

KONUSMALAR

OVERCALL Genel Stil
5+ card 7-16 HCP, Cue :F1 (fit varken 11+HCP, yokken 13+HCP), YENİ RENK : bir tur forcing
Jump Sup:PREEMPTIF,
4.Position: 5+ kart 8+ puan,
1 NT OVERCALL Genel Stil
15+-18- HCP dengeli
Ortak NT açmış gibi devam eder
4.Pos:11-15(-) HCP
balancing 1 NT(11-14): 2♣ range stayman 2♦/♥ transfer 2 NT davet
SICRAMALI OVERCALL
Zayıf 6'lı renk, 4-10 HCP,
4. den 15 puan 6 lı kalite!i
DIREK ve SICRAMALI CUE-BID
Direct: Michael'is, acis degerleri yok (ya 15 p'ya 0-11p ↓), ♠ + minör'le 2nt deniyoruz
Cevap: terchi:0-7, sicramali terchi:8-10, 4.renk naturel
Jump Cue: 3NT oynamak için soru, en az 7 li calisan renk var
1X - P - 1Y-2X (diğ er renkler 5-5 defansif)
1X - P - 1Y-2NT (diğ er renkler 5-5 ofansif)
1X - P - 1Y-2Y (oynamaya)
SANZATUYA KARSI
Kontur:Cezaya yönelik el (2.den 14+puan, 4.den 10-13 puan), 2♣ : 5+ - 4+ Majör 2karo multi 2MJ kendisi
PREEMPTLERE KARSI
Negatif kontr seviye yok
Cue: 3 NT için durdurucu soruyor 2pik-3 pik gibi
ARTIFISYEL KUVVETLİ ACISLARA KARSI
Natürel
RAKIBİN TAKE-OUT KONTURUNA KARSI
RDBL-9'HCP defansif degerler, yarı dengeli,4C fit Ø
Sicramalı destek: Preemptif

ATAK VAPPELLER

Renge	ATAK	Partnerin rengine		
Sanzatuya	3/5	sayıyla		
Ayrıntılar	2/4(At)	sayıyla		
Asa appel, Ruaya sayı verilir,				
ATAKLAR				
Atak	Koz	NT'ye		
AS	AK, AKx(+), Ax(+)	aynı		
RUA	AK, AKx(+), KQx, Kx	AKJ10x(+) KQ (V)(10) x AKQ10		
DAM	QJx(+), Qx,	KQ10, QV(T)(9)x, AQVx(x)		
VALE	J10x(+), Jx, (A) (K) J10x(+),	aynı		
10	Onör109, 109x(+), 10x	aynı		
Büyük	Sayı	İddiası yok		
Küçük	Sayı	İddiası var		
RENGE UYMA VE DEFOSLAR				
Kartlar	Büyük	küçük		
koz	Partnere	Gel	Gelme	$H^i \neq E$
	Deklarana			
	Defoslar	gel		$H^i \neq E$
San	Partnere	Gelme	Geli	$L_{04} \neq E$
za	Deklarana			
tuda	Defoslar	gel		$H^i \neq E$
oyunda küçük kartlar onör vaadeder, 6-7-8-9 genellikle etmez.				
*Sayı düz, As'a önce begenip begenmediğimizi belirtiriz, gerekli durumlarda prafansiyel apel				
* BÜYÜK DEPOS $Discard = H^i \neq E$				
* NT kırık sekans başı $Count = H^i - L = E$				
KONTURLAR				
Takeout (T/O) KONTURU				
12+ HCP, w/4-4-4-1 ile daha zayıf olabilir				
Cevap: Cue:F(11+), Sicrama:Limit, INT: 8-10 puan				
4. Pos: 7+ onör puanı 4'ü M,				
DİĞER KONTURLAR				
Negatif kontr seviye yok				
1 nt 'ye araya girilirse negatif				
1X - P - 1Y - DBL (diğer renkler 4+ -4+)				

Name: i. Fendo, SAKIC I
Ahmet KAHRAMAN

SİSTEM ÖZETİ

GENEL YAKLASIM VE STIL	
5	Kard major ,
INT acisi : 15-17 onorPuanı	
INT cevabi: semi forcin	
DEFANS GEREKTIREBILECEK ÖZEL	
ACILISLAR	
2 ♣ :	Kuvvetli artıfsyel
2 ♦ :	Zayıf 6'lı karo
2 ♥ :	Zayıf 6♥ , 7-10 pts
2 ♠ :	Zayıf 6♠, 7-10 pts
ÖZEL KOMPETETİF KONUSMALAR	
Lebensohl, michael's cue, basit (genel) trnl,	
ÖZEL FORSİNG PAS (FP) KONUSMALARI	
4 seviyesinde kontrol sonrası paslar FP dir.	
2 ♣ açısı yapan kişinin- rakip araya girdiğinde- pası FP.dir	
4. Renk zon forsingimiz sonrası paslar FP dir.	
Biz zonu ortaklaşa puan kuvveti olarak	
söylüyorsak rakip baraja konuşuyorsa limite	
olmaya oyuncunun pası FP dir	
DİĞER	
3. 4. den drıruy 2 ♣ : koza donus neatif	
PSİSİK KONUSMA	
Nadir	

ACIS	MINİM KARD SAYISI	NEGAT KONTR SINIRI	TANIMI	CEVAPLAR	SONRAKI KONUSMALAR	RAKIP ARAYA GİRMİŞSE
1♣ / ♦	3	7♣	11-21 HCP	1m→1M→1NT→2 TWO WAY Inverted mimör	1m→2Majör:0-7 HCP 6 card. 1m→1M→2NT: 18-19 dengeli fit olabilir / 1m→1M→4M gambling .3 NT diğer majör tek 9-12	1♣ - 2♣ tutuşu davet 1♦ - 3♣ tutuşu davet
1♥ / ♠	5	7♠	11-21 HCP	1♣ 2nt fit-davet, 3 trf 8-11CL, 3 Majör 0-6 puan 4 lü fit)- Splinter 9-12 onör 3karo 8-11 KARO	4m-18 4m-18	1M-4L-5L-6L Takipler ortagin acısına T/O DBL atmislarsa geçerli.
INT	-----	3♠	15-17HCP dengeli 5 li majör olabilir	2♣ Stay, 2♦ /♥ :Jacoby, , 2nt trf to ♦ 4♣ (♥): 4♦ (♠)Σ.A.Texas transfer araya girilmediginde gecerli; 4NT:kanitativ	4♥4♠ OYNAMAYA 3treff 5 majör sorar 2pik=a) cu transferi b) 3NT davet	Negatif kontr, lebensohl (dbl davet eli)
2♣	-----	-----	22+ HCP or 8½+ trick	2♦ :4+ pts 2NT: 5+♥ 8+puan 2♥:sec.neg.(0-4)		Araya renkle girilirse DBL, +3 konturla girilirse RDBL puan PASS sek.neg. -(3-)
2♦	6		5-10 pts	2NT: Soru Denge donuş kötü	Yeni renk 4 tur forçip	
2♥	6♥	-----	5-10 HCP 6 kard	2NT:röle, koza donuş zayıf, yeni renk deger	Yeni renk 4 tur forçip	
2♠	6♠		5-10 HCP 6 kard	2NT:röle, koza donuş zayıf, yeni renk deger	Yeni renk 4 tur forçip	
2NT	-----	-----	20-21 onör puan dengeli el	Stayman, transfer,minör stayman		
3♣ / ♦ 3♥ / ♠	7	-----	PREEMPTIF	Trel-karo, karoya-treff kısıklık sorar		
3 NT	7	-----	Kapalı 7+bir minor	4 karo tek sorusu - 4 treff 5 min düzelt		
4♣ / ♦	7	-----	PREEMPTIF	yeni renk:CUE		
4♥ / ♠	7		PREEMPTIF			
5♣ / ♦	7		PREEMPTIF			

SLEME YAKLASIMLAR VE KONVANSIYONLARI

RKCB, ters keycard, 4. renk, DOPI, ROPI, splinter, Koz Damı sorusuna
varsa extra ile yoksa koza dönüş
4NT kantatative Kabul eden 5 seviyesinde 4'lü rengi, 6 seviyesinde 5'li
rengi söyler
5 NT: Rua sorusuna ⇒ Söylenen rengin Ruası veya diğer iki renklerin
Ruası.
4NT - 5NT 2 key-card + şigan
6 x 1-3 key-card söylenen renk şigan
Exclusion: düz key-card