

## ARAYA GİRİŞLER

Rakiplerin açmış olması sizin sessiz kalacağınız anlamına gelmez. Rakipler tarafından başlatılan konuşmalara araya girmek için çeşitli neden ve yollar vardır. Araya girişiniz, bazen yapıcı bazen de rakibi engelleyici olacaktır. Bazen koz rengi önerirken bazen de ortağınızın renk belirlemesini istersiniz. Bazen güzel ve dengeli bir el göstererek ortağınızın nereye gidileceğine karar vermesini istersiniz. Bazen ümitsizce kesin bir açılış istersiniz.

Bir renk ya da NT ile rakip konuşmaya müdahale ettiğinizde **Overcall** ya da **Balancing Bid** yapmış olursunuz. Bu iki konuşma arasındaki farkı anlamak çok önemlidir. Sağınızdaki rakibin (RHO) konuşması üzerine yapacağınız konuşma **Overcall**'dur. İki Pas'tan sonra sizin de Pas geçtiğinizde konuşmaların sonlanacağı konumdaki konuşma ise **Balancing Bid**'dir.

### OVERCALL

Sağınızdaki rakip oyunu açtığında ya da ortağına cevap verdiğinde sizin konuşmanız **Overcall**'dur. **Overcall**, bir renk ile ya da NT ile olabilir. **Overcall** yapmak için çeşitli sebepler vardır.

1. El, sizin taraftan Partskor, Zon ya da Şilem olabilir.
2. Savunmada kalındığında açış göstermek için olabilir.
3. Eğer ortağınızda muhteşem bir tutuş bulmuşsanız, yüksek seviyede batsanız dahi kazançlı çıkacağınız bir konuşma yapabilirsiniz.
4. **Overcall** sırf rakiplerin dengesini bozarak onların yanlış seviyede ya da yanlış renkte oynamalarına sebep olabilir.

### Overcall'un değişik türleri vardır:

#### ➤ NT ile basit Overcall:

Sıçramadan NT ile yapılan overcall, 1NT açacak ele sahip olduğunu gösterir. Yani dengeli ve 15-17 OP değerlere sahip el. **Overcall** rakibin okuduğu renkte onör (ya da onörler) içermelidir ki bu onörler konum gereği kazanç sağlamalıdır. Bu overcall sadece önerilen aralıkta dengeli bir el göstermez. Sağdaki rakibin rengine en az bir durdurucu garanti eder.

1NT **Overcall**'u elinizi en iyi şekilde ifade ediyor olmalıdır. Bazı eller 1NT açar fakat 1NT ile **Overcall** yapmaz. Rakip sizin kısa renginizde açış yaptığında **Take-out Dbl** atmanın daha iyi olacağı muhtemeldir. 1NT **Overcall**'unuz, rakip renkte en az üç kart gösterir. En az bir durdurucuya sahip olmalısınız (daha fazlası önerilir).

Sağınızdaki rakibin kısa ya da zayıf rengi ile Sanzatu oynarsanız, savunmadaki eller arasındaki iletişimi kırmak mümkün olmayabilir (Bu çoğunlukla başarılı olacak bir kontrat için bilinmesi gereken bir taktikdir). Bu durumda, bazı diğer konuşmaları hesaba katmaya ihtiyacınız var.

### ÖRNEKLER-1:

Normalde 1NT açacak olan aşağıdaki eller, RHO bir renk açtığında 1NT overcall'u yapabilirler mi?

a) <table><tr><td>♠</td><td>A J 8</td></tr><tr><td>♥</td><td>K 10 9 4</td></tr><tr><td>♦</td><td>A 6</td></tr><tr><td>♣</td><td>K J 8 3</td></tr></table>	♠	A J 8	♥	K 10 9 4	♦	A 6	♣	K J 8 3	Eğer RHO 1♠, 1♥ ya da 1♣ açarsa 1NT overcall yapar. Çünkü bu renklerden en az 2 durdurucuya sahip. Ancak 1♦ açışına 1 durdurucu ile 1NT overcall'u yapmak yerine <b>Take-out Dbl</b> atarak Karo dışındaki diğer 3 renge destek göstermek doğru olacaktır.
♠	A J 8								
♥	K 10 9 4								
♦	A 6								
♣	K J 8 3								

b)	<p>♠ Q 10 7 4</p> <p>♥ K 6</p> <p>♦ K J 10 9 4</p> <p>♣ A Q</p>	<p>Yarı dengeli ancak iyi doubleton'lara sahip bir el. Eğer RHO 1 ♠ ya da 1 ♦ açarsa, 1NT overcall yapar. Eğer 1 ♣ açarsa <b>Take-out Dbl</b> iyi olmaz. Çünkü Kör'e zayıf desteği var. Bu durumda da idealden uzak olsa da Trefl'den 2 durdurucu ile en iyi seçim 1NT olacaktır. Eğer RHO 1 ♥ açarsa, 1NT overcall'u çok tehlikelidir. <b>Take-out Dbl</b> ideal olmasa da muhtemelen 1NT overcall'undan çok daha iyi olacaktır.</p>
c)	<p>♠ A J 8</p> <p>♥ K 10 4</p> <p>♦ Q 6 2</p> <p>♣ A Q 7 5</p>	<p>Eğer RHO 1 ♠, 1 ♥ ya da 1 ♣ açarsa, 1NT çok iyi overcall olacaktır. Bu renkler muhtemelen 2'şer iyi durdurucuya sahiptir. Eğer RHO 1 ♦ açarsa, 1NT overcall'u sağlıksız olacaktır. Karo açılışına durdurucu ilk turda harcanmaya zorlanacaktır. Hiç bir konuşma diğerinden daha iyi olmasa da <b>Take-out Dbl</b> NT overcall'undan daha çok avantaj sağlayacaktır.</p>

### ➤ NT Overcall'ın gelişmeleri:

Modern briçte NT ile araya girenin ortağı, ortağı NT açmış gibi cevap verir. 2 Trefl ile **Stayman** yaparken transferler de aynen uygulanır. Açıcının rengi dahi olsa transfer için kullanılır.

### ➤ NT ile sıçrayarak Overcall:

Dengeli güçlü elleri göstermek için sıçrayarak NT Overcall'larına gerek yoktur. Dengeli çok güzel bir ele sahip olduğunuzda önce **Take-out Dbl** atıp sonrasında NT okumak; NT overcall'ından çok daha güzel bir el gösterir. Eğer eliniz çok daha muazzam ise önce **Take-out Dbl** atıp sonrada Cue-bid yaparsınız. Ortağınız bazı seviyelerdeki NT overcall'ı yapmayışınızdan ne demek istediğinizi anlayacaktır.

Dbl ve NT ile araya girişler ilginç bir konudur. Bunlar, ya söyleneni ya da söylenenin tam tersini yansıtabilirler. Kontr, rakibin batacağını söylerken bunu atan cezayı artırmak istemiştir. Fakat Kontr, rakibin ilk konuşmasına atılmışsa bu tam tersini ifade eder. Anlamı, rakip tarafın batacağını söylemek yerine, yarışma isteğini ve ortaktan söylenmemiş renklerden birini seçmesini istemektir. Buna **Take-out Dbl** diyoruz ve bu standart bir konuşma yöntemidir.

Gönüllü olarak yapılan NT konuşması belli ölçülerde dengeli bir eli gösterir. Diğer taraftan, sanzatu konuşması çok normal olmayan bir şekilde yapıldıysa standardın tam tersini belirtir. Güçlü ve dengeli bir eli göstermek yerine, konuşmacı çok dengesiz ve oldukça zayıf bir el gösterir. Buna **Unusual NT** denir. Bu deklarasyon standart bir konuşma uygulaması haline gelmiştir ve bütün ciddi oyuncular tarafından anlaşılmalıdır.

Sanzatu'da 2, 4, 5 ve 6 seviyesinde sıçrayarak araya girişler **Unusual NT**'dir. Konuşulmamış en küçük 2 renkte en az 5-5 dağılımı olan bir el göstermektedir. Böyle el hiçbir zaman ortalama bir değerde olmamalıdır. **Unusual NT** ile araya giren oyuncu ya iki renkten baraj yapıyordur ya da şilem arayışındadır.

Baraj yapmanın temel yönlendirmesi şudur: Bir oyuncu baraj yaptığında elinin bütün değerini belirtmiş olur. Baraj yapan oyuncu başka bir konuşma yapmak istemez. 2, 3 ve 4 numaralı kurallar uygulandığında, barajla araya giren oyuncunun mümkün olan en yüksek seviyede konuşmuş olması gerekir. **Unusual NT** kullanarak baraj yapan oyuncu bunu mümkün olan en yüksek seviyede yapar ve bir daha konuşmaz.

Eğer **Unusual NT** deklarasyonu bir daha konuşursa skalanın ters tarafını göstermiş olur. İki renkte baraj yapmak yerine, iki renkte şilem arayışını gösterir. Şilem teklifi için yeterli olmayan fakat baraj yapmak için fazla iyi olan ortalama değerdeki bir elle bu renklerden biri gösterilmelidir. Birçok bordda, araya giren oyuncu için daha sonra renk göstermeye yeterli bir el vardır.

## ÖRNEKLER-2:

Aşağıdaki eller ile rakibin her hangi bir renk açışı üzerine konuşmalarınız nasıl olur?

a)	<p>♠ 7 ♥ 8 4 ♦ K J 10 9 4 ♣ Q J 9 8 7</p>	<p>Eğer rakip majör açmışsa klasik olarak 2NT ile 2 renkli el gösterilir (konuşulmayan en düşük 2 renk – minörler). Çok az defansif olan bu el eğer fit bulursa iyi bir ofansif el olur.</p>
b)	<p>♠ – ♥ – ♦ K Q J 9 7 4 ♣ Q J 10 8 5 4 3</p>	<p>Bu el en iyi 2 renkli preemptif ele örnektir. Koz hem Trefl hem de Karo olduğunda 10 el alacak bir el ve hiç defans lövesi yok. Bu el yüksek seviyede preemptif konuşmalıdır. Rakiplerin konuşmalarına bağlı olarak 4NT, 5NT hatta 6NT ile rekabet konuşması yapar.</p>
c)	<p>♠ 8 6 ♥ 5 ♦ A K J 9 3 ♣ K Q J 8 4</p>	<p>Bu el ile rakibin majör açışına Karo ile overcall yapılmalıdır. Dağılım olarak uygun olsa da puan olarak uygun olmayan bu el ile <b>Unusual NT</b>'yi kullanmak yanlış olur. Sonraki konuşmada Trefl'lerin de gösterilebileceği umut edilir.</p>
d)	<p>♠ A 6 ♥ – ♦ A K J 9 5 ♣ K Q 10 9 7 4</p>	<p>Çok az bir destek ile minörlerden birisi ile Şilem yapabilecek bir el. Eğer ortak herhangi bir minöre destek verirse 12 el kolayca alınabilir. Bu el <b>Unusual NT</b>'yi kullanır ve ortağın birisini seçmesi durumunda onu yükseltir. Bu Şilem isteği anlamına gelir. Eğer el, bu değerlere sahip olmasaydı (preemptif olsaydı) Pas geçerdi.</p>

Sıçrayarak 3NT ile overcall, kontratı oynamak içindir. Bu el, ilk başta RHO'nun renginde olmak üzere diğer renklerde durduruculara sahip olmalıdır. Bu el yine kendi başında tüm löveleri alabilme imkânına sahip olmalıdır.

## ÖRNEK-3:

Aşağıdaki elle RHO'nun renk açılışlarına cevaplarınız ne olur?

a)	<p>♠ K 3 ♥ A 6 ♦ A K Q J 8 4 3 ♣ J 5</p>	<p>Rakibin her iki majör açışına da (ideali Pik açışına) klasik olarak 3NT diyecek bir el.</p>
----	--	--

### ➤ Renk ile Overcall:

Renkle basit araya girişler en az beş kartlı ve makul kalitede bir renk gösterir. Araya girenin elinde iyi puan değerleri varsa, araya girmesi uzunluk gösterir ve fit arar. Rengin iyi kalitede olmasını beklememize rağmen, bazen araya giren daha makul bir konuşma yapamayacağından orta kalitede bir renk göstermekten başka çare bulamaz. Hiçbir oyuncu bir renk konuşmadıysa fit bulmak imkânsızdır.

Bazı zamanlarda elinizde iyi bir renkten başka bir şey yoktur. Bu rengi deklare etmek için büyük bir istek duymasanız da ortağınızın bu renkten atak etmesini istersiniz. Eğer araya giriş yaparak ortağınıza bir ipucu vermezseniz, rakipleriniz atak kartıyla uğraşmadan bir löve kazanabilirler. Bu da eliniz zayıf olsa bile iyi bir renkle araya girmek için yeterli bir sebeptir.

İdeal olanı, araya girenin puan ve iyi bir renk olan bir el göstermesidir. Pratikte araya girişler bazen iyi bir el ve kötü bir renk, bazen de kötü bir el ama iyi bir renk gösterir. Her iki sebep de geçerlidir.

#### ÖRNEKLER-4:

Aşağıdaki eller ile overcall yapar mısınız? Yaparsanız rakibin konuşmalarına göre sizin konuşmalarınız nasıl olur?

a)	<p>♠ A Q 10 8 4 ♥ K 5 ♦ Q J 7 2 ♣ 8 4</p>	<p>Bu el ilk konuşan şansına sahip olsaydı açacaktı. Rakibin Trefl, Karo ya da Kör açışına 1♠ ile overcall yapmak için güzel bir el. Hem renk hem de değerleri güzel bir el.</p>
----	---	--

b)	<p>♠ J 9 8 7 4 ♥ A 5 ♦ K J 3 ♣ A J 8</p>	<p>Bu el açış değerleri ile zayıf bir renge sahip. Bu kötü renge rağmen rakibin açışı üzerine Pik ile overcall yapar. Bu 1♠ açacak bir el. Eğer Pik gösterilmezse ve ortağın fiti varsa bu bulunamayacaktır.</p>
----	--	--

c)	<p>♠ K Q J 9 3 ♥ 8 5 ♦ 10 9 6 ♣ 7 6 4</p>	<p>Bu elde renk yukarıdakine göre daha güzel. Ancak değerleri zayıf olsa da bu el ile rakibin açışından sonra 1♠ ile overcall yapmak; defansta açılış rengine karar vermesine yardımcı olacaktır.</p>
----	---	---

#### ➤ 4 kart renk ile Overcall:

Mike Lawrence 1979'daki kitabında (*Kontrat Briç'te Araya Girişler Üzerine Kaynak Kitap*) ilk defa olarak 4 parça renkle araya girmenin bazen yapılacak en iyi konuşma olduğunu önermiştir. Bu kitaba kadar 4 parça renkle araya giriş kabul edilmiyordu. Lawrence böyle araya giriş için 3 temel kural vermiştir:

1. 4 kartla araya girişler sadece 1 seviyesinde yapılmalıdır.
2. Bu dört kartlı renk iyi kalitede olmalıdır.
3. Araya girende RHO tarafından konuşulmuş renkten uzunluk olmalıdır.

4 kart renkle ve açıcının renginden uzunlukla araya giren oyuncunun elinde diğer iki rengin birinden ya da ikisinden de kısalığı vardır. Bu el **Take-out Dbl** yapmak için yanlış biçimdedir. Rengin iyi olması gerektiğinden araya giriş, savunma için bir yön gösterecektir. Üçüncü kural bir tür emniyet faktörüdür.

RHO'nun rengindeki uzunlukla, araya giren diğer iki elde bu renkten kısalık bulmayı umar. Bu da ortağınızın elinde sizin renginizden fit bulma ihtimalini artırır. Eğer araya giriş renginden koz oynanacaksa, oyunda büyük bir avantaj var demektir. Deklaren, uzun rengindeki kayıplara üzerine kozlanma korkusu olmadan yerden kozlayabilecektir.

## ÖRNEKLER-5:

Rakibin 1 ♦ açışına aşağıdaki ellerle davranışız nasıl olur?

a)	<p>♠ 6 3 ♥ A K J 8 ♦ A Q 7 4 2 ♣ 9 4</p>	<p>Bu el 1 ♥ ile overcall yapmak için mükemmel bir el. Gerekli 3 kriteri de sağlamakta.</p>
b)	<p>♠ K 3 ♥ A 8 5 3 ♦ A Q 7 4 2 ♣ J 9</p>	<p>Bu el ise 1 ♥ ile overcall yapmaz. Çünkü Kör'ler yeterince güzel değil. 1NT ile overcall daha iyi bir fikir olacaktır. Hatta Pas bile doğru olabilir.</p>

Rakibin 1 ♣ açışına aşağıdaki ellerle davranışız nasıl olur?

c)	<p>♠ K 6 ♥ A J 10 5 ♦ Q 2 ♣ K Q 9 8 6</p>	<p>Bu el 1 ♥ ile overcall yapar. Ancak rakip 1 ♦ açtığına problem var. <i>(Bu el Karo kısaltığına rağmen 28 uzmanın 16'sı tarafından (%57) 1 ♥ overcall yapabileceği yönünde oylanmıştır.)</i></p>
----	---	--

## ➤ 2 seviyesinde Overcall:

İki seviyesinde araya giriş için iyi bir renk gerekir. Yedi el yerine sekiz el almak gereken bir kontrat, elinde fazla koz olan ve ceza oynayabileceğini hisseden bir rakibe daha çok fırsat sunar. 2 seviyesindeki tehlike 1 seviyesinde olduğundan çok daha fazladır. Eğer 2 seviyesinde araya giriş yaparsanız elinizin, kötü rengi olan iyi bir el yerine iyi bir renge sahip ama kötü bir el olması daha iyi olacaktır.

## ÖRNEKLER-6:

RHO 1 ♦ açışında aşağıdaki elle nasıl davranırsınız?

a)	<p>♠ K Q 5 ♥ A J 8 ♦ J 6 ♣ K 8 7 5 3</p>	<p>14 OP değerlere sahip bu elle 2 ♣ overcall'u yaparsanız bu ölüm tuzağına düşmek olacaktır. Eğer LHO aşağıdaki gibi bir ele sahipse büyük bir cezayı kesmesi kolay ve eli kulağındadır. 14 OP sadece 3 löve alacaktır. Kozdan hiç löve alınamayacaktır. LHO Pas geçip ceza için <b>Re-opening Dbl'</b> a dönüştürecektir. Bu elle mutlaka overcall yapma isteğiniz varsa <b>Take-out Dbl</b> atın.</p>
	<p>♠ 9 7 4 ♥ K 6 ♦ 8 6 2 ♣ A Q J 9 4</p>	<p><i>Yukarıdaki el için LHO' nun eli.</i></p>

<p>b)</p> <p>♠ J 6 3</p> <p>♥ 4</p> <p>♦ 10 6 2</p> <p>♣ A Q J 9 7 4</p>	<p>Bu elde ise sadece 8 OP olmasına karşın 2♣ overcall'u için çok daha iyidir. Bu güzel renk, markalarında bir tehlike olmadan 5 löve sağlayacaktır.</p>
--	--

### ➤ Ortağın Overcall'ının gelişimleri:

Ortağı bir renk ile overcall yapan oyuncu, nasıl devam edeceğini bilmek ister. Tarif edemeyeceği ellerle Pas geçmesi gerekir. Advancer'ın kontrol listesi şöyledir:

1. Fitiniz varsa ortak oyun açmış olsaydı fitinizi nasıl gösteriyorsanız o şekilde ortağınızın konuşmasını yükseltin. Bunun için 5<sup>+</sup>-9 OP ve 3'lü fitinizin olması gerekir. Ortağa bu şekilde fit vermenin önemini vurgulamak gerekir. Ortağın çoğu zaman zon söylemek veya daha fazla mücadele edebilmek için, tek aradığı fitiniz olup olmadığıdır. Ortaktan bu bilgiyi saklamak onun mücadelesine engel olur.

#### *FİTİNİZ VARSA ORTAĞIN RENGİNİ YÜKSELTMEMEZLİK ETMEYİN.*

2. Cevapçının yeni rengi forsing olmasına rağmen bu kural advancer için geçerli değildir. **Advancer'ın yeni rengi daha iyi bir kontrata ulaşma amaçlı olup forsing değildir.**

Overcall bir majörde yapıldığında, advancer'ın bir minör okuması majöre fiti reddeder. Advancer'ın en fazla ikili fiti olabilir ve söylediği renk de en az beşlidir.

Overcall bir minörle yapılmış ve advancer bir majör okumuşsa bu minöre fiti inkâr etmez. Majör kontratında oynamak, minör fitinde oynamaya tercih edildiğinden, advancer minör fiti olmasına rağmen daha iyi bir kontrat arıyor olabilir.

Bir majörden diğerine ya da bir minörden diğerine renk değiştirmek fiti inkâr etmez. Bu sadece advancer'ın yeni renkte oynamanın daha iyi sonuç vereceğine inandığını gösterir.

3. Sıçrayarak yeni renk söylemek açış değerleri (ya da fazlası) ve iyi 6'lı renk gösterir. Bu eli tarif eden bir konuşmadır ama forsing değildir.
4. Overcal renginde sıçrama yapmak preemtiftir. 4'lü fit ve çok zayıf el gösterir.
5. Sıçrayarak cue-bid yapmak kuvvetli el gösterir. 4'lü ya da daha fazla fit ve en az iyi 10 OP vadeder.
6. Advancer diğer bütün iyi ellerle cue-bid yaparak konuşmaya başlar, bu forsingdir. Cue-bid overcallcunun eli hakkında bilgi toplamaya yarar. Minimum değerlerle overcallcu rengini en ucuz seviyede tekrar eder. Daha iyi ellerle elini en iyi tarif eden konuşmayı yapar, ama rengini en ucuz seviyede tekrar etmez.

Advancer'ın elinde genelde üçlü fit ve davet değerleri olur. Advancer genel olarak forsing bir deklere vermek için cue-bid kullanır. Cue-bid ardından yeni renk konuşmak forsingdir. Bu yukarıdaki 2. ve 3. maddelerle uyumludur.

### ÖRNEKLER-7:

Rakibin 1♦ açışına ortağınız 1♠ ile overcall yapıyor. Aşağıdaki elle cevabınız ne olur?

<p>a)</p> <p>♠ 8 5</p> <p>♥ Q 9 7 3</p> <p>♦ A 10 6 2</p> <p>♣ K 9 3</p>	<p>1NT: Bu minimum cevap değerleriyle Pik fiti olmadığını gösterir.</p>
--	---

Rakibin bir seviyesindeki açışına ortağınız yine bir seviyesinde her hangi bir renk ile overcall yapıyor. Aşağıdaki elle cevabınız ne olur?

b)	<p>♠ 8 6 5 2 ♥ Q 8 4 ♦ J 8 3 ♣ K 9 3</p>	Ortağın overcall rengini bir seviye yükseltin. Sanki ortak majör bir renk ile oyun açmış gibi.
----	--	--

Rakibin 1♣ açışına ortağınız 1♠ ile overcall yapıyor. Aşağıdaki elle cevabınız ne olur?

c)	<p>♠ 7 ♥ 8 5 4 ♦ K Q 9 7 5 3 ♣ A 10 5</p>	2♦ : Bu düzeltme ortağın Pik rengine desteği inkâr ederken en az 5'li Karo vadeder.
----	---	---

Rakibin 1♣ açışına ortağınız 1♦ ile overcall yapıyor. Aşağıdaki elle cevabınız ne olur?

d)	<p>♠ A Q 9 7 5 ♥ 8 2 ♦ K 7 3 ♣ 9 8 4</p>	Karo fiti olmasına rağmen Pik kontratının daha iyi olabileceğini düşünebilirsiniz. Pik'e düzeltme en az 5'li renk vadederken Karo fitini inkâr etmez.
----	--	---

Rakibin 1♣ açışına ortağınız 1♠ ile overcall yapıyor. Aşağıdaki elle cevabınız ne olur?

e)	<p>♠ J 3 2 ♥ K Q J 9 7 4 ♦ Q 2 ♣ 8 3</p>	Pik fiti olmasına rağmen kaliteli Kör renginizle Kör'e düzeltin.
----	--	--

Rakibin 1♣ açışına ortağınız 1♥ ile overcall yapıyor. Aşağıdaki elle cevabınız ne olur?

f)	<p>♠ A K 10 9 5 3 ♥ Q 2 ♦ 7 ♣ K Q 7 5</p>	Sağınızdaki oyuncu Pas geçerse 2♠ diyerek açış değerlerine ve iyi bir renge sahip olduğunuzu gösterirsiniz.
----	---	---

Rakibin 1 ♦ açışına ortağınız 1 ♠ ile overcall yapıyor. Aşağıdaki ellerle cevaplarınız ne olur?

g)	<p>♠ 8 7 5 3 ♥ J 9 ♦ 7 ♣ Q 9 8 7 5 4</p>	<p>Eğer cevapçı Pas geçer veya negatif Kontr atarsa 3 ♠ deyin, bu preemptiftir.</p>
h)	<p>♠ Q 10 9 4 ♥ K Q 8 ♦ 6 4 ♣ A J 10 2</p>	<p>Sıçrayarak 3 ♦ cue-bid'i yapın. Bu elinizde 4'lü ve kuvvetli Pik tutuşu olduğunu gösterir.</p>
i)	<p>♠ K Q 5 ♥ A 4 3 2 ♦ 10 3 ♣ K 7 4 2</p>	<p>2 ♦ cue-bid'i yaparak elinizde 4'lü tutuşu olmayan iyi Pik fiti olduğunu gösterirsiniz. Eğer ortağın sonraki konuşması elinin zayıf olduğunu gösterirse zon'a gelmeden durursunuz, ama ortak iyi bir el gösterirse 4 ♠ dersiniz.</p>

Aşağıdaki eller bir partnerliğin karşılıklı elleridir. Rakibin 1 ♦ açışına j) eli *atak yönlendirmek amaçlı* 1 ♥ overcall'u yapıyor. Konuşmalar nasıl devam edecektir.

j)	<p>♠ J 9 6 3 ♥ K Q 10 9 5 ♦ 8 2 ♣ 6 4</p>	<p>k) eline sahip ortak öncelikle 2 ♦ cue-bid'i ile başlar. Araya giren 2 ♥ rebidi ile kötü elini gösterir. Advancer 3 ♣ rebidi yapar ki bu forsing'dir. Araya giren konuşmak zorunda olduğundan 3 ♥ der. Bunun üzerine Advancer 3 ♠ diyerek Pik'lerini gösterir. Araya giren bunu duyunca memnun olarak 4 ♠ der.</p> <p>Bu overcall'cu ve advancer'in birbirini anlayıp zon bulduğu mükemmel bir deklarasyon olur.</p>
k)	<p>♠ A K Q 5 ♥ 7 4 ♦ 3 ♣ K Q J 10 7 3</p>	

### ➤ Renk ile sıçrayarak Overcall:

Renk ile sıçrayarak overcall preemptiftir. En az 6'lı renk ve defansif yönü zayıf olan el gösterirler. Bu konuşmalar çok sık rastlanmayan kuvvetli jump overcall'ların yerini almıştır. Rakip açtıktan sonra sadece kaliteli bir renge sahip bir elin gelme sıklığı, hem kuvvetli hem de kaliteli renge sahip bir elin gelme sıklığından çok daha fazladır. Kuvvetli jump overcall yapacak ellerle çok sık karşılaşmayız ama preemptif jump overcall yapacak eller sıklıkla karşımıza çıkar.

Ortak sıçrayarak overcall yaptığında, sizin taraf oynayacaksa kozunuzun muhtemelen ortağın rengi olması gerekir. Uzun koz rengi muhtemelen size 4 ya da 5 löve kazandırır. Kozunuz başka bir renk olursa ortağın eli genelde bir işe yaramaz.



Preemptif overcall yapan elde genelde 6'lı veya 7'li renk dışında bir şey olmaz. Bunu bilen advancer, deklarasyonun nasıl devam etmesi gerektiğine karar verebilir.

Overcall'cunun rengine fiti yoksa genelde advancer Pas geçer, elindeki puanlar ortağın oynamasına müsaade edilirse işine yarar. Esas olarak ancak ortağın rengine fit varsa konuşulur.

Minimum değerlerle, advancer overcall'u uygun seviyeye yükseltir. Advancer'da çok puan yoksa ortağın rengine ne kadar çok fiti varsa o kadar seviyeyi yükseltmesi gerekir. 3'lü tutuş varsa seviyeyi 1 yükseltin, 4'lü tutuş varsa seviyeyi 4'e ya da 5'e yükseltin. Amaç rakipleri Kontr atıp defans mı yapacaklarına yoksa konuşmaları mı gerektiğine (belki yapamayacakları bir kontrata gelirler) tahmin etmeye zorlamaktır. Oynamaya bırakılırsak Kontr'lu bir kontrat oynamayı bekleriz, sonuçta da rakibin zon ya da şilemden alacağı puandan daha az bir puan vermeyi bekleriz.

Fit'i olmayan iyi bir elle advancer Pas geçer ve elindeki puanların kontratın yapılmasına yardımcı olmasını umar. Fit'i olan iyi bir elle advancer'in jump overcall'un ne tür bir elle yapıldığını araştırması gerekir. Eğer jump overcall 3 seviyesinde yapılmışsa bunu yapmak zordur. Eğer jump overcall 2 seviyesinde yapılmışsa advancer bilgi elde etmek için 2NT diyebilir.

Jump overcall'un 2 seviyesinde yapıldığı ve advancer'ında 2NT dediği deklarasyonlarda, minimum değerlerle overcall'cu rengini tekrar eder. İyi bir elle yeni renk söyler, bu o renkte değer gösterir. Zayıf iki açılışlarına bakınız.

### ÖRNEKLER-8:

Bir seviyesindeki her hangi bir açışa aşağıdaki el ile nasıl overcall yaparsınız?

a)	<p>♠ K J 10 9 7 3 ♥ 6 2 ♦ 4 ♣ J 8 7 2</p>	Bir seviyesindeki açışlara 2♠ overcall'u yapacak klasik el.
----	---	---

Aşağıdaki ellerle yukarıdaki elin karşısında cevaplarınız neler olur?

b)	<p>♠ 8 ♥ A 9 4 ♦ K J 7 5 3 ♣ K 10 5 4</p>	Yukarıdaki jump overcall karşısında, eldeki puanların ortağa yardımcı olacağını umarak, bu el Pas geçer, fit yok.
----	---	---

c)	<p>♠ Q 8 4 ♥ 9 8 5 3 ♦ K J 5 3 ♣ K 10</p>	Fit'i olan ve zayıf defansif değerlere sahip bu elle, jump overcall'u 3 seviyesine yükseltin.
----	---	---

d)	<p>♠ Q 8 5 4 ♥ 9 5 3 ♦ K J 5 3 ♣ K 10</p>	Daha iyi fit'i olan bu elle zon durumuna bakarak 4 veya 5 seviyesine çıkın.
----	---	---

e)	<p>♠ Q 8 5</p> <p>♥ 9 5 3</p> <p>♦ A 5 3</p> <p>♣ A K 10 9</p>	<p>İyi değerlere sahip, tutuşu olan bu elle advancer 2NT ile jump overcall'un ne tür bir elle yapıldığını araştırır.</p>
----	--	--

## BALANCING

Balancing konuşmalar iki Pas'dan sonra yapılır. Cevapçının Pas dediği ya da rakibin düşük seviyede durduğu deklarasyonlarda karşımıza çıkar.

### ➤ NT ile Balancing:

Cevapçı Pas geçtiğinde yapılan **Balancing 1NT**, açış değerlerinden ya da NT overcall'undan daha az değer gösterir. Dengeli 10-14 OP'nı olan el gösterir. Açıcı bir minör konuşmuşsa, açış renginde durdurucu vadetmez.

Standard 15-17 OP'lık dengeli el ile balancing pozisyonundaki oyuncu Kontr ile başlayacaktır. 1NT rebid'i elimizde daha iyi değerler olduğunu gösterir.

Açıcı bir majör konuşmuşsa, durdurucu olması gerekir. Bu durumda yer problemi de olabileceğinden balancing pozisyonunda 15-16 puanla 1NT demek daha iyi olabilir. Kontr attığımızda ortak iki seviyesinde cevap verirse sizin şimdi 2NT demeniz gerekir.

Balancing pozisyonunda 2NT'ye sıçramak **Unusual NT** değildir. **Balancing Jump NT**'dir, dengeli el ve 18+ OP gösterir.

**Balancing NT** ya da **Balancing Jump NT**'den sonra **Stayman** ve **Jacoby** konvansiyonları kullanılabilir. **Balancing Jump NT**'den sonra bu konvansiyonları kullanmak standartken, bazı ortaklıklar **Balancing NT**'den sonra kullanmazlar. Ancak kullanılması önerilir.

### ÖRNEKLER-9:

Solunuzdaki rakip (LHO) açtıktan ve iki pastan sonra (balancing pozisyonu) sıra sizde. Aşağıdaki ellerle konuşmalarınız nasıl olur?

a)	<p>♠ K 8 4</p> <p>♥ Q 10 7 3</p> <p>♦ A J 3</p> <p>♣ J 4 2</p>	<p>1NT ile uyandırın. Bu dengeli bir el ve 10-14 OP gösterir. Açıcı bir majör konuşmuşsa durdurucu gerekirken, minör açışları için durdurucu gerekmez.</p>
----	--	--

b)	<p>♠ K 8 4</p> <p>♥ Q 10 7 3</p> <p>♦ A J 3</p> <p>♣ K Q 6</p>	<p>Eğer açış bir minör renk ile olmuşsa Kontr ile uyandırın. Bu el 1NT ile oyun açardı ama bir minör açışından sonra 1NT demek için fazla kuvvetli. Balancing pozisyonunda bu değerleri göstermek için önce Kontr atıp ardında NT diyerek gösterirsiniz. Eğer açış bir majör renkte olmuşsa 1NT ile uyandırmak daha iyi olur. Kontr, ortağı 2 seviyesinde konuşmak zorunda bırakabilir ve siz de 2NT demek zorunda kalırsınız.</p>
----	--	--

<p>c)</p> <p>♠ A K 4</p> <p>♥ K Q 7 3</p> <p>♦ A J 3</p> <p>♣ K 9 4</p>	<p>2NT'ye sıçrayın. Bu 1NT açacak elden daha iyi bir el gösterir. Dengeli 18+ OP gösterir. <b>Unusual NT</b> değildir.</p>
---	--

### ➤ Balancing pozisyonda sıçrama:

Açış konuşmasının ardından gelen iki Pas'dan sonra balancing pozisyonundaki oyuncu sıçrayarak yeni renk söyleyorsa, bu preemptif değildir. Sıçrayarak yapılan overcall'lar preemptiftir ama bu balancing pozisyonunda geçerli değildir.

**Balancing pozisyonunda sıçrayarak yeni renk söylemek 12-16 OP ve 6'lı iyi renk gösterir.**

**BALANCING POZİSYONUNDA PREEMPTİF SIÇRAMA OLMAZ. BÜTÜN SIÇRAMALAR İYİ EL GÖSTERİR.**

Balancing pozisyonundaki çoğu konuşma en az beşli renk gösterir. Fakat bazen daha iyi bir konuşma bulamayıp, 4'lü bir rengi okumak zorunda kalabiliriz. Balancing pozisyonunda atılan Kontr'un değişik anlamları olabilir. Bazen, balancing Kontr ortağı korumak için daha az puanla atılabilir. Ortak, açış konuşmasından sonra yeterli puanı olmasına rağmen konuşacak bir şey bulamamış olabilir. Balancing pozisyonundaki Kontr bunu göz önüne alır.

Balancing yapacak oyuncu kendi tarafının tüm puanları ile konuşur. Cevapçı zayıf olduğundan ve açıcı da forsing bir deklarasyon vermediğinden, ortakta puan olup konuşamamış olabilir.

### ÖRNEKLER-10:

1♥ açılışının ardından gelen iki Pas'dan sonra (balancing pozisyonunda) aşağıdaki elle ne dersiniz?

<p>a)</p> <p>♠ K J 9 7 4</p> <p>♥ 6 2</p> <p>♦ A 9 3</p> <p>♣ K 5 2</p>	<p>Balancing pozisyonundan 1♠ diyecek klasik bir el.</p>
---	--

1♦ açılışının ardından gelen iki Pas'dan sonra (balancing pozisyonunda) aşağıdaki elle ne dersiniz?

<p>b)</p> <p>♠ A Q J 8</p> <p>♥ 6 3</p> <p>♦ 8 4 3</p> <p>♣ K J 9 5</p>	<p>Kör'e fiti olmadığı için <b>Take-out Dbl</b> atamaz. En iyisi 4'lü kartla bile olsa 1♠ demesidir.</p>
---	--

1♥ açılışının ardından gelen iki Pas'dan sonra (balancing pozisyonunda) aşağıdaki elle ne dersiniz?

<p>c)</p> <p>♠ A 6 4</p> <p>♥ 3</p> <p>♦ A Q 5 3</p> <p>♣ K 8 6 5 2</p>	<p>Bu el Kontr atar. Pik fiti iyi değil ama ortak pik konuşursa büyük bir hayal kırıklığı olmaz. Beklenen deklarasyon ortağın Kontr'u cezaya çevirmesidir, bu elin defans için gerekli değerleri mevcut.</p>
---	--

## ➤ Rakip 2 seviyesinde durduğunda Balancing:

### Rakip Düşük Seviyede Durduğunda Balancing:

Cevapçının konuştuğu ve rakiplerin fit bulup iki seviyesinde durduğu deklarasyonlarda, genelde balancing yapmak doğrudur. Eğer bizim tarafımızdan hiç kimse overcall yapmadıysa, büyük bir olasılıkla **Take-out Dbl** ile uyandırma yapmak en doğrusudur. Bazen balancing yapacak oyuncu iki seviyesinde overcall yapamamış olabilir, şimdi rengini okuyabilir.

Eğer rakip 8'li ya da daha fazla kartlı fit'e sahipse, hemen hemen her zaman bizim tarafımız da böyle bir fit'e sahiptir. Destedeki puanlar eşit dağıldığında hem rakibin hem de bizim kontratımız yapılabilir. Diğer zamanlarda ya biz 1 batırız ki bu bir problem olmaz, ya da bizim uyandırmamız rakibin yapabileceği kontratın bir üst seviyesine çıkmasına sebep olabilir.

Sadece fit bulmak önemli değildir, çoğu zaman Key-card'ların hangi elde olduğu da önem taşır. Key-card'ların hangi rakipte olduğu taraflardan birinin lehine olabilir. Bazen de kâğıtların dağılımı her iki tarafın da aleyhinedir.

Rakipler bir fit bulamamış ve sizin de rakip renkte uzunluğunuz varsa balancing yapmayın. Eğer rakip renkte kıysanız, ortağınız o renkte uzunluğa sahip olabilir. Her iki halde de, eğer rakip bir fit bulamamışsa, muhtemelen sizin de iyi bir fitiniz yoktur.

### ÖRNEKLER-11:

Rakiplerin konuşmalarından sonra gelen iki Pas'tan sonra balancing pozisyonunda sıra sizde. Aşağıdaki konuşma ve ellerle ne dersiniz?

1♠ - P - 1NT - P; 2♥ - P - 2♠ - P; P - ??

a)	<p>♠ 8 3 ♥ K Q 7 4 ♦ K J 6 2 ♣ 10 7 4</p>	<p>Sakın uyandırmayın. Belli ki rakip 5-2 fit'e oynayacak ve ortağınızda bu renk 4'lü, sizde de açıcının ikinci rengi 4'lü.</p>
----	---	---

1♣ - P - 1♠ - P; 2♠ - P - P; ??

b)	<p>♠ 8 3 ♥ A Q 10 4 3 ♦ K J 6 ♣ 10 4 2</p>	<p>Renginiz overcall yapacak kalitede değildi fakat rakip fit bulup durdu. 3♥ yapabilecek kadar Kör fitini ve puanı ortakta bulmayı umuyorsunuz. Sadece 10 puanınız olmasına rağmen, sizin tarafınız yaklaşık olarak destedeki puanların yarısına sahip, renginizi söyleyerek balancing yapın.</p>
----	--	--

1♠ - P - 2♠ - P; P - ??

c)	<p>♠ 8 3 ♥ K J 10 ♦ Q 9 7 2 ♣ A J 8 3</p>	<p>Rakipler bir fit bulmuş demek ki bizim de bir fitimiz var. <b>Take-out Dbl</b> ile uyandırın.</p>
----	---	--

1♠ - P - 2♠ - P; P - ??

d)	<p>♠ 8 5 4 2 ♥ 6 ♦ K Q 10 3 ♣ A Q 7 6</p>	<p>Ortağınızın Pik'de kısa olduğunu biliyorsunuz, minörlerden birinde fitinizin olması gerekir. 2NT ile balancing yaparak ortakdan minörlerden birini seçmesini istersiniz. Bu 10-14 puanla yapılan <b>Balancing NT</b> değil, bir çeşit <b>Unusual NT</b>'dir.</p>
----	---	---

1♥ - P - 1♠ - P; 2♣ - P - 2♥ - P; P - ??

e)	<p>♠ A 9 7 ♥ Q 6 2 ♦ K J 5 4 3 ♣ 10 7</p>	<p>Uyandırmayın. Rakip tam bir fit bulmuş değil, ama Kör onlar için iyi dağılmış. Renginiz overcall için yeterince kuvvetli değildi, şimdi de balancing için yeterince iyi değil.</p>
----	---	---

1♥ - P - 2♥ - P; P - ??

f)	<p>♠ Q J 8 ♥ 6 2 ♦ K J 9 7 ♣ K J 10 4</p>	<p>Bu elin Kontr ile balancing yapılacağı açık. Rakip fit buldu, sizin de bir fitiniz var ayrıca destedeki puanların yaklaşık olarak yarısı sizde.</p>
----	---	--

## KONU SONU ÖRNEKLERİ :

Sağınızdaki rakip (RHO) 1♦ açıyor, sıra sizde. Aşağıdaki ellerle nasıl konuşursunuz?

a)	<p>♠ K J 8 5 ♥ A 9 7 6 ♦ 5 ♣ K Q 8 7</p>	Dbl: Bu el 1♦ açışına <b>T/O Dbl</b> atacak klasik ellerden biridir.
b)	<p>♠ 4 ♥ K J 10 9 7 4 ♦ 8 5 3 ♣ Q 6 2</p>	2♥: Bu da yine klasiktir. Bu el ile 2♥ ile <b>Preemptive Jump Overcall</b> yapılmalıdır.
c)	<p>♠ 7 ♥ A K J 6 ♦ A Q 8 4 3 ♣ 8 5 4</p>	1♥: Rakibin açış rengindeki uzunluk ve 4'lü Kör'ün kaliteli değerleriyle 4 kart ile overcall şartlarına uygun bir el.
d)	<p>♠ Q 10 9 8 5 ♥ A J 6 4 2 ♦ 7 ♣ 5 4</p>	2♦: Michaels Cue-bid. Majörler.
e)	<p>♠ K J 7 ♥ Q J 8 3 ♦ A 6 ♣ K Q 5 4</p>	Dbl: Karo açılışına 1NT ile değil Dbl ile araya girin. Diğer açılışlara 1NT ile araya girin.
f)	<p>♠ 8 5 ♥ Q J 9 7 4 ♦ 5 ♣ K J 10 8 5</p>	2NT: <b>Unusual NT</b> . Kör + Trefl
g)	<p>♠ A K J 10 9 2 ♥ A Q 5 ♦ 8 3 ♣ A 7</p>	Dbl: Eliniz 1♠ ile overcall yapmak için çok iyi. Önce Dbl atın sonra Pik konuşun. Ortağınız çok iyi değerleriniz ile çok iyi Pik'lerinizi anlayacaktır.

f)	<p>♠ A J 6</p> <p>♥ Q J 9 2</p> <p>♦ A J 7 3</p> <p>♣ K 4</p>	<p>1NT: 1NT açacak bir eliniz var. Açık rengi Karo'da unuzluk ve iki durdurucu ile 1NT ile araya girin. Ancak açış rengi Trefl olsaydı 1NT araya girişi yanlış olacaktı.</p>
----	---	--

Solunuzdaki rakip (LHO) 1♣ açıyor, iki Pas'tan sonra sıra sizde. Aşağıdaki ellerle nasıl konuşursunuz?

a)	<p>♠ Q 9 4</p> <p>♥ K 10 6</p> <p>♦ K 8 2</p> <p>♣ K J 10 4</p>	<p>1NT: Balancing pozisyonunda dengeli 10-14 OP.</p>
----	---	--

b)	<p>♠ A 10 8 3</p> <p>♥ K Q 6 5</p> <p>♦ Q J 10 2</p> <p>♣ 5</p>	<p>Dbl: Hem balancing hem de direkt pozisyondan Dbl atacak klasik el.</p>
----	---	---

c)	<p>♠ K 8</p> <p>♥ A 4</p> <p>♦ J 10 5 4</p> <p>♣ Q J 10 9 3</p>	<p>Pas: Trefl dışında bir renk oynamaya uygun olmayan bu el ile rakibin okuduğu bu renge defans etmek en iyi seçenek olacaktır.</p>
----	---	---

d)	<p>♠ Q J 8 3</p> <p>♥ A 6</p> <p>♦ K J 7</p> <p>♣ K Q 5 4</p>	<p>Dbl: Balancing pozisyonunda 1NT demek için fazla iyi bir el. Önce Dbl ile başlayıp rebidinde 1NT diyecek el. Eğer sağımızdaki rakip 1♣ açsaydı doğrudan 1NT derdik.</p>
----	---	--

e)	<p>♠ K 3</p> <p>♥ K Q J 9 6 3</p> <p>♦ A 5 2</p> <p>♣ 8 2</p>	<p>2♥: Balancing pozisyonunda sıçrayarak renk göstermek açar değerler ile altılı güzel bir renk gösterir.</p>
----	---	---

f)	<p>♠ K 8</p> <p>♥ A J 10 4</p> <p>♦ A Q 7</p> <p>♣ A Q 9 3</p>	<p>2NT: Bu 1NT açacak elden daha iyi değerlere sahip dengeli bir eli gösterir. (<i>Balancing pozisyonunda Unusual NT geçerli değildir.</i>)</p>
----	--	---

g)	<p>♠ K Q 9 5 2</p> <p>♥ A J 8 7 4</p> <p>♦ 7</p> <p>♣ 8 3</p>	<p>2♣: Majörler. (<i>Michaels Cue-bid balancing pozisyonunda da geçerlidir.</i>)</p>
----	---	--

f)	<p>♠ A Q 10 8 5</p> <p>♥ K Q 3</p> <p>♦ J 9 4</p> <p>♣ 9 6</p>	<p>1♠: Bu el 1♠ ile açar, overcall yapar ve balancing pozisyonunda da 1♠ der.</p>
----	--	---

Solunuzdaki rakip (LHO) 1♥ açıyor. Sizin ortağınız 1NT ile overcall yapıyor. Sağınızdaki rakip (RHO) Pas geçiyor, sıra sizde. Aşağıdaki ellerle nasıl konuşursunuz?

a)	<p>♠ J 8 3</p> <p>♥ 10 7 6</p> <p>♦ K 8 5 4</p> <p>♣ K J 6</p>	<p>Pas: 1NT'yi yapmaya yardım etmek için yeterli bir el. Ancak daha fazlası için yeterli değil.</p>
----	--	---

b)	<p>♠ K Q 8 3</p> <p>♥ 5 2</p> <p>♦ K 10 9 6</p> <p>♣ 10 9 8</p>	<p>2♣: <b>Stayman</b>. Zon denemesi için yeterli değerlere sahip bir el. Bu amaçla Pik'ten sekiz kart fit bulmak amaçlı Stayman yapılır.</p>
----	---	--

c)	<p>♠ K Q 8 7 3</p> <p>♥ 5 2</p> <p>♦ 10 8 6 4</p> <p>♣ J 3</p>	<p>2♥: <b>Jacoby Transfer</b>. Transfer yapılarak Pas geçilir.</p>
----	--	--

d)	<p>♠ 8 5 4</p> <p>♥ 7 2</p> <p>♦ J 6</p> <p>♣ A K 10 8 5 4</p>	<p>3NT: Trefl'ler ortağın işine oldukça yarayacaktır. İki küçük Trefl'i olsa bile ilkinin boşladığında muhtemelen diğerleri çalışacaktır.</p>
----	--	---



## KİTAP SONU ÖRNEKLERİ :

Ortağınız 1♣ açıyor. Sağınızdaki rakip (RHO) 1♠ ile overcall yapıyor ve sıra sizde. Aşağıdaki ellerle nasıl konuşursunuz?

a)	<p>♠ K J 8 ♥ Q 6 5 ♦ J 8 4 3 2 ♣ 9 5</p>	1NT: Minimum cevap değerleri ve Pik durdurucusu var.
----	--	--

b)	<p>♠ 8 4 ♥ A 6 2 ♦ A K 10 9 4 ♣ 10 6 3</p>	2♦: Serbest sekansta en az davet değerleri (9 <sup>+</sup> + OP) ile 5'li Karo gösterir.
----	--	--

c)	<p>♠ 8 4 ♥ K Q 10 9 ♦ K 10 7 3 ♣ J 4 2</p>	Dbl: <b>Negatif Dbl</b> . En az 4'li Kör ve ortağın 2 seviyesinde Kör söylemesine davettir.
----	--	---

d)	<p>♠ 8 4 ♥ A 6 2 ♦ 9 8 7 ♣ A Q 10 4 3</p>	2♠: Ortağın rengi için en az davet değerleri gösterir.
----	---	--

Ortağınız 1♥ açıyor. Sağınızdaki rakip (RHO) 2♣ ile overcall yapıyor ve sıra sizde. Aşağıdaki ellerle nasıl konuşursunuz?

a)	<p>♠ J 6 4 ♥ Q 10 8 4 ♦ J 9 6 5 3 ♣ 7</p>	3♥: Bu sıçrama preemptifdir.
----	---	------------------------------

b)	<p>♠ A J 8 ♥ 5 4 ♦ J 10 6 2 ♣ K Q 8 6</p>	2NT: Bu natürel davet ortağı Kör'üne fiti olmadığını ve Trefl'de durdurucu ve davet değerleri (9 <sup>+</sup> -12 <sup>-</sup> OP) gösterir. Alternatif olarak Pas geçilir ve cezalandırmak için ortağın <b>Re-open Dbl</b> atması beklenir.
----	---	--

c)	<p>♠ A 10 5</p> <p>♥ K Q 9 3</p> <p>♦ Q 8 6 2</p> <p>♣ 5 4</p>	3♣ : Cue-bid. Ortağın rengine iyi bir yükseltme gösterir.
----	--	---

d)	<p>♠ A Q J 10 2</p> <p>♥ J 3</p> <p>♦ K 10 5</p> <p>♣ 8 6 3</p>	2♠ : Bu free-bid en az davet değerleri ile 5 ya da daha fazla Pik gösterir.
----	---	---

e)	<p>♠ 8 5 3</p> <p>♥ K J 10</p> <p>♦ 9 8 7 4 2</p> <p>♣ 6 3</p>	2♥ : Overcall olmasaydı Pas geçecek bu el overcall'dan sonra ortağın rengi Kör'ü yükseltir.
----	--	---

f)	<p>♠ A 10 8 2</p> <p>♥ Q 6</p> <p>♦ J 9 7 6</p> <p>♣ K 8 4</p>	DbI: Bu 4'lü Pik ile ortağı 2 seviyesinde konuşmaya davet edecek değerlere sahip olduğunu gösterir.
----	--	---

g)	<p>♠ K 9 7 6 2</p> <p>♥ K J 10 3</p> <p>♦ 6</p> <p>♣ A 5 4</p>	4♦ : Splinter.
----	--	----------------

h)	<p>♠ Q 5</p> <p>♥ K 8 7 5 3</p> <p>♦ 10 9 6 4 2</p> <p>♣ 8</p>	4♥ : Overcall olmasaydı da aynı şekilde konuşulurdu.
----	--	--

Solunuzdaki rakip (LHO) 1♦ açıyor. Ortağınız 1♥ ile overcall yapıyor ve sağınızdaki rakip (RHO) Pas geçiyor ve sıra sizde. Aşağıdaki ellerle nasıl konuşursunuz?

a)	<p>♠ K 10 4 2</p> <p>♥ Q 8 5</p> <p>♦ 8 2</p> <p>♣ Q 8 7 2</p>	2♥ : Ortağın overcall rengini yükseltin.
----	--	--

b)	<p>♠ K 10 4 2</p> <p>♥ A Q 5</p> <p>♦ 8 2</p> <p>♣ Q 8 7 2</p>	<p>2♦ : Bu cue-bid iyice bir el gösterir. Bu elde, beklenilecek iyi 3 kart tutuş var. Eğer ortak 2♥ rebid ederse Pas geçin.</p>
c)	<p>♠ K 10 2</p> <p>♥ 6</p> <p>♦ 8 5 2</p> <p>♣ Q J 10 8 4 2</p>	<p>2♣ : Bu non-forsing düzeltme bir konuşmadır. Kör oynamak istemeyen ve iyice bir Trefl rengi var.</p>
d)	<p>♠ K 10 2</p> <p>♥ 6 2</p> <p>♦ Q J 9 3</p> <p>♣ J 10 8 4</p>	<p>1NT: Natürel ve non-forsing.</p>
e)	<p>♠ A 2</p> <p>♥ A J 8 5</p> <p>♦ 8 5 4</p> <p>♣ K 10 7 3</p>	<p>3♦ : Bu sıçramalı cue-bid 4 kart tutuş ile güçlü el gösterir.</p>
f)	<p>♠ A K Q 8 5 4</p> <p>♥ Q 3</p> <p>♦ 8 6</p> <p>♣ K 8 6</p>	<p>2♠ : Bu sıçrama açar el ile 6'lı iyi bir renk gösterir.</p>
g)	<p>♠ 8 7</p> <p>♥ Q 8 5 4</p> <p>♦ 3</p> <p>♣ J 10 8 7 6 3</p>	<p>3♥ : Bu sıçrayarak tutuş overcall'dan sonra da preemptifdir.</p>
h)	<p>♠ A K Q 5</p> <p>♥ 9 7</p> <p>♦ 3</p> <p>♣ K Q J 9 8 2</p>	<p>2♦ : Cue-bid ile başladıktan sonra önce Trefl sonra da Pik'ler gösterilir.</p>

## ÖRNEKLER :

Aşağıdaki eller ile overcall yapar mısınız? Yaparsanız rakibin konuşmalarına göre sizin konuşmalarınız nasıl olur?

a)	<p>♠ 6 4 3 ♥ K Q J 9 5 ♦ K 5 ♣ A 5 4</p>	<p>Bu el overcall yapmak için gerekli tüm standartlara sahip. Rakibin Pik açışına bile 2 seviyesinde Kör overcall'u yapar.</p>
b)	<p>♠ A Q 10 9 5 ♥ K J 3 ♦ 5 ♣ Q 9 5 4</p>	<p>1 seviyesindeki tüm açışlara overcall yapmak için güzel bir el. Ancak Karo açışına diğer renklere desteği olan bu elle <b>T/O Dbl</b> ile başlamak yanlış olacaktır. 5'li Pik varken ortakta 4'lü Kör bulma olasılığı yüksek bir ihtimal. <b>T/O Dbl</b> yerine Pik overcall'u daha uygundur. Ancak rakibin Karo tekrarı ya da 1NT ile devam edecek konuşmalarına ikinci turda Dbl atarak Pik'lerin yanında Kör ve Trefl desteklerini de gösterir. Bu aynı zamanda ortağa rakibi düşük seviyede oynatmak yerine yarışma isteğini de göstermiş olacaktır.</p>
c)	<p>♠ A Q 10 9 5 ♥ 9 6 3 ♦ 5 4 ♣ Q 8 3</p>	<p>Eğer ortak Pas'tan gelmiyorsa atak yönlendirme amaçlı 1♠ ile overcall yapılır. Ancak ortak Pas'tan geliyorsa sıçrayarak 2♠ ile overcall daha cazip görünüyor.</p>
d)	<p>♠ A 6 ♥ 9 5 ♦ 5 4 2 ♣ A Q J 9 6 3</p>	<p>2 seviyesinde Trefl overcall eli. Rakibin cezalandırma olasılığına karşı güzel ve sağlam bir renk.</p>
e)	<p>♠ A 6 ♥ K 5 3 ♦ Q 10 6 ♣ K J 8 5 2</p>	<p>Açar değerlere sahip bir el. Ancak 2 seviyesinde Trefl overcall'u çok tehlikelidir. Kötü kalitedeki renklerle 2 seviyesindeki overcall'dan sonra gelecek 2 Pas ve açıcının <b>Re-open Dbl</b>'ına cevapçının ceza Pas'ı geçme olasılığı vardır.</p>
f)	<p>♠ 10 4 ♥ A Q J 6 ♦ A Q 10 8 2 ♣ 9 3</p>	<p>Bu el 4 kart renkle 1 seviyesinde araya girecek el tipi. Eğer açış rengi 1 seviyesinde Karo olursa bu güzel 4 kart Kör'ler ile 1♥ overcall'u yapılır.</p>

Aşağıdaki eller ile overcall yapan ortağınıza cevap verir misiniz? Verirseniz olasılıklara göre açıklayınız.

a)	<p>♠ J 8 3 ♥ K 7 4 ♦ Q 9 7 6 3 ♣ 8 2</p>	<p>Ortağınız her hangi bir majör ya da Karo ile overcall yaparsa rengi yükseltmeniz gerekir. Eğer rakip rekabet edecek olursa bu yükseltmeyi yapmadıysanız hem fitinizi hem de bu değerlerinizin bilgisini ortağınıza vermemiş olursunuz.</p>
----	--	---

b)	<p>♠ 10 9 2 ♥ K J ♦ A 9 7 ♣ 8 7 6 5 4</p>	<p>Bu el ortağın her overcall rengini yükseltmelidir. Bu el 1♥ açışını yükseltmeyecek olmasına rağmen bu çok iyi doubleton Kör ile overcall yapıldığında yükseltmek tek tanımlayıcı konuşma olacaktır. Bu el için yine 1♥ açışına 1NT cevabı iyi olacakken overcall olduğunda 1NT kötü bir tanımlama olacaktır.</p>
----	---	---

Solunuzdaki rakip (LHO) 1♦ açıyor, ortağınız 2♣ ile overcall yapıyor, sağınızdaki rakip (RHO) Pas geçiyor ve sıra size geliyor. Aşağıdaki ellerle nasıl konuşursunuz?

a)	<p>♠ Q J 10 6 3 ♥ A 9 ♦ 6 4 3 ♣ K 10 5</p>	<p>2♠ diyerek Pik kontratı oynamayı deneyin. Ancak ortak Pik oynamak istemezse bile bu el 3♣ oynayacak bir elden daha iyidir.</p>
----	--	---

b)	<p>♠ Q 9 6 ♥ K Q J 9 8 4 ♦ 6 4 3 ♣ 3</p>	<p>Ortağın 2♣ overcall'ını 2♥'e düzeltin. Eğer ortak Kör desteğini inkâr eden bir konuşma yapsa bile sonraki konuşmanızda 3♥ diyebilirsiniz.</p>
----	--	--

c)	<p>♠ K 10 6 4 2 ♥ A Q J 3 ♦ 7 ♣ K 6 3</p>	<p>Bu el ile Pik'e düzeltme yapmak Pik'leri gösterirken sahip olunan değerleri göstermeyecektir. O yüzden 2♦ ile cue-bid yaparak başlayın. Ortağınızın sonraki konuşması size nasıl devam edeceğinize dair iyi bir fikir verecektir.</p>
----	---	--

d)	<p>♠ Q 8 6 4 2 ♥ K 5 3 2 ♦ 8 6 ♣ J 4</p>	<p>Bu el ile Pas demelisiniz. Bu el ile her hangi bir kontrata teşebbüs etmek felaket ile sonuçlanacaktır. Bu el her hangi bir konuşma yapmak için yeterli değerlere, fite ya da kendi rengine sahip değildir.</p>
----	--	--

Solunuzdaki rakip (LHO) 1♦ açıyor. Ortağınızın overcall'larına karşı aşağıdaki ellerle nasıl konuşursunuz?

a)	<p>♠ 9 5 4 3 2 ♥ Q J 6 2 ♦ 6 ♣ Q 6 2</p>	<p>Eğer ortağınız bir majör ile overcall yaparsa sağınızdaki rakibin (RHO) ne dediğine bakmaksızın ortağın majör rengini sıçrayarak 3 seviyesine yükseltmelisiniz. Bu preemptif yükseltme rakiplerin konuşmasını oldukça zorlaştıracaktır.</p>
b)	<p>♠ 9 5 4 2 ♥ K 10 6 ♦ 6 3 ♣ A J 6 4</p>	<p>Ortağınızın her overcall rengini 1 seviye yükselterek fitinizi ve değerlerinizi göstermelisiniz.</p>
c)	<p>♠ A 6 3 ♥ K 10 6 4 ♦ 6 3 ♣ A 9 5 4</p>	<p>Ortağınız 1♠ ile overcall yaparsa önce rakip rengi basitçe cue-bid edin ve sonra Pik desteğinizi gösterirsiniz. Eğer ortağınız Kör ya da Trefl ile overcall yapsaydı 3♦'ya sıçrayarak 4 kart fit ile bu değerlerinizi göstermeliydiniz.</p>
d)	<p>♠ A 10 9 3 ♥ K J 9 ♦ 6 4 ♣ A Q 9 5</p>	<p>Eğer ortak Pik ya da Trefl ile overcall yaparsa 3♦'ya sıçrayarak 4 kart fitinizi ve gücünüzü göstermelisiniz. Fakat Kör ile overcall yaparsa 2♦ ile basit cue-bid yaparak gücünüzün yanında Kör tutuşunuzu da göstermiş olursunuz.</p>

Solunuzdaki rakip (LHO) bir minör ile açıyor, ortağınız 1♥ ile overcall yapıyor. Aşağıdaki ellerle nasıl konuşursunuz?

e)	<p>♠ A Q J 9 6 3 ♥ K 4 ♦ 6 ♣ Q 7 4 2</p>	<p>Açar değerler ve güzel bu Pik'ler ile 2♠'e sıçramak gerekir. Bu konuşma forsing olmasa da iyi bir davettir.</p>
f)	<p>♠ A Q J 9 6 3 ♥ K 4 ♦ 6 ♣ A Q 4 2</p>	<p>Bu el yukarıdakinden farklı olarak maksimum açar değerlerine sahip. Bu el ile önce rakip açış rengini cue-bid edip sonra Pik'leri göstermek gerekir. Çünkü ortağınızın araya girişinden sonra rakip rengi cue-bid edip sonrasında renk değiştirmeniz forsing bir konuşma olacaktır.</p>

Aşağıdaki eller bir şampiyonada bir ortaklığın karşılıklı elleridir.

a)	<p>♠ J 8 6 5 ♥ K Q 10 9 7 ♦ 5 2 ♣ 9 4</p>	<p>Bu el rakibin 1 ♦ açışına atak yönlendirme amacıyla 1 ♥ ile overcall yapıyor. Rakip cevapçının kontratı doğrudan 3NT'ye götürme ihtimaline karşı bu yetersiz değerlerle overcall yapmak gereklidir. Bu el rakibin her hangi bir kontratına özellikle de NT kontratına Kör atağı ister.</p>
----	---	---

b)	<p>♠ A K Q 3 ♥ 6 4 ♦ 7 ♣ A K J 8 5 3</p>	<p>Yukarıdaki elin karşısındaki bu el, ortağının Kör overcall'una Karo cue-bid'i 2 ♦ ile başlar. Yukarıdaki el 2 ♥ rebidi ile minimum overcall'unu gösterir. Bu el 3 ♣ rebidi ile forsing bir konuşma yapar. Yukarıdaki el seçeneği olmaksızın 3 ♥ diyecektir. Bu el şimdi 3 ♠ diyerek tekrar forsing bir konuşma yapar. Bunu duyan yukarıdaki el 4 ♠ diyecektir.</p>
----	--	---

Solunuzdaki rakip (LHO) açıyor. Açış renklerine göre aşağıdaki ellerle nasıl konuşursunuz?

a)	<p>♠ A Q 10 9 6 3 ♥ 9 5 ♦ J 10 9 3 ♣ 7</p>	<p>Pik'ten düşük her hangi bir renk açılışına sıçrayarak 2 ♠ ile overcall yapacak güzel bir el.</p>
----	--	---

b)	<p>♠ 6 4 ♥ Q 10 9 8 6 3 ♦ K 5 4 ♣ J 6</p>	<p>Her hangi bir minör açılışına sıçrayarak 2 ♥ ile overcall yapacak güzel bir el. Eğer açış rengi Pik olursa ortak Pas'tan geliyorsa ve zonda değilken 3 ♥ ile overcall yapabilirsiniz.</p>
----	---	--

c)	<p>♠ 8 5 3 ♥ 7 ♦ K Q J 9 7 4 2 ♣ 7 4</p>	<p>Rakibin her hangi bir majör açışına defans değerleri olmayan ve iyi Karo'lara sahip bu el sıçrayarak 3 ♦ overcall'u yapar. Eğer açış rengi 1 ♣ olursa yine 3 ♦ overcall'u yaparak rakibin iyi bir kontrat bulmasını etkili bir biçimde engelleyebilirsiniz.</p>
----	--	--

Solunuzdaki rakip (LHO) açıyor ve ardından gelen iki Pas'dan sonra (balancing pozisyonunda) aşağıdaki elle ne dersiniz?

a)	<p>♠ K 10 6 ♥ Q 10 4 ♦ K J 9 ♣ A 9 7 4</p>	1NT: Her hangi bir açışa 1NT diyecek el.
----	--	--

b)	<p>♠ J 10 6 ♥ Q 4 ♦ K J 9 6 3 ♣ A 9 5</p>	
----	---	--

c)	<p>♠ Q 4 ♥ K Q 9 4 ♦ 8 6 3 ♣ A 10 7 2</p>	
----	---	--

d)	<p>♠ K Q 9 ♥ A Q J 9 7 5 ♦ 6 3 ♣ A 2</p>	
----	--	--

e)	<p>♠ K 10 6 3 ♥ A Q 5 ♦ 6 3 ♣ Q 10 9 8</p>	
----	--	--



Solunuzdaki rakip (LHO) açıyor, ortağınız Pas geçiyor, sağınızdaki rakip (RHO) cevap veriyor, siz Pas geçiyorsunuz, LHO 1NT rebidi yapıyor açıyor ve ardından gelen iki Pas'dan sonra (balancing pozisyonunda) aşağıdaki elle ne dersiniz?

a)	<p>♠ K 4 ♥ A Q 10 9 7 ♦ Q J 9 ♣ 8 7 3</p>	
----	---	--

b)	<p>♠ K 10 8 3 ♥ 5 4 ♦ A Q 9 6 ♣ Q 10 4</p>	
----	--	--

c)	<p>♠ K Q 10 9 ♥ A 9 8 ♦ 5 3 ♣ K 10 9 8</p>	
----	--	--

d)	<p>♠ 6 2 ♥ K J 9 8 ♦ A 8 7 3 ♣ Q 10 5</p>	
----	---	--

## QUIZ-1 :

Rakiplerinizin açışlarından sonra sıra size geldiğinde aşağıdaki ellerle nasıl konuşursunuz?

1♥ - ??

a)	<p>♠ A J 7 4 ♥ K 7 ♦ K Q 6 ♣ K 10 9 7</p>	
----	---	--

1♦ - ??

b)	<p>♠ K J 10 6 ♥ 8 5 ♦ 4 ♣ A Q 9 8 5 4</p>	2♦ : Top and Bottom.
----	---	----------------------

1♠ - ??

c)	<p>♠ 7 ♥ 6 3 ♦ K J 9 8 7 ♣ Q J 9 6 5</p>	
----	--	--

1♠ - ??

d)	<p>♠ A J 7 4 ♥ K 7 ♦ K Q 6 ♣ K 10 9 7</p>	
----	---	--

2♥ - ??

e)	<p>♠ A 6 ♥ 5 ♦ A R Q 9 7 4 3 ♣ A 8 4</p>	
----	--	--

1 ♠ - ??

f)

♠ 8 5 ♥ K Q J 7 ♦ A Q J 8 6 4 ♣ 4	
--	--

1 ♦ - ??

g)

♠ K J 8 7 5 4 ♥ 3 2 ♦ 9 ♣ J 8 5 4	
--	--

1 ♣ - ??

h)

♠ 8 5 ♥ K Q J 7 ♦ A Q J 8 6 4 ♣ 4	
--	--

1 ♣ - ??

i)

♠ K Q 9 7 3 ♥ A J 7 6 5 ♦ 8 6 ♣ 7	
--	--

1 ♦ - ??

j)

♠ A K J 5 ♥ Q 3 ♦ A Q 8 5 2 ♣ 6 4	
--	--

2 ♥ - ??

k)

♠ A 3 ♥ — ♦ A Q 10 9 5 ♣ K Q 9 8 4 3	
---	--

1♠ - P - P - ??

l)

♠ A 10 9 4	
♥ Q J 6	
♦ K J 7 2	
♣ Q 10	

1♠ - ??

m)

♠ K 4	
♥ A 2	
♦ Q 8	
♣ A K Q J 8 5 4	

P - 1♠ - ??

n)

♠ 6	
♥ —	
♦ K Q 10 9 7 5	
♣ Q J 10 7 4 3	

P - 1♦ - ??

o)

♠ A K Q 7 4	
♥ 7	
♦ A 4	
♣ K Q J 9 6	

1♦ - P - P - ??

p)

♠ A Q J 8 6 5	
♥ K 5 4	
♦ 9	
♣ A J 5	

P - 1♦ - ??

r)

♠ 8 5	
♥ A Q 10 7	
♦ 7	
♣ K Q 9 8 5 4	

1♦ - P - 1♥ - ??

s)

♠ 9 8 ♥ A K J 10 7 5 4 ♦ 10 ♣ K J 4	
--	--

P - 1♠ - ??

t)

♠ — ♥ A 5 ♦ A K J 8 6 ♣ K Q 10 8 6 5	
---	--

1♣ - P - 1♠ - P  
1NT - P - P - ??

u)

♠ A Q 10 7 4 ♥ Q 9 6 ♦ K J 5 ♣ 10 9	
--	--

### QUIZ-2 :

Rakiplerinizin açışlarına ortağınız araya giriyor. Sıra size geldiğinde aşağıdaki ellerle nasıl konuşursunuz?

1♣ - 1♠ - 2♥ - ??

a)

♠ Q 8 6 ♥ 6 3 ♦ K 10 7 5 ♣ 9 8 7 6	
---	--

1♣ - Dbl - P - ??

b)

♠ Q 9 8 5 ♥ 7 3 ♦ K J 6 4 3 ♣ 9 8	
--	--

1♣ - 1NT - P - ??

c)

♠ K J 6 3	
♥ Q 9 5 4	
♦ J 8 7 5 4	
♣ —	

1♥ - 1♠ - P - ??

d)

♠ 5	
♥ J 8 4	
♦ K 6 3	
♣ Q J 10 9 5 3	

2♠ - Dbl! - P - ??

e)

♠ 7 6	
♥ J 5 3	
♦ Q 10 7 6 4 3	
♣ 10 5	

1♣ - 2♦! - P - ?? (2♦! : ♦+♥ ; daha güçlü ya da uzun Karo)

f)

♠ A Q 8 7 4	
♥ K J 9 6	
♦ Q 8 7	
♣ 5	

1♦ - 1♠ - Dbl! - ??

g)

♠ J 9 7 5	
♥ 7	
♦ 10 9 6 5 3	
♣ Q 8 4	

2♥ - 4♣! - P - ?? (4♣! : Romen Jump: en az 5-5, ♣ ve üstünde bir renk)

h)

♠ A K 8 5	
♥ 9 6 4 3	
♦ K Q 7 5	
♣ 4	

1♦ - 2♦! - P - ?? (2♦! : Michaels: ♠+♥ ; majörler)

i)

♠ K Q 9 5 ♥ A 3 ♦ 9 8 6 4 3 ♣ 8 7	
--	--

1♠ - Dbl - 2♠ - ??

j)

♠ 8 5 4 ♥ K 3 ♦ 6 2 ♣ Q 9 8 6 5 3	
--	--

1♦ - 1♠ - P - ??

k)

♠ K J 6 5 ♥ A J 2 ♦ 9 7 5 4 ♣ K J	
--	--

1♦ - 2♦! - P - ?? (2♦! : Top and Bottom: ♠+♣)

l)

♠ 6 5 4 ♥ A 9 5 3 ♦ J 6 2 ♣ Q 8 7	
--	--

1♣ - 1♥ - 1♠ - ??

m)

♠ 9 8 5 ♥ K Q ♦ A Q 10 7 5 4 ♣ 3 2	
---	--

2♠ - Dbl - P - ??

n)

♠ 7 3 ♥ Q 8 5 ♦ A J 9 6 4 ♣ J 10 9	
---	--

1♦ - 1♠ - P - ??

o)

♠ K J 5 ♥ A Q 9 4 ♦ 8 6 ♣ J 10 8 7	
---	--

1♥ - 2♥! - P - ?? (2♥! : Michaels: ♠ + bir minör)

p)

♠ Q 5 ♥ 8 4 ♦ Q J 7 3 ♣ A 9 7 5 3	
--	--

1♦ - Dbl - P - ??

r)

♠ A 5 ♥ Q 7 ♦ Q J 10 9 7 5 ♣ 9 8 3	
---	--

1♦ - 1♥ - P - ??

s)

♠ K Q 10 8 7 4 ♥ Q 5 ♦ A J 3 ♣ Q 7	
---	--

1♦ - 2♦! - P - ?? (2♦! : Top and Bottom: ♠+♣)

t)

♠ Q 5 ♥ K Q J 9 7 5 ♦ 6 3 2 ♣ 5 4	
--	--

1♠ - Dbl - P - ??

u)

♠ Q J 10 8 ♥ Q 5 ♦ 8 7 4 3 ♣ K 9 6	
---	--