız. Her elle farklı bir cevap vermeniz gerekecektir.

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

İlk elle 4 parça Pikinizi göstermelisiniz, doğru cevap 1 Pik olacaktır.

İkinci elde cevapçının rengine desteğiniz var, minimum açış puanıyla 2 Kör deklare etmelisiniz.

Üçüncü el ile bu aşamada destek veremezsiniz, çünkü ortağınızın Körü 4 parça olabilir. 1 SA deklare etmelisiniz.

Dördüncü el 2 SA deklare edebileceğiniz bir el. Oyunu minörle açtığınıza göre elinizde 18-19 OP olduğunu ortağınız anlayacaktır.

2.B) Cevapçı 2 seviyesinde renk değişikliği yaptıysa 11 onör puanı olmalıdır.

- İşte bu durumda sizin göstereceğiniz pahalı ikinci renk fazla puan göstermeyebilir. Ortağınız zaten umut vaadeden bir cevap vermiştir ve siz konuşmayı sürdürmek zorundasınız. Her türlü ikinci renginizi gösterebilirsiniz.
- Artık 3 parça ile cevapçının rengine destek verebilirsiniz. Minimum açışla basit destek, cevapçının rengi majörse küçük bir ek kuvvetle manş ilan edebilirsiniz.
- Bu koşullar uygun değilse geriye gene Sanzatu cevapları kalıyor; minimum açışla 2 SA, 14+ onör puanı ve diğer iki renkten keserle 3 SA. Aşağıdaki elde 1 Kör açışınıza 2 Karo cevabı alırsanız, 2 Pik konuşmanızda bir sakınca yoktur, burada pahalı ikinci renk fazla puan göstermeyecektir.

♠ A D 9 3 ♥ A R 10 9 4 ♦ 10 5 ♣ 9 6

Cevapçının 2. Konuşması :

1. **İlk cevabı 1 SA ise** açıcının zorlayıcı olmayan ikinci konuşmasına Pas geçebilir yada açıcı iki renk konuştuysa ilk rengi tercih edebilir. Açıcının zorlayıcı konuşmasına cevap vermesi gerekir. Varsa uzun rengini artık söyleyebilir, açıcının sıçramalı majör açış rengi tekrarını manşa bağlayabilir, açıcının pahalı ikinci renk söylemesi durumunda renk tercihinin belirtebilir, yada gene Sanzatu deklare edebilir.

♠ D 9 7 ♥ A 10 ♦ D 10 5 ♣ V 9 8 3 2

Yukarıdaki el ile ortağınızın 1 Kör oyun açışına 1 SA cevabı verdiniz. Ortağınızın 2. Turda 2 Trefl yada 2 Kör konuşmalarına Pas geçersiniz, 2 Karo konuşmasına 2 Kör deklare edersiniz, 2 Pik konuşmasına ise 3 SA manşu ilan edebilirsiniz, çünkü 9 onör puanınız var ve ortağınızın pahalı ikinci rengi 16+ puan gösterdiğine göre puanınız manşa yetiyor olmalıdır. Ortağınız ikinci konuşmasında 3 Kör deklare ederse, o zaman da Körden manşu ilan edebilirsiniz.

2. **İlk cevabı 2 SA ise** açıcının açış rengi tekrarı artık 6 parça göstereceği için 2 parçayla destekleyebilir, açıcının ikinci rengini 4 parçayla destekleyebilir, yada 3 SA deklare edebilir.
3. **İlk cevabı Basit Destek ise** açıcının majör açış rengini 1 seviye artırmaya 6-7 puanla Pas geçer, 8-9 puanla manşu ilan eder. Açıcı Game Try yaparsa yukarıda anlattığımız şekilde karar verir.
4. **İlk cevabı Sıçramalı Destek ise** açıcının renk değişikliği şlem teklifidir, kontrol konuşmalarına geçer.
5. **İlk cevabı 1 seviyesinde renk değişikliği ise** 6-10 puan ile açıcının zorlayıcı olmayan ikinci konuşmasına (1 Sanzatu, yada Basit Destek) Pas geçebilir, açıcının ikinci rengine pas geçebilir, 5 parça majörünü onörleri iyiye tekrarlayabilir, yada en düşük seviyede Sanzatu deklare edebilir.

11+ puan ile açıcının zorlayıcı olmayan ikinci konuşmasına mutlaka zorlayıcı bir ikinci konuşma yapması gerekir. İlk rengin sıçrayarak tekrarı, renk değişikliği, tekrarlanan açış renginin desteklenmesi yada 2 SA cevapları olabilir. 13+ puanla ise zorlayıcı bir ikinci konuşma yapamıyorsa manşu konuşmalıdır.

♠ A D 9 ♥ A D 10 9 3 ♦ 10 6 ♣ V 9 8

Yukarıdaki el ile ortağınızın 1 Karo açışına 1 Kör deklare ettiniz ve açıcı ikinci konuşmasında 1 SA deklare etti. Şimdi 2 Kör deklare ederseniz Körün 5 parça olduğunu ama elinizin fazla kuvvetli olmadığını söylemiş olursunuz ve ortağınız kesinlikle Pas geçecektir. Şimdi bir renk değişikliği yapmanız gerekiyor. Ortağınız oyunu 1 Karo açışına göre bu renk değişikliği 2 Trefl olacaktır. Bu konvansiyonun adı Yeni Minör Forsingdir.

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 ortağın manşu 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 yorumlamak 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	?		
♠ 9 5	♥ D V 8 5	♦ V 6	♣ D 8 6 5 2
♠ 9 5	♥ D V 8 5	♦ R V	♣ R V 6 5 2
♠ 9 5	♥ A 9 8 5 3	♦ 4	♣ D 8 6 5 2
♠ 9 5	♥ A D V 8 5	♦ D	♣ D 8 6 5 2
♠ 9 5	♥ A D V 8 5	♦ V 6	♣ A D 8 4
♠ 9 5	♥ A D V 8 5	♦ V 6	♣ 8 6 5 2
♠ 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. Yani Kör bu elde dört parça olmasaydı deklare edeceğimiz şey. İlk elde de aynı durum söz konusuydu, eğer Kör dört parça olmasaydı zaten 2 Trefl deklare edecektiniz. Her iki durumda da arada Kör'ün dört parça olduğunu göstermiş oldunuz.

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 onör puan 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 zorunludur. Açıcının 1 Sanzatu ikinci konuşmasına, bu el nasıl anlatılacaktır o zaman? Yukarıda anlattıklarımıza göre, 2 yada 3 Trefl deklaresi 5 parça Trefl, ama zayıf bir el gösterecektir. Bu el ile 5 Trefl manşı 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 düşünülmelidir. Eğer Açıcının ikinci deklaresi bir renk değişikliği 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 olduğu durumlarda, Cevapçının 4. rengi deklare etmesini uzun ikinci rengini gösterme değil, ilk rengin uzunluğunu 1 kart artıran bir manş daveti olarak düşünmek gerekir. Örneğin konuşmalar şöyle gelişebilir:

Açıcı	Cevapçı
1 Trefl	1 Kör
1 Pik	2 Karo

Burada 2 Karo, Kör uzunluğunun 5 parça olduğunu, ve en az 11 onör puan bulunduğunu göstermek için deklare edilmiştir, yoksa Karo uzunluğu göstermek için değil. Kuşkusuz Karo uzun da olabilir, ama olmayabilirde. 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 düşünülemez. Bu durumda bir ara konuşma gerekiyor. İşte, Cevapçının 2 Karo ikinci konuşması 4.Renk Forsingidir ve manş davetidir.

Yukarıdaki örnekte konuşulmayan 4.renk minör olduğu için uygulama bir anlamda Yeni Minör Forsingi gibi oldu. Konuşmanın farklı geçtiği aşağıdaki örneği inceleyelim.

Açıcı	Cevapçı
1 Karo	1 Kör
2 Trefl	2 Pik

Bu konuşmada Açıcı iki minörü de konuştuğu için Yeni minör diye bir şey kalmadı. Konuşulmayan 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 o renkte durdurucusu olup olmadığını Sanzatu deklare ederek gösterir. Yani yukarıdaki konuşma sekansında Açıcının 3 parça Körü varsa Kör desteğini belirtmelidir. Ancak Kör desteği yoksa 2 Sanzatu deklare ederek Pik keseri olduğunu gösterir. Pik keseri de yoksa kendi renklerinden birini tekrarlamaktan başka çaresi yoktur.

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

Açıcı oyunu 1 minör açıp, ikinci konuşmasında 2 Sanzatu deklare ettiyse 18-19 OP var demektir. 15-17 OP olsaydı oyunu zaten 1 Sanzatu açardı. Bu durumda sizin Cevapçı olarak elinizi anlatmanız zor olabilir. Ya natürel konuşup 5'li majörünüzü tekrar edeceksiniz, ya ikinci 4 parça renginizi göstereceksiniz yada 3 Sanzatu konuşacaksınız. Ancak ikinci bir renk konuşursanız ilkinin 5 parça olması mı gerekecek, ilk renginiz 5 parça değilse ne yapacaksınız? Bu tip elleri çözmek için Alain Levy konvansiyonunu uygulayabilirsiniz.

Alain Levy Konvansiyonu : Bu konvansiyon Açıcının 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	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	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	3NT	4-5 S-D Manş
						4Cl,D,H	Şlem ilgisi

6. İlk cevabı 2 seviyesinde renk değişikliği ise konuşmalar zaten sürmek durumundadır. Bir renkte fit bulunacak yada Sanzatu oynanacaktır. Ortağı açış rengini tekrarlarsa, iki parçayla destek verebilir, ortağı kendi rengine destek verirse majör renk ile Manş ilan edebilir, ortağının ikinci rengine destek verebilir, bunların hiç biri olmuyorsa Sanzatu deklare edebilir.

Bu konuyu kapatırken Pahalı ikinci renkle ilgili son bir örnek daha verelim. Açıcı olarak aynı konuşmayı yapmış olmanıza rağmen gösterdiğiniz puanlar farklı olabilir. 1 Kör açışınızdan sonra 2. Turda 2 Pik konuşuyorsunuz. Eğer ortağınızdan ilk turda aldığınız cevap 1 SA ise bu 2 Pik deklaresi çok puan gösterirken, aldığınız cevap 2 seviyesinde renk değişikliği ise çok puan göstermez.

3.2 Sanzatu Açışlara Cevaplar

3.2.1 1 Sanzatu Açışına Cevaplar

Sanzatu açışlarına Pas ve Sanzatu dışında verilebilecek naturel cevap yoktur. Ortağınız 1 Sanzatu açıtıysa ve sizin de en az dört parça majör yada 6 parça minör renginiz yoksa, 0-7 OP ile pas geçer, 8-9 OP ile 2 Sanzatu deklare eder, 10-14 puanla 3 Sanzatu ile manş skor ilan edebilirsiniz. Ancak 15+ puanla şlem düşünmeye başlayabilirsiniz.

Sanzatu açışlarına gene Sanzatu dışında verilecek cevaplarda ya Stayman yada Jacoby Transfer konvansiyonlarını uygulama zorunluluğu vardır. Kısacası Sanzatu açışlarına verilebilecek dört farklı cevap olabilir; Pas, Sanzatu, Stayman ve Jacoby Transfer. Şimdi bu konvansiyonları ayrıntılı bir şekilde ele alalım.

Stayman : Oyunu Sanzatu ile açan ortağınızın elinde beş parça majör bir renk olmadığını, dengeli bir dağılım olduğunu ve 1 SA ile 15-17, 2 SA ile 20-22 onör puanı gösterdiğini biliyorsunuz. Briçte amaç öncelikle majör bir renkten fit bulmaktır, yani ortağınızda ve sizde toplam 8 kart. Ortağınızda beş parça bir majör renk olmadığı kesindir ama dört parça olabilir ve sizdeki dört parça bir majör renkle fit yakalanabilir. İşte bunu araştırmak için STAYMAN konvansiyonu uygulanır. Ortağınız 1 SA açtığı zaman 2 Trefl diyerek majörlerini sorarsınız. Ortağınız dört parça majörü yoksa 2 Karo, varsa o majörü, her ikisi de dörtlüyse 2 Kör konuşacaktır. STAYMAN yapmak için oyunda zon umudu görüyor olmanız gerekir. Yani elinizde dört parça majör renginiz ve minimum 8 OP'iniz olmalıdır, çünkü Stayman yaptığınız zaman en azından 2 Sanzatu oynamayı göze aldınız demektir.

Eğer minimum puan ile STAYMAN yaptıysanız, majör fiti bulunca doğrudan manş konuşmak yerine, o majörü 3 seviyesinde deklare edip, manş konuşmayı açıcıya bırakırsınız. Açıcı maksimumda açıtıysa 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. Açıcı 2 Kör deklare etti ve eğer Körde buluşamadıysanız, yani sizin sadece Pikiniz 4 parça ise 2 Pik deklare ederek destek ararsınız.

Eğer STAYMAN'ı 10-14 OP ile yaptıysanız doğrudan manş ilan edersiniz; majör fitini bulduysanız o majörden, bulamadıysanız 3 Sanzatu manş. Bir kez daha tekrarlayalım, elinizde dört parça majör bir renginiz yoksa STAYMAN yapmazsınız.

Ancak bunun tek bir istisnası vardır. Aşağıdaki eli gördüğünüz zaman ortağınızın 1 Sanzatu batacağını biliyorsunuz.

♠ 9 5 4 2 ♥ V 8 5 3 ♦ V 7 6 4 ♣ 8

Bu el ile Sanzatu yerine renk oynamak daha iyidir. Dolayısıyla 2 Trefl diyerek Stayman yapın ve ortağınızın vereceği cevaba Pas geçin. Muhtemelen 4-4 bir kozu oynayacaksınız.

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

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

Gördüğünüz gibi ortağınızı Karo konuşturmak için 2 Trefl diyemezsiniz çünkü o zaman ortağınız STAYMAN yaptığınızı düşünecek ve ona göre cevap verecektir. Bu konvansiyonun amacı kuvvetli kağıdı

yere açtırmamaktır. Puan limiti yoktur, çok az, hatta sıfır puanla bile Sanzatu yerine uzun rengi koz oynatmak 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.

Stayman ve Jacoby Transfer Uygulamaları

Stayman ve Jacoby Transfer'in ileri düzeyde farklı uygulamaları vardır. Şimdi de onları görelim.

- Eğer sınırda, yani 8-9 OP ve beş parça majör ile JACOBY TRANSFER uyguluyorsanız, açıcının transferi sonrasında 2 SA deklare ederek bu durumu belirtin. Bu deklarasyon hem koz rengi fitinden, hem de zon puanından emin olmadığınızı gösterir. Açıcı minimumdaysa ya pas geçer, yada üç parça ise 3 seviyesinde majör renge döner. Minimumda değil ve rengi 3 parça ise o renkten manş ilan eder, minimumda değil 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.

- Eğer sınırda bir puanla ama altı parça majörle JACOBY TRANSFER uyguladıysanız, açıcının transferi sonrasında rengi bir seviye artırırsınız. Bu deklarasyon koz renginin uzunluğundan emin olduğunuzu ama zon puanından emin olmadığınızı gösterir. 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.
- 10 puandan itibaren JACOBY TRANSFER uyguladıysanız manş konuşmanız gerekir. 6 parça majörle majör manş ilan edersiniz, 5 parça majörle JACOBY TRANSFER'dan sonra 3 SA deklare edersiniz. Bu da zon puanından emin olduğunuzu ama koz renginin uzunluğundan emin olamadığınızı gösterecektir. Açıcı, sizin transfer yaptırdığınız 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 rengine 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 tercihini yapabilir.

- Majörlerinizin biri beşli diğeri dörtlü ise; Manş ihtimali yoksa JACOBY TRANSFER uygulayın, sonra da pas geçin. Manş ihtimali varsa önce STAYMAN yapın açıcıda dörtlü majör bulamazsanız 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. Konuşmalar aşağıdaki gibi olacaktır.

	Batı	Doğu
1.Tur	Pas	1 SA
2.Tur	2 Karo	2 Kör
3.Tur	2 Pik	

Bu konuşmayla iki renginizinde beş parça olduğunu ve zon aradığınızı anlattınız, tercih ortağınıza kalmıştır, hangisi daha uzunsa o rengi destekleyecektir. Ondan sonra 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 çıkılmış olur şlem konuşmalarında sorun yaşanabilir. Oysa diğerinde 3 seviyesinde koz rengi kesin olarak seçilmiş olacaktır ve gerekiyorsa kontrol konuşmalarına hemen geçilebilir.

3.2.2 2 Sanzatu Açışa Cevaplar

Yukarıda anlattığımız Stayman ve Jacoby Transfer konvansiyonları 2 SA açışlarında da 1 seviye yukarıdan aynı şekilde uygulanır, sadece puan sınırları kuşkusuz değişecektir. Minimum 5 OP ile STAYMAN yapabilirsiniz, JACOBY TRANSFER için gene puan limiti yoktur. Ancak minör JACOBY TRANSFER'ı yapılmaz çünkü konuşmayı ister istemez 4 seviyesine çıkartır ve 3 Sanzatu'yu kaçırmış olursunuz. 2 SA açışında minör Transfer'ini ancak ve ancak minör manş yada şlemi oynamaya kararlıysanız uygulayabilirsiniz. Tabii ki çok zayıf elle de 2 Sanzatu yerine 4 Trefl/Karo oynamak için de uygulanabilir. 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. Stayman yada Jacoby Transfer uygulayacak bir durum yoksa 0-4 puanla pas geçer, 5+ onör puanıyla 3 SA deklare edersiniz. 10 puandan itibaren şlem konuşmalarına geçersiniz, bu durumu ilerde şlem başlığı altında ele alacağız.

3.3 Zayıf Açışlara Cevaplar

3.3.1 Zayıf 2 Açışlara Cevaplar

Zayıf 2 açışlara cevapları etkileyebilecek çok fazla faktör vardır. Açıcının puanı 6 ila 11 onör puanı arasında olabilir; uzun rengi kuvvetli yada zayıf olabilir; Cevapçının açış rengine desteği olabilir, yada kendi uzun rengi olabilir; Cevapçının eli kuvvetli yada zayıf olabilir; ayrıca rakip, açışa müdahale etmiş yada etmemiş olabilir. Bu koşulların hepsi Cevapçı konuşmalarının anlamını değiştirebilir. En çok etkileyecek faktör rakibin müdahalesi olacağı için, bu bölümü öncelikle 2 başlığa ayırarak incelemeye başlayalım.

3.3.1.1 Rakibin Müdahalesi Olmayan durumlar

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 şıgan 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 neredeyse kesin, şlem bile olabilir. Zonda değilseniz 4 Karo'ya bile yükseltebilirsiniz, ama zondaysanız 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, genellikle 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 kalitesiyle değil, onör puanlarıyla ilgilenecektir. Majör açışın tersine, 2 Karo açışlarında Karo desteği varsa, kuvvetli elle öncelikle 3 Sanzatu manşu 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 verirsiniz 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 manşu 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. Bu konuşmaları bir tabloyla özetlemeye çalışalım.

Açıcı	Cevapçı	Açıklama
2 Karo	2 Kör, 2 Pik 2 SA 3 Trefl 3 Karo 3 SA	En az 6 parça, oyun Ogust En az 6 parça, oyun Preemptive, zayıf Oyun
2 Kör	2 Pik 2 SA 3 Trefl 3 Karo 3 Kör 4 Kör	En az 6 parça, oyun Ogust En az 6 parça, oyun En az 6 parça, oyun Preemptive, oyun Oyun
2 Pik	2 SA 3 Trefl, Karo, Kör 3 Pik 4 Pik	Ogust En az 6 parça, oyun Preemptive, oyun Oyun

3.3.1.2 Rakibin Müdahalesi Olan Durumlar

Rakibin müdahalesi çeşitli şekillerde olabilir; kontur atılmış olabilir, renkle 2 yada 3 seviyesinde araya girilmiş olabilir, 2 Sanzatu yada Cue-Bid müdahalesi yapılmış olabilir. Bu araya girişlerden kontur ve renkle araya girişler sizin manşınıza engel olmayabilir, ama Sanzatu yada Cue-Bid araya girişi size manş yok anlamına gelir. Her iki durumda davranışınız farklı olacaktır.

a) Rakibin konturla müdahalede bulunduğu durumda, eliniz kuvvetliyse, rakip müdahale etmemiş gibi davranabilir, ve Ogust konvansiyonunu uygulayabilirsiniz. Ancak eliniz zayıfsa, ortağınızın rengini destekleyebilir, yada kendi renginizi konuşabilirsiniz. Bu durumda amaç, rakibin konuşarak bir renk bulmasını engellemektir.

b) Rakibin renkle müdahalede bulunduğu durumlarda; eğer müdahale 2 seviyesindeyse sizin konuşmalarınızı engellemez, yani kuvvetli elle Ogust konvansiyonunu uygulayabilirsiniz. Zayıf elle preemptive konuşma yapabilirsiniz. Ancak rakip 3 seviyesinde araya girdiyse, artık Ogust konvansiyonunu uygulayacak durum kalmamıştır. Bu durumda açış rengine destek rekabet konuşması olarak algılanacaktır, ve gene preemptive konuşmadır. Elin kuvvetli olduğu durumda ise yapılacak şey kontur atmaktır. Bu kontur ceza konturu olarak algılanmamalıdır. Açıcı zayıf elle açış rengini tekrar eder, kuvvetli elle yan renklerden birinde bir değer gösterir. Cevapçı, alacağı yanıtta ve elinin durumuna göre konuşmayı sürdürür yada pas geçer. Cevapçının araya girişe attığı konturdan sonra, Açıcının ikinci konuşmalarına da örnekler verelim. Aşağıdaki ellerde, 2 Karo açışı üzerine 3 Trefl araya girişi yapılmış, ve Cevapçının da kontur atmış olduğunu düşünelim.

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

Yukarıdaki ilk el oldukça zayıf. Bu nedenle doğru konuşma 3 Karo olacaktır.

İkinci el ise, 2 Karo açışı için olabilecek en iyi ellerden biri. Cevapçı kontur attığına göre onun da eli iyi olmalı, Trefl keser ile 3 Sanzatu konuşulabilir.

Üçüncü el kuvvetli ama Trefl keser yok. 3 Pik deklare edilerek Pik keserleri gösterilmelidir.

Son el ise, oyun açar puanı olmasına rağmen, defansif lövesi zayıf olduğu için 2 Karo açışı yapabilecek bir el. Bu nedenle manşı zorlaması gerekir. Ama konuşmak o kadar kolay değil. Ya 3 Sanzatu deklare ederek Açıcıda bir Trefl keseri olmasını umacak, yada 4 Trefl deklare ederek elinin kuvvetini ve Trefl keseri olmadığını ortağına gösterecek. Bu şekilde, belki de 5 Karo manşına gidilecek.

c) Rakibin Sanzatu yada Cue-Bid müdahalelerinde yapacak fazla bir şey yoktur, ancak preemptive bir konuşma yapabilirsiniz. Rakip kuvvetli bir müdahalede bulunduğu için batma riskiniz daha yüksektir ve zon durumuna dikkat ederek konuşmanızda yarar vardır. Zonda değilseniz preemptive konuşmaları daha rahat yapabilirsiniz. Sanzatu müdahalesine atılacak kontur ceza konturudur. Cue-Bid ile yapılacak müdahaleye atılan kontur ise, açış rengine destek ve iyice bir el gösterecektir. Açıcıya, gerekirse seviye yükseltme konusunda güven verecektir. Tabii ki çok zayıf bir el ile, desteği 4, hatta 5 seviyesinde konuşarak göstermekte yarar olabilir, bu şekilde rakibin şlem yada grand şlemine engelleyebilirsiniz.

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

Yukarıdaki Cevapçı ellerinde oyunun 2 Kör açıldığını düşünelim. İlk el ile, rakibin 2 Pik araya girişi konuşma sekansını bozmaz, Ogust konvansiyonu uygulanabilir. Ancak 3 seviyesinde bir renk araya girişi olursa Ogust uygulanamaz. O zaman kontur atarak elin kuvvetli olduğunun anlatılması gerekir. Açıcı zayıfsa Körü tekrarlar, (görece) kuvvetliyse başka bir renkte değer gösterebilir. Rakibin 2 Sanzatu ve Cue-Bid ile müdahalelerine kontur atılabilir. 2 Sanzatu müdahalesine atılacak kontur ceza konturudur. Cue-Bid müdahalesine atılacak kontur ise hem destek, hem de iyice bir el gösterecektir. Rakibin kontur müdahalesine ise yapılacak en iyi şey sürkontur atmak. Bu konuşma hem desteğinizi hem de elinizin gücünü gösterecektir.

İkinci el, müdahale olmaması durumunda 3 Kör deklaresi verecekken, her türlü müdahale durumunda 4 Kör deklaresi verir.

Üçüncü elde çok puan var ve 5 parça da Pik. Cevapçı, rakibin kontur müdahalesine Ogust uygular; 3 seviyesinde renkle araya girişine ise kontur atar. 2 Sanzatu müdahalesine de kontur atar. Cue-Bid müdahalesi olamaz çünkü dışarıda o kadar puan yoktur. Ancak farklı anlamda bir Cue-Bid yapıldıysa, o zaman gene kontur atmak gerekir.

Dördüncü el oldukça zor bir el. Araya giriş olsa da olmasa da pas geçmek durumunda, yapılabilecek bir şey yok.

3.3.2 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 batır. 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 manşı için en az 4 sağlam ele ihtiyacınız olacaktır.

3.3.3 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 durumdadır. Kuşkusuz 3 Sanzatu açışı şlem araştırmaya engel bir durum değildir. Cevapçının konuşmalarını bir tablo halinde vermeye çalışalım.

AÇICI	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 rengi varsa adıyla söyler, yoksa uzun minörünü deklare eder
	4 Kör, Pik	Oyun	Pas geçer
	5 Trefl	Minör manşı teklifi	Trefl ise pas geçer Karo ise düzeltir

3.4 2 Trefl Açışına Cevaplar

2 Trefl açışı konvansiyonel bir açıştır ve 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 fazla iyi ellerle 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 manşı 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 çok düşük bir 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 oyunu manşa bağlar. Açıcının rengi majör ise majör manşu, değilse Sanzatu manşu.

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.

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 renginiz ve 8+ onör puanla 1 seviyesinde renginizi söyleyerek araya girebilirsiniz. 2 seviyesinde araya girmek için ise oyun açacak puanınız ve sağlam bir renginiz olmalıdır. Renkle araya girişlere oyun açışlara verildiği gibi 6 puandan itibaren cevap verilmez, çünkü rakip oyun açmıştır ve belirli bir puanları olduğu bilinmektedir. Bu nedenle prensip olarak toplamda rakipten daha az puanınız olmadığını düşünüyorsanız cevap vermelisiniz. Yani renkle araya girişlere cevaplar 8-9 puan civarında başlar. Mantık olarak oyun açışlara verilen cevaplara benzer ancak destek konuşması yapacaksanız en az 8 OP olmalıdır, renk değişikliği yapacaksanız aynen araya giriş kuralları geçerlidir. Yani 8+ OP ve en az beş parça bir renk. Ortağınız araya girdi ve sizde 11+ OP varsa bunu mutlaka anlatmalısınız, çünkü renkle araya giren ortağınızda 8 ila 15 arasında bir puan vardır ve manşı kaçırabilirsiniz. Bu nedenle ortağınız araya girdiği zaman sizde de 11+ puan varsa açış rengine Cue-Bid yapmak iyi bir yöntemdir. Bunu ilerde Cue-Bid bölümünde ayrıntılı olarak göreceğiz.

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 olmadığını 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.

Aşağıda rakibin 1 Kör açışı üzerine araya girebileceğiniz örnek birkaç el.

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

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. Bu durumda ortağınız siz oyunu 1 Sanzatu açmış gibi davranacak ve eli uygunsa STAYMAN yada Jacoby Transfer uygulayacaktır. Sanzatu ile araya girerken de ortağınızın pas geçebileceğini unutmamalısınız. İşte rakibin Pik açışı üzerine 1 Sanzatu diyerek araya girebilecek bir el:

♠ R V 9 2	♥ A R 9	♦ D 10 5	♣ R V 7
-----------	---------	----------	---------

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. Birinci turda ve/veya 1 seviyesinde atılacak hiçbir kontur ceza konturu olamaz. Ayrıca ikinci turun başlarında 1 yada 2 seviyesinde atılacak konturlar da muhtemelen ceza konturu olmayacaktır. Bu konunun ayrıntılarını Sputnik ve Uyandırmalar Bölümlerinde bulacaksınız.

Apel konturu atabilmek için konuşulmayan üç renkten ortağınıza destek olabilecek durumda olmanız 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.

Aşağıda 1 Trefl açışı üzerine kontur atılabilecek birkaç eli inceleyiniz.

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

Aşağıda gördüğünüz her iki el ise rakibin 1 Kör açışına Apel konturu atmalıdır. 17 Onör puanıyla İlk elde Kör'ü kesmediğiniz için Sanzatu konuşamazsınız, ikinci elde ise beş parça Pik olmasına rağmen renkle araya giriş yapamazsınız, çünkü renkle araya girişte elinizde en fazla 15 OP olabilir. Dolayısıyla her iki elle de kontur atmak durumundasınız. İkinci elde ikinci turda Pik konuştuğunuz zaman ortağınız 16+ OP ve en az beş parça Pik'i anlayacaktır. Çünkü normal oyun açarla kontur atmış olan oyuncunun, ortağı zon daveti yapmadıkça bir daha konuşma hakkı yoktur.

♠ A R 9 8	♥ 10 6 4	♦ R 9 8 4	♣ A R
♠ A R 9 8 4	♥ 10 6	♦ R 9 8 4	♣ A R

Apel konturuna ortağınız 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, size konuşmasının mecburiyetten olmadığını göstermenin tek yoludur. Kuşkusuz burada apel konturunun atıldığı renk ile ortağınızın göstereceği renge göre konuşma seviyeleri değişecektir. Uzun rengi majörse ve 1 seviyesinde gösterme şansı varsa, 9 TP ile 2, 11 TP ile 3 ve 13 TP ile 4 seviyesinde konuşabilir. Mesela rakibin 1 Kör açışı üzerine attığımız apel konturuna karşı ortağınızın rengi Pik ise konuşmalar böyledir. Eğer durum tersine ise, yani rakibin 1 Pik açışına attığımız apel konturuna karşı ortağınızın rengi Kör ise konuşmak için zaten 2 seviyesine çıkmak zorundadır. Bu durumda 9-11 puanla 3 seviyesinde, 12-13 puanla 4 seviyesinde konuşması gerekir. Ancak 3 yada 4 seviyesinde konuşmak için renginin beş parça olması gerekir. Ortağınızın sıçrayacak puanı var ama beş parça rengi yoksa başka konuşmalar yaratmak zorunda kalabilir. Bu gibi durumlara Cue-Bid konusunda değineceğiz. Aşağıda, rakibin 1 Kör açışı üzerine atacağınız kontura ortağınızın cevap olarak 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 5 7	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 ortağınızın 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+ puanla 3 seviyesinde cevap verebilir. 11+ OP ile gene Cue-Bid yapmakta yarar vardır.

Ortağınızın 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. 10-11 OP ile 2 Sanzatu 12-13 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 ortağınızın apel konturunuza pas geçme hakkı yoktur, ancak açıcının ortağı da bir deklarasyonda bulunursa Pas geçme hakkı doğar, çünkü konturlu oynama durumundan kurtulmuş ve istiyorsanız bir kez daha konuşma fırsatınız 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. Rakip oyun açtığına göre siz 2.Oyuncu iseniz ortağınız da 4.Oyuncu olacaktır. Rakip tek renk göstermiş ve siz de pas geçmişseniz ortağınızın atacağı Apel konturu sizin atacağınızla, yani yukarda anlattığımızla aynı anlama gelir. Dikkat edilmesi gereken bir nokta bu konturun uyandırma konturu da olabileceğidir, bu konuyu ilerde göreceğiz.

Rakip iki renk konuşmuşsa o zaman 4.oyuncunun atacağı kontur diğer iki rengin en az 5-4 olduğunu ve oyun açar puanı 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 D 10 6 4 ♦ R V 9 8 4 ♣ 7

4.1.4 Cue-Bid

Beşli Majör sisteminde klasik Cue-Bid 2 Trefl açışına denk bir el göstermek için uygulanırdı. Ancak bu tip eller çok ender geldiği için artık bu uygulamadan vazgeçilmiş, şimdi iki renkli elleri göstermek için uygulanmaktadır. Eğer oyun açan rakibin üstüne 2 uzun renginiz varsa konuşmanın seyri içinde ikisini de göstermeniz oldukça zordur. İşte Cue-Bid artık bu gibi durumlarda tek deklare ile iki uzun rengi de gösterebilmek için uygulanmaktadır. **Cue-Bid; rakibin deklare ettiği rengi bir üst seviyede tekrarlamaktır.** 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

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 konvansiyon tüm alternatifleri içerdiği için çok daha net sonuç verir. Örneğin 1 Pik açışı üzerine 2 Pik deklaresi Kör ve Trefl gösterirken, 2 Sanzatu deklaresi Karo ve Trefl ve 3 Trefl deklaresi Kör ve Karo gösterecektir.

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 13-15 TP ve konuşulmayan renklerden en az 5-5 dağılım, pahalı rengin Cue-Bid'i ise 16+ TP ve aynı dağılımı gösterir. Ortağının cevap verme zorunluluğu vardır. Apel konturuna verdiğiniz cevaplar gibi düşünebilirsiniz. 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 13-16 puan ve kesinlikle 6-5 dağılım 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. ♠ V 10 8 3 2	♥ A	♦ A 7	♣ D V 8 7 4
2. ♠ A 8 7 6 3	♥ A 6	♦ V	♣ A R 8 5 2

Dördüncü pozisyondaki deneyimli 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 açışı 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 hem renginizin beş parça olduğunu düşünecek, hem de konuşma üç seviyesine çıkmış olacak ve başka bir renk bulma olasılığı azalmış olacaktır. Üstelik ortağınız gibi siz de açış rengi dışındaki tüm renklere destek verebiliyorsunuz. 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.

4.2 1NT 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.

4.2.1 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.

4.2.2 Cappeletti

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 5+ 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.

4.2.3 Multi Landy : Bu konvansiyon Cappeletti'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.

4.2.4 Trefl Landy : Rakibin 1 SA 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 ortağını 3 Trefl deklare etmek zorunda bırakır, 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, yada açış renginden keserle 3 Sanzatu deklare edebilir.

Oyun açar civarında puanı olmasına rağmen, tercih edebileceği bir renk ve açış renginden 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.

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

Beşinci el ise 3 Karo araya girişi için fazla kuvvetli bir el, bu nedenle kontur atmaya 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 maş 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.

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, minör açan ortağınızdan sonra rakibin araya girerek 1 majör deklare üzerine diğer majörün dört parça olduğunu göstermek için atılan konturudur. 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. 4 Parça olduğu 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 TP'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 ♦ R V 8 ♣ 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. Sputnik yaptığınız 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. Şlemler konusunu ilerde göreceğiz. Yukarıdaki Sputnik ortağın 1 Karo açışından sonra da uygulanabilir. Açıcı Sputnik yapan ortağına nasıl cevap verecektir? Ortağın en az 7-8 puanı vardır. Eğer oyunu minimum açış puanıyla açtıysa ve 4 parça Kör'ü varsa 2 Kör deklare eder, minimumda değilse sıçrayarak Kör okur, yada puanı daha da fazlaysa doğrudan manş skor ilan edebilir. Kör'ü desteklemiyorsa, gene minimum açışla, Trefl'i 5 parçadan açtıysa onu tekrar eder, değilse ve Pik'i kesiyorsa 1 SA deklare eder. Bunların tersi durumda ikinci bir renk söylemek zorunda kalabilir. Eğer minimumda değilse, Pik'i kesmek şartıyla sıçrayarak 2 SA yada puanı daha da çoksa 3 SA deklare edebilir, yada pahalı ikinci bir rengini gösterebilir. Ancak eliniz çok ters bir el olabilir ve çaresiz durumda kalabilirsiniz. Bir örnek el üzerinde konuşalım.

♠ 8 3 2 ♥ R 10 6 ♦ R V 10 ♣ A D 7 4

Yukarıdaki elde oyunu 1 Trefl açtınız , rakip 1 Pik ile araya girdi ve ortağınız da kontur attı, ne yapacaksınız? Ortağınızın Kör'üne destek vermeye kalksanız sizde de dört parça olduğunu düşünecektir, Trefl'i tekrar etmeniz için beş parça olması gerekir, Sanzatu konuşamazsınız çünkü Pik keseriniz yok, dört parça olmadığı için Karo da konuşamazsınız, çünkü Karo konuşmanız, ilk açışınız Trefl olduğu için minimum beş parça Trefl ve dört parça Karo'nuz olduğu anlamına gelecektir. Son derece çaresiz bir durum. Cue-Bid için puanınız yeterli değil. 4 parça Trefl'i tekrarlamaktan başka çare yok.

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 kontur atabilirsiniz. Ortağınız ilk aşamada 4 parça Piki 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.
- 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 bir çok bilgi verecektir. Birincisi puanınızın normalden biraz fazla olduğu, ikincisi Pik keseriniz olmadığı, üçüncüsü 4 parça Körünüz olmadığı ama muhtemelen 3 parça olduğu, Treflinizin 6 parça olmadığı, Karonuzun 4 parça olmadığı gibi. Yani neredeyse elinizde ne varsa anlattınız.

- Bir de defansın yapabileceği Sputnik vardır. Ortağınız bir renkle araya girdi ve açıcının ortağı açıcıyı desteklediyse 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 için söylenebilecek son şey, natürel konuşma ile elinizi anlatma şansınız varsa Sputnik konturunu uygulamayın.

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 açıcından 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 1 seviyesinde renkle araya girdiyse :

Destek cevaplarında bir değişiklik yoktur ama Sanzatu cevapları değişir. Rakibin araya girdiği rengi en az 1,5 defa kesemiyorsanız açıcuya Sanzatu cevabı veremezsiniz. Eğer 1 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. 11+ puanla da 5'li renkle sıçramasız 2 seviyesinde konuşabilirsiniz.

Kuvvetli bir elle de konuşacak bir şey bulamıyor olabilirsiniz. Bu durumla ortağın minör açışı üzerine rakibin majörle araya girmesi sonucu karşılaşabilirsiniz. Örneğin Ortağınız 1 Trefl açtı, rakip 1 Pik ile araya girdi. Sizde de 4 parça Trefl ve gerisi 3'er parça, 12 de puan olsun. Pik'i kesmediğiniz için Sanzatu deklare edemezsiniz, Trefl 5 parça olmadığı için destek veremezsiniz, Kör dört parça olmadığı için Sputnik uygulayamazsınız ve konuşabilecek bir renginiz de yok. Bu durumda yapılacak iş Cue-Bid uygulamaktır. Burada uygulayacağınız Cue-Bid rakip rengi kesmediğinizi, ortağınızın rengini tuttuğunuzu ama bu turda destek veremediğinizi ancak oyunda zon gördüğünüzü anlatır. Bu Cue-Bid bir Sanzatu manşu bulmak için yapılmıştır. Aşağıdaki el bu duruma örnek teşkil etmektedir.

♠ 9 8 3 ♥ D V 10 ♦ R V 8 ♣ A D 7 4

Ortağınız 1 Trefl 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.

Aynı Cue-Bid ortağınızın majör açtığı durumda bir şlem kontratı bulmak için de uygulanabilir. Örneğin Ortağınız oyunu 1 Kör açtı, rakip 1 Pik ile araya girdi, sizde 5 parça Kör ve toplam 16 puan var, konuşabileceğiniz dört parça bir renginiz de yok. Eğer rakip araya girmemiş olsaydı, doğrudan destek vermekten kaçınacak ve mecburen üç parça bir renginizi söyleyecektiniz. Rakibin araya girmiş olması bu durumda sizin için bir fırsat yaratmış oluyor ve siz Cue-Bid yaparak oyunu açmış olan ortağınıza rengini desteklediğinizi, ikinci bir renginiz olmadığını ve puanınızın çok olduğunu göstermiş oluyorsunuz. Eğer şlem umudu görmeseydiniz oyunu doğrudan manşu bağlayabilirdiniz. Aşağıdaki eli örnek alalım.

♠ 9 2 ♥ R V 10 8 6 ♦ R V 8 ♣ A R 4

Bu elde Kör'e ilk turda destek vermeniz tamamiyle yanlış anlaşılacaktır. Elinizde şlem umudu taşıyan bir el olduğunu başka türlü anlatmanın yolu yoktur, Cue-Bid yaparak 2 Pik deklare etmelisiniz.

2. Rakip 2 seviyesinde renkle araya girdiyse :

Destek cevaplarında gene bir değişiklik yoktur, Sanzatu cevabı yukarıda anlattığımız kurallara bağlıdır ama bu sefer 2 SA deklare edeceğimiz için, açışa sıçrayarak Sanzatu cevabı vermişsiniz gibi algılanacak ve 11 OP gerektirecektir. Renk değişikliği yaparsanız gene 2 seviyesinde bir renk konuşacaksınız ve gene 11+ puan gerekecektir.

3. Rakip 1 SA ile araya girdiyse :

Destek cevaplarında 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, bu nedenle 11+ puan da şart değildir.

4. Rakip Apel Konturu attıysa :

Normal bir destek ve 10+ puanla sürkontur atabilirsiniz, diğer cevaplarda bir değişiklik yoktur.

5. 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'le 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 göstereyim.

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+ puan 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

6. Rakip Zayıf Araya Giriş Yaptıysa :

Zayıf açışlar gibi, zayıf araya girişler de konuşmalarınızı zora sokar. Ortağınızın 1 Kör açışı üzerine rakibin 2 Pik araya girişinden sonra, 8-10 puanlı Köre desteği olan elinizi nasıl göstereceksiniz? 2 Sanzatu dersiniz, Pik keseri olan 11 onör puan göstermiş olursunuz. 3 Kör, koz desteği ve 11 puan gösterir ve Açıcıyı manşa zorlar; herhangi bir renk değişikliği de en az 11 puan gösterecektir.

Burada yapılacak en iyi şey kontur atmaktır, ama bu kontur ne anlama gelecek ve Açıcı nasıl cevap verecektir? Bu konturu bir tür Sputnik konturu gibi düşünmek mümkün. Yani konuşacak bir şeyleriniz var, ama bu seviyede naturel konuşamıyorsunuz, çünkü puanınız yetmiyor. Bu durumda, Açıcı Cevapçının konuruna pas geçerek konturu cezaya çevirebilir. Aksi durumda mutlaka konuşması gerekir. Varsa ikinci rengini deklare eder, ilk rengini tekrar edebilir, araya giriş rengini kesiyorsa Sanzatu konuşabilir, yada çok kuvvetliyse araya giriş renginin Cue-Bid'ini yapabilir

Şimdi tüm bu konuşmaları bir tablo ile özetlemeye çalışalım.

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 puan En az 5 parça, en az 11 puan En az 3 parça, 11 puan 12-15 onör puan, Açıcının 1 Pik keser ile 3 Sanzatu konuşmasını bekler, Kör desteği yok 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 puan Kör keseri 11 puan En az 5 parça, en az 11 puan 12-15 onör puan, Açıcının 1 Kör keser ile 3 Sanzatu konuşmasını bekler, 4 parça Pik yok Oyun

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

Aşağıdaki Cevapçı ellerinde, Açıcı oyunu 1 Kör ile açıyor ve 2.Oyuncu 2 Pik ile araya giriyor. Cevapçının konuşmaları ne olacaktır?

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

Birinci elde 1,5 Pik keseri ve 13 onör puan ile 3 Sanzatu konuşabilir.

İkinci el, kontur attıktan sonra Kör desteği gösterebilecek bir el.

Üçüncü el 4 parça Kör ve 12 onör puanıyla 4 Kör manş konuşmalıdır.

Dördüncü elde Kör desteği yok, ama 14 onör puan ile ortağından 1 Pik keseri ile 3 Sanzatu konuşmasını isteyebilir. Doğru deklare 3 Pik.

Beşinci elde doğru cevap 3 Trefl.

Altıncı el ile ilk turda pas geçmelidir.

Cevapçının konturundan sonra Açıcının 2.Konuşmalarını da ayrı bir tabloda ele alalım.

Açıcı	Rakip	Cevapçı	Açıcı	Açıklama
1 Kör	2 Pik	Kontur	Pas 2 SA 3 Trefl 3 Karo 3 Kör 3 Pik 3 SA	Ceza Minimum açış, Pik keseri Naturel, iyi el Naturel, iyi el 6 parça olması beklenmez, minimum açış Cue-Bid 16+ puan Pik keseri 16+ puan
1 Trefl	2 Kör	Kontur	Pas 2 Pik 2 SA 3 Trefl 3 Karo 3 Kör 3 Pik 3 SA	Ceza 4 parça Pik Minimum açış, Kör keseri En az 5 parça Trefl, minimum açış En az 5-4 minör dağılımı Cue-Bid 16+ puan 4 parça Pik 16+ puan Kör keseri 16+ puan

Şimdi de, 1 Kör - 2 Pik - Kontur konuşma sekansından sonra Açıcının ikinci konuşmasına örnekler verelim.

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

İlk el rengin basit tekrarını gerektiriyor, 3 Kör.

İkinci el Pik keseri ile 2 Sanzatu deklare edebilir.

Üçüncü elde natürel olarak konuşacak ikinci bir renk var, ve toplam puan 16'yı buluyor, doğru cevap 3 Karo.

Dördüncü el zayıf bir el ve renk tekrarından başka çare yok, 3 Kör.

Beşinci el çok kuvvetli ama Pik keseri yok, bu nedenle 3 Pik ile Cue-Bid yaparak Cevapçayı manşa zorlar.

5.1.2 Cevapçıdan Sonra

Cevapçıdan sonraki araya girişler de işinizi bozabilir. Her konuşma ek bir bilgi vermelidir. Dolayısıyla verecek ek bir bilginiz yoksa pas geçersiniz. 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. 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, 16+ puan
			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	Kör desteği yok, 18-19 puan
			3 Sanzatu	Oyun
			4 Karo	Splinter Bid
			4 Kör	Oyun

Aşağıdaki örneklerde, ilk 3 konuşma tabloda gösterildiği gibi geçiyor, yani 1 Trefl açışına 1 Kör cevabı aldıktan sonra, 4.Oyuncu 2 Pik ile araya giriyor. Açıcı olarak aşağıdaki ellerle ne yapmanız gerekir?

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

İlk elde 4 Kör kesin görünüyor. O zaman, 4 Karo deklare ederek Splinter Bid uygulamak en doğru konuşma olacaktır.

İkinci el zor bir el. Pik keserleri var, ama 2 Sanzatu konuşmak için el zayıf. Pas geçerek Cevapçının bir daha konuşmasını beklemek gerekiyor.

Üçüncü elde Köre basit destek verilebilir. Cevap 3 Kör olmalıdır.

Dördüncü elde 6 parça Trefl var, ama oyunu 3 Sanzatuya yönlendirebilmek için Pik keserlerini göstermek daha önemli. Onun için doğru konuşma 2 Sanzatu olacaktır.

Beşinci elde Trefl'inizin 6 parça olduğunu gösterin, 3 Trefl.

Altıncı el çok kuvvetli, 3 Pik ile Cue-Bid yaparak ortağınızı Pik keser varsa 3 Sanzatu manşına zorlamalısınız.

Yedinci el de zor bir el. 15 puanınız var, ama 4 Kör için yetmeyebilir. Kontur atın ve Cevapçığı bir daha konuşmaya zorlayın.

Sekizinci elde 4 Kör manşu ilan etmelisiniz.

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 konturu 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 sonra 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 sanki 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. 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. Tabii bu durumda Pik keserinizi gösterememiş oldunuz.

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 yapabilirsiniz. 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 elinizdeki puanı göstermemiş olacağınız için konuşmayı sürdürme insiyatifinin sizde olması gerekecek, ama ortağınızın vereceği cevapla puanını anlamanız 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

Her oyuncunun istediği kadar konuşup seviye yükseltmesine, yada düşük puanla olur olmaz araya girmesine tek engel ceza konturudur. Bir oyunu konturlu oynayıp battığınız zaman çok daha fazla puan kaybedersiniz. Tersine kontur çekilen bir oyunu çıkarırsanız da 2 misli puan alırsınız.

Bir seviyesinde ceza konturu atılmaz. 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 biraz 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, bir el de ortağınızın alabileceğini varsayıyorsunuz. 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.

Atacağınız ceza konturunun herhangi bir şekilde Sputnik, Apel yada Uyandırma olarak anlaşılması ihtimali varsa kontur atmayın.

Bölüm 8 : Şlem Konuşmaları

Şlem deklarasyonu rakibe en çok bir el vermeyi, Grandşlem ise hiç el vermemeyi taahhüt ettiğiniz anlamına gelir. Şlemlerin ikramiyeleri olduğunu daha önce belirtmiştik. Dolayısıyla eğer puanınızın yeterli olduğunu düşünüyorsanız Şlemi mutlaka denemelisiniz. Ancak çıkması çok zor bir Şlemi zorlayarak kesin bir zonu kaçırıyor da olabilirsiniz. Bu ikilemden kaçınmanın yolu yoktur, ama bu ikilemi mümkün olduğunca azaltacak ve Şlem deklare edip etmemeye karar vermenizi kolaylaştıracak bazı konvansiyonlar vardır.

Kontrol Konuşmaları : Kozda karara vardıktan 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.

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 sürecek; 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 şlemden 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. Burada cevap, eğer koz kızı varsa Rualarla birlikte verilir. Tek Rua varsa Rua rengiyle söylenir, iki Rua varsa olmayan Rua'nın rengi söylenir. Tüm olasılıkları bir tablo ile anlatalım.

Doğu	Açıklama	Batı	Açıklama
1 Pik		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

Bu Rua cevabı uygulamasını 4 Sanzatudan sonra 5 Sanzatu ile Rua sayısı sorulduğu zaman da aynı şekilde uygulayabilirsiniz. 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 : 1 SA ve 2 SA oyun açışlarında, yada Sanzatu şlemine gidildiği belli olan durumlarda 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 mi arıyorsunuz, 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 da 4 Pik cevabı verdiğini 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 As, yada keycard olduğunu gösterir. Cevaplar aynı Blackwood mantığında olduğu gibidir, sırasıyla ilk basamak o renk dışında As olmadığını, ikinci basamak o renk dışında 1 As olduğunu gösterir ve bu şekilde devam eder. Şimdi konuşmaları tamamlayalım:

Açıcı	Cevapçı	Açıcı	Cevapçı	Açıklama
1 Pik	4 Pik	5 Trefl	5 Kör	5 Trefl, Trefl dışında kaç Asın var sorusudur, 5 Kör cevabı Trefl dışında 1 As'ım var demektir. Bundan sonra Açıcı doğrudan Pik şlemini deklare edebilir.

Exclusion Blackwood'u Açıcı da, Cevapçı da uygulayabilir. Roman Keycard Blackwood oynanıyorsa, burada da keycard cevapları verilecektir.

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. Konuşmaları ele alırsak:

Açıcı	Cevapçı
1 Kör	4 Kör
4 Pik	

Bu konuşma sekansında 4 Pik Exclusion Blackwood'dur, ve Pik dışında As yada keycard cevabı verilmelidir. Aynı uygulama 1 Kör - 3 Kör konuşma sekansından sonra da geçerlidir.

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" dir. Bir örnekle açıklayacak olursak, Klasik Blackwood uygulamasında, 4 Sanzatu As sorusuna 5 Karo araya girişi olduğu zaman, Kontur As olmadığını, yada 4 As olduğunu, Pas 1 As olduğunu, 5 Kör 2 As olduğunu, 5 Pik 3 As olduğunu gösterir. Keycard oynanıyorsa da, Kontur 0-3 Keycard, Pas 1-4 Keycard, 5 Kör ise 2-5 Keycard gösterecektir.

Bu uygulamanın bir avantajı da, As 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. Yani 4 Sanzatu As sorusuna kontur atıldığı zaman, sürkontur 0-4 As, Pas 1 As, 5 Trefl ise 2 As olduğunu gösterir. Keycard cevaplarında da aynı mantık geçerlidir.

Burada da, As eksiği olduğunu öğrenen oyuncu, şlemden vazgeçecekse, sürkonturlu 4 Sanzatu oynamayı tercih edebilir.

5 SA Josephine : Bu konvansiyon, anlaşılan 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 araştırırız. Bir örnekle açıklayalım : Elinizde 5 parça tek büyük onörlü bir majör renk ve 21 puanınız var. Oyunu 1 majör açtınız ve ortağınız 4 seviyesinde konuşarak manş ilan etti. Bir renginiz şigan, diğer iki renkte As, Rua eksiğiniz yok, ancak koz oynayacağınız renkte tek büyük onörünüz var. Bu durumda As sayısını öğrenmek işinize yaramayacaktır çünkü ortağınız 2 As bile verse Grandşlem oynamanıza yetmeyebilir. İşte böyle bir elle Blackwood yapmadan 5 SA Josephine konvansiyonunu uygularsınız. Ortağınız 1 büyük onör ile şlem, iki büyük onör ile Grandşlem deklare edecektir. Aşağıda örnek elinizi ve konuşmaları görüyorsunuz.

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

Batı	Doğu
1 Pik	4 Pik
5 SA	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 1 Pik - 4 Pik - 5 Pik deklaresinde olduğu gibi. Şimdi ortak sıfır keycard ile pas geçecek, 1 keycard ile şlem, 2 keycard ile grandşlem konuşacaktır.

İtalyanlar bu konvansiya çok yararlı bir ekleme getirmişlerdir. 5 SA deklaresine eğer kozdan büyük onör yoksa 6 Trefl diye cevap verilir. Bu deklarasyon aşağıdaki gibi bir örnekte son derece yararlıdır.

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

Yukarıdaki örnekte oyunu 1 Pik açtınız ve ortağınız 4 Pik deklare ederek manş ilan etti. Kontrol konuşması yapmanızın bir anlamı yok, çünkü zaten tüm renkleri siz kontrol ediyorsunuz. Blackwood yapmanın bir yararı olmayabilir çünkü ortağınız 1 As verirse hangisi olduğunu bilemeyeceksiniz. Bu durumda yapabileceğiniz tek şey 5 SA deklare ederek Koz onör araştırmasına girmektir. Ama ortakta büyük koz onörü yoksa ne cevap verecek? 6 Pik derse As’ın onda olduğunu sanacak ve 7 konuşacaksınız. İşte bu durumda en iyi cevap 6 Trefl’dir. Bu kozdan büyük onörüm yok anlamına gelir, siz de koz As’ı dışarda iken Grandşlem oynamaktan kurtulmuş olursunuz.

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 manş deklaresi verebilecek, 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 kontrol konuşmalarını sürdürebilir,

doğrudan Blackwood konvansiyonlarına geçebilir, 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, en az 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, 13-15 onör puan ve gene tek parça, yada şigan Karo gösterecektir. Bu durumlarda da Cevapçı elindeki puana göre şleme gidip gitmemeye karar verir.

♠ 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 11 civarında puanı varsa 4 Kör diyerek konuşmayı bağlar. Ancak 14+ puanla şlem düşünmeye başlayabilir.

Splinter Bid uygulamak için 4 parça destek gerekir ama 3 parça destekle de iyi bir el varsa, ve puan yetiyorsa Splinter Bid uygulayabilirsiniz. 16+ onör puanla Splinter Bid uygulamamak gerekir. Bu kadar puanla şleme gitme tercihini 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

Renk açıştan sonra puan hesabı yaparak şlem araştırmak sanzatu açışlarına göre daha zordur. Çünkü 1 Pik açışı yapan oyuncunun elinde 12 ila 19 puan olabilir, yada 1 Trefl açışına 1 Kör cevabı veren ortakta 4+ parça Kör ve 6+ her türlü puan olabilir. Ortağınızla puan açısından anlaşmayı kolaylaştırmak için yapacağınız forsingler çok önemlidir. Renk değiştirmenin sadece bir tur için forsing olduğunu asla unutmamalısınız. Şlem kararı vermek için gerekli konuşmalara birkaç 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 tüm deklarasyonlar kontrol konuşmasıdır.

Batı	Doğu
1 Pik	2 Trefl
2 Sanzatu	3 Pik

Burada gördüğünüz 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 gösteremeyebilir. 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 konuşmalar kontrol konuşmaları olacaktır.

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

Batı	Doğu
2 Trefl	2 Kör
2 Pik	3 Pik

Burada da 3 Pik şlem teklifidir, çünkü kötü bir el ve destekle Cevapçının 4 Pik demesi gerekirdi.

8.2 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. Şimdi öncelikle daha önce Sanzatu açışına cevaplarda görmediğimiz bir deklarasyona değinelim. Sanzatu açışına karşı 3 seviyesinde Kör veya Pik deklarasyonu 6 parça koz ve şlem teklifi demektir. Açıcı 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.

Eğer 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

	K	
B		D
	G	

Konuşmalar şöyle olacaktır:

Batı	Doğu
1 SA	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 3 SA. 3 Karo deklaresi Trefl'i desteklediğini ve Karo'yu kontrol ettiğini gösterir. Bundan sonra Blackwood konvansiyonuna geçilebilir.

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 2 Pik 2 SA 3 Trefl 3 Karo 3 Kör 3 Pik 3 SA 4 Trefl	5-4 Kör-Pik (Smolen) 5-4 Pik-Kör 3SA'ya davet 5 parça Trefl 5 parça Karo 4-5 Kör-Pik 4-5 Pik-Kör Oyun Gerber	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

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 fitiyle 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 gene Gerber Konvansiyonu uygulamak gerekebilir.

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

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

Açıcı	Cevapçı	Açıklama	Açıcı
2 Pik	2 SA	3SA'ya davet	Maksimumsa 3 SA, 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 skor 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 destekliyorsa, 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 8	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="text-align: center;">K</div> <div style="text-align: center;">B</div> <div style="text-align: center;">D</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: center; margin-top: 10px;">G</div>	♠ A R 7 3 2
♥ A 8 5		♥ 2
♦ A D 8		♦ 7 4
♣ R 10 8		♣ A D 7 5 2

Konuşmalar:

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	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="text-align: center;">K</div> <div style="text-align: center;">B</div> <div style="text-align: center;">D</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: center; margin-top: 10px;">G</div>	♠ A R 9 7 3
♥ A R 8 5		♥ 9
♦ A D 8		♦ 7 4
♣ 10 8 7 2		♣ 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, Maşa 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, Maşa 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 yetmiyordur.

Minör transferlerinden sonraki renk değişikliği de kontrol konuşması ve şlem teklifidir. Açıcının kontrol konuşmalarını sürdürmesi beklenir, kontroller tamamlandıktan sonra Blackwood konvansiyonuna geçilir.

As veya Rua sorarken, ortağınızın vereceği cevabın sizi hangi seviyeye çıkartabileceğini düşünmeden Blackwood yada Gerber uygulamayın. Çünkü hem şlem için gerekli olan cevabı alamamış, hem de mecburen şlem seviyesine çıkmış olabilirsiniz. Örneğin; anlaştığınız koz Trefl ise ve siz 4 SA ile Blackwood yaparsanız ortağınız 1 As'ını göstermek için 5 Karo deklare edecektir. Eğer 1 As şlem oynamanıza yetmiyorsa bile oyunu 6 Trefl oynamaktan başka çareniz yoktur, çünkü 5 Trefl seviyesini geçmiş oldunuz.

8.3 2 Sanzatu Açışdan Sonra Şlem Konuşmaları

2 Sanzatu açış kuralları normal de 1 Sanzatu açış kurallarıyla aynıdır, ancak bazı sistemlerde 5 parça majörle de 2 Sanzatu açışı yapılabilir. Bu nedenle çözümleri de iki ayrı başlık altında inceleyelim.

8.3.1 5 Parça majörle 2 Sanzatu Açan Sistemler

♠ R 8 5 4 2 ♥ A R ♦ A R D ♣ D 8 2

Yukarıda gördüğümüz elle 2 Sanzatu açıyorsanız, 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	5'li majör yok, 4'lü majör var
			3 Kör	5 parça Kör
			3 Pik	5 parça Pik
			3 SA	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.

8.3.2 5 Parça majörle Sanzatu Açışı Yapmayan Sistemler

Eğer 5 parça majörle hiçbir seviyede Sanzatu açışı yapmıyorsanız, o zaman 1 Sanzatu açışlardakine benzer bir konuşma sekansı üretebiliriz.

Burada önereceğimiz sistem temelde 1 Sanzatu açışlarda uyguladığımız sistemin 2 Sanzatu açışlara uyarlaması olacaktır. Burada en büyük sorunumuz anlaşmak için yeterince basamak olmaması, ve iki el arasında puan farkı çok olduğu için, Cevapçının şlem teklifini yapıp kontrolü Açıcıya bırakma zorunluluğudur. Önce Stayman uygulamaları;

Açıcı	Cevapçı	Açıcı	Açıklama	Cevapçı	Açıklama
2 SA	3 Trefl	3 Karo	4 parça majör yok	3 Kör 3 Pik 3 SA 4 Trefl 4 Karo 4 SA	5-4 Pik-Kör 5-4 Kör-Pik Oyun En az 5 parça Trefl, şlem teklifi En az 5 parça Karo, şlem teklifi Kantitatif
		3 Kör	4 parça Kör	3 Pik 3 SA 4 Trefl 4 Karo 4 Kör 4 SA	4 parça Pik Oyun En az 5 parça Trefl, şlem teklifi En az 5 parça Karo, şlem teklifi Oyun Blackwood
		3 Pik	4 parça Pik	3 SA 4 Trefl 4 Karo 4 Pik 4 SA	Oyun En az 5 parça Trefl, şlem teklifi En az 5 parça Karo, şlem teklifi Oyun Blackwood

Tablodaki bazı noktalara açıklık getirelim. Cevapçının ikinci konuşmasında 5 parça minör gösterdiği durumlarda bu şlem teklifi olduğuna göre, Açıcı kontrol konuşmalarını sürdürebilir yada diğer şlem konvansiyonlarına geçebilir.

Bir de Transfer uygulamalarına bakalım;

Açıcı	Cevapçı	Açıcı	Cevapçı	Açıklama
2 SA	3 Karo	3 Kör	Pas 3 Pik 3 SA 4 Trefl 4 Karo 4 Kör 4 SA	5 parça Kör, çok zayıf el 5-5 majörler 5 parça Kör, Oyun 5-5 Kör ve Trefl, şlem teklifi 5-5 Kör ve Karo, şlem teklifi Oyun Blackwood
	3 Kör	3 Pik	Pas 3 SA 4 Trefl 4 Karo 4 Pik 4 SA	5 parça Pik, çok zayıf el 5 parça Pik, Oyun 5-5 Pik ve Trefl, şlem teklifi 5-5 Pik ve Karo, şlem teklifi Oyun Blackwood
	3 Pik	4Trefl	Pas 4 Karo 4 Kör 4 Pik 4 SA 5 Trefl 5 Karo	6 parça Trefl, çok zayıf el 6 parça Karo, çok zayıf el Kör kontrolü, şlem teklifi Pik kontrolü, şlem teklifi Blackwood Oyun Oyun

Cevapçının 5-5 dağılım gösterdiği durumlarda, Açıcı kontrolü ele alır, isterse kontrol konuşmalarını sürdürebilir, yada şlem konvansiyonlarına geçebilir. Hangi rengin oynanacağına Açıcı cevap vereceğine göre, Cevapçının 5-5 dağılım gösterdiği konuşmalar gerçek olmalıdır. Cevapçı, ikinci bir 5 parça rengi olmaması durumunda 5 parça ile majör şlemine gitmeyi düşünüyorsa, 2. turda ya 3 Sanzatu deklare ederek Açıcının majöre dönmesini bekler, yada Sanzatu şlemine gider.

Cevapçının elinde 6 parça majör olduğunda ise, transferi uyguladıktan sonra doğrudan şlem konvansiyonlarına geçmesi gerekiyor.

6 Parça Karo ile Karo şlemi teklif etmek isteyen Cevapçı, 2 Sanzatu açışına 4 Karo deklare ederek bunu anlatabilir.