



BRİÇ
AKADEMİ

DEFENSIVE AND COMPETITIVE BIDDING
OVERCALL(Style; res; 1/2 level; 4 th .pos)
4-17 HCP 4 ⁺ C Cue : F1(11 ⁺) if no fit 18 ⁺ ,jump raise:PRE
Jump cue:8-10 4C sup not obligatory; New suit :NF
INT OVERCALL(2./4. live; res; 4 th .pos)
15-18 HCP over minors, Responses: same as 1NT
opening if there is no penalty DBL
4 th pos:10-15 HCP; Sty,xfer on
4 th live : other suits for passed hand
JUMP OVERCALLS (Style; Unusual NT)
Weak but good suit in every vulnerability
4 th pos:10-15 6 ⁺ C good suit, 2NT:19-21 Bal
DIRECT AND JUMP CUE-BID STYLE
1m/2m: majors
in 4 th pos: cue bicolor good hand
If two suit mentioned cue : promises STP, one suit mention
ed cue:asks STP ; Jump Cue: ask stp w/solid m
Vs NT(strong and weak)
Vs strong : DBL:Penalty.2♣:Majors
Vs weak:DBL:Penalty.2♣:Majors
4 th pos:for strong, same
for weak DBL: 13 ⁺ any others 10-12 same
Vs PRE-EMPTIVES
DBL:T/O
Vs 2♦(Multi):DBL:13 ⁺ hcp any.
Vs ARTIFICIAL STRONG OPENINGS
Vs 1♣:DBL M's 1NT:m's-others Nat
Vs 2♣:DBL M's 2NT:m's-others Nat
OVER OPPONENT'S TAKE-OUT DBL
1M-(o/c)-Cue-bid:Invite+

LEAD AND SIGNALS			
LEAD STYLE			
	Lead	Partner's suit	
Suit	3-5	3-5	
NT	2-4	3-5	
Subseq	Same,(ATT)		
Other :			
LEADS			
<i>Lead</i>	<i>Vs Suit</i>	<i>Vs NT</i>	
Ace	AK(+),Ax, Ax(+)	Same	
King	KQ(+),Kx	KQJ/10(+),AKJ(+)	
Queen	QJ(+),	QJ10/9(+)	
Jack	J10(+), KJ10(+)	J10(+),HJ109(+)	
10	H109(+),109(+)	109(+),H109(+)	
9	H98(+),98(+)		
Hi	HxSx,xSSx,Sx,xSxxx	Same	
Lo	HxS,xxS,xxxxS	Same	
SIGNALS IN ORDER OF PRIORITY			
	<i>Partner's Lead</i>	<i>Declarar's</i>	<i>Discarding</i>
SUIT 1.	Lo: ENCRG	Count	Lo: ENCRG
2.	S/P	S/P	
3.			
NT 1.	Lo: ENCRG	Count	Lo: ENCRG
2.	S/P	S/P	
3.			
Other Signals(including Trump):			
DOUBLES			
TAKE-OUT DOUBLES (Style; Responses ; 4 th pos.)			
10 ⁺ HCP w/classical shape, Responses: over 1m cue: pro -			
mises both Ms if not FG, RES: Nat.			
1x/DBL(any)/1M/2M: natural,			
SPECIAL,ARTIFICIAL and COMPETITIVE DOUBLES			
NEG DBL at high level promises HCP not suit			
RESP: at 2 level: other suits ;at higher levels: useful values			
COMP: Tend PASS w/bal hands at 3 or higher levels			
L/D: usually first suit of dummy , or logical short or long			
Suit			

Categori:	Green- Natural
NCBO	Turkish Bridge Federation
Event:	All Events
Players:	BRİÇ AKADEMİ
SYSTEM SUMMARY	
GENERAL APPROACH AND STYLE	
5 Card Major, 2/1	
1NT Openings: (14)15-17 hcp	
2 NT Openings: (19)20-22 hcp May have 5cM if 5332	
SPECIAL BIDS THAT MAY REQUIRE DEFENSE	
Bergen Raises and Inverted Major after 1M opening.	
2-way Check-back After 1NT rebid	
2♦/2♥/♠:weak 6(5) cards.	
3rd Suit:GF	
4th suit:GF	
1M-JOM:INV 3c SUP.	
1M-2NT:GF 4 ⁺ c SUP. or 18+ hcp 3 ⁺ c supp.	
INVERTED MINOR:GF(OFF AFTER OPP.'S DBL)	
REVERSE MINOR:INV.	
DRURY	
SPECIAL FORCING PASS SEQUENCES	
IMPORTANT NOTES THAT DON'T FIT ELSEWHERE	
PHSYCHICS	
Rare	

SİSTEM ÖZETİ

♠2/1-Forsing NT-Cevapçının renk tekrarı (9-11 p. kaliteli 6⁺adet) hariç GF (Game-Forsing ⇒ Zondan önce durmak yasak)

♠1M-1NT*=6-12p fit yok (3-5 p. 3'lü fit) ⇒ **Kontura bozulur.**

MAJÖR FİTLERİ

♠Bergen: 3♦=10-11 p. 4'lü fit ⇒ **Kontura bozulmaz**

Ters Majör:11-12 p. 3'lü fit ⇒ **Kontura bozulmaz**

3♣=6-9 p. 4'lü fit (Açıcının 3♦ demesi Neresindesin diye sorar) ⇒ **Kontura bozulmaz**

♠Pastan gelen oyuncunun 1M açışına cevaben ⇒ Drury ⇒ **Kontura bozulmaz**

2♣=10-11 p. 3'lü Fit

2♦=8-10 p. 3'lü Fit

2M=6-7 p. 3'lü Fit

♠2NT JACOBY:12⁺p 4⁺ fit veya 18⁺p 3⁺ fit ⇒ **Kontura bozulmaz**

Gelişmeler:

1♥/♠ 2NT*=12⁺ p. 4⁺ Fit veya 18⁺ p. 3⁺ Fit

3♣*=11-12 p. Herhangi dağılım > 3♦* Kısalık sorar

3♦*=13-14 p. Herhangi dağılım > 3♥* Kısalık sorar

3♥**=15-16 p. 15-17 p. **Dengeli hariç herhangi dağılım** > 3♠* Kısalık sorar ⇒ ****Özel Durum**

3♠*=17⁺ p. 15-17 p. **Dengeli hariç herhangi dağılım** > 3NT* Kısalık sorar

3NT=15-17 p. 5332 Dağılım

4 Yeni Renk=12-14 p. 5⁺-5⁺ Dağılım. Yan renk **kaliteli**

4♥/♠=11-12 p. 6322 Dağılım. Max 1 Key-Card

**Özel Durum:

1♥ 2NT*

3♥*=15-16 p. 3♠=Dağılım Sorusu

3NT*=Tek ♠

!! ♠ Tekini 4♥'ü geçerek 4♠ diye göstermek mantıksız olduğu için bu durumda ♠ tekimizi bu şekilde gösteriyoruz.

♠ 5332 dağılım ise 3NT der

♠ 6322 dağılım ise rengini tekrarlar

1♥ 2NT*

3♥*=15-16 p. 3♠=Dağılım Sorusu

3NT*=Tek ♠

!! ♠ Tekini 4♥ geçerek 4♠ diye göstermek mantıksız olduğu için bu durumda ♠ tekimizi bu şekilde gösteriyoruz.

♠ Renk o/c cevaben 2NT a) Cue-Bid ortağı 4 seviyesine itiyor ise ⇒ Cue-Bid (11⁺ p.)

b) Cue-Bid ortağı 4 seviyesine **itmiyor** ise ⇒ Mixed-Raise (6-9 p. 4'lü fit)

MİNÖR FITLERİ

📌 Ters Minör=Fit ve davet 9-11 p. ⇒ **Kontura bozulmaz**

📌 Inverted Minör=Fit ve GF 12+ p. ⇒ **Kontura bozulur**

📌 Pastan gelen oyuncu>

Inverted Minör=Fit ve GF 10-11 p. ⇒ **Kontura bozulur**

!!Ters-Minör yok.

SORUŞTURMA KONUŞMALARI

📌 1NT rebidine ⇒ 2 Way Check-Back

2NT rebidine ⇒ Check-Back

📌 3.renk, 4. Renk, 5.Renk ⇒ G.F

NT GELİŞMELERİ

1NT	2♣*	Stayman
	2♠*	♣ için transfer, sonrası tek
	3♣***	♦ için transfer, sonrası tek ⇒ **Özel Durum
	3♦*	Minörler(5+-5+) G.F
	3♥/♠*	5+-4+ Minör, söylenen tek
	3NT	Oynamak için
	4♦	♥ Transferi
	4♥	♠ Transferi

*****Özel Durum:**

1NT	3♣*
3♦*	3NT*=♣ Kısa

2NT	3♠*	Minörler 5+-4+
	4♣*	♦ Şlem daveti > 6+ adet
	4♦*	♥ Transferi > 6+ adet
	4♥*	♠ Transferi > 6+ adet
	4♠*	♣ Şlem daveti > 6+ adet

!! Açıcı transfere cevaben fiti var ise transferi alır, yok ise 3NT der.

📌 Rakibin 1NT açışına araya girerken ⇒ **Landy**

2♣=Majörler 5+-5+adet (Yeşilde 5-4 olabilir)

2NT= Minörler 5+-5+adet

📌 Lebensohl 2NT*= Zayıf 2 Açışa ortak kontur atınca ve rakip 1NT'ya 2 seviyesinde renk ile araya girince

📌 Rakibin 2♣ açışına araya girerken ⇒

X=Majörler 5+-5+adet (Yeşilde 5-4 olabilir)

2NT= Minörler 5+-5+adet

Ortađın baŐlattığı renge

1.Öncelik ⇒ Gel-gelme (Apel)

2.Öncelik ⇒ Gel-gelme cevabı dummyden anlaşılıyor ise ve ortađa kup verirken ⇒ **Preferans**

Hem apelde hem defosta **Küçük gel-Büyük gelme**

Ataklar

Koza ⇒ 3-5

NT⇒2-4 (Onör atađı bir alt kartın atılmasını ister)