

DEFANSIF & YARIŞMA DEKLARELERİ
Araya Girişler (Stil; Cevaplar; Dengeleme)
Stil: çok geniş aralık(5-18),renkte kalite,reverse eli olmayan eller
Cevaplar: yeni renk kaliteli nf
Sıçramalı tutuş: 4+ fit, dengersiz,blokatif
Quebid: sıçramasız Que limit+ 3lü fit,sıçramalı Que 4+ fit dengersiz
Yeni renkte sıçrama: blokatif, uzun, major ise 4 maj e davet
1NT Araya Girişleri (2 nd /4 th Yer; Cevaplar; Dengeleme)
2nd Yerden: 15-17 Cevaplar: 1NT açış gibi
4th Yerden: 1NT = balancing,(10)11-13(14) dengeli
Cevaplar: xferler devre dışı, X neg,2x oyn için,3x davet, lebns,
Sıçramalı Araya Girişler (Stil; Cevaplar; Unusual NT)
Stil: kaliteli renk
Cevaplar: 1m 2M pass dan sonra 2NT-> Jacoby,3x-> x kaliteli renk nf
2-renkli: 2x 4m ->5/5 m+diğer M,M belli değilse 4 ♥ ile p/c
Direk & Sıçramalı Q-Bidler (Stil; Cevaplar; Son Yerden)
Stil: her tür 5/5 elle Ghestem Que açık,kuvvetli elle 1 tur üstte konuş
Cevaplar: (1m)-3m ve (1M)-3M stoper sorusu (uzun kapalı minor) , Gamb 3nt açacak el vadeder,g3nt gibi devam edilir.
4 th Yerden: 4. yerdin Q bidler aynı anlamda
NT'ya Defans (Kuvvetli/Zayıf NT'ya; Son yerde)
Str NT: Landy, DBL:5m 4M(2♣ minöre,2♦ majöre p/c, 2M oyn için)
4 th Yerden: Balancing, dbl 8+p , renk 6+p
Weak NT: Str NT ile aynı , 4 th Yerden: Balancing, dbl 10+p
Zayıf Açışlara Karşı
T/O DBL= zon durumuna göre değerler
Cue-bid= 2x 3x stoper sorusu, kapalı minor,devamı G3nt gibi
2M 2NT (15-18): devamı 2nt gibi
4♣=DiğerM+♣, 4♦=DiğerM+♦
3NT: dengeli str veya kapalı minorlülü,4♣ sorar,cevap 4♦,4nt(dng),5♣
(3m)-P-(3NT)-4Diğer_minör = bu minor + bir Major (5/5)
Kuvvetli 1♣ Açışına Karşı
STR 1♣ : dbl: t/o __1x: x'e t/o dbl __1nt: tek renkli el __2x: x+ üstünde bir renk, zon durumuna gore disiplinsiz
1♣ pass 1♦ dan sonra: dbl: ♦ ya t/o __1x: x'e t/o dbl __1nt: tek renkli el __2x: x+ üstünde bir renk, zon durumuna gore disiplinsiz
Rakiplerin t/o dbl 'ından sonra
1M (dbl) : f1nt,drury devre dışı,4minor splnt
2NT=LMR+ ; 1M-(DBL)-3M = 4+ fit blokatif ; 1x (DBL) 2y: nf
1M-(DBL) RDBL= dengeli kuvvet 11+, fit yok, artık dbl lar ceza
1mnr (DBL) 1x: non-forcing, 1nt:Zon durumuna göre taktiksel

ATAKLAR VE SINYALLER				
ATAK STİLLERİ				
	Lead	In Partner's Suit		
Koza	Attitude (xXxx) (hxxXx)	Attitude (xXxx) (hxxX)		
NT'ye	Attitude (xXxx) (hxxX)	Attitude (xXxx) (hxxX)		
örnekler	653, 9754, J73, J8732, T876, T53, Q732			
ATAKLAR ve 3.YERİN TUTUMU				
Açış	Koza Karşı	NT'ya Karşı		
As	Yer 3ad ise apel,diğer durumlarda sayı (Qxx sayı)	Apel ister AKx, AQx,AKxx		
K	KQx,KQ10x.(K çekilince Q yerde ise Prefer.Çaka var.A da çekerse bu renk çaka.)	Onör ister RD9xx, RDVxx, ARVxx, onör yoksa sayı.		
Q	QJT, QJxxx, yer alırsa sayı	Bitişik onör için apel ister ADVx, AD10X, RD10x, 2li ise deblöke		
J	J10x, Jx, yer alırsa sayı	AV10x, RV10x, V108x		
10	109x, 10x, yer alırsa sayı	A109x, R109x, Kart sayısı 5+ iken AJ10xx , KJ10xxx		
9	9,9x,yer alırsa sayı	987x, H109x		
Büy-x	2/4th, yer alırsa sayı	Yer tek/2liden alırsa att.3+ise sayı		
Küç-x	2/4th, yer alırsa sayı	Yer tek/2liden alırsa att.3+ise sayı		
Sinyallerde Öncelik Sırası				
	Ortağın Açışına	Deklarana	İlk Defos	
Koz	1 st	Büyük-Sevdim	Büy/Küç-Çift	Tek-Sevdim
	2 nd	Sayı	Preferans	
	3 rd	Preferans		
NT	1 st	Büyük-Sevdim	Büy/Küç- Çift	Tek-Sevdim
	2 nd	Sayı	Preferans	
	3 rd	Preferans		
DBL'S				
TAKEOUT DOUBLES (Stil; Cevaplar; Dengeleme)				
Stil: Light T/O DBL , puandan ziyade elin şeklini anlatır				
Cevaplar: oyunu açan dışında başka bilgi yoksa açar civarı elle atıldığı düşünülerek cevaplanır				
T/O DBL elin biçimi ve zon durumu ile 9 puanla bile atılabilir				
Dengeleme DBL'i: extra değer aranmaz, elin biçimiyle atılır (7+p)				
ÖZEL & YARIŞSAL (RE-)DBLS				
NEG DBL 4♠'e kadardır; 4♥ e dbl 3♥ açışına dbl gibi negatiftir.				
4♠ e dbl ise kuvvet gösterir, dengeli elle tutulur.				
1m-(1♥)-DBL 4 lü ♠ ; 1m-(1♠)-DBL 4 lü ♥ , 6+ HCP gösterir				
RESP DBL 3♠ e kadardır. Defansif değerlerle 15+ ile 3 seviyesinde				
Maximal Overcall DBL kullanılır.				
Support DBL & RDBL 2M e kadardır				
6x e dbl Lightner dir, ortaktan açılıştta çakasının bulunmasını ister.				
Yarışma durumunda son yerdin 3♠ e kadar Balancing DBL açıktır.				



KAOM CC

Federasyon: Türkiye Briç Federasyonu

Karşılaşma: All

Lisans No: 800004-010251-010345-310168-800087-340817

Oyuncular: KAOM players

SISTEM ÖZETİ
GENEL YÖNTEM VE STİL
Agressive açışlar(9+),araya girişler(3+),dbllar(8+)
1 üzeri 2 cevabı 13+ HCP dir ve oyun forsingidir.
1² GF
1NT açışları: (14)15-17 2NT açışları: 20-22
2♣ açış 23+HCP, çok dağılımsal ellerle 16+ HCP
DEFANS GEREKEBİLECEK ÖZEL DEKLERELER
AÇIŞLAR:
*1♣ ve 1♦ açışları 3+
*2♦ açış 5+♥, 4 card ♠, 6 veya 7 kayıplı eldir. 11-16 hcp.
*3 ve 4. yerdin light açışlar,1♥ ve 1♠ açışları 3 ve 4. den 4+
*4♣, ♦ açışları kuvvetli 4♥, ♠
CEVAPLAR VE DEVAM EDEN KONUŞMALAR:
1♥ e 1♠ 5+♠
1♣ ye 1♦ 5+
2♦ ya 2M nf, 3 major davet, 2NT Jacoby ve GF dir.2♦ ya 3m 3NT ye davettir.
4♣ ve 4♦ açışlarına cevapçı oyunun hangi taraftan oynayacağına karar verebilir.
YARIŞMA STİLİ:
1NT'ye rakip 2x ile müdahale ettiğinde lebensohl, 3x ile girdiğinde negatif dbl ve balancing dbl açıktır.
Rakiplerin w2 açışlarına direk dbl lebensohl u devreye sokar.
ÖNEMLİ NOT
3 rd pozisyonda oyun açış sadece lead-directing amaçlı olabilir.

AÇIŞ	ARTIFICIAL	MINIMUM KART ADEDİ	' E KADAR NEG DBL				
				AÇIKLAMA	CEVAPLAR	DEVAM EDEN AKSİYONLAR	PASS GEÇMİŞ EL VE DİĞER EKSTRA DETAYLAR
1 ♣	✓	3	4 ♠		1 ♦ = 5+♦, 4lü maj varsa 11+p yoksa 6+p, 1nt=6-9(10) , 2/3 ♣=inv m, 3 ♦, ♥, ♠ = 7li	1 ♣'ye 1 ♦ üstüne açan öncelik sırasına göre; dengeliyse 1nt veya 2nt, dengesizse 3+ ♦ varsa 2 ♦ veya 3 ♦, 2 ♣, 1 ♥, 1 ♠	
					2 ♦ fitli dengesiz dvt (flip-flop), 2 ♥ 2 ♠ 5-p 6li, 2nt=dengeli dvt,	1m 1M 2NT→18-19 dengeli, fit olamaz, ama diğer maj 4 lü olabilir	2NT üzerine 3C soru (diğer maj 4 lü mü, M 3lü mü), 3D açış minoründen şilem daveti
1 ♦	✓	3	4 ♠		1NT= 6-9(10); 2 ♣ = GF; 3 ♣ = flip-flop		
					2 ♦ inv, 2 ♥ = rev flann 6-9, 2 ♠, 2nt, 3 ♥, ♠, 1 ♣ açış gibi	1 ♦ -2 ♣ ye açan öncelik sırasına göre; 5+ ♦ ile 2 ♦ or 3 ♦, 2nt dengeli, dengesizse 4lü 2 ♥, 2 ♠	
1 ♥		(4)5	4 ♠	11-21	F1NT (5-12) any (örnek: 4 adet ♠)	1 ♥ -1NT-2m-2 ♠ (5+m 11p) imposible 2 ♠	1 ♥'e 2 ♠ 5- p 6li
				3. ve 4. yerde 4 lü olabilir	2NT =Jacoby; 3 ♣ ♦ =7li (♥ tek/şigan)	1M-1NT-3NT 18-19 6li M	
				4 adet ♠ varsa reverse elidir	2 ♠ 5- p 6li, 3 ♥ = LMR , 3 ♠ =spl.(10-12)	1M-1NT-4m → kapalı maj, minorde 1,5 löve	Rev. Drury (Fit) 2 ♣ ye 2 ♥ light açış
				(2 ♦ açışa bak)	3nt=15-17 tam dengeli, 3 veya 4lü fit		1 ♥ 4 ♣ ve 1 ♥ 4 ♦ için 1 ♠ e cevaplara bkz.
1 ♠		(4)5	4 ♥	11-21	1 ♥ açışa cevaplar gibi		
				3. ve 4. yerde 4 lü olabilir	1M 1NT 2NT→18-19 dengeli xferler ile devam	1M 1NT 3NT→18-19 6li Maj	
1NT			3 ♠	15-17 BAL	2 ♠ → 2 ♣; 2NT→3 ♦ ; 3 ♣ → mm p/c; 3 ♦ → mm şilem dvt	1NT-2 ♣ -2 ♦ -2 ♥ = oyn. için (mini smolen)	Rakip 2x ile mudahale ettiğinde Lebensohl Rakip 3x ile mudahale ettiğinde negX
					3M = SPL (3154 veya 1354)	1NT-2 ♣ -2 ♦ -3 ♥ = Forcing (smolen)	1NT (dbl)'a stymn xfer devam, rdbl→5+♣/♦
					4 ♣ As? 4 ♦, 4 ♥ = Transfers 4NT=Quantitative	1NT-2 ♣ -2X-3m Şilem dvt	1NT (Dbl)'a P P Rdbl 4-4 renk arayışı
2 ♣	✓	0		22* HCP or 9* löve	Her elle 2 ♦	2 ♣ -2 ♦ -2NT→23-24 3NT→25-27	2 ♣ -(2X)-DBL →6+p
						2 ♣ -2 ♦ -3M→Koz bu.Sonra diğer renkler ctrl.	
2 ♦	✓	5+4		5+ ♥ 4 ♠ , 6/7 kayıplı	2M=nf; 2NT=Jacoby GF; 3NT=game	2 ♦ 2NT den sonra; 3 ♣, ♦ :tek 3 ♥ :min 3 ♠ :max	2 ♦ 2nt 4(♣ or ♦) 4NT: RKC ♥
					3m=dvt, 2d 3m 3nt oyn için, 3M=dvt	3nt:max ve minorlerde Honor, 4 ♣, ♦ :void	2 ♦ 2nt 4(♣ or ♦) 5 ♣ : RKC ♠
				10-17p		2 ♦ 2 ♥ 2nt: dengeli iyi el (16-17)	2 ♦ 2nt 3 ♣, ♦ ya 3M gf, Sıradaki ctrl ister
2 ♥		6		Weak	2 ♠ veya 3x 1 tur F	Rakip araya girerse DBL ceza.	
2 ♠		6		Weak	2NT soru, pozitif el ile yan renk veya 3nt	HIGH LEVEL BIDDING	
2NT			3 ♠	20-22 BAL	NO Puppet; 3 ♠ → 3NT, 3NT → oyn için 3 ♠ → 3NT den sonra 4m mWood1403	i) RKC B1403; DOP1 ROP1 ve VoidWood → Koz damı ½ dir. Cevaplar → 0 yada ½-1-1,5-2-2,5	
3x		7		Weak	Yeni renk 1 tur F	ii) KeyK cevabından sonraki ilk deklare: koz Q sorar. Varsa K ile beraber gösterilir.	
3NT	✓			Gambling, 4 ♣ = p/c 4 ♦ = forc	3nt 4 ♦ → 4 ♥, ♠ = tek; 4nt=bal; 5m → om tek	iii) KeyK cevabından sonra 5NT: keyler tam extra sorusudur.	
4 ♣	✓			♥ 2 key ve extralar varsa 6	4 ♦ → 4 ♥ Cevapçı oyunun hangi taraftan	iv) KeyK cevabından sonra 6x: keyler tam, bu renkte K/Q dan biri eksik demektir.	
4 ♦	✓			♠ 2 key ve extralar varsa 6	4 ♥ → 4 ♠ oynanacağına karar verebilir	v)4M 5M= Koz 3 büyük onörünü sorar, 2si varsa 6, 3 ü varsa 7	
4M		7		Can be light		vi)4M 5NT= Koz 2 büyük onörünü sorar, 1i varsa 6, 2si varsa 7	

