






# Lebensohl konvansiyonu


Oakland, California'dan Matematik Profesörü Kenneth W. Lebensold, tarafından geliştirilmiştir.



1 NT açılışından sonra, Rakip Natürel bir renkle araya girdiğinde kullanılan konvansiyondur.

- 1) Cevapçı Rakibin Araya Girdiği Rengi durduramayan; 8-9 HCP ile KONTUR atar. 10+ HCP ile Cuebid Stayman yaparak 4 lü Majör sorar.

ÖRNEKLER ile açıklayalım :

Açan	Rakip	Cevapçı	
1 NT	2 	KONTUR	 'yu durduramayan 8-9 HCP
1 NT	2 	3 	 'yu durduramayan 10+ HCP ve 4'lü Majör ile Cuebid Stayman yaparak, 4 lü Majör soruyor

- 2) Cevapçı Rakibin Araya Girdiği Rengi durduran; 10+ HCP ile konvansiyonel 2NT den geçirir. Açan mecburi 3  deyince Cuebid Stayman yaparak, 4'lü Majör sorar.

Açan	Rakip	Cevapçı	
1 NT	2 	2NT	KÖR'ü durduran 10+ HCP
3 	PAS	3 	Cuebid Stayman yaparak, 4 lü Majör soruyor

• **Önemli NOT** : Rakip 2 ♠ ile araya girerse, Cevapçıda durdurucu varken 2NT den geçirir.

Açan 3 ♠ dediğinde 3 ♦ ile Stayman yapar.

• 3) Cevapçı 2 seviyesinde basitçe (sıçramadan) yeni bir renk söylese; 5+ renk ve 6-7 HCP ile davet gösterir. Oynamak içindir. Forsing değildir. Araya giriş olmasaydı 5+ rengi transfer edip PAS diyecek el.

Açan	Rakip	Cevapçı	
1 NT	2 ♦	2 ♥	5+ KÖR ve 6-7 HCP ile davet. Oynamak için

• 4) Cevapçı 1 sıçrayarak yeni bir renk söylese; 5+ renk ve 10+ HCP ile ZON Forsing gösterir. Zondan önce durulmaz.

Açan	Rakip	Cevapçı	
1 NT	2 ♦	3 ♠	5+ PİK ve 10+ HCP ile ZON Forsing

• 5) Cevapçının rengi rakibin araya girdiği renkten daha ucuz ve 6-7 HCP si varsa; 2 NT den geçirip, kendi 5+ rengini söyler.

Açan	Rakip	Cevapçı	
1 NT	2 ♥	2NT	
3 ♣	PAS	3 ♦	5+ Karo ve 6-7 HCP davet

- 6) Cevapçı 3 seviyesinde sıçramadan yeni bir renk söylese;  
5+ Renk ve 10+ HCP ile Forsing.

Açan	Rakip	Cevapçı	
1 NT	2 ♥	3 ♣	5+ Tref ve 10+ HCP ile Forsing.
1 NT	2 ♠	3 ♦	5+ Karo ve 10+ HCP ile Forsing.
1 NT	2 ♠	3 ♥	5+ Kör ve 10+ HCP ile Forsing.

- 7) Cevapçı 2 seviyesindeki araya girişe KONTUR atarsa;  
8-9 HCP ile davet gösterir. Negatif Konturdur. Bkz. **NEGATİF KONTUR**

Açan	Rakip	Cevapçı	
1 NT	2 ♣	KONTUR	8-9 HCP ile davet. Negatif Kontur

Buna karşılık Açanın vereceği cevaplar :

- a) Açanın 4'lü Majörü varsa gösterir. Cevapçının 4'lü Majörü olabilir.  
Çünkü elinde 10+ HCP olmadığından Cuebid Stayman yapamıyor.

1. Öncelik bundadır.

Açan	Rakip	Cevapçı	
1 NT	2 ♣	KONTUR	8-9 HCP ile davet. Negatif Kontur

2 ♥	PAS	3 ♥	Açan 4'lü majörünü gösterdi. Cevapçı tutuş yaptı.
4 ♥			Açan Zona bağladı

- b) Açanın 4'lü Majörü yoksa ve araya girilen rengi durduruyorsa; Puanına göre 2NT veya 3 NT der. (2. Öncelik bundadır)

Açan	Rakip	Cevapçı	
1 NT	2 ♠	KONTUR	8-9 HCP ile davet. Negatif Kontur
2NT			Açan PİK'i durduruyor 15 HCP
Açan	Rakip	Cevapçı	
1 NT	2 ♠	KONTUR	8-9 HCP ile davet. Negatif Kontur
3 NT			Açan PİK'i durduruyor. 17 HCP

- c) Açanın 4'lü Majörü yoksa ve araya girilen rengide durduramıyorsa; 5+ Minörü varsa gösterir. Sanzatu veya Minörden ZON davetidir.

Açan	Rakip	Cevapçı	
1 NT	2 ♥	KONTUR	8-9 HCP ile davet. Negatif Kontur
3 ♦			Açanda 5+ Karo var, Sanzatu veya Minörden ZON daveti.

- d) Açanın 4'lü Majörü yoksa ve araya girilen rengide durduramıyorsa; 5+ 'lı bir Minörde yoksa PAS geçer Cezalı oynatır.

Açan	Rakip	Cevapçı	
1 NT	2 ♥	KONTUR	8-9 HCP ile davet. Negatif Kontur
PAS			Açanda 4'lü Pik yok, KÖR ü durduramıyor, 5'li Minörü de yok. Cezalı oynatıyor.





- 8) Cevapçının 3NT'si 10+ HCP gösterir. Yani; 4 lü majörü olmayan, Araya girilen rengi durduramayan, Gösterebileceği 5+ Minörü olmayan, Ancak Zon oynamak isteyen bir el.

Açan	Rakip	Cevapçı	
1 NT	2 ♠	3NT	10+ HCP Zon oynamak istiyor. 4'lü majör veya 5'li minör yok, Pik'i durduramıyor.

- 9) Cevapçı araya girilen rengi durduruyorsa 10+ HCP ile önce 2NT sonra 3 NT der. Yani; 4 lü majörü olmayan, Araya girilen rengi durduran el.

Açan	Rakip	Cevapçı	
1 NT	2 ♣	2NT	10+ HCP. PİK i durduruyor.
3 ♣	PAS	3NT	4'lü majör yok, 10+ HCP Zon oynamak istiyor.

- 10) Zayıf araya girilirse; Rakipte 7'li bir renk ve çok dengesiz dağılım var.

Açan	Rakip	Cevapçı	
1 NT	3 	PAS	Zayıf ellerle PAS geçilir.
		4 	10+ HCP ile Cuebid Stayman, 4 lü Majör soruyor Açanda 4 lü Majör yoksa 4 NT der (Puan önemsiz)
		KONTUR	Ceza Konturu (opsiyonel)
		4  / 	Oynamak için (Sign Off)
		4NT	Kantitatif