

**Emin YAYKIN**

**Sorularda  
Briç**

Bu kitaptaki bilgileri kullanırken lütfen referans gösteriniz.

# İLK SÖZ

Briç, 37 yıl önce tanıştığım büyük aşkımdır...

Dünyanın en çekici, en çok değişkeni olan, ortakla birlikte düşünmenin önemli olduğu, ülkemizde de dünyada olduğu gibi resmen spor olarak kabul görmüş, bir zekâ ve düşünce oyunu. Briçte neler var; En belirgin ve çarpıcı temel başlıklar;

- 1) Briç mantıktır, muhakemedir
- 2) Briç analitik düşüncedir
- 3) Briç matematiktir, istatistiktir
- 4) Briç stratejik planlamadır
- 5) Briç empatidir, iletişimdir

Şu anda elinize geçen yapıtın yazarı Emin Yaykın beyi, geçmişte yazmış olduğu kitabını, bana göstermeye geldiğinde tanıdım. Briç yarışmalarından pek tanımadığım bir kişinin donanımı ne olabilir ki diye de aklımdan geçirdim. Fakat getirdiği kitabı inceleyince, doğru seçilmiş bilgiler üzerine güzel bir sistematikte, ciddi emek ve özenle yazıldığını gördüm.

Bu kitabın oluşması için fikrim sorulduğunda, tereddütsüz Emin Yaykın'ı tavsiye ettim.

Umudum bu yapıtla tanıştığınız veya tanışıklığınızı ilerleteceğiniz bu oyuna, bir sporcu olarak adım atmanızdır.

Sizi tüm yaşamınız boyunca eğlendirecek, heyecanlandırarak, tatmin edecek bir olgu olacağını garanti edebilirim. Öğrenmeye başladıktan sonra bolca okuyup, ilerlemeniz için usta oyuncularla dikkatlice seyretmeniz en büyük yardımcınız olacaktır.

**NAFİZ ZORLU**

Milli Oyuncu

Türkiye Briç Federasyonu  
Kurucu Başkanı

## **SUNUŐ**

Ülkemizde kimimiz için profesyonel meslek, kimimiz için yaşam şekli, kimimiz için ise sadece hobi olan briç sporu, hak ettiđi ölçüde tanınmayı gerçekleştirememiştir.

Üzerine en fazla kitap yazılan spor dallarından birisi, belki de birincisi olmasına rağmen briçi anlatabilmek, anlatan için de, dinleyen için de hep zor bir iş olmuştur.

İşte “Sorularda BRİÇ” bu zor işi bizler için kolay hale getirirken, bu konudaki büyük bir boşluğu da doldurmaktadır.

Briç sporunun özellikle lise ve üniversite düzeyindeki yeni oyuncularına, tanıtımı konusundaki önemli bir kaynađı hayata geçirmesi nedeni ile Emin YAYKIN hocama ne kadar teşekkür etssek azdır.

Elinize, yüređinize sađlık hocam.

**Dr. Serhan ANTALYALI**

Türkiye Briç Federasyonu Başkanı

# BAŞLARKEN

Bu kitap, briç öğretmek için yazılmamıştır. Bu kitap briç uzmanları için de hazırlanmamıştır ve sizi de uzman yapmayacaktır.

Kitapta brici sizlere **her yönüyle tanıtmak** hedeflenmiştir. Bu kitabı okumayı isteyen bir kişinin brice karşı duyarsız olmadığı ve brice olumlu ilgisinin olduğu varsayılmıştır. Okuyucunun var olan ilgisini meraka dönüştürmek ve **brici sevdirebilmek** kitabın temel amacı olmuştur. Bu nedenle, “Nedir?”lerin cevapları bilinçli olarak sözlük tanımları şeklinde kısa tutulmamıştır. Zira böyle yapmak bir anlamda brici çok basite indirgemek olurdu. Sözlük tanımları vermektense konuları **kavramsal tanımlarıyla** özetlemenin daha yararlı olacağı düşünülmüştür. Bricin “Nedir?”leri basitten başlayarak anlatılmaya başlanmış ve briç dünyasının gizemleri olabildiğince mantıksal bir sırayla ve okuyucuda merak uyandırıcı bir yaklaşımla sunulmuştur.

Kitaptaki tanımlar, brici öğrenmeye başladığınız ilk günlerde oyunu seyrederken masada ilk bakışta şifreli gibi gelen konuşmaların anlamlarını çözmek ve masada konuşulanları anlamak konusunda size yardımcı olacaktır. Böylece kitap, briçten haz almanızı sağlarken başlangıç eğitiminize de katkı sağlayacaktır.

Bu kitabın sizlerin brice olan ilginizi artıracığına inanıyoruz. Bu kitabı okuduktan sonra yapacağınız ilk iş, elinizi taşın altına koymak olmalıdır. Hiç çekinmeyin, asla korkmayın. Dünyada milyonlarca kişi bu işin üstesinden gelebildi ise, siz de bu işin altından kolaylıkla kalkar ve brici öğrenebilirsiniz.

Briç yoluna çıktığınızda bu yolda hiç yalnız kalmayacaksınız ve briç yolunda ne kadar çok dostunuz olduğunu görmekle hayret edeceksiniz.



# İçindekiler

<b>İLK SÖZ</b> .....	<i>i</i>
<b>SUNUŞ</b> .....	<i>ii</i>
<b>BAŞLARKEN</b> .....	<i>iii</i>
Yazarın notu _____	ix

## *Birinci Bölüm*

### **BRİÇLE TANIŞALIM**

1. BRİÇ NEDİR? _____	11
2. BRİÇ NE DEĞİLDİR? _____	12
3. KİMLER BRİÇ OYNAR? _____	12
4. BRİÇ YALNIZCA GENÇLERİN İŞİ MİDİR? _____	13
5. BRİÇ ÖĞRENMEK ZOR MUDUR? _____	14
6. BRİÇ İÇİN ÇOK ZEKİ OLMAK GEREKLİ MİDİR? _____	14
7. BRİCİN AMACI NEDİR? _____	15
8. NİYE BRİÇ OYNAMALIYIM? _____	15
9. İSKAMBİL KÂĞITLARIYLA SPOR OLUR MU? _____	18
10. DÜNYA'DA BRİÇ YAPILANMASI NASILDIR? _____	19
11. BRİÇ YASALARI NEDİR? _____	20
12. BRİCİN ÖZELLİKLERİ NELERDİR? _____	20
13. BRİÇ GÖRGÜSÜ (ETİĞİ) NEDİR? _____	22
14. BRİÇ OYUNUNUN TARİHÇESİ _____	24
15. TÜRKİYE'DE BRİÇ _____	29

## *İkinci Bölüm*

### **BRİÇE BAŞLARKEN33**

16. BRİÇE BAŞLAMAK İÇİN NELER GEREKİR? _____	33
17. BAŞLANGIÇ İÇİN GEREKLİ TERİMLER NELERDİR? _____	33
Konuşmalar İle İlgili Terimler _____	33
Deste İle İlgili Terimler _____	34
Oyuncuların İsimleri _____	35
Oyun Terimleri _____	36
18. BRİCİN TÜRLERİ NELERDİR? _____	37
Rober (Rubber) Briç: _____	37
Şikago Brici _____	38
Turnuva (Duplicate) Brici: _____	38
Briç Bordu _____	39
Gulaş (Goulash) Brici _____	39
19. BRİÇ NASIL BAŞLAR? _____	40
20. BRİÇ DESTESİ NEDİR? _____	40
21. MİNÖR VE MAJÖR RENK NEDİR? _____	41
22. BRİÇ ARTIRMASI (AUCTION) NEDİR? _____	42

23. BRİÇ KONUŞMASI (CALL-DECLARE) NEDİR? _____	44
24. BRİÇ ELİ NASIL YAZILIR? _____	51
25. KONUŞMA KUTUSU (Bidding Box) NEDİR? _____	52
26. BRİÇ ELİ NASIL OYNANIR? _____	53
27. ELİ KAZANMAK NEDİR, NASIL OLUR? _____	55
28. OYUNU ÇIKARMAK/BATIRMAK NEDİR? _____	56
29. SKOR NASIL HESAPLANIR? _____	57
Renklerin Skor değerleri _____	57
Zon Durumu _____	58
İhale Skoru _____	58
Kontr ve Sürkontrun Skora Etkisi _____	59
İkramiyeler ve Cezalar _____	61
Cezalar _____	63
30. BRİÇ SKORU NASIL YAZILIR? _____	64
Rober Briç Skoru _____	64
Şikago Briç Skoru _____	66
31. MASADA DAVRANIŞLAR NASIL OLMALIDIR? _____	68
32. BRİÇ PRENSİPLERİ NELERDİR? _____	71

## **ÜÇÜNCÜ BÖLÜM**

### **BRİÇTE EL DEĞERLENDİRMESİ**

33. EL DEĞERLENDİRMESİ NEDİR? _____	73
34. PUAN SAYMA METODU NEDİR? _____	74
35. BRİÇ ELİNİN ŞEKLİ VE DAĞILIM PUANLARI NEDİR? _____	76
Briç Elinin Şekli _____	76
Dağılım Puanları _____	77
Elin Gücü _____	79
Ekibin Müşterek Ellerinin Oyun Gücü _____	79
36. EL DEĞERLENDİRME FAKTÖRLERİ NELERDİR? _____	80
Onörlerin Gerçek Değerleri _____	85
37. EL DEĞERLENDİRMESİ NASIL YAPILIR? _____	86
38. OYUN HEDEFLERİ NEDİR? _____	88

## **Dördüncü Bölüm**

### **BRİÇ SİSTEMLERİ**

39. SİSTEM YAPISI NASILDIR? _____	91
40. BRİÇ SİSTEMLERİNİN TÜRLERİ NELERDİR? _____	92
Natürel Sistemler _____	92
Sun'î Sistemler _____	93
41. SİSTEM KONUŞMALARI NASIL OLUR? _____	94
42. SİSTEM KONUŞMALARI NASIL SINIFLANIR? _____	95
43. OYUNU AÇMAK NEDİR? _____	96
44. 15 KURALI NEDİR? _____	97

45. SINIRLAYICI (Limit Bid) KONUŞMA NEDİR? _____	98
46. DAVET EDİCİ (Invitational) KONUŞMA NEDİR? _____	98
47. ARTIRMAYI DURDURUCU KONUŞMA NEDİR? _____	99
48. ARTIRMAYI TERKEDİCİ (Sign-Off) KONUŞMA NEDİR? _____	99
49. ZORLAYICI (Forcing) KONUŞMA NEDİR? _____	100
50. CUE BID (Sıra Konuşması) NEDİR? _____	100
51. SİSTEM KATEGORİLERİ NEDİR? _____	101
52. BRİÇ SİSTEMLERİ NELERDİR? _____	103
53. HANGİ SİSTEM İYİDİR? _____	104
54. STANDART AMERİKAN SİSTEMİ _____	104
Genel Sistem Prensipleri _____	104
Ellerin Gücü _____	105
Kaptanlık _____	106
Konuşmaların Kavramsal Akışı _____	106
NT Açışa Verilecek Cevaplar _____	107
NT Açanın 2nci Konuşmaları (Rebid) _____	108
Koz Açışına Verilecek Cevaplar _____	108
Koz İle Açanın Tekrar Konuşması _____	109
Standart Amerikan Özet Sistem Tanımı _____	110
55. ACOL SİSTEMİ _____	112
Genel _____	112
ACOL Türleri _____	113
Sistemin Teknik Özellikleri _____	113

### ***Beşinci Bölüm***

#### ***BRİÇTE ÖZEL ANLAŞMALAR (Convention)***

56. BRİÇ KONVANSİYONU NEDİR? _____	119
57. KONVANSİYON NASIL UYGULANIR? _____	120
Ön-Gereklilik _____	120
58. HANGİ KONVANSİYON İYİDİR? _____	121
59. STAYMAN NEDİR? _____	122
Çöplük Stayman Nedir? _____	123
Stayman Oyuncusunun Rebidleri _____	124
Rakiplerin Stayman'a Müdahalesi Varsa _____	126
2NT Açışına Stayman _____	127
60. JACOBY TRANSFERLERİ NEDİR? _____	128
Transfercinin Rebidleri _____	129
Transferin By-Pas Edilmesi (Süper Kabul) _____	130
Rakiplerin Transfere Müdahalesi Varsa _____	131
2NT Açışına Jacoby Transferi _____	131



**Altıncı Bölüm**  
**TURNUVA BRİCİ**

61. TURNUVA NEDİR? _____	133
62. ÇİFTLER (Pairs) OYUNU NEDİR? _____	134
63. 4-lü TAKIM OYUNU NEDİR? _____	135
64. ELLERİN YER DEĞİŞTİRMESİ (MOVEMENT) NEDİR? _____	136
65. TURNUVA SKORU NASIL HESAPLANIR? _____	138
Çiftler (Pairs) Oyunu Skor Hesaplaması _____	138
4-lü Takım Oyunu Skor Hesaplaması _____	138
Dörtlü Takım IMP-VP Oyunu _____	140
66. TURNUVA TAKTİKLERİ NEDİR? _____	142
Matchpoints Taktikleri _____	142
IMP Taktikleri _____	142
67. WBF TURNUVALARI NELERDİR? _____	143
68. TBF TURNUVALARI NELERDİR? _____	144
69. SPORCU LİSANSI NEDİR? _____	145
70. MASTERPOINT NEDİR? _____	146
TBF Masterpoint Tablosu _____	146
71. TURNUVA DİREKTÖRÜ KİMDİR? _____	148
72. KONVANSİYON KARTI (CC) NEDİR _____	148
73. İNTERNETTE BRİÇ OYNANIR MI? _____	149
74. BİLGİSAYARDA BRİÇ OYNANIR MI? _____	150
75. TURNUVA OYNAYACAK KADAR İYİ MİYİM? _____	151

**Yedinci Bölüm**  
**İLERİ BRİÇ**

76. DEKLERAN NASIL OYNAR? _____	153
77. RENGİ SAĞLAMAK NEDİR? _____	154
78. EL-YER İLİŞKİSİ NEDİR? _____	154
79. EMPAS NEDİR? _____	154
80. BAĞIŞLAMA (Hold up) NEDİR? _____	155
81. SON EL MAKASI (Endplay) NEDİR? _____	155
82. SIKIŞTIRMA (Squeeze) NEDİR? _____	156
83. KAYIP ÜZERİNE KAYIP OYUNU NEDİR? _____	156
84. TEHLİKELİ RAKİP KİMDİR? _____	157
85. BRİÇTE YARIŞMA NEDİR? _____	158
Yarışmanın Amaçları Nedir? _____	160
86. BRİÇ ORTAKLIĞI NEDİR? _____	161
Ortaklık Stili Nedir? _____	162
87. YARIŞMA NASIL OLUR? _____	162
88. ARAYA GİRME (OVERCALL) NEDİR? _____	163
89. DENGELEME (Balancing) NEDİR? _____	164
90. BRİÇTE SAVUNMA NEDİR? _____	165

91. SAVUNMA PLÂNLAMASI NEDİR? _____	166
Pasif Savunma _____	166
Aktif Savunma _____	167
92. İLK ELDE HANGİ KARTI AÇILMALI? _____	167
93. KOZLU OYUNDA AÇILIŞLAR NASILDIR? _____	171
94. KOZSUZ OYUNDA AÇILIŞLAR NASILDIR? _____	171
95. SİNYALLEŞME NEDİR? _____	172
Tavır Sinyalleri (Attitude Signals) _____	172
Adet Sinyalleri (Count Signals) _____	173
Renk Tercih Sinyalleri (Suit-Preference Signals) _____	173
96. 11 KAİDESİ NEDİR? _____	174
97. KAYIP ELLER HESABI NEDİR? _____	176
Basit Şekli İle Kayıp Eller Hesabı _____	176
Kayıp Eller Hesabı Formülü _____	176
Kendi Kayıplarınızın Hesaplanması _____	177
Çeşitli Konuşmalarda Beklenen Kayıplar _____	178
98. TOPLAM KOZLAR YASASI NEDİR? _____	180
Toplam Kozlar Yasası Nedir? (Teori)? _____	181
Yasa'nın Kesinliği _____	185
Yasa'nın Uygulanması _____	186

## *Sekizinci Bölüm*

### **YARARLI BİLGİLER**

99. NASIL İYİ BİR ORTAK OLUNUR? _____	189
100. BRİÇ OYUNCUSUNA TAVSİYELER NELERDİR? _____	192

<b>BRİÇ ŞAKALARI</b> .....	<b>199</b>
<b>EK-A KONVANSİYONLARIN KISA TANIMLARI</b> .....	<b>203</b>
<b>EK-B BRİÇ İSTATİSTİKLERİ</b> .....	<b>205</b>
<b>ANLAŞMA KARTI ÖRNEĞİ (TBF)</b> .....	<b>220</b>
<b>BRİÇ TERİMLERİ FİHRİSTİ</b> .....	<b>221</b>
<b>YAYKIN BRİÇ EĞİTİM YAYINLARI</b> .....	<b>223</b>
<b>KAYNAKÇA</b> .....	<b>224</b>
<b>TÜRKÇE BRİÇ YAYINLARI</b> .....	<b>225</b>

## **Yazarın notu**

Kitabın temel amacı, brice yeni başlamak üzere olan bric meraklılarına temel bric bilgilerini aktarmaktır. Bununla beraber, bricin başlangıç evrelerini geride bırakmış okuyucular için de yararlı konular kitaba dahil edilmiştir. Böylece kitap tüm bricseverler için bir referans doküman olma özelliğini kazanmıştır. Brice yeni başlayan okuyucular, kendileri için ağır gelebilecek bu gibi gelişmiş bric konularını okumayı zamanda ileriye erteleyebilirler.

Kitapta basitten başlayarak, İleri Brice doğru gelişen bir anlatım vardır. Bric dünyasının tüm yönleri hakkında bu şekilde geniş bilgi aktarımı, okuyucunun kendi bric hedefleriyle eğitiminin evrelerini belirlemesi açısından gerekli görülmüştür. Böylece brice yeni başlayan bricseverler hangi konuyu, hangi öncelikte çalışacaklarını, hangi konulara öncelik ve ağırlık vermeleri gerekeceğini değerlendirebileceklerdir.

Diğer bric kitaplarımızda yapa geldiğimiz gibi, bu kitapta da bric terimlerinin Türkçe karşılıklarının kullanılmasına özen gösterdik. Bu terimlerin bric toplumumuzda kabul görmesi ve yerleşmesi önem verdiğimiz bir arzumuzdur. Bric terimlerini, kitapta yabancı dillerdeki karşılıklarıyla dönüşümlü şekilde, bilinçle tekrarlayarak kullandık. Böylece okuma kolaylığı sağlamayı amaçlarken Türkçe bric terimlerini yerleştirmeye çalıştık.

Okuyucularımızın kitaptaki bilgilere erişimlerini kolaylaştırmak için, İçindekiler Sayfası alt-konu başlıklarını da içerecek şekilde detaylı hazırlandı. Konu başlığı olarak nitelendirilmemesine rağmen önemli olduğuna inanılan bilgi, kavram ve tanımlara Bric Terimleri Fihristi üzerinden etkin ve süratli erişim sağlandı. Böylece “Nedir?”lerin sayısı 500'lere yaklaştı.

Kitabın aralarına kişisel notlarınızı tutmanız için “Not” sayfaları yerleştirildi. Bu sayfalara, aklınıza takılan sorularınızı kaydedebilir ve bric bilgisine güvendiğiniz bric dostlarınıza bu soruları iletebilirsiniz.

Sizin sorularınıza cevap vermek için, her zaman ve her ortamda ulaşılabilir durumda olduğumu, başarı dileklerimle birlikte bilgilerinize sunarım.

Saygılarımla.

[eminyaykin@yahoo.com](mailto:eminyaykin@yahoo.com)

0506 728 72 79

(0312) 490 16 36

*Ben, Sporcunun Zeki, Çevik ve Ahlâklısını Severim.*

**ATATÜRK**

Notlarınız İçin:

*“Briç oyuncularının büyük çoğunluğu, ortaklarının parlak zekâ sahibi olmalarından çok **tutarlı hareket eden kişiler** olmalarını tercih ederler.”* **Matthew Granovetter**

*“Bricin **Şeref Listesinin** en başında Şeref veya Ustalık Puanları (Masterpoints) mı gelir, bilemiyorum. Ancak kesin olarak bildiğim bir şey varsa, **“Daha iyi oynamak”** gayretinin en sonda geldiğidir.”* **Eddie Kantar**

# Birinci Bölüm

## BRIÇLE TANIŞALIM

### 1. BRİÇ NEDİR?

Briç, tüm dünyada büyük kitlelerce sevilerek bir masada 2 rakip ekip tarafından 52 kartlı iskambil destesiyle oynanan bir oyundur. Briç, oyun olmasının çok ilerisinde bir zihin sporudur. Her sporda var olan yarışma ve kazanma duygusu, briçte en üst düzeyde yaşanır. Briçte oyunun her aşamasında yüksek heyecan vardır. Briç, bizzat oynanması kadar seyretmesi de keyif veren eğlenceli bir uğraşıdır. Briçten oynadıkça keyif alırsınız ve briçten alacağınız keyif bilgi seviyenizin yükselmesine bağlı olarak artar.

Briç, briç ekibini meydana getiren ortaklar arasında iyi bir iletişim, anlayış birliği ve bilgi bütünlüğüyle **güçlü dostluk bağları** gerektirir.

Briç aile ortamlarında ve dostlar arasında eğlence amacıyla de çok sevilerek oynanır. Bu yönüyle bricin çeşitli yaş ve meslek gruplarındaki kişileri bir araya getirmek gibi **sosyal** bir yönü de vardır. Briç oyunu sayesinde şehirlerin ve ülkelerin sınırlarını aşan, **kaliteli dostluklar** kurulur. Briç, kaliteli ortamlarda, kaliteli kişilerce oynanan, dünyanın en kaliteli ve zevkli oyunudur.

Kartların dağıtılışındaki şans faktörünü ortadan kaldırmak ve briç ekipleri arasındaki bilgi ve beceri düzeyini gerçekçi şekilde ölçebilmek amacıyla yüksek ödüllü **briç turnuvaları** da düzenlenir.



Dünyada gelenekselleşmiş

briç turnuvaları vardır ve Briç olimpiyatları düzenlenmektedir. Kişisel bilgisayarlarda oynanan briç programları olduğu gibi internet üzerinden de keyifli briç oynamak mümkündür.

Briç, yaşayan ve gelişen bir olgudur. Dünyada briç konusunda üniversiteler düzeyinde, sürekli araştırmalar yapılmakta ve brice her geçen gün yeni teknikler ve taktikler kazandırılmaktadır.

Briç, küresel özelliği olan bir etkinliktir. Aynı briç sistemini oynama konusunda ön-anlaşma sağlanmış olması koşuluyla farklı ülkelerin briç oyuncularıyla ülkenin lisansı bilinmese dahi, aynı ekip içerisinde briç oynamak mümkündür. Briç bu yönüyle **ülkelerin tanıtımına** olumlu yönde katkı sağlar.



*"Tüm yarışma aktiviteleri içerisinde bricin eşi, benzeri yoktur; çünkü briç sizden daha iyi sporcular karşısında yarışarak kendinizi geliştirme fırsatı verir. Amatör bir golfçü, Nicklaus karşısında bir dörtlü bile oynayamaz, ortalama bir tenis oyuncusu Navratilova karşısında bir maç kazanabileceğini asla ümit edemez. Ama çok yeni briç oyuncuları dahi bir turnuvada uzmanların ve dünya şampiyonlarının karşısına oturabilirler ve briç oynayabilirler. "*

Mike Lawrence, Briç yazarı ve dünya şampiyonu

## 2. BRİÇ NE DEĞİLDİR?

- ☞ Briç kumar değildir, kumarın panzehiridir.
- ☞ Briç, bir siyaset aracı değildir.
- ☞ Briç, bir ticaret konusu değildir.
- ☞ Briç, başkalarını küçük görme aracı değildir.
- ☞ Briç masası, başkalarına üstünlük taslama yeri değildir.
- ☞ Briç masası, boks ringi hiç değildir.



## 3. KİMLER BRİÇ OYNAR?



Briç, tüm dünyada, hemen her ülkede, büyük kitlelerce oynanan bir oyundur. Briç oyunu, kişinin zihinsel yeteneklerin tam olmasını ve iyi hafızaya sahip olmasını gerektiren bir oyundur. Bu nedenle briç oyuncusunda aranabilecek tek ve yeterli şart, aklı melekelerinin yerinde olmasıdır. Normal zekâya sahip herkes briç oynar.

Brici;

- ☞ İlkokul öğrencileri dahil, orta ve yüksek okul öğrencileri,
- ☞ Her meslek ve yaş grubuna mensup kişiler,
- ☞ Emekliler, ev hanımları,
- ☞ Cinsiyet ayırımı olmaksızın baylar ve bayanlar,
- ☞ Görme ve işitme engelliler dahil fiziksel engelliler oynayabilir.

Briç, birçok ülkede ilkokullar seviyesinde ele alınmakta ve öğretilmektedir. İngiltere’de **Mini Bridge**<sup>1</sup> adı altında birçok okulun öğretim programında yer almış bulunan briç öğretisinin eğitsel yararları şöyle sıralanmaktadır:



<i>Düşünmeyi Öğrenmek</i>	<i>Konsantrasyon ve Odaklanma</i>
<i>Zihinsel Aritmetik, Patern Tanıma</i>	<i>Baskıyı (Stress) Yenebilme</i>
<i>Lisan ve İletişim</i>	<i>Amaç ya da Hedef Seçebilme</i>
<i>Sayma</i>	<i>Başarısızlıkla Mücadele</i>
<i>Bilgi Yönetimi</i>	<i>Kurallara Uyma</i>
<i>Çoklu-Eylem Yeteneği</i>	<i>Geniş Sosyal İlişkiler</i>
<i>Ekip Ruhunu</i>	<i>Kendine Güveni Geliştirme</i>

#### **4. BRİÇ YALNIZCA GENÇLERİN İŞİ MİDİR?**

Bu soru, briçe başlamayı düşünen kişilerin aklına hep takılan bir soru olmuştur. Gerçekte öğrenmenin yaşla doğrudan ilgisi yoktur. Öğrenim “beşikten mezara kadar” sürecektir. Bricin temelinde, kendi elimizdeki kartlarda var olan oyun gücünü, ortaktan gelen ve rakiplerin eylemlerinden edinilen bilgiler ışığında değerlendirmek ve kendi ortaklığımız için en **akılcı ve mantıklı** hareketi belirlemek vardır. Bu yönüyle briç, bir muhakeme yani el ve durum değerlendirmesi oyunudur. İleri yaşlardaki kişilerin muhakeme yeteneklerinin yaşamları süresince üst seviyede çıkmış olması beklenir. Bu nedenle tüm dünyada ileri yaş, briçte bir dezavantaj değil avantaj olarak kabul edilmektedir.

Ünlü Briç yazarı Larry Cohen, 2007 yılında Ohio’daki bir seminerine katılan, 100ncü yaş gününü kutlamaya birkaç ayı kalmış bir öğrencisi ile.



<sup>1</sup> Kaynak: <http://www.minibridge.co.uk/>

## 5. BRİÇ ÖĞRENMEK ZOR MUDUR?

Her işin başlangıcı, bir nebze zordur. Annenize sorun. Sizin yürümeye başlamanız da pek kolay olmadı; ama ilk adımlarınızı atışınız hem sizin için hem de tüm aileniz için bir heyecan ve neşe kaynağı olmuştu. Yürümeye başlarken önemli olan, yürümek için gerekli olan **gayreti ısrarla göstermenizdi**. Bunu kısa sürede başardınız ve başarmakla kalmayıp 10 gün içinde koşmaya bile başladınız.

Brici öğrenmek de yürümeyi öğrenmeniz kadar kolay olacaktır. Başlangıçtaki ilk 2-3 ders belki zor gelebilecektir ama sonrasında brici öğrenmekten **keyif** de alacaksınız.

Öğrenme **ilginiz sürekli olduğu sürece**, bric öğrenmesi asla zor değildir. Öğrenmeye başladıktan 2-3 ay içerisinde ilk turnuvanıza güvenle katılabiliyorsunuz. Brice başladığınızda ekip arkadaşlarımız, çevrenizdeki dostlarınız size yardımcı olmaktan haz duyacaklar, sizi hiçbir zaman yalnız bırakmayacaklardır.

Unutmayın! Bric, üzerinde en çok kitap yazılmış olan spordur. Diğer hiçbir oyun hakkında bric kadar yazılı eser yoktur. Bu nedenle doküman eksikliğiniz de olmayacaktır.

## 6. BRİÇ İÇİN ÇOK ZEKİ OLMAK GEREKLİ MİDİR?

Bric için gereken, **iyi düşünme ve güçlü muhakeme** (durum değerlendirmesi) yeteneğidir. Başlangıçta zor gibi gelebilecek bazı eylemler, bric eğitiminin ve tabii ki brici oynamanın sürekliliği sayesinde pekişecek ve adeta **otomatik** hale gelecektir. Brici sürekli oynadığınızda bric masasındaki kararlar ve konuşmaların birçoğu, daha ziyade değerlendirmeye dayanan ve üstün zekâ gerektirmeyecek eylemler halini alacaktır.

Dünyada brici seven ve oynayan kişiler arasında tabii ki zeki olanlar vardır. Zeki kişilerin varlığı, bricte zekâyı hiçbir zaman ön plâna çıkarmaz. Bazı kişiler yeni karşılaştıkları kavram ve konuları kolay öğrenir ve hatırlarken, bazı kişiler için tekrarlamak ve uygulamalı öğrenmek konuları daha kalıcı hale getirir. Önemli olan **konuya ilginin sürekliliği ve öğrenme azmidir**.



## 7. BRİCİN AMACI NEDİR?

*Briç bir el kazanma oyunudur.*

Bricin teknik amacı, 52 kart 4 ele dağıtıldığında kartların dağılışımdaki gelişigüzellikte var olan karmaşayı ve belirsizlikleri ortadan kaldırarak 13 ellik bir oyunda **en fazla eli kazanmak** ve **skor avantajı** elde etmektir.

Bunu sağlayabilmek için ortaklar ellerindeki gücü ve kartların dağılımını birbirlerine iyi tanımlayacak, ortak bir lisan kullanırlar. Bu lisana, teknik anlamda Briç Sistemi denir. Dünyada lisans almış yüzlerce briç sisteminin var olduğu bilinmektedir.

Lisan/sistem uyumsuzluklarının istenmeyen münakaşalara neden olmaması için, uygulanacak sistem ve Özel Anlaşmalar (Convention) konusunda **ortaklar arası kesin anlayış birliği** şarttır.

*Briç bir dost kazanma oyunudur.*

Briçte sosyal amaç, her sporda var olan kazanma güdüsünü tatmin ederken, hoşça vakit geçirmek ve **dost kazanmaktır**. Brici salt bir yarışma aracı olarak görmek ve her şeyi sadece oyunda kazanmak üzerine bina etmek, bricin temel felsefesine uygun olmasa gerektir. Oynarken dost kazanmak, oyunu kazanmak kadar önemlidir ve keyif vericidir.

## 8. NİYE BRİÇ OYNAMALIYIM?

Kişilerin boş zamanlarını değerlendirmek ya da kendilerini eğlendirmek için yapabilecekleri birçok aktivite varken, briç oynamayı tercih etmelerine gerekecek hususların bir kısmı aşağıda gösterilmiştir.

♥ **Briç eğlencedir.** Briç oynamak için daha birçok sebebiniz olabilir ama en önemlisi, bricin eğlence yönü yüksek oyun olmasıdır. Pokerdeki belirsizlikler, satrançtaki zihinsel kaliteyle futbol ve benzeri atletik sporlardaki heyecanların tümü



briçte fazlasıyla mevcuttur. Bütün bu olguları, oynayarak değil seyrederek de yaşabilirsiniz. Briç, evinizde dostlarınızla toplanmak ve hoşça vakit geçirmek ve eğlenmek için güzel bir sebeptir.

♥ **Briç uzun vadeli bir uğraşınız olabilir.** Briçe başlamak ve briçten keyif almak için sadece basit bir temel eğitim gerekirken, yakın briç çevrenizdeki her briç oyuncusu, bricin anlık bir eğlence aracı olmadığını söyleyecektir. İyi oynamak zaman ve gayret gerektirirken, briçte üstat olmak nerede ise imkânsızdır. İşte bu yönüdür ki brici, popüler hale getirir ve büyük kitleler için çekici kılar.

♥ **Briç bilgi hazinesidir.** Araştırmayı, yeni konular keşfetmeyi, yenilikleri özümseyerek uygulamayı, sizin iyi olduğunuz konularda başkalarının neler yaptıkları anlamayı, **okumayı** seven bir karakteriniz varsa, briç hazinesinde keşfedilmeyi bekleyen sonsuz bilgiler vardır.

♥ **Briç bir hedefe yöneliktir.** Kendinize bir hedef belirlemek ve bu hedefe ulaşmak için gayret göstermek istiyorsanız, briç sizin için ideal bir uğraştır. Bir takımın üyesi olmak ve kulübünüzde, şehrinizde, ülkenizde ya da dünyada başarılarınızı kanıtlamak ve gururlanmak istiyorsanız, en kısa zamanda briçle tanışmalısınız. Tabii ki bu husus zorlayıcı bir kıstas değildir; brici sadece eğlence amacıyla da oynayabilirsiniz.

♥ **Briçten asla sıkılmazsınız.** Briçte kaybettiğiniz oyunlar nedeniyle üzüldüğünüz anlar, yaptığınız basit bir hata nedeniyle gururunuzun kırıldığı durumlar olabilir, ama canınız hiçbir zaman sıkılmaz. 600 milyardan fazla olduğu bilinen her briç elinde her zaman bir yenilik, bir çekicilik bulursunuz. Briç, oldukça hızlı oynanan bir oyundur. Yaklaşık her 5 dakikada bir briç eli biter ve sizi yeni heyecanlara sürükleyecek bir diğer briç eli başlar. Oyunun bu akıcılığı, diğer birçok oyundaki sıkıcılığı ve tek düzeliliği ortadan kaldırır.



♥ Briç, insan beynini çalışmaya zorlar ve canlandırır. Vücuttaki birçok kas gibi, beyin de uzun zaman kullanılmaz, çalıştırılmaz ise zihinsel yeteneklerin azaldığı ve bilhassa ileri yaşlarda unutkanlığın başladığı görülür. Beynin ileri yaşlardaki çalışmaları konusunda yapılan birçok araştırma, iyi briç oynamanın, kişilerde mantıklı düşünme becerisini geliştirdiğini ve **hafızayı güçlendirdiğini** ortaya koymuştur. Düzenli briç oynayan kişilerin Alzheimer'a yakalanma risklerinin, diğer kişilere oranla 2½ katı daha az olduğunu gösteren araştırmalar mevcuttur. Kişinin zihinsel yeteneklerinin etkinleşmesi sadece briç oyunuyla sınırlı kalmayıp, briç dışı yaşamında da olumlu yönde gelişmelere sebep olacaktır. Birçok briç oyuncusu, uzun sürelerle briç oynamış olsalar dahi, **zihnen dingin ve enerji dolu** olduklarını söylerler. Kişinin fiziksel sağlığını da olumlu yönde etkilemesi, bricin vurgulanması gereken diğer bir özelliğidir.

♥ **Briç konsantrasyonu güçlendirir.** Herhangi bir konuya dikkat sarf ederek konu üzerinde uzun süreli yoğunlaşmak konusunda sıkıntılarınız varsa, briçle belirli bir süre uğraştıktan sonra bu konudaki sıkıntılarınızın azaldığını göreceksiniz.

♥ **Briç, insanın birçok yetenek ve becerisini de güçlendirecektir.** Briç kişinin iletişim yeteneklerini, matematik becerilerini, hafızasını, hayal gücünü ve psikolojisini güçlendiren nadir oyunlardan biridir. Oyundan keyif alarak zihnen rahatlarırken aynı zamanda zihinsel yeteneklerin güçlenmesi sadece briçte var olan bir özelliktir.

♥ **Briç sosyal özellikleri olan bir oyundur.** Briç oyunu, masadaki ortağımızla düzgün bir iletişim ve yeterli işbirliği kurmanızı gerektirir. Briç masasındaki rakiplere karşı da **sevecen ve anlayışlı davranışlar** gösterilmesi bricin diğer bir sosyal özelliğidir. Briç yoluyla, maddi olanaklarınızın el verdiği oranda, briç gezi turlarına katılmak ve yeni dostlar edinmek mümkündür.

♥ **Briç kişisel bir eylem değildir.** Briç, ekip çalışması, sportmenlik, **hoşgörü**, dürüstlük ve ahlâk değerlerinin en üst seviyede arandığı ve gösterildiği bir oyundur. Briç kaliteli ortamlarda, kaliteli kişilerle, kaliteli birçok dostlukların başlamasına sebep olması yönüyle diğer oyunlardan ayrılır. Briç oyuncularını, briç oynadıkları mekânlara sadece briç oynamak için değil eski dostlarını görmek, yeni dostlar edinmek için giderler.

♥ **Briç yarışma ve pazarlık işidir.** Briç ticaret işi değildir ama yarışma, başkalarına üstün gelme ya da başkalarıyla pazarlığa girerek kendi tezini kabul ettirme gibi duygu ve heyecanlarınız varsa, bu sahada kendiniz sınamak için briç iyi bir uğraşdır. Briçte verilen kararlarda **risk** vardır. Doğru noktada doğru kararı vermenin ve risk almanın, başarıya olan etkisini görmenin hazzını briçte amında yaşarsınız.

♥ **Briç kendinizi sınamak ve başarılarınızı göstermek için ideal bir ortamdır.** Temel bir uğraşınız kapsamında yaptıklarınızın ne derece doğru ve kabul edilebilir olduğunu ölçmenin en doğru yeri Briç oyunudur. Briçte sizi destekleyen ve size değer veren ekip arkadaşlarınızın olması kendi başarılarınızı dostlar arasında denemenizin en iyi ve etkin bir yoludur. Ayrıca katılacağınız turnuvalarda göstereceğiniz performans da, kendinizi denemek ve başarılarınızı objektif olarak ölçmek için iyi bir fırsat olacaktır. Briç, farkında olmadan yapa geldiğiniz hataları bulma ve bu hatalardan kendinizi arındırmak için iyi bir alandır. Bu nedenle, Briç oyuncularını eleştiriye açıktırlar, hoşgörülüdürler.

♥ **Briç her zaman ve her yerde oynanabilir.** Briç, tenis, balıkçılık, fotoğrafçılık ve benzeri uğraşların aksine hiçbir özel donanım masrafı gerektirmeden, 3 arkadaşın bir masa etrafında bir araya gelmesiyle günün her saatinde, senenin her mevsiminde, hava şartlarından etkilenmeden oynanabilir. **Uzayda** dahi yapılabilecek yegâne spor herhalde briç olacaktır.

## 9. İSKAMBİL KÂĞITLARIYLA SPOR OLUR MU?

Briç, yarışma sporlarının tüm özelliklerine sahiptir. Briç, her spor dalında olduğu gibi iki ya da daha fazla ekibin/takımın karşılaşması, yarışması ve birbirlerine üstünlük sağlaması işidir. Bu iş, briç ihalesini kazanabilmekle başlar ve ihale sonucunda oyunu **doğru oynamakla** sürer. Aşağıdaki hususlar bricin spor yönünü gösterir:

☞ Her spordaki takım oyunlarında olduğu gibi briçte de oyuncular arasında sevgi, saygı, birlik-beraberlik, **takım ruhu** aranır.

☞ İhaleyi kazanmak için yapılan yarışsal konuşmalar, atletizmdeki **bayrak yarışları** gibidir. Briç oyuncuları bisiklet sporunda olduğu gibi yarışma esnasında birbirlerine destek verirler.

☞ Briç ihalesini kazanabilmek için güçlü sistem bilgisi olmalı ve rakipler iyi anlaşılmalıdır. Sistem bilgilerini güçlendirmek için maç öncesi **antrenmanlar** yapmak ve rakiplerin nasıl oynadıklarını araştırmak, her spor dalında olduğu gibi briçte de önemlidir.

☞ Rakipleri her yönüyle iyi tanımak ve rakiplere karşı uygulanacak **yarışma/savunma teknik ve taktiklerini** belirlemek, bu teknikler üzerinde ön-çalışmalar yapmak ve pekiştirmek diğer sporlardaki maç öncesi çalışmalardan farksızdır.

☞ Her sporcu gibi briç sporcusu da **sağlığına dikkat eder** ve kendisini bilhassa zihinsel yönden dingin tutar. Briç sporcuları da maç öncesi kamp yapar ve maç öncesi aşırı yorgunluk yaratan işlerden kaçınırlar ve dinlenirler.

☞ Her sporcuda olması gereken **iyi ahlâk ve dürüstlük** hasletleri briç sporcusunda en üstün seviyededir.

☞ Briç başboşluklar, kuralsızlıklar ortamı değildir. Briç düzenlidir, organize; yasaları ve **hakemleri** vardır.

☞ Diğer spor dallarında olduğu gibi, Briç maçlarının da çok sayıda **seyircisi** vardır.

## **10. DÜNYA'DA BRİÇ YAPILANMASI NASILDIR?**

Spor olması yönüyle bricinin kendine özgü **yasaları, kuralları ve etiği** vardır. Brîç, ülkelerde Brîç Federasyonlarına bağlı **Brîç Spor Kulüpleri** halinde organize edilmiş bir **spor** dalıdır.

Ülkelerin Brîç Federasyonları da bölgesel bir üst Brîç Birliğine bağlıdır. Türkiye'miz bu kapsamda **Avrupa Brîç Birliğine** (European Bridge League – EBL) bağlıdır.

Uluslararası brîç konuları **Dünya Brîç Federasyonu** (World Bridge Federation-WBF) nezdinde koordine edilir, plânlanır ve uygulanır. Dünya Brîç Organizasyonu aşağıdaki tabloda gösterilmektedir:

<b>Zon</b>	<b>Organizasyon</b>	<b>Bölge</b>	<b>Üye Ülkeler</b>	<b>Toplam Üye</b>
1	European Bridge League (EBL)	Avrupa	47	393.164
2	American Contract Bridge League (ACBL)	Kuzey Amerika	3	160.912
3	Confederacion Sudamericana de Bridge (CSB)	Güney Amerika	10	4.384
4	Bridge Federation of Asia & The Middle East (BFAME)	Asya	13	9.188
5	Central American & Caribbean Bridge Federation (CAC)	Orta Amerika	20	1.384
6	Pacific Asia Bridge Federation (PABF)	(Uzak Doğu)	12	71.129
7	South Pacific Bridge Federation (SPBF)	Avustralya	4	47.286
8	African Bridge Federation (ABF)	Afrika	14	6.398

**Uluslararası Olimpiyat Komitesi** (International Olympic Committee-IOC), Haziran 1995'de Dünya Briç Federasyonun Dünya Olimpiyat Hareketine (Olympic Movement) katılmasını kabul etmiştir<sup>2</sup>.

Briç, bir olimpiyat sporudur. Briç sporcusu olabilmek için, Briç Federasyonuna başvurarak **Briç Sporcusu Lisansı** almak gerekir.

Briç kulüpleri bünyesinde kendi üyelerine özel, Briç Federasyonlarınca da bölgesel ya da ülke geneline yönelik İkili ve Takım turnuvaları düzenlenmektedir. Benzer şekilde uluslararası briç organizasyonlarınca düzenlenen, geniş katılımlı turnuvalar da vardır.

## **11. BRİÇ YASALARI NEDİR?**

Briç yasaları, artırmalar esnasındaki konuşmalar, oyunun oynanması, skor hesaplamalarıyla oyuncuların tavır ve davranışları dahil, Briç oyununun her türlü yönüyle ilgili kuralları belirler. Oyunculardan biri konuşmalar ya da oyun esnasında bir hata yaparsa, bu hataya uygulanacak cezalar yasalarda tanımlanmıştır. Briç yasaları Dünya Briç Federasyonunca (World Bridge Federation-WBF) düzenlenir ve yayınlanır.

Briç yasaları, briç sosyal ya da eğlence amacıyla de oynansa, briç oyununun vazgeçilmez gereğidir. Briç sporcuları, briç yasalarını iyi bilmelidirler.

## **12. BRİCİN ÖZELLİKLERİ NELERDİR?**

Bricin özelliklerini şöyle sıralayabiliriz:

☞ **KALİTE:** Briç kendine özgü kuralları, yasaları ve etiği olan kaliteli bir oyundur. Briç oyuncusunda bilgi, beceri ve tecrübe yanında yüksek bir zihinsel değerlendirme yeteneği vardır. Briç, kaliteli kişilerce, kaliteli ortamlarda yapılan kaliteli bir spordur.

☞ **PRESTİJ:** Briç, kişinin yaşam çevresindeki saygınlığını artırır. Briç oynama becerisine sahip olmak, kişiyi toplumda saygın ve farklı kılar. Yakın çevrelerindeki dostları, Briç oyuncularını imrenerek saygıyla izlerler ve takdir ederler.

☞ **DOSTLUK:** Briç masasında başlayan dostluklar kalıcı olur. Briç dostları bir araya gelmek için can atarlar ve sebepler yaratırlar.

---

<sup>2</sup> Kaynak <http://www.bridgeguys.com/SGlossary/SportOfBridge.html>

♣ **SOSYALLİK:** Briç kulüplerinde ya da aile ortamlarında bir araya gelmek, değişik meslek ve yaş gruplarında yeni kişilerle karşılaşmak ve kaynaşmak, kişinin sosyal yapısını olumlu yönde etkiler.

♣ **MEYDAN OKUMA:** Bir ekip sporu olması yönüyle briç, insanın doğasındaki rakibe meydan okuma, rakibi yenme, yarışmada başarı ve ödül kazanma duygularını kamçılar.

♣ **BÜYÜLEYİCİLİK:** Briçte kartların her dağılışında ve oynanan her elde farklı bir gizem olması, oynayanlarda ve seyredenlerde büyük heyecan yaratır ve onları adeta büyüler.

♣ **EĞLENDİRİCİLİK ve ZEVKLİLİK:** Briç oynayanlar, oyunun eğlendirici özelliğine kendilerini kaptırırlar ve oyun esnasında zamanın nasıl geçtiğini anlayamazlar. Briç, oynayanlara zevk verir, briç oynayanlar oyundan keyif alır.

♣ **TÜKENMEZLİK ve SONSUZLUK:** Kartlar, masadaki dört oyuncuya 53.644.737.765.488.792.839.237.440.000 farklı şekilde dağıtılabilir. Bu nedenle ele aynı kartların tekrar gelmesi ihtimali yoktur denebilir. Böylece briç oynayanlar, sonsuza yakın sayıda farklı briç elinde, farklı heyecanları tatma fırsatını elde ederler.

♣ **ZİHNÎ EGZERSİZ:** Briç, bilimsel yöntemlere dayanarak oynandığında, kişinin zihinsel değerlendirme yapma yeteneğini geliştirir. Briç yoluyla kazanılan bu beceri, kişilerin özel hayatlarında karşılaştıkları sorunların çözümünde de yardımcı olur.

♣ **HAFIZANIN GÜÇLENDİRİLMESİ:** Bricin ileri yaşlarda ortaya çıkan unutkanlığı geciktirme konusunda etkin bir araç olduğu tıp otoritelerince kabul edilmekte ve hafızanın güçlendirilmesi için iyi briç oynanması önerilmektedir.

♣ **HAZIRLIKLILIK/EKİP ÇALIŞMASI:** Bir ekip sporu olması yönüyle briç, briç maçları öncesinde bir ekip çalışmasını gerekli kılar. Ekip çalışması da maçta uygulanacak strateji, teknik ve taktiklerin müştereken belirlenmesini, dolayısıyla kişilerin egolarını bastırmasını ve başkalarının değerlerine saygı gösterme hasletlerinin gelişmesini sağlar.

♣ **KÜRESELLİK:** Briç küresel özellikleri olan bir oyundur. Dünyanın her yerinde aynı kurallar ve yasalara bağlı kalınarak oynanır. Başka bir ülkenin insanıyla briç oynamak için o ülkenin lisanını bilmek gerekmez. İyi briç bilmek, sınırlar ötesi dostlukların başlaması için yeterlidir. Bu yönüyle briç, ülkenin tanıtımı için uygun bir araçtır.

**DEĞİŞKENLİK:** Briç durağan kalıplaşmış bir olgu değildir. Briç konusunda sürekli araştırmalar ve geliştirmeler yapılmaktadır. Geçmişte yer etmiş ve başarılı olmuş sistem ve uygulamalar yerlerini daha etkin yeni sistemlere terk etmekte ve her geçen gün yeni buluşlar ortaya çıkmaktadır.

### **13. BRİÇ GÖRGÜSÜ (ETİĞİ) NEDİR?**

Briç etiği, briç masasında her briç oyuncusunun uyması gereken sosyal kurallar dizisidir. Briç masasında oturmak ve kibarı, dostça davranan kişilerle briç oynamak her zaman keyif vericidir. Bricin popülaritesi ve tüm dünyada sevilen bir oyun olması, ağırlıkla briç oyuncularının kibarılığına, her zaman nazik davranışlar sergilemelerine ve hoşgörülü olmalarına bağlıdır.

Briç oyuncuları her hal ve şart altında kendi egolarını kontrol edebilmeli ve disiplinli davranmalıdırlar.

Briçte görgü konusu Dünya Briç Federasyonunca (WBF) düzenlenen Briç Yasalarında da aşağıdaki şekilde yer almıştır:

#### **Yasa 74. A. 2 Söz ve Eylem Görgüsü**

*Her oyuncu, diğer bir oyuncuyu sinirlendirecek ya da canını sıkarak mahcup edecek veya oyunun neşesinin kaçmasına neden olacak söz ve eylemlerden dikkatle kaçınmalıdır.*

#### **Yasa 74. B. Görgü Kuralları**

*Nezakete kuralları gereği olarak her oyuncu aşağıdaki hususlardan sakınmalıdır:*

- 1. Oyuna yeterince dikkat vermemek.*
- 2. Artırmalar sürerken ya da oyun esnasında gereksiz konuşmalar ve açıklamalar yapmak.*
- 3. Kendi sırası gelmeden bir kartı oynayacakmışçasına yerinden çıkarmak.*
- 4. Bir rakibin huzurunu kaçırmak için oyunu gereksiz yere uzatmak (bütün kartları kendisinin kazandığını kesin bilmesine rağmen oynamaya devam etmek gibi).*
- 5. Kendisi ya da bir rakip oyuncu için nazik olmayan bir şekilde Direktörü masaya çağırarak.*



## **Diğer bir yönüyle Briç, DÜRÜSTLÜK (Fair-Play) oyunudur.**

Elde olmayan değerleri var göstermek ve bu şekilde rakipleri aldatarak avantaj elde etmek briç ahlâkına uymaz. Briç masasındaki eylemler (konuşmalar, oyun), satranç tahtasındaki hamlelerindeki açıklık ve görünürlük gibi **şeffaf ve dürüst** olmalıdır.

Her spor dalında olduğu gibi briç sporcusunun da dürüst ve ahlâklısı sevilir ve aranır.

Tüm dünyada standart kabul edilmiş uygulamalardan olan farklı teknikler/konuşmalar kullanıldığında rakipleri uyarmak (alert) ve usulüne uygun şekilde bilgilendirmek, briç yasaları gereğidir.

Seyircilerin konuşma ve hareketlerinden veya diğer yollarla edinilebilecek **Yetkisiz Bilgiler**<sup>3</sup> (Unauthorised Information) yok varsayılar ve bu bilgiyi konuşmalarda ya da oyunda kullanmamak briç dürüstlüğü konusunda en çarpıcı örnektir. Yetkisiz Bilgi aktarımının önüne geçmek için Konuşma Kutuları (Bidding Box) kullanılması **Briç Etiği** gereğidir.



*Kalitesiz briç ortamı*

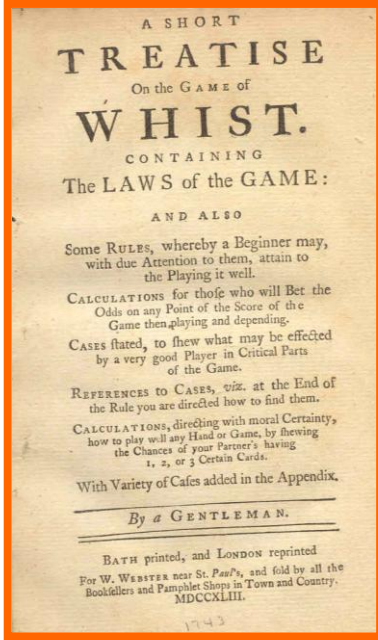
---

<sup>3</sup> Yetkisiz Bilgiye briç jargonunda **Manyel** denir. Manyel, "ortağa, sahip olunan el hakkında meşru olmayan yollarla bilgi vermek" demektir.

## 14. BRİÇ OYUNUNUN TARİHÇESİ<sup>4</sup>

Bricin ne zaman ve nerede başladığı kesin olarak bilinmemektedir. İstanbul'da Galata'da ortaya çıktığına dair söylentiler var ise de bu konu bir belgeye dayandırılmamaktadır.

Briç Oyunu'nun İngiltere'de 16 ncı yüzyılın başlarında ortaya çıktığı genelde kabul görmüştür. Takip eden zamanlarda Briç oyununun



prototipi, **Zafer** (triumph), **Koz** (trump), **Çakmalı Çarpma** (ruff slam), **Çakma ve Onörler** (ruff and honors), **Çırpıcı ve Siliciler** (whisk and swabbers) **Çırpma** (whisk) ve **Sessizlik** (whist) adlarıyla oynana gelmiştir. **Çırpma** (whisk) adı muhtemelen kazanılan bir eli süratle Yer'den toplama nedeniyle ve **Sessizlik** (whist) adı da oyunun bir edep içerisinde oynaması gerekliliği nedeniyle konulmuştur. 17nci yüzyılın ortalarına kadar **whist** adı popüler olmuştur. Whist oyununun ilk kitabı Edmond Hoyle tarafından 1742 yılında Kısa Bilimsel İnceleme "**Short Treatise**" adıyla hazırlanmıştır. Bu kitap kısa zamanda best-

seller olmuş ve birçok sahte kopyası ortaya çıkmıştır. Whist oyunu, popülerliğini ve moda haline gelerek bir eğlence oyunu olma özelliğini uzun süre korumuştur. 1834 yılında Lord HENRY BENTINCK, Büyük-Küçük sinyalini keşfetmiştir. Bu keşif, CLAY DESCHAPELLES, CAVENDISH ve diğer birçokları tarafından yapılan araştırmaların ve hazırlanan makalelerin öncüsü olmuştur

İlk Duplicate Whist oyunu, Londra'da 1857 yılında CAVENDISH'in yönetiminde oynanmıştır. Bu ilk oyun, hünlerli ve sistematik bir oyunun yararlarını göstermek amacıyla düzenlenmiştir.

<sup>4</sup> Kaynak: [http://cml.austincollege.edu/bridgeforscholars/bridge\\_history\\_and\\_facts.htm](http://cml.austincollege.edu/bridgeforscholars/bridge_history_and_facts.htm)

Bu maça iyi oyuncuların oluşturulmuş olan takımlar, kasten zayıf rakiplerden oluşturulmuş takımların karşısına çıkarılmıştır. Tabii ki iyi oyuncular, bu oyunda kazanan taraf olmuştur. CAVENDISH, bu oyun şeklinde şans faktörünün ortadan kaldırıldığını göstermek istemiştir. Ancak CAVENDISH'in bu öncülük gayretleri, çeyrek yüzyıl kadar bir süreyle herhangi bir destek görmemiştir. ABD, Duplicate metodunun daha da geliştirilmesinde İngiltere'nin bir nebze daha ilerisinde olmuştur.

Duplicate Whist oyunu, özel olarak 1880'de Şikago'da ve 1882'de New Orleans'da bir kulüpte oynanmıştır. İlk kulüplerarası maç, Filadelfiya'da 1883'de yapılmış ve eski dünyada (Avrupa) ilk duplicate maçı muhtemelen 1888'de Glasgow'da (İskoçya) oynanmıştır. Turnuva (Duplicate) oyunu, ferdi oyunun bir yarışma oyunuyla değiştirilmesi fırsatını önermiştir. Bu konudaki belli başlı adımlar, 1891'de AMERİKAN WHIST liginin kurulması, aynı yıl ilk Duplicate Bordu kabul edilen **Kalamazoo** tepsininin (tray) keşfedilmesi ve 1892 de, ilk defa çiftli oyun hareketini düzenlemiş ve Maç-Puanı (**Match Point**) metodunu tanımlamış olan J. T. MITCHELL tarafından, turnuva



*Kalamazoo Tray*

organizasyonu hakkındaki ilk kitabın yayınlanması olmuştur.

Her ne kadar Amerikan Whist Ligi, 40 sene kadar bir süreyle başarı gösterdi ise de, 1880'lerde oynanmasına başlanmış olan ve 1894'de Londra'da PORTLAND CLUB'da popüler hale gelen, önceleri **Bridge Whist** adıyla anılırken kısaca **Bridge** olarak adlandırılan yeni bir oyun, bu ligin zaman içerisinde zayıflamasına ve çökmesine neden olmuştur. Bu oyun, kısa bir süre sonra Fransa'da ve ABD'de de oynanmaya başlamıştır.

Briç, Whist'ten üç yönde farklılık göstermekte idi. Birincisi, oyun esnasında ellerden birinin Yer'e (Dummy) açılması idi. Bu oyun türü, Üç Kişilik Briç (Three-Handed Bridge) oyunundan esinlenilerek türetilmiş ve Yer Whist'i (Dummy Whist) olarak bilinen oyuna benzemekte idi.

İkincisi, kartları dağıtan ortaklığın kozu belirlemesi veya Kozsuz Oyun-Sanzatu (Sans Atout) konuşması idi. Ayrıca kartları dağıtan oyuncu, koz rengini seçme hakkını ortağına devredebilmekte idi. Üçüncüsü, oyunda sonsuz sayıda Kontr ve Sürkontr hakkı vardı ve bu Poker-tipi konuşma türü kendini Whist oyununa adanmış olanların hoşuna gitmekte idi.

Briç (Bridge) kelimesinin orijini belirsizdir. İlk kullanılmaya başlaması 1896'lara British Museum'de bulunan BIRICH veya Rus Whist'i (Russian Whist) adlı bir broşüre kadar geri gider. Bu çok zayıf ipucu, birçok Briç tarihçisinin oyunu Rusya ve keza Türkiye ile ilişkilendirmesine de yol açmıştır. Ancak gerçek bulgular bu hususu doğrulamamaktadır. Hatta "bridge" deyiminin ortaya çıkması konusunda, kartları dağıtan'ın koz seçme hakkını ortağına devretmesiyle ilgili görüşler öne sürülmüşse de, bu pek kabul görmemiştir.

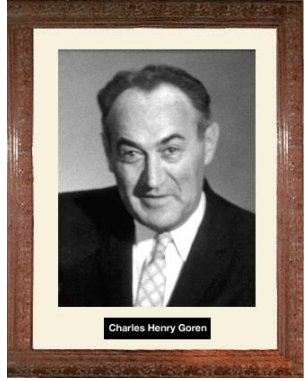
Bridge Whist oyununun ömrü, pek kısa olmuştur. İlk defa 1904'de, geleneksel olarak Hindistan'da, ya da muhtemelen İngiltere'de, Artırma (Auction) tekniğinin ortaya konulmasıyla büyük bir adım atılmıştır. Artırma Brici, 1927 yılına kadar popülerliğini sürekli olarak artırmış ve bu yılın sonlarına doğru ilk Artırma Brici turnuvaları düzenlenmiştir. Belirsiz bazı nedenlerden dolayı Duplicate prensibinin, Whist oyuncuları arasında uzun bir süre Briç'e uygun olmadığı kanaati yaygın olmuştur.

İkinci büyük gelişme Fransa'da 1918'de veya muhtemelen daha önceleri **plafond** oyununun ortaya çıkmasıyla olmuştur. Buna benzer oyunlar 1915'lerin daha öncelerinde ABD'de oynana gelmiştir. Bu gibi oyunların tümünde, her iki taraf da kendilerinin "plafond"unu yani tavanını deklare etmek zorunda idi ve sadece konuşulan ve çıkartılan eller puan kazanıyordu. Bu değişiklik, süratle Fransız oyununun standardı haline gelmiş, ancak ufak tefek bazı denemeler dışında başka yerlerde pek rağbet görmemiştir.

Bu noktaya kadar whist, briç ve plafond, diğer iskambil oyunlarında olduğu gibi, kendi hallerinde geliştiler. Hiçbir kişiye, Yer'i (dummy), konuşmaları (bidding), artırma prensibini, plafond'un tavan prensibini keşfetmesiyle ilgili olarak payeler verilemez. Ancak, 1925'de HAROLD S. VANDERBILT, plafond prensibini esas alarak, yeni bir briç oyunu tipi belirlemek girişimini bilinçli bir şekilde başlatmıştır. VANDERBILT'in bu girişimi o kadar başarılı olmuştur ki, Kontrat Brici (Contract Bridge) adını verdiği oyun dünyanın her köşesinde iskambil oyuncuları arasında vaz geçilmez bir oyun halini almıştır.

İki yıl içerisinde, yeni oyun hakkında üç adet yasa hazırlanmıştır. R. F. FOSTER ve KNICKERBOCKER WHIST CLUB'ünün hazırlamış oldukları yasalar, 1927 yılında WHIST CLUB OF NEW YORK'un hazırlamış olduğu yasa lehine geri çekilmiştir. 1928'de bu oyun, New York'un önemli kulüplerinde benimsenmiş ve aynı yılın sonlarında, VANDERBILT kupasının ödül olarak konulduğu ilk milli şampiyona düzenlenmiştir.

1929'da Amerikan Artırma Briç Ligi, ismindeki Artırma (Auction) ibaresini kaldırmış ve bunun yerine **İhale (Contract)** terimi kullanılmaya başlanmıştır. Artırma Brici yetkilileri, İhale Brici konusunda da uzmanlık kazanma konusunda mücadele etmişler ise de çoğu kez başarısız olmuşlardır. Yeni oyundaki liderlik, 1929'da BRIDGE WORLD adıyla ilk İhale Brici dergisini çıkartan ve 1930'da meşhur Mavi Kitabı (Blue Book) yazan ELY CULBERTSON'a geçmiştir. Bu devrimsel çalışma, tüm modern sistemlerin temelini oluşturan, yaklaşım-zorlaması (approach-forcing) konuşmanın prensiplerini ortaya koymuştur. Culbertson, liderliğini 1930'larda da sürdürmüştür. Culbertson'un ilgisi ve şevki, 1940'larda azalmış ve yerini Culbertson'un metodunu **Puan-Sayma Değerlendirme** (point-count valuation) yöntemiyle değiştirerek büyük başarı kazanan CHARLES GOREN almıştır.



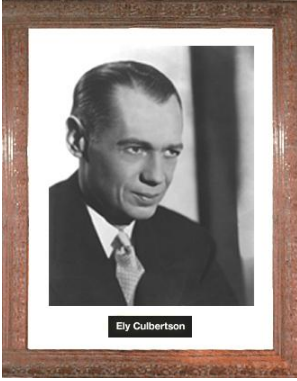
Her ne kadar daha önceleri yarı-resmi olarak birçokları yapıldı ise de, 1937'de ilk resmi Dünya Şampiyonası düzenlenmiştir. 1950'lerde Dünya Şampiyonası serileri devam etmiş ve 1958'de **Dünya Briç Federasyonu** (World Bridge Federation-WBF) kurulmuş ve 1960 yılında ilk Briç Takım Olimpiyatı yapılmıştır.

Ortaya çıkışını takip eden 40 yıllık süre içerisinde İhale Bricindeki yegâne yenilik, dört ellik bir oyun olan ve 1960'lı yılların klasik Rober (Rubber) Bricini birçok kulüpten kaldıran CHICAGO sistemi olmuştur.

## GEÇMİŞE TOPLU BİR BAKIŞ

☞ Konuşmalı Briç "Auction Bridge" 1904 yılında oynanmaya başladı.

☞ Kontrat Briç "Kontrat Bridge" 1925 yılında oynanmaya başladı (H. VANDERBILT).



☞ Ely CULBERTSON 1930'lı yılların başlarında modern Briç sistemlerinin temelini attı.

☞ VIENNA SYSTEM, 1935 yılında (Dr. Paul STERN) Uluslararası başarı kazanan ilk konvansiyonel sistem olarak ortaya çıktı.

☞ Charles GOREN, 1940-50 yıllarında önemli katkılarda bulundu.

☞ 5'li majör açışları, 1950-60'lı yıllarda ROTH-STONE ve KAPLAN-SHEINWOLD sistemleriyle geldi. Bu modern sistemler zamanla CULBERTSON ve GOREN sistemlerinin (STANDART AMERİKAN) yerini aldı.

☞ 1950'li yıllarda İtalyanlar, "NEAPOLITAN", "ROMAN" ve "LITTLE ROMAN" sistemleriyle 10 kez arka arkaya Dünya Şampiyonu oldular.

☞ 1950-1955 FRANSIZ BEŞLİ MAJÖR sistemi ününü duyurdu.

☞ 1965 "BLUE CLUB" geliştirildi.

☞ 1968 "ACES SCIENTIFIC SYSTEM" ilmî sistemlerin öncüsü oldu.

☞ 1970'lerin başında "PRECISION" sistemi yaygınlaşmaya başladı.

☞ 1990'larda BİR ÜZERİ İKİ OYUN FORSİNGİ sistemi yaygınlaştı.

*Briçte 2 büyük günah vardır. Birincisi, gereğinden fazla konuşmak, ikincisi gereğinden az konuşmaktır.*

## 15. TÜRKİYE'DE BRİÇ <sup>5</sup>

Bricimizin öyküsünü anlatmaya, 1920 İstanbul doğumlu üstat Adnan Benjenk'in hatıralarıyla başlamak uygun olur. Küçük yaşlarda briçle tanışan Benjenk, 1934'te o günlerin plafon bricinin tutkulu bir oyuncusu olmuştu. 1936-1938 yıllarında İngiltere'nin Durham Üniversitesinde okuyan Benjenk, bricini geliştirme fırsatı buldu; 1942 sonu gittiği Filistin'de de briç oynamaya devam etti ve 1945 yılı sonunda İstanbul'a döndü.

Daha sonra Sıraselviler Caddesi girişine taşınan İstanbul Kulübü, 40'lı yıllarda Taksim Meydanı'nda, şimdiki The Marmara Otelinin yerindeydi. Benjenk, bayanların sadece pazar akşamı yemeğe gelebildiği, ceketsiz, kravatsız girilmeyen bu kulübün, İngilizvari düzeni içinde, ünlü Kavafyan ile oynama fırsatı buldu. Kavafyan, İsviçre'de öğrenciyken briç öğrenmiş, kısa zamanda çevresindekileri aşmış çok iyi bir kart oyuncusu idi. Bir İsveçli'nin "*Mösyö Kavafyan, siz Kavafyan Sistemi'nin dünyadaki bir numaralı oyuncusunuz ve yegâne oyuncusunuz*" diye espri yaptığı bu usta oyuncu, okuduğu rengin üç kartla tutulmasını ister ve çoğunlukla eşine oynama fırsatı da vermezdi!

1948 yılı sonunda askere giden Benjenk, 1950'de döner ve Büyük Ada'da Abdi Birol ile tanışır. 1976 yılında vefat etmiş olan Birol da kendisini, o yıllarda Mısır'dan yeni dönmüş Haluk Eratak ile buluşturur.

Adnan Benjenk, Faruk Ayral, Abdi Birol, Suha Eratak, İlhan Tokay, Neşet Eren, Adil Fansa birlikte briç oynamaya başlar ve kendilerine Acol Sistemi'ni löve sayarak oynamayı öğreten, iyi briç bilgisine sahip Haluk Eratak'ın etrafında toplanırlar.

1954 yılı sonlarında, Haluk Eratak'ın ısrarıyla Beyoğlu Mis Sokak'taki ABC gece kulübünde (zarfları elleriyle taşımak suretiyle) ilk turnuva düzenlenir. Sonra da Hilton Otel Balo Salonu'nda, haftada iki defa turnuva yapmak için, bir bölme kiralanır ve iki sene bu şekilde devam edilir. Fakat Eratak devamlı bir yer ve daha fazla turnuva isteğindedir ve bu önerinin benimsenmesi üzerine, Dağcılık Kulübü'nün tavan arasındaki odada yapılan görüşmeler sonunda, Pera Palasla devamlı bir salon için anlaşmaya varılır.

---

<sup>5</sup> Kaynak: <http://www.bricbank.com/bricbank/> sitesindeki Sayın Melih Özdil'in notlarından kısaltılarak alındı.

1957 yılında da İstanbul Briç Kulübü kurulur. Nabi Up, Faruk Ayrıl, Veysi Midil, Neşet Eren Haluk Eratak, İlhan Tokay Abdi Birol, Adnan Benjenk tarafından kurulan İstanbul Briç kulübü, haftalık ikili turnuvalar dışında, dörtlü takım yarışmaları organize ederek, bayanlara da kapılarını açmıştır.

1958 yılında, Büyük Ada Anadolu Kulübü'ne gelen bir Alman oyuncunun, her eli tenkit etmesi ve haklı olduğunu anlamaları, kendilerine aşırı güvenen Benjenk ve Birol'ü şaşırır. Deutsche Bank müdürü Hans Von Aulock, ikinci dünya savaşında Anadolu'da bir yerde rehin tutulmuş, beraberindeki bankanın genel müdürü Post'dan briç öğrenmiş ve çok kısa sürede öğretmenini geçmiştir. Von Aulock, savaştan önce Hollanda Briç Milli Takımı'nın koçluğunu da yapmış olan Post ile birlikte Anadolu Kulübü'ne üye olur.

1958 yılında "Reese on Play" kitabını Benjenk'e hediye eden Von Aulock, bütün briççilerin eğitimine de önemli ölçüde katkıda bulunur.

Leon Anav, Alberf İşalan 1958, Nikola Rigopulos 1959 Hasan Dağlı, Halit Bigat 1960 ve 1976 yılına kadar geçen süreç içinde Türk Briçi'ne damgasını vuran, Mehmet Kortay ile Koray Selçuk'da 1962 yılı sonunda Pera Palas'a geldiler.

1957 yılında Beyoğlu'nun ünlü Lüksemburg Kahvesi'nde Kortay ile birlikte oynamaya başlayan Selçuk, 1963 yılında üstlendiği İstanbul Briç Kulübü direktörlüğünü 1965 yılı sonunda bırakmış; görevi devralan Nikola Rigopulos da ölüm tarihi olan 1975 yılına kadar sürdürmüştür. Turnuvaların 12/13 masaya çıkması ve Pera Palas'ın sapa gelmesi nedeniyle; 1968 yılında, İstanbul Kulübü'nden gelen teklifi kabul ederek Sıraselviler'deki binasının en üst katına yerleşen İstanbul Briç Kulübü 1971 yılına kadar burada kalmış; sonra da, Nişantaşı'nda, halen faaliyet gösterdiği Kuyumcu İrfan Sokak'a taşınmıştır.

Brice olan ilginin artması üzerine, 1962 yılında Beyrut'da yapılan Avrupa Şampiyonası dönüşünde İngiliz Milli Takımı bir hafta misafir edilir. Benjenk'in, İngiltere Briç Federasyonu sekreteri ve milli oyuncu Bayan Fleming ile yaptığı görüşmeler sonucu İstanbul'a gelen ekipte, H. P. F Swinnerton Dyer, Kenneth Barbour, Jan Fleming, Joan Durran ve bazı İngiliz yöneticiler yer alır.



Benjenk, o yılsonunda Deauville'e gider, (sonra Liechtenstein Prensesi olan) Nadine Ansay ile tanışır ve Fransız Takımı'nı davet eder. 1963 yılında, önce Nadine Ansay, Gerard Desrousseaux, Jean-Michel Boulenger, Roytchov, Berfrand Romanet, Zadurof, Georges Theron sonra da, Omar Sharif, Benito Garozzo, Rixi Marcus, Giorgio Belladonna, Leon Yallouze, Ginette Floumoy, Jojo Gresh (Beyrutlu) İstanbul'da birer hafta misafir edildiler ve böylece Avrupa'da da tanınmaya başladık.

1964 yılında, Zeki Zeren, İbrahim Telci, Lori Burla, Abdi Birol, Adnan Benjenk, Haluk Eratak tarafından Şlem Briç Kulübü'nün kurulmasından sonra, İstanbul Briç Kulübü, Şlem Briç Kulübü, İstanbul Golf Kulübü, Büyük Kulüp bir araya gelerek; Necip Bir başkanlığında Adnan Benjenk, Abdi Birol, Emine Abaoğlu, Tarık Ziyal'den oluşan yönetim kuruluyla Türkiye Briç Federasyonu'nu kurdular.

Federasyon, öncelikle gösteri maçları yaparak, brici yaymaya çalışır. Fakat Büyük Kulüp'te yapılan ilk karşılaşmaya iki; Home Kulüp'teki ikincisine de sadece bir seyirci gelmiştir.

1963 yılında İslam Refioğlu, Orhan Vardarlı, Şefkati Bora, Kohen Erkip, Nermin Bingöl, Nejat Aykon, Bülent Savcı, Adnan Kocaarslan tarafından kurulan Ankara Briç Kulübü'nün federasyona katılmasıyla İstanbul Dörtlü Şampiyonası 1965 İstanbul İkili Şampiyonası 1965 Türkiye Dörtlü Şampiyonası 1966 Türkiye İkili Şampiyonası 1966 Cumhuriyet Kupası 1967 organize edilmeye başlanır ve 1968 yılında Sakarya Briç Kulübü'nün sonra da İzmir Briç Kulübü'nün üyeliğe girmesiyle Anadolu'ya adım atılmış olur.

1969 yılında, ilk milli takım seçilir ve o tarihte Avusturya Büyükelçisi olan Hasan İstinyeli'nin daveti üzerine, bir hafta Viyana'da kaldıktan sonra, Oslo'da yapılan Avrupa Şampiyonası'na katılır.

Temsilciliğini Benjenk'in yaptığı federasyonumuz, turnuva öncesinde yapılan genel kurul toplantısında, Macaristanla birlikte Avrupa Briç Federasyonu'na üye kabul edilir ve milli takımımız da 21 takım içinde 16ncı sırayı alır.

1970 Atina Avrupa Şampiyonası'na, açık takımlar dışında, bayanlarda da katılırız ve bayan takımımız, başarılı sonuçlar alarak, yirmiden fazla takım içinde dokuzuncu olmayı başarır.



## İkinci Bölüm

### BRİCE BAŞLARKEN

#### 16. BRİCE BAŞLAMAK İÇİN NELER GEREKİR?

Brice başlamak için:

- ☞ 3 candan arkadaş (daha fazla da olabilir).
- ☞ Bir deste iskambil kâğıdı.
- ☞ Temiz bir masayla 4 sandalye.
- ☞ Briç skorlarını yazmak için kâğıt ve kalem.
- ☞ Tercihan gürültüsüz, sakın ve nezih bir ortam gerekir.

İyi bir briç oyuncusu olmak için başlangıçta:

- ☞ Temel briç bilgisi (ortakla anlaşabilmek için).
- ☞ Kişilerle iyi iletişim kurabilme becerisi ve **hoş görü** sahibi olma yeteneği ile,
- ☞ Okuma ve öğrenme azmi ve ilgisi gerekir.

#### 17. BAŞLANGIÇ İÇİN GEREKLİ TERİMLER NELERDİR?

Burada kitabın ilk bölümlerinin anlaşılmasını kolaylaştıracak briç terimlerinin kısa tanımları verilmektedir. Briç terimlerinin detaylı tanımları Briç Terimleri Sözlüğünde<sup>6</sup> bulunabilir.

##### Konuşmalar İle İlgili Terimler

**Artırma** (Auction): Rakip ekiplerdeki oyuncuların, oyunun kendi ekiplerince oynanmasını sağlamak ve böylece skor avantajı elde etmek için, rakip oyuncuların konuşması üzerine bricin amacına uygun şekilde yarışarak ellerini tanımlamaları. Bir anlamda müzayede konusu olan bir nesneyi kazanmak için yapılan artırma gibidir.

**İhale (Contract):** Oyunun hangi ekip tarafından oynanacağını, oyunun cinsinin (Kozlu, Kozsuz) ve kazanılacak skorunun artırmanın sonunda belirlenmesi.

---

<sup>6</sup> Briç Terimleri Sözlüğü, Emin YAYKIN, Ankara 2003, PDF dosyası

**Oyunu açmak:** Kartlar dağıtıldıktan sonra bir oyuncunun ilk defa konuşması ve artırmayı başlatması.

**Müdahale etmek:** Oyun açıldıktan sonra ya da bir oyuncu elini tanıtıcı bir konuşma yaptıktan sonra rakip oyuncunun artırmaya katılması ve kendi elindeki değerleri tanımlaması.

**Pas geçmek:** Konuşma sırası kendisine gelen oyuncunun herhangi bir konuşma yapmak istemediğini belirlemek amacıyla “pas” kelimesini söylemesi.

**Yeni bir renk göstermek:** Artırmalar sürerken, evvelce başka bir oyuncu tarafından konuşulmamış bulunan bir rengi ilk defa konuşmak.

**Ortağı desteklemek:** Ortağın koz olarak önerdiği rengin seviyesini yükseltmek (1♥- 2♥ ya da 2NT-3NT)

**Konuşma Dizisi (Bidding Sequence):** Artırmalar sürerken peş peşe gelen konuşmalar: Örnek: 1♠ – (2♣) – 3♠ – (Pas):4NT–(5♣) – Kontr...

### **Deste İle İlgili Terimler**

**Renk (Suit):** 52 kartlık destede, özel ♠, ♥, ♦ ve ♣ şekilleriyle tanımlanan ve Pik, Kör, Karo, Trefli şeklinde adlandırılan 13 lü kart gruplarının her biri.

**Onör kart (Honor Card):** As, Rua, Dam, Vale ve 10'lular Onör Kartlar olarak isimlendirilir ve yazımda sırasıyla A, K, Q, J, T gibi kısaltılarak gösterilir.

**Büyük Onör:** As, Rua ve Dam. Vale büyük onör değildir.

**Gövde kartı (Body Card):** 10-lu ve 9-lular. 10, 9, 8 sırasındaki gibi peş peşe geliyorlarsa 8-liler de gövde kartı olarak isimlendirilir.

**Ara kart (Spot Card):** (8)7-liden 2-liye kadar olan ve başlangıçta el kazanma gücü olmayan, küçük kartlar ara kartlardır.

**El (Hand, Trick-Levéé):**

- (1) 52 kartın 4 oyuncuya dağıtılmış şekli (Bridge hand), Briç Eli.
- (2) Bir oyuncunun elindeki 13 adet kart (hand), Oyuncu eli,
- (3) Açılan ilk kartın üzerine sırayla atılan 3 kart, Oyun Eli (Trick- Levée).

**Koz (Trump-Atout):** İhalede belirlendikten sonra, oyunda diğer renklere göre el kazanma üstünlüğü kazanan, destedeki ♠=Pik, ♥=Kör, ♦=Karo ve ♣=Trefli renklerinden biri.

**Kozsuz (NT) – Sanzatu (No Trump-Sans Atout):** Tüm renklerin aynı değerde olduğu, oyunun herhangi bir koz olmaksızın oynandığı oyun şekli.

**Kart Dizisi (Card Sequence):** Bir renkteki kartların büyükten küçüğe doğru sıralanışları.

**Kapalı Renk (Closed Suit):** Bir renkteki kartların aralarında eksik olmadan büyükten küçüğe doğru sıralanışları. Örnek; A K Q J T 9, K Q J T 9

### **Oyuncuların İsimleri**

**Dağıtan (Dealer):** Briç oyunu başlarken, destedeki kartları diğer oyunculara soldan sağa sırayla dağıtan oyuncu.

**Oyunu Açan (Opener):** Kartlar dağıtıldıktan sonra, pas harici ilk konuşmayı yapan ve ihaleye talip olduğunu bildiren oyuncu. Dağıtan, ilk yerde oyunu açabileceği gibi, Dağıtan pas geçtiğinde sıradaki herhangi bir oyuncu oyunu açabilir.

**Cevapçı (Responder):** Oyunu açmış olan oyuncunun ortağı.

**Araya Giren (Overcaller):** Rakip oyuncu oyunu açtıktan sonra, ihaleyi kazanmak ya da rakiplerin konuşma düzenini bozmak amacıyla artırmaya katılan oyuncu.

**Yükselten (Advancer):** Araya Girmiş olan oyuncunun ortağı.

**Dekleran (Declarer):** Artırmalar sonuçlanınca briç elini oynayacak olan oyuncu.

**Yer (Dummy):** Dekleranın ortağı. Yer oyuncusu, kartlarını masada önüne açar.

**Birinci Yer:** (1) Bir elde (trick) ilk kartı oynayan oyuncunun yeri,

(2) Kartları dağıtan oyuncunun yeri.

(3) Dekleran.

**İkinci yer:** Dekleran, kendi elinden oynadığında Dekleran'ın solundaki, Dekleran Yer'den oynadığında Dekleran'ın sağındaki oyuncu.

**Üçüncü Yer:** Bir elde ilk kart oynandıktan (açılış-lead) sonra üçüncü kartı oynayacak olan oyuncu.

### **Oyun Terimleri**

**Oyun (Zon, Game-Manche):** (1) Skor çizgisinin altında 100.ya da daha fazla puan toplamak (Game, Zon).

(2) Bricin artırmalardan sonraki safhası, kartların oynanması (Game).

**İlk Kartın Açılışı (Lead-Attaque):** (1) Artırmalar sona erince, savunma oyuncusunun ilk elin ilk kartını oynayarak, oyunu başlatması,

(2) Oyun içinde eli yakalamış olan oyuncunun yeni bir kart oynayarak yeni bir eli (Trick-Levee) başlatması

**Kozsuz Oyun (NT)-Sanzatu:** Artırmalar sonucu kozun ilân edilmediği, her rengin el kazanma güçlerinin aynı düzeyde olduğu oyun.

**Kozlu Oyun:** Artırmalar sonucu renklerden birinin koz kabul edildiği oyun.

**Küçük Şlem:** 12 el kazanılacak olan ihale.

**Büyük Şlem (Grand Şlem):** 13 el kazanılacak olan ihale.

**Kısmî skor (Part Score) Oyunu:** İhale skoru 100'ün altında olan oyun

**Zon Durumu (Vulnerability):** Ekibin evvelce bir oyunu (Game-Zon) başarıyla oynamış veya oynamamış olma durumu. Bu durum briç skorunun hesaplanması yanında, briç konuşma teknik ve taktiklerini de etkilemesi yönüyle önemlidir.

**Oyunun Yapılması, Çıkarılması:** Dekleranın artırma sonucunda (ihalede) iddia ettiği sayıda eli kazanması. Oyun çıkarılınca iyi skor ve oyun ikramiyesi vardır.

**Oyunun Batması:** Dekleranın artırma sonucunda (ihalede) iddia ettiği sayıda eli kazanamaması. Oyun batınca kötü skor yani cezası vardır.

**El Tutar (Kart) (Entry-Entrée):** Oynanan eli kazanarak, bir sonraki elin açılışının (lead) bulunduğu oyuncunun elinden yapılmasını sağlayan kart.

## **18. BRİCİN TÜRLERİ NELERDİR?**

Kontrat Brici, 1920'li yıllarda keşfedilmiştir. Günümüzde briç oyunu, popüleritesi yüksek bir oyun olarak büyük bir saygınlık kazanmış bulunmakta ve bilinen kart oyunları arasında en çok oynanan ve en geniş şekilde organize olmuş bir oyun olma hüviyetini elde etmiş bulunmaktadır. Briç oyununun, genel oyun kuralları ve oynanış biçimleri birbirine benzer olan, ancak puanlamada ve kart dağıtım usullerinde farklılıklar gösteren aşağıdaki çeşitleri vardır.

- ☞ Rober (Rubber) Briç
- ☞ Şikago (Chicago) Briç
- ☞ Turnuva (Duplicate) Brici
  - Dörtlü Takım (Teams of Four) Oyunu
  - Çiftler (Pairs) Oyunu
  - Ferdi (Individual)
- ☞ Gulaş (Goulash) Brici

Ayrıca iki kişinin sadece vakit geçirmek için oynadığı **Balayı Brici** de briç türleri arasında sayılabilir.

### **Rober (Rubber) Briç:**

Bricin 4 oyuncuyla, eğlence için oynanan temel şeklidir. Resmi olmayan, sosyal içerikli briç (evlerde, kahvelerde) genelde bu şekilde oynanır. Sabit olarak (eşlerin değiştirilmediği) iki ortaklıktan oluşan 4 oyuncuyla oynanır. Eşlerin değiştirildiği (Dönerli) ve oyuncu sayısının dörtten fazla olduğu şekliyle sosyal bir eğlence türü olarak oynanmaktadır. Bu oyun türünde bir **Rober (Rubber)**, ekiplerden birinin 100'er skorlu iki kontratı (game-zon) başarıyla tamamlaması anlamındadır. Ekiplerden biri 2 zon yapınca Rober biter. Bir maç genelde 3-4 roberde sonlanır.

Oyun sonu ikramiyeleri çok yüksek ve caziptir. Oyun sonu ikramiyesini rakip ekibe kaptırmamak için batacak oyunları dahi oynamak hırsı, oyunda var olması gereken spor ruhunu zedeler. Bu oyunda tek bir Rober (maç değil) saatler sürebilir. Bazı kalitesiz ortamlarda para için de oynandığı görülmektedir.

## **Şikago Brici**

Şikago Brici bir seansın<sup>7</sup>, kartların 4 defa dağıtılmasıyla sona eren bir şeklidir. Şikago Brici resmi ortamda **4-Dağıtım**lı Bric olarak da bilinir. Şikago Brici, oyunun süresinin ve dağıtım adedinin belirsiz olduğu Rubber Bricin aksine, 4 oyuncuyla bir seansın 4 dağıtım sonunda sonlandığı bir bric türüdür. Şikago bricinin amacı, Rober bricteki gibi oyunların can sıkıcı şekilde uzatılmasının önüne geçmek ve oyuna akıcılık getirmektir.

Şikago bricinin de değişik şekilleri vardır. Şikago Bricinde beşinci, altıncı ve yedinci oyuncuların oyuna kolayca girmeleri veya çiftlerin sıklıkla değişmesi imkânlarının olması bu oyunu popüler kılmakta ve Şikago Brici büyük bir hızla Rober Bricin yerini almaktadır.

Zon durumu dağıtım sırasına göre aşağıdaki şekilde sabittir:

- ☞ El/Oyun 1: Dağıtan Kuzey; hiçbir taraf zonda değil
- ☞ El/Oyun 2: Dağıtan Doğu; Kuzey-Güney zonda
- ☞ El/Oyun 3: Dağıtan Güney; Doğu-Batı zonda
- ☞ El/Oyun 4: Dağıtan Batı; her iki taraf zonda

**NOT:** Şikago Bricinin orijinal şeklinde 2nci ve 3ncü ellerde zon durumu yukarıdakinin tersine idi, yani dağıtan zonda olmakta idi. Burada gösterilen modern şekli, daha yarışsal konuşmalar ortaya koyması yönünden tercih edilmektedir.

## **Turnuva (Duplicate) Brici:**

Bric kulüplerinde, turnuvalarda ve maçlarda oynanan, Bricin yarışma ve spor yönünün ön plânda olduğu şeklidir. Oyun kuralları genelde Rober (Rubber) Bricle aynıdır.

Bu oyun şeklinde, bric elinin oynaması bitince kartlar karıştırılmaz ve bric eli kopyalanır. Elin kopyalanması (duplicate) kartların dağıtılışındaki şans faktörünün ortadan kaldırılması amacına yöneliktir. Elin duplikasyonu için oynanan kartlar karıştırılmaz ve aynı bric eli farkı oyuncular/ekipler tarafından tekrar oynanır. Farklı masalarda farklı ekiplerce kazanılan skorlar, maç sonunda birbirleriyle mukayese edilir: Böylece ekipler/oyuncular arasındaki bilgi ve beceri farklarını, gerçekçi şekilde değerlendirmek fırsatı elde edilmiş olur.

---

<sup>7</sup> *Seans, bir robere karşılık gelen bir terim olarak kullanılmıştır.*



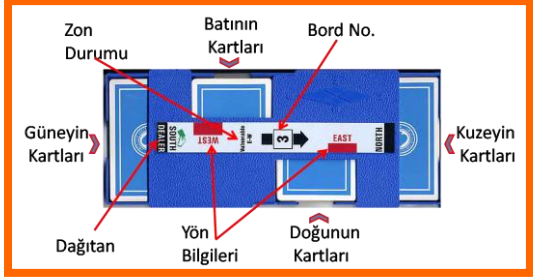
## **Briç Bordu**

Briç elinin bir masadan diğere masaya kopyalanması (taşınması) için Briç bordları (board) kullanılır.

Briç bordu plastikten yapılmıştır ve bordun üzerinde 4 oyuncunun kartlarının coğrafi yönlerine göre konabileceği cepler vardır.

Bord üzerinde şu bilgiler bulunur:

- ♥ Bord Numarası
- ♥ Dağıtan Oyuncu
- ♥ Zon durumu (Özel renklerle)
- ♥ Yön Bilgileri (K, G, D, B)



Turnuva Brici için en az 8 oyuncuya (iki masa) ihtiyaç vardır. Rober Briç'ten belirgin farkı, oyun skorlarının hesaplanmasındadır. Turnuva Bricinin, Dörtlü Takım Oyunu (Teams of Four), Çiftler Oyunu (Pairs) ve Ferdi Oyun (Individual), olmak üzere değişik şekilleri vardır.

## **Gulaş (Goulash) Brici**

Yukarıda anlatılan briç türleri dışında, çok dağılımsal ellerle (oynanan tek renkten 8/10 veya 2 renkten toplam 11/12 adet kartın bulunduğu el), Gulaş Brici olarak bilinen bir türü de Rober Briç gibi eğlence amacıyla oynanmaktadır.

Gulaş Bricinde el bitiminde kartlar tamamen karıştırılmaz. Oyun bitince her oyuncu elindeki kartları renklerine göre gruplar ve eller destede karıştırılmadan bir araya getirilir. Dağıtan oyuncu, desteyi bir ya da iki defa kestirdikten sonra, kartları birer birer değil 5-5-3 ya da 5-4-5 gibi paketler halinde dağıtır.

Bazı Rober briç oyuncularını da, bir önceki elde oyun açılmayıp 4 oyuncu da pas geçince, kartları Gulaş olarak dağıtırlar. Amaç, çok dağılımsal özelliği olan çılgın eller elde etmek ve böylece konuşmalara ve oyuna canlılık getirmektir.

## 19. BRİÇ NASIL BAŞLAR?

En basit şekildele briç, bir masada iki rakip ekip tarafından oynanır. Yüzlerce briç sporcusunun katılımıyla büyük briç organizasyonları da düzenlenmektedir.



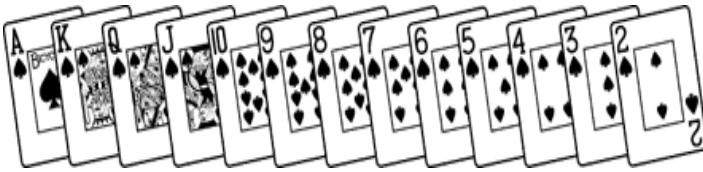
Briç ekibini oluşturan iki oyuncu masada karşı karşıya oturur. Masadaki iki ekipten biri Doğu-Batı, diğeri Kuzey-Güney olarak adlandırılır. Bu şekilde adlandırmanın gerçek coğrafi yönlerle herhangi bir ilişkisi yoktur.

Oyuncular yerlerini aldıktan sonra, kaç seans oynayacakları konusunda anlaşılır. Briç destesindeki kartlar karıştırılır. Kartları dağıtan oyuncu, rakibe desteyi kestirir ve soldan sağa teker dağıtır. Kartların dağıtılması bitene kadar kartların ele alınmaması Briç Adabı gereğidir.

## 20. BRİÇ DESTESİ NEDİR?

Briç destesi standart 52 iskambil kartından oluşur. Destede joker bulunmaz. Destedeki 4 renk büyüklük (rütbe-rank) sırasına göre ♠=Pik, ♥=Kör, ♦=Karo ve ♣=Trefli şeklinde isimlendirilir.

Renkteki kartların büyüklük sırası:



As, Rua, Dam, Vale, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 gibidir.

## 21. MİNÖR VE MAJÖR RENK NEDİR?

Destedeki renkler iki temel kategoriye ayrılmıştır:

♣=Trefli (Clubs) ve ♦ =Karo (Diamonds) renkleri **minör renkler**,

♠=Pik (Spades), ve ♥=Kör (Hearts) renkleri de **majör renkler** olarak tanımlanır.

Renklerin bu şekilde tasnif edilmesi, briç artırmasında ve skor hesaplamasında önem kazanır. Artırmada majör renkler minörlere üstünlük sağlar ve majör renklere oynamakla kazanılacak skor daha fazladır.

Konuşmalarda eldeki değerler tanıtılırken söylenen renk, o oyuncunun önerdiği **koz rengi**dir. Her iki ortağın anlaşmasıyla ♠, ♥, ♦, ♣ renklerinden biri koz olabilir. Bu renklerin artırmada birbirlerine göreceli üstünlükleri vardır; renkler birbirlerine göre “pahali” ya da “ucuz” olabilirler. ♠, ♥, ♦, ♣ sıralamasında renkler, pahalıdan ucuza doğru sıralanarak gösterilmiştir.

Renklerin Rütbeleri	
KOZSUZ	En Pahalı
Pik ♠	
Kör ♥	
Karo ♦	
Trefli ♣	En Ucuz

Bir konuşmanın pahalılığını, koz olarak önerilen rengin pahalılık sırasındaki yeri yani rengin rütbesi ile oyunda oynanmak istenen seviye belirler. Karo Trefliden, Kör Karodan (ve tabii ki Trefliden), Pik Körden (aynı zamanda Karo ve Trefliden) pahalıdır.

Briç oyununda destedeki 4 renkten biri koz olarak seçilebileceği gibi, Kozsuz Oyun-Sanzatu (No-Trump NT/Sans-Atout<sup>8</sup>) tercihi de yapılabilir. Kozsuz (NT), destedeki 4 renkten daha pahalıdır ve artırmada her rengin üstündedir.

En pahalı konuşmayı yapan (en pahalı teklifi veren) oyuncunun ekibi artırmayı kazanmış olacaktır.

---

<sup>8</sup> Sanzatu okunur.

## 22. BRİÇ ARTIRMASI (AUCTION) NEDİR?

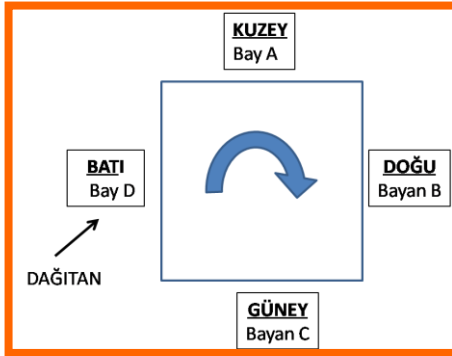
Briç oyununun iki safhası vardır. Bunlar:

- ☞ Artırma safhası
- ☞ Oyun safhasıdır.

Destedeki 52 kart masadaki 4 oyuncuya dağıtıldıktan sonra (her oyuncuya 13 adet) oyuncular kartlarını ellerine alırlar. Kartlar, renklerine ve kartların büyüklüğüne göre elde düzğünce sıralanmalıdır. Kartların dağıtılmasından sonra bricin artırma safhası başlar.

Artırma, kartlar dağıtıldıktan sonra oyunculardan birinin Oyunu Açmasıyla (ilk konuşmayı yapması) başlar. Artırma (auction), oynanacak oyunun cinsini (kozlu, kozsuz) ve seviyesini belirlemek için rakipler arasında karşılıklı konuşmalarla yapılan bir nevi yarışmadır. Oyuncular ellerindeki değerleri, uygulamakta oldukları briç sistemi (lisani) kıstaslarına göre ortaklarına anlatırlar. Bu anlatıma Konuşma (bidding-declaration) denir.

Elinde artırmaya katılmak ya da ortağını desteklemek için değerli kartları olmayan oyuncu “Pas” geçer. İlk konuşma sırası ve hakkı kartları dağıtan oyuncunundur. Dağıtan, bir konuşma yaptıktan ya da pas geçtikten sonra konuşma sırası, saat yönü istikametinde bir sonraki oyuncuya geçer.



Masada Bay A ve Bayan C Kuzey Güney (K-G) ekibi ve Bayan B ve Bay D ise Doğu-Batı (D-G) ekibi olarak yerlerini almışlardır.

İlk konuşma sırası ve hakkı Dağıtan'da yani Batıda oturan Bay D'dedir.

Bay D'nin konuşmasını (ya da pas geçmesini) takiben diğer oyuncular, gösterilen sırada (saat yelkovanı yönünde) konuşmalarını yapacaklardır.

Artırmada ekiplerden biri konuşarak ortağına elini anlatırken<sup>9</sup> rakip durumundaki diğer ekip de, bu konuşmaları dinlemekte ve bilgi toplamaktadır.

Rakip oyuncular da kendi ellerindeki değerleri ortaya koyarak artırmaya katılabilirler. Artırmaya katılabilmek için hâlihazırda yapılmış olan konuşmadan daha **pahalı bir konuşma** yapmak, diğer bir deyişle daha pahalı bir teklif vermek gerekir. Artırma sürerken konuşulan pahalı renk evvelce konuşulmuş ucuz renge **üstün gelir** ve o ucuz rengi söylenmiş bulunduğu seviyede geçersiz hale getirir. Ucuz rengin tekrar artırmaya katılabilmesi için daha yüksek bir seviyede tekrarlanması gereklidir.

Rakip oyuncunun artırmaya katılmasının diğer bir yolu da yapılan son konuşmaya **Kontr** (Double-Contre) çekmektir. “Kontrun normal kullanımdaki anlamı: *“Değerli Rakibim! Şayet oyunu şu anda söylemiş bulunduğunuz renge oynarsanız, biliniz ki, ben sizin oyununuzu batırırım ve böylece daha fazla skor kazanırım”* demektir. Kontr deyimine normal anlamından farklı anlamlar kazandırılması da mümkündür (diğer renkleri tanımlama, güç göstermek v.b.)

Rakip kontrladıktan sonra sırası gelen oyuncu, kendi elindeki renkleri tanıtan ya da ortağını destekleyen yeni bir konuşma yapabileceği gibi, Kontrun üzerine **Sürkontr** (Redouble-Sur Contre) çekebilir. Sürkontrun normal kullanımdaki anlamı: *“Değerli Rakibim! Sizin kontrlamanıza rağmen biz bu oyunu başarıyla çıkarırız ve böylece daha fazla skor kazanırız”* demektir. Sürkontr deyimine normal anlamından farklı anlamlar kazandırılması da mümkündür.

Artırmalar sürerken ekipteki ortaklardan birinin önerdiği renk **koz** olarak kabul edilir ya da diğer ortağın önereceği bir renk üzerinde koz anlaşması sağlanabilir. Kozlu oyun tercih edilmez ise (ya da koz oynanmayacak ise) **Kozsuz** (NT) tüm renklerden pahalıdır.

Artırmanın amacı en yüksek **teklifi** (bid) vererek ihaleyi (contract) kazanmaktır. Artırma sonuçlandıktan sonra ihaleyi kazanan ekip oyunu oynayacak diğer ekip ise savunmada kalacaktır.

---

<sup>9</sup> *Eldeki değerlerin bu şekilde anlatılmasına “Elin Resmini Yapmak” da denir.*

## 23. BRİÇ KONUŞMASI (CALL-DECLARE) NEDİR?

Briç konuşması briç oyuncularının oynamak istedikleri oyunun cinsini (Kozlu?, Kozsuz?) ve seviyesini tanımlarken yaptıkları konuşmalardır. Bir konuşma:

☞ **Seviye** (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 seviyeleri)

☞ **Renk** (Denominasyon: Trefli, Karo Kör Pik, NT)

olmak üzere iki temel bölümden meydana gelir. 1 Trefli, 3 Karo, 2 Kör, 2 Pik, 3 NT gibi.

Pas konuşma (teklif) sayılmaz. Ortağın konuşmasını destekleyen bir anlam taşıyor olabileceği için Sürkontr, konuşma olarak kabul edilir.

Elde 13 kart olmasına rağmen konuşmalarda 7 seviye olması demek, konuşmayı yapan oyuncunun ilk 6 ele ilaveten işaret ettiği seviye kadar daha el kazanacağını iddia etmekte olması demektir. Bu 6 lık ilk gruba Book denir. Örnekler:

BOOK	SVY	RENK	KAZANILACAK EL ADEDİ
6	1	Trefli	Trefli koz olmak şartıyla $6+1=7$ el kazanmayı taahhüt ediyorum.
6	2	Karo	Karo koz olmak şartıyla $6+2=8$ el kazanmayı taahhüt ediyorum.
6	3	NT	Kozsuz oynayacağım ve $6+3=9$ el kazanacağım.
6	4	Kör	Kör koz olmak şartıyla $6+4=10$ el kazanmayı taahhüt ediyorum.
6	5	Pik	Pik koz olmak şartıyla $6+5=11$ el kazanmayı taahhüt ediyorum.
6	6	Karo	Karo koz olmak şartıyla $6+6=12$ el kazanmayı (Küçük Şlem) taahhüt ediyorum.
6	7	NT	Kozsuz oynayacağım ve $6+7=13$ el (Büyük Şlem) kazanacağım.

Yapılmış bulunan bir konuşmanın üzerine rakip bir oyuncu, aşağıdaki şartları yerine getiren yeni bir konuşma yaparak artırmaya katılabilir.

☞ Konuşma aynı seviyede yapılacak ise konuşulacak renk daha pahalı (ya da Kozsuz-NT) olmalıdır: Örneğin, 1 Karo üzerine 1 Kör, 2 Trefli üzerine 2 Kör, 2 Pik üzerine 2 NT gibi.

☞ Konuşulacak renk, hâlihazırda konuşulmuş renkten ucuz ise seviye daha yüksek olmalıdır. Örneğin, 2 Pik üzerine 3 Karo ya da 3 Karo üzerine 4 Trefli gibi

☞ Renk konuşulmayacak ise rakibin rengi kontrlanabilir. 2 Karo üzerine Kontr gibi

Rakibin eyleminden sonra ekipteki diğer oyuncu (Cevapçı ya da Yükselten) aşağıdaki şartları yerine getiren yeni bir konuşma yapabilir:

☞ Konuşma aynı seviyede yapılacak ise, konuşulacak renk daha pahalı (ya da NT) olmalıdır. 2 Karo üzerine 2 Kör, 2 Kör üzerine 2 Pik ya da 3 Pik üzerine 3NT gibi.

☞ Konuşulacak renk hâlihazırda konuşulmuş renkten ucuz ise, seviye daha yüksek olmalıdır. 2 Karo üzerine 3 Trefli ya da 3 Kör üzerine 4 Karo gibi.

☞ Ortağı konuşmuş ise bu rengin seviyesini yükseltebilir. 1 Trefliyi 2 Trefliye yükseltmek, 1 Körü 3 Köre yükseltmek ya da 1 NT'yu 3 NT'ya yükseltmek gibi

☞ Rakip kontrlamış ise sürkontrlayabilir. 1♥ – (Kontr) – Sürkontr<sup>10</sup>



*Briç oyuncusu ortağına yardım etmekten keyif alır.*

---

<sup>10</sup> Rakip oyuncuların konuşmaları parantez içerisinde gösterilir.

### Müdahalesiz Artırma örneği (Rakipler sessizler)

Sıra	Oyuncu	Konuşma	Anlam
1	Batı	Pas	Kartları Batı'daki oyuncu dağıtmış. Oyunu açacak (artırmaya teklif verecek) gücü/şekli yok.
2	Kuzey	1♥=1Kör	Ben oyunu açıyorum. Başkaca bir konuşma olmazsa, Trefliler ortaklığımızın kozudur ve en az 6+1= 7 el kazanmayı taahhüt ediyorum.
3	Doğu	Pas	Artırmaya katılamıyorum, bu turda herhangi bir teklifim yok.
4	Güney	2♥=2Kör	Değerli ortağım! Önerdiğiniz Kör rengini koz kabul ediyorum. Elim fazla güçlü değil, ama kozu 2 seviyesinde yükseltiyorum.
5	Batı	Pas	Artırmaya katılamıyorum, bu turda herhangi bir teklifim yok.
6	Kuzey	4♥=4Kör	Değerli ortağım! Desteğiniz için teşekkür ederim. Elim güçlü ve bu nedenle 4 Köre oynayarak iyi bir skor elde etmek istiyorum.
7	Doğu	Pas	Artırmaya katılamıyorum. Biz Savunmada kalalım.
8	Güney	Pas	Kozu (Skoru) daha fazla yükseltmiyorum.
9	Batı	Pas	Artırmaya katılamıyorum. Biz Savunmada kalalım.

Yukarıdaki örnekte kartları Batı dağıtmış, ancak elinin gücü ve şekli oyunu açmaya uygun olmadığı için pas geçmiştir. Sırası gelen Kuzey oyunu açınca ortağı olan Güney, Körleri yükseltmiş ve Kör kozunu kabul ettiğini ortağına bildirmiştir. Güneyin desteğini alan Kuzey, artırmayı 4 Köre yükselterek iyi bir skor yapmayı taahhüt etmiştir.



## Müdahaleli Artırma örneği (Rakipler de konuşuyorlar)

Sıra	Oyuncu	Konuşma	Anlam
1	Kuzey	1♥= 1Kör	Ben oyunu açıyorum. Başkaca bir konuşma olmazsa, Körler ortaklığımızın kozudur ve en az 6+1= 7 el kazanmayı taahhüt ediyorum.
2	Doğu	1♠= 1 Pik	Ben 1♥ oynamanıza izin vermiyorum. Başkaca bir konuşma olmazsa, Pikler ortaklığımızın kozudur ve en az 6+1= 7 el kazanmayı taahhüt ediyorum. Böylece bu oyunun skorunu biz kazanmış olacağız.
3	Güney	2♥=2Kör	Kör kozuna desteğim var ve oyunu biz oynamalı skoru biz kazanmalıyız.
4	Batı	2♠=2 Pik	Müdahale eden ortağımın Pik kozuna desteğim var ve oyunu biz oynamalı skoru biz kazanmalıyız.
5	Kuzey	Pas	Elim 3 seviyesine çıkacak kadar güçlü değil. Fazla yükselirsek oyunu yapamayabilir ve ceza alabiliriz.
6	Doğu	3♦=3Karo	Değerli ortağım! Elimde Pik kozlarıma ilaveten Karo değerleri de var. Ortak, ne yapalım?
7	Güney	Pas	Artırmaya katılamıyorum. Biz Savunmada kalalım.
8	Batı	4♠=4 Pik	Değerli ortağım! Mademki Karo değerlerimiz de var, öyle ise biz 4 seviyesinde oynayarak iyi bir skor elde edebiliriz.
9	Kuzey	Pas	Artırmaya katılamıyorum. Biz Savunmada kalalım.
10	Doğu	Pas	Teşekkür ederim. Tüm gayretimle bu oyunu çıkartmaya çabalayacağım.
11	Güney	Pas	Artırmaya katılamıyorum. Biz Savunmada kalalım.

Yukarıdaki artırmada oyunu Kuzey açmış olmasına rağmen, Doğu-Batı ortaklığı daha pahalı olan Pik rengiyle artırmaya katılmış (müdahale etmişler) ve elleri güçlü olduğu için artırmanın sonunda ihaleyi (contract) kazanmışlardır.

Oyunu Doğu-Batı oynayacaktır ve oyunu çıkartabilmek için en az  $6+4=10$  el kazanma zorunluluğu vardır. Doğu-Batı adına oyunu oynayan Dekleran, 10 el kazanamazsa oyun batmış olacaktır.

Briç sporunda artırmanın ve yarışmanın basit bir örneği yukarıda gösterilmiştir. Burada gösterilenden çok daha fazla sayıda turlardan oluşan ve daha karmaşık konuşmaların yapıldığı yarışmalar da vardır. Bu şekildeki yarışmalar, briç artırmasındaki heyecanı yükseltir ve oyuna çekicilik kazandırır.

4 elin açık şekli şöyle idi:

Dağıtan: Kuzey	♠	T 6		
K-G Zonda	♥	A K J 8 7 4		
Açılış: ♥ 2	♦	J 7		
	♣	K Q 8		
♠	Q 8 7 3		♠	A K 9 5 4
♥	-/-		♥	9 6 3
♦	K 6 5 3 2		♦	A T 9 8
♣	10 9 7 2		♣	A
			♠	J 2
			♥	Q 10 5 2
			♦	Q 4
			♣	J 6 5 4 3

**Konuşmaların Turları:** Kartların dağıtılmasını takiben ilk konuşma yapıldıktan sonra, sıradaki diğer 3 oyuncu da konuşunca (paslar, kontrlar ve sürkontrlar dahil), konuşmaların birinci turu tamamlanmış olur. Bu turu diğer konuşma turları takip eder.

**Artırmanın sonlanması:** Son konuşmayı yapan oyucudan sonra, sıradaki 3 oyuncu da pas geçince artırma sonuçlanmış olur. Artırma sonlanınca bricin oyun safhası başlayacaktır.

Briçte artırmalar sürerken konuşmalarla pas, kontr ve sürkontr dışında, teknik yönden aşağıdaki konuşmalara izin verilir. Bu konuşmaların konuşma kutusunda özel kartları da vardır.

**Stop kartı** : Yüksek seviyelere sıçrayarak konuşmak örneğin 1 seviyesinde iken 3'e ya da 5'e sıçramak, sıradaki oyuncunun konuşma düzenini bozar ve onun bu sıçrama karşısında düşüncelere dalmasına neden olabilir. Oyunun temposunu etkileyecek şekilde düşünmek, ortağa Yetkisiz Bilgi aktarıyor olması nedeniyle Briç etiğine aykırıdır ve istenmez. Sıçramalı bir konuşma yapacak olan oyuncu, kendi konuşmasından önce Stop Kartını konuşma kutusundan çıkarır ve önüne koyar ve sonra sıçramalı konuşmasının kartını masaya yerleştirir.

Stop Kartını kullanan oyuncu, sıradaki rakibinden şöyle bir talepte bulunmaktadır: *“Değerli Rakibim! Ben sıçramalı bir konuşma yapacağım. Lütfen kendi konuşmanızı yapmazdan önce, içinizden 15 e kadar sayınız”*. Örnek:

☞ Kuzey 1♣ ile oyunu açınca,

☞ Doğu "STOP" kartını koyar ve 3♥ konuşur

☞ Güney uygun süre (10-15 saniye) bekler ve sonra konuşur ya da pas geçer.

Böyle bir istek karşısında sıradaki oyuncu 10-15 saniye beklemek zorunda olacağı için, bu oyuncunun ortağı bu beklemenin Stop Kartıyla verilen “bekleme talimatı” gereği mi yoksa gerçekten el değerlendirmesine yönelik mi olduğunu anlayamaz. Böylece Yetkisiz Bilgi aktarımı (manyel) önlenmiş olur.

**Uyarma (Alert) Kartı**: Briç oyunu, satrancın oyun kartlarıyla oynanan eşdeğeridir. Her iki oyun da, oyun ortamında iki ordu arasında yapılan bir harp gibidir. Satrançtaki hamlelerin görülebilirliğinin aksine, Briç'te konuşmalar süresince eller kapalıdır; önörlerin yerleri ve kartların dağılımları açıkça görülemez.

Standart sistem tanımında yer alan konuşmalar herkesçe bilinir ve herhangi bir açıklama gerektirmez. Ancak, standart olmayan konuşmaların rakiplere bildirilmesi ve gerekirse detaylı şekilde izah edilmesi **briç yasaları gereğidir**. Bu noktada Briç'te dürüstlük önem kazanır. Briç ve satranç arasındaki en önemli farklılık, yapılan eylem hakkında rakibi bilgilendirmek konusundadır.

Briçte standart dışı uygulamalar, maç öncesi briç masası kurulurken yapılacak **anonslar** (announcement) ile rakiplere bildirilir. Örneğin: ‘*Trefli açışlarımız 2 ya da daha az sayıda kart gösterebilir*’ veya ‘*Ax gibi bir ikiliyi (doubleton) Splinter olarak gösteririz*’ gibi.

Artırmalar sürerken de yapılan standart dışı (sun’i, konvansiyonel) konuşmalar da uyarılmak (alert) mecburiyetindedir. Sun’i konuşmayı yapan oyuncunun ortağı Alert Kartını yerinden çıkartır, rakiplerin bu **kartı görmelerini sağlar** ve tekrar yerine koyar. Alert kartını gören sıradaki rakip, yapılan konuşma hakkında bilgi isteyebilir. Sıradaki rakip bilgi edinme hakkını kullanmazsa, diğer rakibin de soru sorma hakkı vardır. Konuşmayı yapmış olan oyuncu sessiz kalırken, uyarıyı yapan oyuncu gerekli açıklamalarda bulunur. Yapılan açıklamalar yanlış dahi olsa konuşmayı yapmış olan oyuncu, açıklamalara müdahale etmez, mimikleriyle Yetkisiz Bilgi vermez.



Briç ortaklarının birbirlerini görmelerini engelleyen perdelerin (screen) kullanıldığı yüksek seviye turnuvalarda açıklayıcı izahat talepleri, perdenin aynı tarafındaki rakibe yöneltilir. Ciddi on-line turnuvalarda ise standart dışı konuşmayı yapan oyuncu, uyarıyı ve açıklamaları bizzat kendisi yapar ancak bu uyarı ve açıklamalar sadece

r a k i p l e r t a r a f ı n d a n g ö r ü l e b i l i r .

Uyarmamak, Briç yasalarına göre **suçtur**. Savunan taraf uyarılmamak nedeniyle zarar görürse, Direktörü çağırarak hak talebinde bulunabilir.

### **Direktör Çağırma Kartı TD**

Artırmalar sürerken ya da oyun esnasında oyunculardan biri briç yasalarına uymayan bir davranış yaptığında, şayet kendilerine skor yönünden bir zarar gelecekse rakip ekibin oyuncularını, Turnuva Direktörünü masaya çağırarak yapılan yanlışlığın düzeltilmesini ve kaybolan haklarının iadesini isteyebilirler. Bu amaçla **TD** kartı konuşma kutusundan alınır ve direktörün görebileceği şekilde yükseğe kaldırılır. Masaya gelen direktör durumu yerinde inceler ve briç yasalarına göre gerekli kararı verir.

## 24. BRİÇ ELİ NASIL YAZILIR?

Briçte oyuncuların yaptığı konuşmalarla masadaki Briç Eli, briç kitap ve makalelerinde, metin içerisinde gösterim kolaylığı açısından tablo halinde düzenlenir. 4 oyuncunun kartlarından oluşan Briç Elindeki tüm kartların gösterimi aşağıdaki tabloda görüldüğü olur.

Dağıtan: Batı	♠ J 3
K-G Zonda	♥ J 8 7 4
Açılış: ♠K	♦ A 10 7 6 5
	♣ Q 3
♠ K Q 8 7 2	♠ 10 9 5 4
♥ A 2	♥ 9 6
♦ J 4 2	♦ K Q 9
♣ 10 7 2	♣ K 9 6 4
	♠ A 6
	♥ K Q 10 5 3
	♦ 8 3
	♣ A J 8 5

Bu gösterimde her bir oyuncunun elindeki kartlar coğrafi oturma yönlerine göre ♠ ♥ ♦ ♣ sırasıyla gösterilir. Sadece 2 elin gösterildiği kısmî tablolar da vardır.

Kart bilgilerine ilaveten Dağıtan, Zon Durumu ve İlk Kartın Açılışı bilgileri de tabloda yer alır.

Örnek Konuşma Tablosu:

<b>BATI</b>	<b>KUZEY</b>	<b>DOĞU</b>	<b>GÜNEY</b>
Pas	1♥	Kontr*	2♥
3♥**	4♥	Pas	Sürkontr
Pas	Pas	Pas	

\*: Bu konuşmayla ilgili açıklamalar olduğunda tablonun altına ilave edilir.

Tabloda her satır bir konuşma turuna karşılık gelir. Bu örnekte artırma, 2 nci turda Güneyin 2 nci konuşması (Sürkontr) ile bitmiş ve ilk turda kontrolmüş olan Doğunun 3 ncü turda da pas demesiyle sonlanmıştır.

## 25. KONUŞMA KUTUSU (Bidding Box) NEDİR?

Turnuva bricinde ve kaliteli briç ortamlarında konuşmalar (bidding) sözlü yapılmaz; konuşmayı meydana getiren seviyeyle renk değerleri Konuşma Kutusundaki özel kartlar vasıtasıyla tanımlanır.



Konuşma Kutusu plastik ya da tahtadan yapılmıştır. İki bölmesi vardır. Briç konuşmalarını tanımlayacak olan konuşma kartları bu bölmelere yerleştirilmiştir.

Gerideki bölmede renklerin sembolleri (♣, ♦, ♥, ♠ ve NT) ile seviyelerini gösteren (5x7=35) kartlar bulunur. Bu 35 kart, 35 farklı konuşma bilgisinin de topluca görülebilmesini ve yapılacak konuşmaya ait karta kolayca ulaşılabilmesini mümkün kılacak sekmeler (tab) halinde kesilmiştir.

Öndeki bölmede konuşmalara yetecek sayıda (6-7 adet) Pas, Kontr (X) ve Sürkontr (XX) kartlarıyla STOP, ALERT ve TD kartı bulunur. Pas kartları yeşil, Kontr kartları kırmızı, Sürkontr kartları koyu mav renktedir.

Her oyuncun kendi konuşma kutusu ayrıdır. Konuşma kutuları masanın köşelerine konur. Konuşma sırası gelen oyuncu yapacağı konuşmaya ait kartı (altındaki diğer kartlarla birlikte) kutudaki bölmeden alır ve masada, kendi önüne yerleştirir. Takibeden turlardaki konuşma kartları masadaki kartın üstüne, bir önceki karttaki renk bilgisini örtmeyecek şekilde yerleştirilir. Artırma bittikten sonra kartlar düzgünce toplanır ve ait oldukları bölmelere geri konur.

Konuşma Kutularının kullanılması, konuşmaların sesli yapılmasına göre aşağıdaki avantajları sağlar:

☞ Masada gerekli sessizlik sağlanır, böylece yapılan konuşmaların yan masalardan duyulması önlenmiş olur.

☞ Konuşmaların yanlış işitilmesi ve yanlış anlaşılmasından doğan aksaklıklar ortadan kalkar.

☞ Sıra dışı konuşmaların yapılması zorlaşır, herkes sırasında konuşur.

☞ Ses tonu ve mimiklerle Yetkisiz Bilgi (Manyel) edinilmesi ortadan kalkar.

☞ Artırmalar süresince her oyuncunun kartları kendi önünde görünmektedir. Oyuncular kimin ne zaman hangi konuşmayı yaptığını hatırlamak için aşırı dikkat sarf etmezler.



*Eski günlerin  
Konuşma Kutusu*

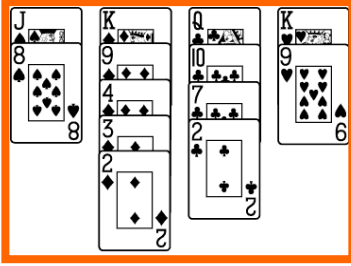
## **26. BRİÇ ELİ NASIL OYNANIR?**

Artırmalar sonlanınca, bricin **Oyun Safhası** başlar. Oyun safhasında oyuncular, ellerindeki kartları diğer oyuncular tarafından görünmesini engelleyecek şekilde kendi bedenlerine yakın ve yüksekçe tutarlar.

İhaleyi kazanan ekibe ihaleye konu olan rengi ilk kez konuşmuş bulunan oyuncu Dekleran olur. Dekleran, briç elini ihaleyi kazanan ekibin ortaklığı adına oynayacak olan oyuncudur. Diğer bir deyişle oyun, Dekleran'ın artırmalar esnasında önermiş bulunduğu renk koz kabul edilerek (Kozsuz-NT da olabilir) oynanacaktır.

Direkt Yer'deki (Dekleranın solundaki rakip oyuncu), savunma süresince uygulayacakları strateji, taktik ve teknikleri gözden geçirerek savunma plânı yapmak için yeterli bir süre düşündükten sonra, İlk Kartın Açılışını (Lead-Attaque) yapar. Oynanan ilk kart, olası yanlışlıklar karşısında bir zarara uğramamak için, yüzü yere gelecek şekilde ve nazikçe bırakılır. Yer kartlarını açınca, kapalı olarak oynanan bu kart açılır ve oyun başlar.

## Yer'in (Dummy) kartlarının masa üstünde yerleştirilmesi



görmekte olan Dekleran, ihalede

İlk Kart Açılınca Dekleranın ortağı (ekibin diğer oyuncusu) kartlarını yere açar ve kartları büyüklük sırasına göre düzenli şekilde masa üzerine kendi önüne yerleştirir. Koz rengi en sağda olur.

Yer kartlarını açınca, yerdeki ilk kartı ve Yer'in kartlarını da (contract) almayı vaat ettiği elleri nasıl kazanacağını plânlar.

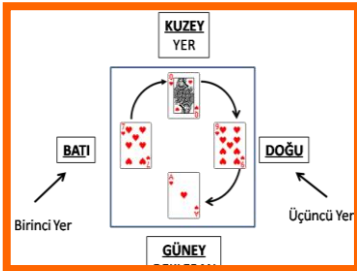


Resimde Yer kartlarını düzenli yerleştirmiş durumda. Sol kenarda da İlk Kart olarak (Lead) açılmış bulunan Kör 7-lisi görünmekte.

Dekleran, açılan ilk kartın üzerine Yer'den (Dummy) bir kart oynadıktan sonra, sırayla

üçüncü oyuncu ve son olarak da Dekleran kartlarını oynarlar. Böylece 4 kart oynanınca birinci tur oynanmış olur. Sırayla atılan bu 4 karta El (Trick-Levee) denir. El'i kazanan oyuncu oyun plânına göre yeni bir açılış (lead) yapar.

## Kartların oynanış sırası



Oyun süresince kartlar, aynen konuşmalarda olduğu gibi saat yelkovanı istikametinde (soldan sağa) sırayla oynanır. Oynanan renkte elde var olan kartlardan oyun taktiğine uygun olanı (yerdekenden büyük ya da küçük) rakibin kartının üzerine nazikçe (atmaksızın, ses çıkartmaksızın)

konur. Açılan (ilk olarak oynanan) kartın rengine uymak, o renkten oynamak zorunludur. Elde o renkte kart yoksa başka bir kart oynanır.



Oynanan renge uyamayıp başka bir kart oynanmasına Kart Boşaltma (Discard-Defause)denir. Briç oyununda, oynanan her kartın olduğu gibi, boşaltılan her kartın da bir amacı, anlamı ve önemi vardır.

## **27. ELİ KAZANMAK NEDİR, NASIL OLUR?**

**Oynanan renge uyuluyorsa:** Kozlu ve Kozsuz oyunda ilk açılan karta 4 oyuncu da uymuş durumdaysa, yani o renkteki bir kartlarını oynamışlarsa, ilk açılan kartın rengindeki değeri (rütbesi) en büyük olan kartı oynamış olan oyuncu o eli kazanmış sayılır.

**Kozsuz oyunda:** Oynanan renge uyulamayıp farklı bir renkten bir kart boşaltıldığında, bu kart yerde görünmekte olanlardan çok daha büyük olsa dahi el kazanma gücü yoktur. Örneğin, Karo oynanıyor ve ilk 3 oyuncu sırasıyla 6-lı, 10-lu ve Ruayı oynuyorlar. Elinde Karo olmaması nedeniyle son oyuncu, bir başka renkteki örneğin Trefli Asını oynarsa, bu asın büyük bir kart olmasına rağmen yerdeki Karo Ruasını ezme (el kazanma) gücü yoktur. Eli, Karo Ruası kazanır, Trefli Ası zıyan olur.

**Kozlu Oyunda:** Elde varsa renge, uymak zorunludur ve aynı renkteki 4 kartın en büyüğü eli kazanır. Elde istenen renkten kart yoksa sırası gelen oyuncu, isterse elindeki koz kabul edilmiş bulunan renkteki bir kartı (kozu) oynayabilir. Bu eyleme **kozlamak** ya da **koz çakmak** (ruff, coup) denir. Koz kartı çok küçük dahi olsa oynanan renkteki en büyük kartı ezme yani el kazanma gücüne sahiptir.

Örneğin, artırma sonuçlanmış ve Trefliler koz kabul edilmiş durumda. Pik Ası oynanıyor. Sıradaki oyuncu, Pik 10-luyu veriyor. Üçüncü oyuncu, elinde Pik olmadığı için kozlamak amacıyla Trefli 3-lüyü oynuyor. Son oyuncu da, Pik oynar ya da Trefli 3 lüden daha büyük bir koz oynamazsa, küçük bir kart olmasına rağmen Trefli 3-lü Pik asını ezer ve eli kazanır. Koz rengi, el kazanmada diğer 3 renge üstünlük sağlar.

4 kartlık oyun eli bitince eli kazanan oyuncu, kartları toplar ve bir araya getirerek yüzleri yere gelecek şekilde kendi önüne koyar<sup>11</sup>. Biterek kapatılan elleri, Deklerle savunan ekibin oyuncularından biri toplar. Böylece oyun sonunda D-B ve K-G ekipleri kaç adet el kazanmış oldukları kolayca belirlenmiş olur.

13 el oynandıktan sonra briç eli biter ve kartlar yeniden karıştırılarak dağıtılır. Yeni heyecanlarıyla yeni bir Briç Eli başlar.

İki deste kâğıt kullanılması tavsiye edilen bir gelenektir. Oyun bittikten sonra, toplanan kartları dağıtacak olan oyuncuyu ortağı karıştırır ve Dağıtan'ın sağına koyar. Bir sonraki oyunda Dağıtan, sağındaki kartları alır ve kesmesi için solundaki rakibe uzatır. Bu usul zaman kazandırır ve Dağıtan'ın kim olduğunun hatırlanmasında yardımcı olur.

## **28. OYUNU ÇIKARMAK/BATIRMAK NEDİR?**

Ekiplerin kazanmış oldukları el (trick) adetleri, oyunun batmış ya da çıkmış olduğunu belirleyecektir. Bu nedenle, briç bir **el kazanma** oyunudur. Briçte oyunu oynayan ya da savunan ekibin amacı mümkün olan en fazla sayıda el kazanmaktır. Kazanılan ya da kaybedilen her elin oyunun sonucu (skor) üzerinde etkisi vardır.

**Oyun çıkarmak (yapmak):** İhaleye konu olan oyunda **vaat edilen sayıda** el kazanmaktır. Çıkan oyunlarda vaat edilenden daha fazla sayıda el kazanmak da mümkündür. Oyunu fazla çıkarmanın mükâfatı vardır.

**Otunu Batırmak (yapamamak):** İhaleye konu olan oyunda vaat edilenden **daha az sayıda** el kazanmış olmaktır. Oyunu yapamamanın yani batırmanın cezası vardır.

---

<sup>11</sup> Turnuva bricinde el kazanma kuralları aynı olmakla birlikte kartların masadan toplanması farklıdır. Her oyuncu oynadığı kartı kendi önünde ters çevirir ve oyun sonlanınca toplanarak briç bordundaki uygun cebe yerleştirilir.

## 29. SKOR NASIL HESAPLANIR?

Briçte skor, oyunun teknik hedefidir. Briçte skor, kazanılan el sayısı ile doğru orantılıdır. Bu nedenle her briç ekibi oyunda yüksek skor elde etmek için olabildiğince fazla sayıda el kazanmaya çaba gösterir. Kazanılan ya da kaybedilen **tek bir elin dahi** maçın sonucuna etkisi büyük vardır.

**BRİÇ İŞİ, HESAP İŞİDİR.** Maçın sonucuna olan etkisi nedeniyle, skor hesaplamasını her oyuncu iyi bilmeli ve skoru zihnen, süratle hesaplayabilmelidir. Zira briç artırmasında yarışma sürerken artırmaya katılmak, ortağın kozunu yükseltmek, batmayı göze almak ya da artırmadan çekilmek kararları, kazanılacak skora göre alınmalıdır.

### SKOR AVANTAJINI GÖZETMEKSİZİN İYİ BRİÇ OYNANAMAZ.

Briç skoru, oynanan briç türüne göre (Rober, Şikago, Turnuva) bazı farklılıklar gösterir. Turnuva bricinde uygulanacak skor türünü turnuvanın cinsine bağlı olarak turnuvayı düzenleyen organizasyon belirler ve ilân eder.

Briç skoru, aşağıdaki unsurlar göz önüne alınarak hesaplanır.

☞ İhale sonucunda oynanan rengin (denominasyon) skor değeri ve oynanan seviye (=İhale Skoru)

☞ Zon Durumu

☞ Kont/Sürkontr varlığı

☞ İkramiyeler

☞ Cezalar

Bu unsurların neler olduğunu inceleyelim:

### **Renklerin Skor değerleri**

Skorunun hesaplanması açısından her rengin bir skor değeri vardır.

Kategori	Renk	Rengin (bir elin) Skor değeri
Minörler	♣ Trefli	20
	♦ Karo	20
Majörler	♥ Kör	30
	♠ Pik	30
Kozsuz	NT	İlk el 40, sonrakiler 30

Minör renklerin skor değeri düşük iken, Majör renkler ve Kozsuz daha yüksek skor değerine sahiptirler. Bu nedenle NT ve majör kontratları, minör oyunlarına tercih edilir.

### **Zon Durumu**

Artırmada skor değeri 100 veya daha fazla olan bir kontratı ilân etmek ve bu kontratı başarıyla oynamak, yani oyunu çıkartmak briç ekibini skor yönünden kritik bir kademeye yükseltir. Bu duruma Zona Girmek (Game) denir.

Ekibin evvelce ihale değeri 100 ya da 100 den fazla olan bir oyunu (Game-Zon) başarıyla oynamış olma durumuna “**Zonda olmak**” veya kısaca “Zonda” denir. Ekip hâlihazırda bir oyunu (Game-Zon) yapamamışsa “**Zonda değil**” ya da kısaca “Zonsuz” denir.

Oyunda Zon durumu, briç skorunun hesaplanması (ikramiyeler ve cezalar) yanında, briç konuşma teknik ve taktiklerini de etkilemesi yönüyle önemlidir.

### **Zon Durumları:**

- ☞ **Lehte:** Rakipler zonda, biz zonda değiliz.
- ☞ **Aleyhte:** Rakipler zonda değil, biz zondayız,
- ☞ **Eşit:** Herkes zonda ya da zonsuz.

### **İhale Skoru**

İhalenin skoru, konuşmada (bid-call) rengin başında söylenen seviye rakamıyla renk skor değerinin çarpılmasıyla elde edilir. Toplam ihale skoru, ekibin zon durumuna ve oyunun kontrsuz, kontrlu ya da sürkontrlu olmasına göre artan farklılıklar gösterir.

Zona girebilmek için gerekli olan 100 değerine kazanılacak ikramiyeler ilave edilmez. İhale skorunu sadece kontratta belirlenen renk (denominasyon) ve oynanacak seviyeyle kontratın kontrlu/sürkontrlu olması belirler.

Zonda iken oynanan oyunda kazanılan skorla ikramiyeler ve tabii ki cezalar, zonsuz oyuna göre daha yüksektir. Benzer şekilde, Kontr ve Sürkontrun varlığı da skorun artmasına neden olur. Book olarak tanımlanmış olan ilk 6 lık el grubu, oyunun çıkartılması için şarttır ancak skora dahil edilmez.

Örnekler:

İhale	Svy.	Rengin Skor Değeri	İhale skoru
1♣/1♦	1	20	1 X 20 = 20
1♥/1♠	1	30	1 X 30 = 30
1NT	1	40	1 X 40 = 40
2 Min.	2	20	2 X 20 = 40
2 Maj.	2	30	2 X 30 = 60
2NT	2	İlki 40.sonrakiler 30	40+30 = 70
3 Min.	3	20	3 X 20 = 60
3 Maj.	3	30	3 X 30 = 90
3 NT	3	İlki 40.sonrakiler 30	40+30+ 30 = 100
4 Min.	4	20	4 X 20 = 80
4 Maj.	4	30	4 X 30 = 120
4NT	4	İlki 40.sonrakiler 30	40+30+ 30+30 = 130

Tablonun incelenmesinden görüleceği üzere, oyun seviyeleri aynı olmasına rağmen Majör kontratları minör kontratlarına nazaran daha fazla skor (kazanç) getirmektedir. NT oyunları ise en kazancı en fazla olan oyun türüdür.

### **Kontr ve Sürkontrun Skora Etkisi**

İhale sonucu olan son konuşmanın (kontratın) rakip tarafından kontrlanması, ihale skoruyla kazanılacak ikramiye ve cezaların 2 katına çıkarılması sonucunu getirir. Benzer şekilde rakibin kontrü üzerine Sürkontr çekmek skoru, ikramiyeleri ve cezaları 4 katına çıkarır.

<b>Kontrlu ve Sürkontrlu Skorlar</b>			
<b>İhale</b>	<b>Kontrlsuz Skor</b>	<b>Kontrlu Skor(X2)</b>	<b>Sürkontrlu Skor(X4)</b>
1♣/1♦	20	20X2=40	20X4=80
1♥/1♠	30	30X2=60	30X4=120
1NT	40	40X2=80	40X4=160
2 minör	40	40X2=80	40X4=160
2 Majör	60	60X2=120	60X4=240
2NT	70	70X2=140	70X4=280
3 minör	60	60X2=120	60X4=240
3 Majör	90	90X2=180	90X4=360
3 NT	100	100X2=200	100X4=400
4 minör	80	80X2=160	80X4=320
4 Majör	120	120X2=240	120X4=480
4NT	130	130X2=260	130X4=520

Düşük seviyedeki oyunların başarı şansı yüksektir ve bu oyunlar güvenle oynanır. Oyunu düşük seviyede oynarken yüksek skorlara ulaşmak her bir oyuncusunun çok arzuladığı bir durumdur. Bu hususun ancak kontr/sürkontr sayesinde gerçekleştiği yukarıdaki tabloda görülmektedir. Bu tabloyu dikkatle inceleyen okurlar, 1 ve 2 gibi düşük seviyedeki oyunların kontrlanması/sürkontrlanmasının büyük risk taşıdığını göreceklerdir. Zira bu gibi oyunların normal skoru kritik değer olan 100'ün altında iken, kontr/sürkontr, skoru 100'ün üzerine yükseltmekte ve kritik bir aşama olan 'Zon'a girilmiş olmaktadır. Skora, ikramiyelere ve tabii ki olası cezalara olan etkileri nedeniyle kontr/sürkontr, iki tarafı keskin kılıç gibidir. Kontr/sürkontrun getireceği avantajlar yanında büyük dezavantajları da olabileceği iyi çok iyi anlaşılmış olmalıdır.

Kontr/Sürkontrun skora ve bilhassa ikramiyelere olan etkisi oyuna büyük heyecan katar. Bu heyecan yüksek seviyeli Küçük ve Büyük Şlem oyunlarında doruğa çıkar.

## İkramiyeler ve Cezalar

Toplam briç skoruna oyunda kazanılan ikramiyeler ve cezalar etki ederler. İkramiyeler şunlardır:

- ☞ Fazla El ikramiyesi
- ☞ Oyun (Game –Zon) İkramiyesi
- ☞ Kısmî skor (Part Score) ikramiyesi
- ☞ Şlem İkramiyesi

**Fazla El İkramiyesi:** Kontratın gereği olan alınması zorunlu el adedinden fazla sayıda el kazanmak toplam skoru olumlu etkiler. **Kontrsuz** durumlarda fazla eller için elin skor değeri skora ilave edilir.

- ☞ Minör koz oyunlarında her fazla el için 20.
- ☞ Majör koz ve Kozsuz oyunlarında her fazla el için 30

Örnek:

☞ Kontrat 2♣. Sonuç 3 el fazla ise Skor= İhale skoru (2x20) + Fazla eller (20+20+20) = 100

☞ Kontrat 3♥. Sonuç 2 el fazla ise Skor = İhale skoru (3x30) + Fazla eller (2X30) = 150

☞ Kontrat 3NT. Sonuç 3 el fazla ise Skor = İhale skoru (40+30+30) + Fazla eller (3X30) = 190

Zon durumuyla Kontr /Sürkontr da, Fazla El ikramiyesini etkiler. Fazla el ikramiyesi minör ya da majör oyunları için aynıdır.

Her Bir Fazla El için	Kontrlu	Sürkontrlu
Zonsuz	100	200
Zonda	200	400

Örnekler:

☞ Kontrat 2♣. Sonuç zonsuz, kontrlu 1 el fazla ise Skor= İhale skoru ((2x20)x2K) + Fazla eller(1X100)=180

☞ Kontrat 2♠. Sonuç zonda, sürkontrlu 2 el fazla ise Skor= İhale skoru ((2x20)x4SK) + Fazla eller(2X400)=960

☞ Kontrat 2♥. Sonuç zonsuz, kontrlu 3 el fazla ise Skor= İhale skoru ((2x30)x2K) + Fazla eller(3X100)=420

☞ Kontrat 1♠. Sonuç zonda sürkontrlu 4 el fazla ise Skor = İhale skoru ((1x30)x4SK+ Fazla eller(4X400))=1720

☞ Kontrat 3NT. Sonuç zonda sürkontrlu 2 el fazla ise Skor = İhale skoru ((40+30+30) x 4SK+ Fazla eller(2X400))=1200

**Kısmî Skor (Part Score) İkramesi:** Oyun (Zon) için gerekli olan 100 skor değerinin altında kalan kontratlarda kazanılan skorlara Kısmî skor denir.

1♣-3♠ arası oyunlarla 2NT ve 4♣/♦ oyunları kısmî skor oyunlarıdır. Kısmî skor oyunu başarıyla çıkarılmış ise, küçük bir değer de olsa, oyunu yapma başarısını ödüllendirmek için, 50 puan ikramiye verilir. Bu ikramiye şekli daha ziyade Şikago Bricinde hesaplanır.

**Oyun (Game –Zon) İkramesi:** Briç oyununda ihale skor değeri 100 ya da 100 den fazla olan skor elde etmek Zon girmek olarak tanımlanır ve ikramiyesi olan özel bir aşamadır. Bu ikramiyeye Oyun (Zon) İkramesi denir.

**Rober Briçe Oyun İkramesi:**

<b>Oyun İkramesi (Rober)</b>	
İlk Zonu yapan ekibe	300
Rakipler 1 Oyun (Zon) yapmışlarken ilk oyununu kazanan ekibe	500
Rakipler Oyun yapamadan 2 oyun (= 1 Rober) kazanan ekibe	700

**Şikago Bricinde Oyun İkramesi:**

<b>Oyun İkramesi (Şikago)</b>	
<b>Zonsuz iken</b>	300
<b>Zonda iken</b>	500
<b>Kısmî skor oyunu</b>	50

Bazı organizasyonlar, kontrlu oyunu çıkartan ortaklığa 50.sürkontrlu oyunu yapan ortalığa 100 ilave skor verirler.

**Şlem İkramesi:**

Briçe başarılması güç işlerden biri, fazla sayıda el kazanmaktır. Şlemler en fazla sayıda ellerin (12 ya da 13) kazanılacağına iddia edildiği oyun türüdür. Bu nedenle Şlem oyunlarında heyecan en yüksek seviyeye ulaşır. Şlem ikramiyeleri de yüksektir. Zon durumuyla Kontr/Sürkontr da ikramiyenin büyüklüğünü etkiler.

<b>Şlem İkramesi</b>		
	<b>Küçük Şlem</b>	<b>Büyük Şlem</b>
<b>Zonsuz</b>	500	1000
<b>Zonda</b>	750	1500



Bu ikramiyelerin dışında, dağıtımla ele gelen koz onörlerine ve aslara göre verilen **Onör İkramiyesi** de vardır. Şayet oyunculardan birinin elinde koz onörlerinin hepsi (A K Q J 10) varsa o oyuncunun tarafı 150 sayılık ikramiye kazanır. 4 Koz onörü ise 100 sayılık ikramiye getirir. Kozsuz oyunda aynı oyuncunun elindeki 4 As, 150 sayılık ikramiye kazandırır.

**Önemli Not:** Onör ikramiyesi herhangi bir hüner veya gayret gerektirmeden kazanılan, yarışma ruhuna aykırı bir getiri olduğu için günümüzde birçok oyuncu karşılıklı anlaşmayla bu ikramiyeyi kullanmamaktadır. Bu husus bricin eski günlerinde kalmıştır.

**Turnuva (Duplicate) Briç Skoru:** Turnuva bölümünde gösterilmiştir.

### **Cezalar**

İhaleyi kazanan taraf kontratta almayı vaat ettiği sayıda el kazanamaz ise oyun 'batmış' olur. Oyunun batması, oynayan tarafın ihale skoru kazanamayacağı anlamındadır. Bu durumda oynayan tarafa yapmış bulunduğu vaadi yerine getiremeyerek oyunu batırdığı için, Oyunu Batırma Cezası verilir. Oyunun batış cezaları, rakip ekibe yani oyunda savunmada kalmış diğer ekibe ikramiye olarak verilir. Oyunun batışındaki ceza:

- ☞ Kontratta vaat edilenden **eksik** kalan el adedine (Batar Eller)
- ☞ Oynayan Ekibin Zon Durumuna
- ☞ Kontratın Kontrlu//Sürkontrlu olmasına göre hesaplanır.

<b>Oyunu Batırma Cezası</b>	<b>Zonsuz</b>	<b>Zonda</b>
Kontratsız, her bir Batar El için	50	100
Kontrlu, ilk Batar El için	100	200
Kontrlu, 2nci ve 3 ncü Batar eller	200	300
Kontrlu, 4ncü Batar ve sonraki eller	300	300

Sürkontrlu batar eller için, Kontrlu Batış Cezası 2 ile çarpılır.

Kontrlu batış cezasını hesaplamak için "n" batar el adedini göstermek üzere, zonsuz iken  $(2n-1) \times 100$  ve zonda iken  $de(3n-1) \times 100$  formülü de kullanılır. Rengin (Majör, minör, NT) olmasının batış cezasıyla ilgisi yoktur.

Örnekler:

☞ Kontrat 2♣. Sonuç zonsuz, kontrsız 2 batıyor. Batış Cezası= El Adedi  $2 \times 50 = 100$

☞ Kontrat 3♦. Sonuç zonda, kontrsız 2 batıyor. Batış Cezası= El Adedi  $2 \times 100 = 200$

☞ Kontrat 2♥. Sonuç zonsuz, kontrlu 3 batıyor. Batış Cezası=  $(2 \times 3 - 1) \times 100 = 500$  ya da  $100 + 200 + 200 = 500$ . Sürkontr varsa  $500 \times 2 = 1.000$

☞ Kontrat 3♠. Sonuç zonda, kontrlu 4 batıyor. Batış Cezası=  $(3 \times 4 - 1) \times 100 = 1100$  ya da  $200 + 300 + 300 + 300 = 1100$ . Sürkontr varsa  $1100 \times 2 = 2.200$

## 30. BRİÇ SKORU NASIL YAZILIR?

### Rober Briç Skoru

Rober Briç Skorlarını yazmak için bir kâğıt dikey ve yatay 2 çizgi ile 4 bölgeye ayrılır.

	<b>BİZ</b>	<b>ONLAR</b>
Çizginin Üstü	<i>Batırma Cezaları</i>	<i>Şlem İkramiyeleri Fazla El İkramiyeleri Oyun (Zon) İkramiyesi</i>
Çizginin Altı	1 Oyun (Zon)	<i>Kısmî Skor &lt;100</i>
	2 Oyun (Zon)	<i>Kısmî Skor &lt;100</i>
		<i>İhale Skoru =&gt;100</i>
		<i>Kısmî Skorlar =&gt;100</i>

Skoru yazacak olan oyuncu sol bölgeyi “BİZ” sağ bölgeyi “ONLAR” olarak işaretler.

Skorun yazılışında Çizginin Üstü ve Çizginin Altı kavramları vardır.

### **BİZİMKİLER – ONLARINKİLER = MAÇ SKORU**

**Çizginin Üstü:**

- ☞ Cezaların
- ☞ Fazla El İkramiyelerinin
- ☞ Şlem İkramiyelerinin ve
- ☞ Zon İkramiyelerinin kaydedileceği bölgedir

**Çizginin Altı:**

- ☞ İhale Skorunun ve
- ☞ Kısmî skorun kaydedileceği bölgedir.

Briç elinin oynanması bitince, çizginin üstüne ve altına yazılacak skorlar hesaplanır ve uygun bölgeye yazılır. Skorlar yazılırken rakip ekibin bir oyuncusu da yazım işine yardım etmeli ve skorun doğru hesaplandığı ve yazıldığını kontrol etmelidir.

Rober brişte Kısmî skorlar bir sonraki oyunda ihale skoruna ilave edilir. Ancak diğer ekip Kısmî skorlar toplamı 100'e ulaşmadan Oyuna (Zon) ulaşırsa ( $\Rightarrow 100$ ) kısmî skorlar bir sonraki oyuna taşınmaz.

Ekiplerden biri çizginin altında 2 kere Oyun  $\Rightarrow 100$  değerine ulaşırsa rober biter. BİZ ve ONLAR bölgelerine yazılmış bulunan skor değerleri toplanır, birbirinden çıkartılır ve roberin galibi bulunur.

### Örnek Rober Skor Hesaplaması

a) Biz  $2\heartsuit$  oynuyor ve 10 el kazanıyoruz. Çizginin altına ihale skoru  $2 \times 30 = 60$ . Çizginin üstüne 2 El fazla için  $2 \times 30 = 60$

b) Onlar  $4\spadesuit$  oynuyorlar. Biz kontrolüyor ve oyunu 2 batırıyoruz. Batırma cezası bize ikramiye olarak Çizginin Üstüne yazılıyor.  $(2 \times 2 - 1) 300$  ya da  $100 + 200$

c) Onlar  $3NT$  oynuyorlar ve 10 el kazanıyorlar. Çizginin Altına  $3NT$  İhale Skoru  $(40 + 30 + 30 = 100)$  ve çizginin üstüne 1 El fazla İkramiyesi = 30 yazılıyor. Onlar Zona

girdiği için çizginin altına İnci Zon çizgisi çekiliyor. Böylece bizim önceki oyunda kazandığımız 60 Kısmî skor değeri (a) bir sonraki oyuna taşınıyor.

d) Onlar  $3\spadesuit$  oynuyorlar ve oyunu yapıyorlar. Çizginin Altına ihale skoru  $3 \times 30 = 90$  yazılıyor.

e) Onlar şimdi zondalar ve  $2\diamond$  oynuyorlar. Biz onları 2 batırıyoruz. Zonda batan her el için 100'lerden 200 Batırma cezasını ikramiye olarak biz kazanıyoruz.

f) Biz  $6\heartsuit$  Küçük Şlem oynuyoruz. Bizi kontrolüyorlar ama biz 13 el kazanıyoruz. Çizginin altına ihale skorumuz olarak  $(6 \times 30) \times 2$  Kontr = 360 yazılıyor. Çizginin üstüne zonsuz kontrolü 1 el fazla için 100 ve Şlem ikramiyesi olarak da 500 skor yazıyoruz. İkinci Zon Çizgisi çekilince onların geçen oyundan kalan 90 (d) Kısmî skoru bir sonraki oyuna taşınmıyor.

**BİZ**                      **ONLAR**

<i>500 (f)</i>	
<i>50 (f)</i>	
<i>100 (f)</i>	
<i>200 (e)</i>	<i>500 (i)</i>
<i>300 (b)</i>	<i>30 (g)</i>
<i>60 (a)</i>	<i>30 (c)</i>
<i>60 (a)</i>	<i>100 (c)</i>
<i>360 (f)</i>	<i>90 (d)</i>
<i>60 (h)</i>	<i>40 (g)</i>
	<i>90 (i)</i>

**1690 – 880 = 810**

(g) Onlar 1NT oynuyorlar ve 8 el kazanıyorlar. Çizginin altına ihale skoru olarak 40.1 el fazla için de çizginin üstüne 30 ikramiye skoru kazanıyorlar.

(h) Biz 3♣ oynuyor ve tam 9 el kazanıyoruz. Çizginin altına İhale skoru  $3 \times 20 = 60$  yazıyoruz. Bu elde ikramiye yok.

(i) Onlar 3♥ oynuyorlar ve 9 el kazanıyorlar. Çizginin altına  $3 \times 30 = 90$  yazıyorlar. Önceki elden taşınmış olan 40 Kısmî skor değeriyle 90 toplanınca onlar 2nci oyunlarını yapmış oluyorlar ve Rober bitiyor. Rober bitince Oyun Sonu ikramiyesi olarak 500 kazanmış oluyorlar.

Bizim ve onların skorlarını toplayarak birbirinden çıkarıyoruz ve maç skorunu (810) buluyoruz.

### Şikago Briç Skoru

Şikago Bricinde de

- ☞ İhale Skoru
- ☞ Fazla El İkramiyeleri
- ☞ Batan El Cezaları
- ☞ Şlem İkramiyeleri

aynen Rober briçte olduğu gibi hesaplanır. Şikago bricini Rober briçten ayrılan temel farklılıklar aşağıdadır.

Şikago Bricinde;

☞ Bir oyun seansı kartların 4 defa dağıtılmasıyla biter. Hâlbuki Rober bricinde 1 rober saatlerce sürebilir.

☞ Kâğıtların dağıtılmasındaki sıra, zon durumunu da belirler.

☞ Oyun 4 dağıtımda bittiği içi Çizginin Altı/Üstü kavramı yoktur.

☞ Oyun (Zon) İkramiyesi zon durumuna göre hesaplanır. Rakibin zon durumu oyun ikramiyesini etkilemez.

	<b>BİZ</b>	<b>ONLAR</b>
<b>Toplam Skor :</b>	4. El	4. El
<b>a. İhale Skoru</b>	3. El	3. El
<b>b. İkramiyeler</b>	2. El	2. El
<b>c. Cezalar</b>	1. El	1. El
<b>olarak bulunur.</b>		
<b>Tek Kalem olarak yazılır.</b>		

Şikago Briç Skorlarını yazmak için bir kâğıt dikey ve yatay 2 çizgi ile B İ Z ve O N L A R bölgelerine ayrılır.

**BİZİMKİLER – ONLARINKİLER = MAÇ SKORU**

Dikey çizgi yatay çizginin altına geçmez.

Her briç elini oluşturan skor unsurları (İhale skoru, ikramiyeler, cezalar) oynanmış bulunan el için bir bütün olarak hesaplanır ve skoru kazanan ekibin bölümüne yazılır.

Şikago bricinde, skor kâğıdında 4 oyun skoru için 2 skor rakamı olur.

### Örnek Şikago Skor Hesaplaması

(1 Seans 4 Oyundan meydana geliyor)

a) **El 1:** Herkes Zonsuz. Biz 2♥ konuşuyoruz ve 10 el kazanıyoruz. Kontrat için 8 el gerekli iken 2 el fazlamız var.  $(60+60+50)=170$

b) **El 2:** Biz Zondagız, Onlar Zonsuz. Onlar 4♠ oynuyorlar.

Biz kontrluyoruz. Onlar sadece 8 el kazanabiliyorlar, oyunu 2 batırıyoruz. Batırma cezası olarak biz  $100+200=300$  ya da  $(2 \times 2 - 1) \times 100 = 300$  skor kazanıyoruz.

c) **El 3:** Onlar Zonda, Biz Zonsuzuz. Onlar 3NT oynuyorlar ve 10 el kazanıyorlar. Kontrat için 9 el gerekli iken 1 el fazla kazanmış durumdalar. Onların skoru  $(40+30+30) + 30$  (fazla) + 500 (Oyun İkramesi) = 630

d) **El 4:** Herkes Zonda. Şlem oynuyor ve 13 el kazanıyoruz. İhale skorumuz =  $(30 \times 6) \times 2$  Kontr = 360 + 100 Fazla El İkramesi + 500 Şlem İkramesi + 500 Zon ikramiyesi = 1460

Skorları elektronik olarak girecek ve otomatik olarak hesaplayacak cihazlar da mevcuttur.

Biz	ONLAR
1460	
	630
300	
170	
<b>1930</b>	<b>- 630 = 1300</b>



Skor elektronik olarak girilirken rakip oyuncu kontrol etmekte.

## 31. MASADA DAVRANIŞLAR NASIL OLMALIDIR?

Briç masasına oturan herkes eğlenceli vakit geçirmek ve briçten keyif almak ister. Bu hususun sağlanması, tabiatıyla oyunu oynayan ve seyreden kişilerin davranışlarına bağlıdır. Aşağıda gösterilen hususlara uygun davranışlar sergilemek, bricin keyfini artırırken, **oyuncunun kalitesi** hakkında da gerçek ipuçları verecektir.

### Masada

☞ Temiz ve iyi bir **kiyafet**, sizin imajınızı yükseltirken masadaki dostlarınızın size olan saygısını artıracaktır.

☞ Sandalyede dik oturulmalı, geriye ya da yana kaykılmamalı ve bacak bacak üstüne atılmamalıdır.

☞ **Nezaket ve hoşgörü** iyi bricin esasıdır. Rakiplere ve ortağa davranışlar görgü kurallarına uygun olmalıdır.

☞ Brice yeni başlayanların rahatlaması, sağlanır. Tecrübesizlikleri hissettirilmez, hataları abartılmaz.



☞ Sevimli, ilgili ve masaya değer verdiğini belli eden bir yüz ifadesi taşınmalı, asık bir suratla masada oturulmamalıdır.

☞ Kartlar dağıtılma işi bittikten sonra ele alınmalı ve düzenle yerleştirilmelidir. Artırmalar ya da oyun esnasında ilk plânda görünmeyen, bir başkasının altına saklanmış bir kartın sonradan ortaya çıkışı hoş olmayan durumlara neden olabilir.

☞ Eldeki kartların rakipler tarafından görünmesini engellemek için kartlar gövdeye yakın ve yüksekçe tutulmalıdır. Brice yeni başlayanlar, nedense kartlarını çok aşağıda ve önde, adeta herkesten yardım istercesine açıkta tutarlar.



☞ Briç masasında sessizlik esastır. Lüzumsuz konuşmalar, sohbetler yapılmaz.

☞ Yüksek sesle konuşulmamalıdır, asla bağırılmamalıdır.

☞ Masayı neşelendirici, atmosferi değiştiren şakaların zararı yoktur.

☞ Oyun başlarken rakipleri selamlamak, kısaca hâl ve hatır sormak adettir.

☞ Oyuna kesintisiz ilgi gösterilmelidir. Seyircilerle konuşmaya dalmak, oyun/briç harici işlerle ilgilenmek iyi değildir.

☞ Çok acil olmadıkça oyunu terk etmek ya da sigara içmek benzeri bahanelerle masadan ayrılmak hoş değildir.

☞ Masada (konuşurken ve oynarken) başkalarının zamanını çalmamaya dikkat edilmelidir. Dağıtılan kartlar süratle ele alınmalı, hızla yerleştirilmeli, el değerlendirmesi için makul bir süre düşünüldükten sonra en kısa zamanda ilk kartın açılışı (lead) yapılarak oyun başlatılmalıdır.

☞ Masada dikkat dağıtıcı eylemler yapılmaz. Briç harici bir başka konuyla uğraşılmaz, örneğin yemek yenilmez.

### Artırmalar sürerken

☞ Bir konuşma, sadece seviye ve rengi tanımlayan 2 kelimedenden meydana gelir; 1 Trefli, 2 Karo gibi. Denominasyon (renk) yerine kabul edilmiş Trefli, Karo, Kör, Pik ve NT kelimelerinden bir başkası, örneğin sinek, kupa ya da maça gibi kelimelerin kullanılması hoş değildir.

☞ Konuşmalar, **normal ses tonu** ve vurgusuyla yapılır. Söylenen kelimelere kuvvet ya da zayıflık anlamı kazandırmak amacıyla sesin tonu ya da kelimenin vurgusu alçaltılıp yükseltilemez. Örneğin 1 Trefli denir, 1 Treeefliiii şeklinde kelimeler uzatılmaz.

☞ Konuşmalar, yan masalardan duyulmayacak ses tonuyla yapılmalıdır. Bu amaçla **konuşma kutuları** (Bidding Box) mutlaka temin edilmeli ve kullanılmalıdır.

☞ Ortağın ya da rakiplerin konuşmalarına karşı **mimikler gösterilmez**, ne anlamda olursa olsun vücut dili kullanılmaz (memnuniyet, onay, red, kuvvet, zayıflık v.b.). Rakibin açtığı renk sizde 8 adet ise aşırı sevinç gösterilmez ve oyunun sonucunu belirtici küçümseyici ifadeler takınılmaz. Brici **pokerci ifadesiyle** oynamak iyidir.



☞ Ortağa asla **bağırılmaz**, konuşmaları hatalı olsa dahi rakiplerin yanında ortağı tenkit edici konuşmalar yapılmaz.

☞ Rakiplerin konuşmalarına ve oyununa karışılmaz.

☞ Öğrenmek için bir konu özellikle sorulmadıkça, ders verircesine bilgiçlik taslanmamalıdır.

☞ Konuşmalar sürerken eli zayıf ya da kuvvetli göstermek amacıyla uzun sürelerle düşünülerek oyunun hızı ve akışı (tempo) değiştirilmez.

☞ Gereksiz, yersiz ve anlamsız ve de en kötüsü ortağı ikaz edici ya da ona bilgi aktarıcı anlamda sorular sormak hoş değildir.

## **Oynarken**

☞ Kartlar masaya yavaşça konur. Kartlar ses çıkartarak veya omuz seviyesinden sertçe vurarak oynanmaz.

☞ Masa yumruklanmaz.

☞ Oyun sırası gelmeden bir kart ele alınmaz.

☞ Yer (Dummy) oyuncusu, yerinden kalkmaz ve diğer ellere bakmaz.

☞ Elde belirli bir kartın varlığını ima edencesine düşünüyormuşçasına tavır takınılmaz. Olabildiğince aynı süratte (tempo) oynamak gerekir.

☞ Oyun bitince ortağın o eldeki oyun şekli tenkit edilmez. El bitmiştir ve o eldeki olaylar geride kalmıştır. Yeni elde yeni oyuna yoğunlaşmak gerekir. Ortağın eksiklikleri özel ortamlarda yapacağınız antrenman seanslarında kırıncı olmadan dile getirilmelidir.

☞ Masada briç eli sonrası konuşmalar (post-mortem) iyi değildir, yapılmamalıdır.

☞ Briç maçı sonlanınca briç ekibiyle (ortakla) bir araya gelmek ve oyunda karşılaşmış enteresan elleri gözden geçirmek, gözden kaçan hususları pekiştirmek, rakiplerin sistem ve oyun şekillerini irdelemek iyidir.

☞ Briç maçı sonrasında civardaki tecrübeli oyuncuların görüşlerine başvurmakta hiçbir mahzur yoktur.

## **Seyirciler**

☞ Seyirci sadece tek bir oyuncunun elini seyredebilir.

☞ Seyirci konuşmalara ya da oyuna karışamaz, akıl veremez, önerilerde bulunamaz.

☞ Seyirci oyun ya da konuşmalar esnasında eğilerek ya da yerinden kalkarak diğer oyuncuların ellerine bakamaz.

☞ Seyirci masaya oturunca hangi takımın seyircisi olduğunu beyan eder. Seyircinin yapacağı hatalar nedeniyle takımına ceza verilebilir.



## 32. BRİÇ PRENSİPLERİ NELERDİR?

☞ Briç, teknik bilgi ve h ner gerektirmesinin yanında, bir **kişisel karakter** meselesidir. Kişinin masadaki tavırları, ortağa ve rakiplere karşı davranışları karakterinin adeta aynasıdır.

☞ Briç, **kaliteli kişilerin** kaliteli ortamlarda yaptıkları kaliteli bir spordur. Kalitesiz briç ortamlarından uzak durulmalıdır.

☞ Briçte başarı, soğukkanlılık ve sürekli konsantrasyon, uygulanan sisteme tam hâkimiyet, kurallarla yasalarla, **ortama** saygıyla ve neşeli davranışlar sergilenmesine bağılı olarak artar.

☞ Briçte konuşmaların ve oyunun her aşamasında açık bir zihinle, sağlam şekilde **düşünmenin** yerini alabilecek bir başka husus yoktur.

☞ Teknik konuların yanında, briçte insanların da var olduğu ve **insan davranışlarının** (egoistlik, sevecenlik, temkinlilik, agresiflik,) oyunun sonucunu etkileyeceğı iyi anlaşılmalıdır.

☞ Konuşmalarda ve oyunda aceleci davranışlar gösterilmemeli, mevcut konuşma ya da oyun alternatiflerini değerlendirmek için **zaman iyi kullanılmalıdır.**

☞ Briçte **hırs (ego) kontrol edilmeli**, salt rakibi oynatmamak için yarışılmamalıdır.

☞ **BRİÇ İŞİ HESAP İŞİDİR.** Alınacak skordaki kâr/zarar hesaplarını zihnen s ratle yapabilmek için maçta uygulanan skor sistemi iyi bilinmelidir.

☞ Maçtaki molalarda gerçekten dinlenmeli ve bir sonraki seansa dinlenmiş olarak girilmelidir. Molalarda briç harici konular konuşulması önerilir.

☞  nceki ellerde yaşanan başarılar ya da felaketler o elde bırakılmış olmalı bir sonraki ele taşınmamalı, eski olaylar ile gereksiz tartışmalar konsantrasyon kaybına neden olmamalıdır.

☞ Canlılık ve dinginliğin, gerginlik ve sınırlılığı yeneceğı iyi bilinmelidir. Masada ufak tefek şeylerin konsantrasyonu bozmasına izin verilmemelidir.

☞ Aşırı heyecanlanıp elden gelenin en iyisini yapmaktan geri kalınmamalıdır. Oynamakta olan oyundan keyif alacak derecede de heyecan duyulmalıdır.

☞ Briçte sistem esastır. Cin fikirliklik yaparak sistemde önceden tanımlanmamış konuşmalar icat edilmemelidir.

☞ Siz Yer (Dummy) iken, zihnînizi dinlendirmeye bakın. Ortağınızın ya da rakiplerin oyununa yoğunlaşp kendiniz yormayın.

☞ Muhtemel felaketler karşısında ne yapmanız gerekeceğine önceden karar verin.

☞ Rakiplerin oynadıkları farklı sistemler hakkında da bilgi sahibi olunmalıdır. Briç bir **Harp Oyunu** kabul edilmelidir. Düşmanın stratejileri ve taktikleri hakkında harp öncesinde bilgi edinmek ve harbe hazırlanmak esastır.



*Ely Culbertson ve eşi Josephine kısa dalga radyo üzerinden yapılan bir briç maçında (New York – Buenos Aires). Nisan 1936*

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### BRIÇTE EL DEĞERLENDİRMESİ

Briçte 52 kart 4 oyuncuya dağıtıldığında, ortada birçok bilinmeyenlerin ve belirsizliklerin oluşturduğu bir karmaşa vardır. Briç oyuncularını, bu karmaşa ortamında bricin amacı gereği en fazla sayıda eli kazanabilmek için, kendi ellerindeki değerleri ortaklarına anlatma gayretine ve yarışına girişirler.

Bricin artırmalar safhasındaki bu yarışta başarılı olabilmek yani iyi konuşabilmek (bid-declare) için sadece iyi bir briç sistemine sahip olmak ve o sistemi tüm incelikleriyle kullanabilmek **yeterli değildir**. Briç konuşmalarında başarı, iyi bir briç sistemine hakim olmanın çok ötesinde ve belki de briç sisteminden daha öncelikli ve önemli olarak;

☞ Ortam hakkında doğru bilgiler edinmek ve

☞ İyi el değerlendirme beceri ve tecrübesine sahip olabilmeye bağlıdır.

Briç ortamı hakkındaki bilgileri:

☞ Kendi elimizdeki değerler,

☞ Ortağın iletmiş olduğu bilgiler ve

☞ Rakiplerin konuşmaları esnasında sızdırdıkları bilgiler oluşturur.

Doğru bilgiye dayanan el değerlendirmesi, konuşmalarda alınacak doğru kararların (kozu yükseltme, yarışma, cezalandırma, savunmada kalma) temelini teşkil edecektir.

### **33. EL DEĞERLENDİRMESİ NEDİR?**

Briçte El Değerlendirmesi oyuncunun elinin el kazanma gücünün olabildiğince doğruya yakın olarak kestirilmesi, belirlenmesi ve çok sayıda el kazanılabilmesi için yapılan zihinsel faaliyettir.

El değerlendirme sürekli, zihni işlemler dizisidir. El değerlendirme işlemleri, oyunda son elin son kartı oynanan son tura kadar devam eder. Bu husus, dikkatin sürekli şekilde masada yapılan eylemlere yoğunlaşmasını gerektirir. Sürekli olan bu zihinsel faaliyet, aklı yeteneklerin gelişmesine, hafızanın güçlenmesine ve unutkanlığın azaltılmasına olan olumlu etkileri nedeniyle bricin en yararlı yönlerinden biridir.

Değerlendirme;

☞ Dağıtılan kartlar ele alınınca başlar (**İlk Değerlendirme**).

☞ Artırmalar süresince ortaktan edinilen ve rakiplerden sızan bilgiler ışığında devam eder (**İkinci Değerlendirme**).

☞ Yer'in kartları görülünce o ana kadar yapılmış bulunan tespitler (ulaşılmış olan ön-kararlar) doğrulanır ya da düzeltilir (**Güncelleme**).

☞ Oyun süresince her yeni kart açıldıkça edinilen yeni bilgiler ışığında elde edilmiş olan bilgiler güncellenir (**Oyun İçi Değerlendirme**).

Briç masasında:

☞ Elin kozlu ya da kozsuz oyuna uygunluğu,

☞ Tahmini kaç el kazanılabileceği,

☞ Ortağın konuşmaları, (Kozu yükseltti mi, yeni bir renk mi konuştu, kontrladı mı?),

☞ Rakiplerin müdahaleleri (Cinsi, yeri, amacı),

☞ Kazanılacak skor ya da rakiplerin kazanacağı skorun avantaj/dezavantaj durumu,

☞ İlk Açılan Kart: Hangi rakibin, hangi rengin, hangi kartını, neden oynadığı,

☞ Hangi renkten kaç kart çıktığı ve bunların neler olduğu, dışarıdaki kartların muhtemelen nasıl dağılmış olabileceği,

☞ Hangi kartın (bilhassa onörün) hangi rakipten çıktığı,

☞ Görünmeyen onörlerin muhtemelen hangi rakipte olabileceği konularında sürekli el ve durum değerlendirmesi yapılır.

### **34. PUAN SAYMA METODU NEDİR?**

Dağıtılan kartlar ele alınınca yapılması gereken ilk iş elin **oyun gücünün** tespit edilmesidir. Bir elin oyun gücünü belirlemek için birçok yöntem vardır. Bu yöntemler içerisinde **Puan Sayma Metodu** günümüz briç dünyasında en yaygın olarak kullanılan yöntemdir. Puan Sayma Metodu ilk defa 1915 de Bryant McCampbell tarafından ortaya atılmıştır. Mc Campbell'in buluşu 1923 de Milton Work<sup>12</sup> tarafından geliştirilmiştir. Bu metodu Briç dünyasına kazandıran ve yaygınlaştıran ise büyük briç ustası Charles GOREN olmuştur.

---

<sup>12</sup> Amerikalı matematikçi ve Whist Uzmanı

Puan Sayma metodundan önce, briç elleri Kesin Eller (Quick Tricks) yöntemiyle değerlendirilmekte idi. Puan Sayma Metodunun temelini eldeki ve onörler ve onörlerin el kazanma gücü teşkil eder. Bu yöntemde, basit bir matematiksel kabul edişle, Aslar Ruadan, Rualar Damdan, Damlar da Valeden daha güçlü kabul edilir. Bu metotta onör kartlara **göreceli puanlar** verilir.

**Onör Puanları** (High Card Points-HCP):

- ☞ As= 4 HCP
- ☞ Rua = 3 HCP
- ☞ Dam = 2 HCP
- ☞ Vale = 1 HCP

Birçok itirazlar olsa da bu metot 1) Basitliği ve 2) Pratikliği yönleriyle tüm dünyada benimsenmiştir. Bu yöntemde;

☞ Her renkte 10 HCP olduğu (AKQJ = 10) ve destede toplam 40 HCP bulunduğu,

☞ 13 (ya da iyi 12) HCP ile oyunun açılabilceği (6+ el kazanılabileceği)

☞ Ortaklıktaki iki ortağın ellerindeki karşılıklı puanların toplamının ihaleyi belirleyeceği kabul edilir.

Puan sayma metodu bilhassa kozsuz oyunlarda iyi netice verir.

☞ 26 HCP ile 3 NT oynanır.

☞ 33 HCP ile 6 NT ve 37 HCP ile 7 NT oynanır.

Matematiksel yönleri olan Puan Sayma Metodunda 4 Vale 1 As kadar güçlü değildir. Ünlü Briç yazarı Marty Bergen, Puan Sayma Metodunun Asların ve 10-luların gücünü tam olarak ortaya koymadığını ve Damları aşırı güçlü gösterdiğini savunmakta ve aşağıdaki puan metodunu önermektedir<sup>13</sup>.

- ☞ As= 4,5 HCP
- ☞ Rua = 3 HCP
- ☞ Dam = 1,5 HCP
- ☞ Vale = 0.75 HCP
- ☞ 10 lu= 0.25 HCP

---

<sup>13</sup> Diğer Briç uzmanları ve yazarları da farklı Puan Sayma Metotları önermektedir.

## 35. BRİÇ ELİNİN ŞEKLİ VE DAĞILIM PUANLARI NEDİR?

Puan Sayma Metodunun basit ve pratik olmasına karşın, briç elini tüm özellikleriyle (bilhassa dengesiz ellerde) değerlendirme konusunda yetersiz kaldığı bilinmektedir. Bununla beraber briç uzmanları, el değerlendirmesine Puan Sayma ile başlamakta ve değerlendirme sürecinde eldeki kartlarda gizli olan diğer özellikleri de dikkate alarak, değerlendirmede daha gerçekçi sonuca ulaşmaktadır.

Bilhassa Kozsuz oyunlarda iyi netice verdiğine inanılan Puan Sayma Metodunun, birçok elde **doğru sonuçlar veremeyeceği** aşağıdaki örnekte görülmektedir:

♠ AK5		♠ QJ2	Küçük Şlem için karşılıklı ellerde
♥ 6543		♥ AK	33 HCP'nin yeterli olacağına
♦ AK	B D	♦ 7432	inanılırken örnek ellerde toplam
♣ AKT9		♣ QJ65	34 HCP olmasına rağmen sadece
			10 el kazanmak mümkündür.

Ellerdeki HCP toplamını sabit tutarken ellerin **şeklini** değiştirirsek:

♠ AK5		♠ QJ2	Sonucun değişebileceğini bu
♥ 65	:	♥ AK43	örnek göstermektedir. Kartların
♦ AK	B D	♦ 7432	uygun şekilde dağılımı sonucu,
♣ AKQJT9		♣ 65	34 puanla dahi Büyük Şlem
			mümkün olmuştur.

### Briç Elinin Şekli

Elin “Şekli” terimi, bir elin Dengeli (Balanced) ya da Dengesiz (Unbalanced) olduğunu ve eldeki renklerin uzunluklarını belirler.

0 adet	Çaka (Void-Chicane <sup>14</sup> )
1 Adet	Tekli (Singleton)
2 Adet	İkili (Doubleton)
3 Adet	Üçlü (Tripleton)
4, 5, 6,	Dörtlü, Beşli, Altılı

Dengeli El, hiç bir renkte kısalığı (tekli ya da çakası) olmayan eldir. 4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2 ellere primer dengeli 5-4-2-2-, 6-3-2-2 ve 7-2-2-2 gibi 2 adet ikilisi olan ellere de sekonder dengeli eller denir.

<sup>14</sup> Şikan okunur.

4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2 dağılımları, puan gücünün de uygun olması koşuluyla kozsuz (NT) oyununa daha uygun olarak tercih edilirken, dengesiz ellerde daha ziyade kozlu oyun düşünülecektir.

Renk uzunlukları yönünden eller Tek Renkli, İki Renkli ve Üç Renkli olarak sınıflandırılabilir.

**Tek Renkli Eller:** 5+ uzunlukta tek bir rengi olan ellerdir. Renkteki uzunluk arttıkça elin kozlu ya da kozsuz Oyun Gücü de artar. Örneğin; AKQxxxxxxx şeklinde tek bir uzun renge sahip olan bir el, dağınık ikincil onörleri olan 15 puanlık bir ele göre daha değerlidir.

**İki Renkli Eller:** 5+/5+ uzunlukta iki farklı rengi olan ellerdir. Burada 5/4 dağılımda, 4 uzunluktaki renk çok kaliteli olsa dahi, elin 2 renkli kabul edilemeyeceğini vurgulamak gerekir. 4 uzunluktaki renk Yan Renk olarak adlandırılır. Onör puan gücü yeterli olmasa, hatta gerekenin çok altında dahi olsa, elin İki Renkli olması, hem ofansif (hücumu dayalı) hem de defansif (savunmaya dayalı) oyunda, sahibine oyun ya da yarışma gücü üstünlüğü kazandırır.

**Üç Renkli Eller:** 4-4-4-1 ya da 5-4-4-0 şeklinde dağılımı olan ellerdir. Bu gibi ellerde, 4 – 4 koz fiti bulma ihtimalinin yüksek olması yönüyle değerli kabul edilir.

### **Dağılım Puanları**

Eli sadece HCP'lerle değerlendirmenin yeterli olmadığı anlaşılınca, bilhassa kozlu oyunlarda elin şeklinin getireceği ilave oynama (el kazanma) gücünün de matematiksel olarak değerlendirilmesi düşünülmüştür. Dağılım Puanları, Uzunluk Puanları ve Kısalık Puanları olarak bilinir:

### **Uzunluk Puanları**

Elde bir renkteki kartların adedinin normal değer kabul edilen 4'den fazla olması (uzunluk) elin oyun gücünü artırır. Renk ne kadar uzunsa, o renkteki kartların (küçük dahi olsalar) el kazanma gücü o derece artar. Elde uzun renkler varsa, elin oyun gücü eldeki HCP'ler ile tanımlanan gücün üstüne yükselir ve el değerlendirilir. Benzer şekilde Kozlu oyunlarda eldeki kozların adedinin çok olması da, az HCP ile çok el kazanılabileceğine gerekçedir.

♠: 8    ♥: 5    ♦:-/-    ♣: A K Q T 9 7 6 5 4 3 2

Yukarıdaki elde HCP olarak sadece 9 Puan vardır. Bu HCPlar yönüyle, ortalama bir değerdir. Ancak bu eldeki Trefliler koz kabul edildiğinde, elin oynama gücü artar ve el tek başına 11 el kazanabilir. Elde kayıp kartlar olan ♠ ve ♥ renklerinin asları da ortakta bulunabilirse, sadece 9 HCP ile 13 e kazanmak ve Trefli Büyük Şlemi oynamak mümkün olabilecektir.

Uzunluk Puanı olarak 4 den fazla uzunluğu olan renkler için:

☞ 5 uzunlukta renk = 1 puan

☞ 6 uzunlukta renk = 2 puan

☞ 7 uzunlukta renk = 3 puan hesaplanır ve eldeki HCP'lere eklenir.

♠	AKQT8	9	KJT53	4	K	3
♥	QT6	2	65		QJT8765	3
♦	T9		AJ	5	-/-	-
♣	QT5	2	KT965	3	KJ975	4
	<b>HCP Top.</b>	13		12		10
	<b>Uzunluk</b>	1		1+1		3+1
	<b>Top. Puan</b>	14		14		14

Bu yöntemle elde edilen toplam puanlar, elin ilk değerlendirmesi yapıldıktan sonra Oyunu Açmak ya da ortağa destek vermekle ilgili kararlarda kullanılır.

### Kısalık Puanları

Bir koz renginde **anlaşma sağlandıktan sonra (fit)**, elde kısa renklerin olması (0, 1 veya 2 adet) elde Çakma Gücü yaratır. Fitten sonra elde çakma gücü varsa, HCPlar toplamına Kısalık Puanları eklenir. Bu yöntem Toronto'da William Anderson tarafından bulunduktan sonra 1940'larda Charles GOREN tarafından benimsenmiş ve geliştirilerek kullanılmıştır. Kısalık Puanları konusunda Briç dünyasında bir fikir birliği yoktur. Kimi uzmanlar;

Çaka = 3 Puan

Tekli (singleton) = 2 Puan

İkili (doubleton) = 1 Puan

ilave edilmesini önerir.



Diğer bazı yazarlar ise kısalık puanı olarak;

Çaka = 5 Puan

Tekli (singleton) = 3 Puan

İkili (doubleton) = 1 Puan ilavesini savunmaktadırlar.

Burada önemli olan ortaklığın belirli bir yöntemi benimsemeleri ve tutarlı şekilde uygulamalarıdır.

### **Elin Gücü**

Puan Sayma Metoduna dayanarak HCP güçleri yönüyle Briç elleri başlangıçta aşağıdaki şekilde değerlendirilir. Burada gösterilen değerler örnek niteliğindedir ve çeşitli briç sistemlerinin farklı uygulama değerleri vardır.

<b>Briç Ellerin Gücü</b>			
<b>Oyunu Açan</b>		<b>Cevapçı</b>	
12 -14 HCP	Minimum. Açış Eli	0-4 HCP	Pas Eli
15-16 HCP	Azami Açış Eli	5-8 HCP	Zayıf El
17-19 HCP	Davet Eli	9-10 HCP	Destek Eli
20-22 HCP	Güçlü El	10-11 HCP	Davet Eli
23+ HCP	Oyun Eli	13+ HCP	Güçlü El
6-9 HCP	Zyf. Açış Eli		
10-11 HCP	Hafif Açış Eli		

### **Ekibin Müsterek Ellerin Oyun Gücü**

Briç ekibinin kazanacağı elleri, diğer birçok faktörün yanında, karşılıklı ellerindeki güçler (puanlar) belirler. Bu en basit şekli ile;

$$\text{AÇANIN PUANLARI} + \text{CEVAPÇININ PUANLARI} = \text{OYUN PUANI}$$

şeklinde formüle edilebilir. Karşılıklı ellerde;

- ☞ 25/26 Puan ile 3NT,
- ☞ 25/26 Puan ile 4Majör oyunu (en az 8 adet koz olmalı)
- ☞ 28/29 Puan ile 5 Minör oyunu (en az 8 adet koz olmalı)
- ☞ 33 HCP ile Küçük Şlem
- ☞ 37 HCP ile Büyük Şlem

oynanabileceği kabul edilir.

Her iyi elle, oyunun bizzat oynanması gerekli ya da zorunlu değildir. Kısmî skor oyunları ve savunma oyunu da briç kavramı içerisindedir. Bazı iyi ellerde savunmada kalmak ve rakipleri batırmak daha iyi skor sağlayabilir.

## **36. EL DEĞERLENDİRME FAKTÖRLERİ NELERDİR?**

El Değerlendirme sürecinde Temel Puan Sayma Metoduna **ilaveten** elde gizli olan aşağıdaki faktörler iyi anlaşılmalı ve önemle göz önüne alınmalıdır.

### **Elin Şekli**

Kozlu oyunlarda uzun renge sahip olmak, aranan bir özelliktir. Oyun Kozsuz oynansa dahi uzun bir renk, fazla el kazanma potansiyelini artırır. Elde uzun renk olmasa dahi 4-4-3-2 eli 4-3-3-3 eline göre iki yönden daha güçlü kabul edilir. Oyun kozlu ise, ikili (doubleton) renk çıkararak el kazanabilme olasılığını artırır. Eldeki 4-4 iki renk 4-3 renklere göre daha fazla sayıda el kazanma fırsatı yaratır.

Elde 5 uzunlukta bir renk olması, o renkte fazladan 2 el daha kazanma fırsatı anlamındadır. Bu nedenle hem fazla el kazanma şansı hem de çakma gücü olması yönleriyle 5-3-3-2 eli şekil yönünden iyi bir el olarak kabul edilir. Elin dağılımsallığı arttıkça elin oyun gücü artar. Aşırı dağılımsal ellerde az HCP ile çok iş yapılabilir.

### **Yan Renk**

Koz renginin 5+ uzunlukta olması idealdir. Koz rengi dışında eldeki 4 ya da daha uzun renge Yan Renk denir. Uzun koz rengine ilaveten elde 4 ya da tercihan daha uzun iyi bir rengin varlığı elin değerini artırır. 7-2-2-2 şekli pek sevilmezken 7-3-2-1 bir nebze daha iyidir. 7-3-3-0 ya da 7-4-2-0 elleri oyun gücü daha yüksek eller olarak kabul edilir. Benzer şekilde 5-4-2-2 ve 5-4-4-0 elleri 5-3-3-2 eline göre daha değerlidir, zira 4 uzunlukta yan renkleri vardır.

### **Ölü Kartlar**

Değersiz ikililer (doubleton), bilhassa yarışmalı ihalelerde felâketlerin habercisidirler. Şayet rakipler size karşı saldırgan (agresif) konuşmalar yapıyorlarsa, elinizde bu gibi değersiz ikililer varsa kararınız, oyunu sizin oynamanızdan ziyade, rakibi cezalandırmak yönünde olmalıdır. “xxx” gibi üçlüler (tripleton) de, her ne kadar ikililer kadar kötü olmasalar da “Ölü Kartlar” olarak değerlendirilirler. Üçlülerin yegâne farkı bu renkte ortağın kısa (tekli ya da çaka) olma ihtimalinin daha yüksek olmasıdır.

## Onör Kombinasyonları

El kazanma şansı fazla olan onörlerin elde bol olmasının elin gücünü artıracığı çok belirgindir. Onörlerin bitişik olması (KQ, KQJ, QJ, QJT gibi) el kazanma potansiyelini kesin hele getirir. Onör dizisinin kırık olması, yani AQ, AJ, KJ, KT, QT gibi aralarında boşluklar bulunması bu onörlerin her ikisinin birden el kazanma gücünü şüpheli kılar.

## Kapama Kartları (Cover Cards)

Ortağın elindeki kayıp (loser) kartlardan birini veya birkaçını kazanabilecek ve dolayısıyla kayıpları ortadan kaldıracak olan kartlar, Kapama Kartı (Cover Cards) olarak tanımlanır. Bunlar, genelde Aslar ve KQ kombinasyonlarıdır. Kapama Kartları yönünden zengin el iyi eldir.

Ortağın çaka (void) olan rengi karşısındaki As, bazen Kapama Kartı görevini görmeyebilir. Rakipler kendi alıcı (winner) kartlarını çekmeye başlamazdan önce, eldeki bu Ası kullanma fırsatı bulunabilirse, bu As Kapama Kartı sayılır. Ortağın elindeki tekli (singleton) bir rengin karşısındaki Rua, Kapama Kartı sayılmaz.

## Onörlerin Yerleri

Aşağıdaki durumlarda onörlerin göreceli gücü artar.

☞ Uzun renklerde onörlere sahip olmak iyidir. 5 uzunluktaki ara kartlardan oluşan 86532 gibi bir renk değersiz kabul edilirken (belki 1 el kazanabilir) KQJ43 gibi bir renk **kaliteli** ve değerlidir.

☞ Ortağın konuştuğu renklerde Dam, Vale gibi ikincil onörlere sahip olmak iyidir. Hele bu onörler QJx JT9 gibi bitişik ise değerleri daha da artar.

☞ İdeal bir destek eli, ortağın tabii (natürel) anlamda konuşmadığı renklerde Birincil Onörlere (A, K), ortağın konuştuğu renklerde de İkincil Onörlere (Q, J, T) sahip olan bir eldir.

☞ Sağdaki Rakip (Right Hand Opponent-RHO) konuştuğunda bu renkteki Onörler “Koltuk Altı”ndadır (Onside) denir ve el kazanma gücü göreceli olarak artar.

Aşağıdaki durumlarda onörlerin değeri azalır:

☞ K, Q, J gibi tekli ya da Qx, Jx gibi ikili olduklarında bu onörlere Korunmasız Onörler denir. Korunmasız onörlerin başlangıçtaki el kazanma güçleri yok varsayılır.

☞ Soldaki Rakip (Left Hand Opponent-RHO) konuştuğunda bu renkteki Onörlerin el kazanma gücü göreceli olarak azalır. Bu onörler hiç el kazanamayabilir.

☞ Onörler bitişik değilse güçleri azalır.

### **Onörlerin Savunma Gücü**

Elinizdeki Rualar ve İkincil Onörler (Dam ve Valeler) rakiplerin renginde ise, savunma oyununu düşünmelisiniz. Ortağınızdaki “xxx” şeklindeki değersiz kartlar karşısındaki Ruanız, oyunu siz oynadığınızda, büyük bir ihtimalle işe yaramayacaktır, ama savunmada bu Rua rakibin korkulu rüyası olacaktır.

### **Gövde Kartları ve Renk Örgüsü**

10-lu ve 9-lular ve 10-9-8 dizisindeki gibi peş peşe geliyorlarsa, 8-liler de gövde kartı olarak isimlendirilir. K J T 9 ya da Q T 9 7 gibi renkler, A 5 4 2 ya da K 6 4 3 gibi renklere göre daha değerlidir.

Renkteki kartların peş peşe geliyor olmaları, Kart Örgüsü'nün iyi olduğuna işaret eder. El değerlendirmesi açısından QJ1098x şeklinde **sağlam örgülü** kartlara sahip olmak, KJxxxx şeklinde **kırık örgülü** bir renge sahip olmaktan iyidir.

Bu renkler ortağınızda kısa olduğunda (tekli ya da çaka), QJ1098xx kombinasyonu sadece iki el kaybedecek iken, KJxxxxx şeklindeki dağılımı olan renkte üç hatta daha fazla el dahi kaybedilebilir.

### **Koz Fiti**

Karşılıklı ellerdeki koz adedinin 8 ya da daha fazla olmasına Koz Fiti denir. Ortakta kozlar 5 adet iken sizde 3 adet ise ya da ortağın 4 adet olan kozu sizde de 4 adet ise “*koz fiti oluşmuştur*” ya da “*koz fiti vardır*” denir. Koz fiti olan eller iyi ellerdir. Koz fitinin olmaması misfit olarak adlandırılır ve bu durumda elin değeri düşer

Bilhassa rakiplerin müdahalede bulunduğu yarışmalı artırmalarda eldeki **toplam koz adedinin** ve fitin varlığının önemi artar.

## Kısalık Karşısında Onör İsrافی

Ortağınızın kısa olduđu (0-1) bir renk karşısında sizin elinizde değerli onörler varsa, bu onörler bir anlamda israf olmaktadır. Kısalık karşısındaki onörler kendileri el kazanırken, elin çakma gücünden tam anlamıyla yararlanılamamış olacaktır. Bu onörler kısa renk karşısında olmayıp başka renklerde toplanmış olsalardı ve kısa rengin karşısında değersiz ara kartlar (xxxx, xxx) bulunsaydı elin çakma gücü artacak, elin değeri yükselecekti<sup>15</sup>.

İsraf Var	İsraf Yok
AKTx	AJxx
KQx	Jxxx
QJTx	xxx

Kısalık karşısında sadece As yada Vale olduđuunda israf olmadığı kabul edilmelidir. Diğer onörlerin varlığı, bu onörlerin israf olacağı anlamındadır.

## Ortağın renkleri

Ortak birden fazla renk konuştuğunda, bu renklerin birinde 4+ adet kart varken diğer rengin kısa (0-1) olması, elin çakma gücünü ve değerini artırır.

## Kesin (Sağlam) Eller (Quick Tricks)

Büyük Onörlerden (A, K, Q) oluşan kart kombinasyonlarına Kesin-Sağlam Eller (Quick Tricks) denir.

Bu onörlerin yan yana gelmeleri sağlam el sayısını belirler. Kesin Eller, Oyunu Açma kararını da etkiler. Kesin El Hesaplaması Kontrat Brici öncesi oynanmış olan Sistemlerin (Culbertson) esasını teşkil eder. Kesin eller aşağıdaki tabloya göre hesaplanır:

<b>Aynı renkte As ve Rua</b>	<i>2 Kesin El</i>
<b>Aynı renkte As ve Dam</b>	<i>1, 5 Kesin El</i>
<b>Aynı renkte Rua ve Dam</b>	<i>1 Kesin El</i>
<b>Bir As</b>	<i>1 Kesin El</i>
<b>Korunmuş bir Rua</b>	<i>0.5 Kesin El</i>

---

<sup>15</sup> Onör israfı olmaması durumunu ÇAKA FİTİ olarak isimlendirmek anlam uygunluğu yönüyle önerilir. Çaka Fiti, bazı yayınlarda 'duplikasyon' olarak tanımlanmaktadır.

## Zon (Vulnerability) Durumu

Zon durumunun Lehte veya Aleyhte oluşu, elin puan değerini artırmaz, ancak konuşmada eldeki diğer etken özelliklerin de (elin şekli, gövde kartları, kart örgüsü, onörlerin yerleri v.b.) göz önüne alınmasını gerektirir. Lehte Zon durumunda atak, Aleyhte Zon durumunda temkinli davranmak iyidir.

## Renk Kalitesi

HCP gücü aynı olsa da, onörlerin yerleşimi, gövde kartları, renklerin uzunluğu ve örgüsü gibi kıstaslar, elin ve rengin ve kalitesini doğrudan etkiler. Oyunun gelişiminde olası felâketlerden kaçınmak için, kalitesiz eller ve kalitesiz renklerle gereksiz maceralara girmekten uzak durulmalıdır. Renk Kalitesi, o renk koz olduğunda hangi seviyeye kadar konuşulabileceğinin bir göstergesidir. Renk Kalitesi aynı zamanda, belirli bazı konuşmaların yapılıp yapılmaması gerektiği konusunda bir uyarıcıdır.

Bir rengin kalitesi, kişisel yargılarla değerlendirilmemeli bu konuda ortaklar arasında bir anlayış birliği sağlanmalıdır. Renk Kalitesi, Renk Kalite Puanı-RKP (Suit Quality Point-SQP) ile ölçülür.

Bir rengin Kalitesi'nin ölçülmesi için renkteki kart adedine, o renkteki onör sayısı ilave edilir. Elde edilen değer, Renk Kalite Puanı'dır. Onör olarak A, K ve Q dikkate alınır. Vale ve 10-lu dizide büyük onörler varsa, ölçüme dahil edilir. Örnekler:

Kartlar	Renk Kalite Puanı (RKP)	Kartlar	Renk Kalite Puanı (RKP)
QT653	$5 + 1 = 6$	T65432	$6 + 0 = 6$
QJ853	$5 + 2 = 7$	KT6542	$6 + 1 = 7$
KQJ54	$5 + 3 = 8$	KJT542	$6 + 3 = 9$
KQJ653	$6 + 3 = 9$	KQ7542	$6 + 2 = 8$
AKQ542	$6 + 3 = 9$	AKQJ54	$6 + 4 = 10$

RKP en az 8 ise renk kalitesi iyi, 9 ve daha fazla ise çok iyidir. Renk Kalitesi, rengin hangi seviyede konuşulabileceğinin/gösterilebileceğinin bir ölçütüdür.

- ☞ **RKP 7** = bir seviyesinde bir konuşma
- ☞ **RKP 8** = iki seviyesinde bir konuşma
- ☞ **RKP 9** = üç seviyesinde bir konuşma

## **İleriye Plânlama**

El Değerlendirmesi yapılırken, artırmalar esnasında oyunun ileri aşamalarında nasıl davranılacağı da düşünülmelidir. Artırmalar esnasında Cevapçının ve rakiplerin yapabilecekleri konuşmalar tahmin edilerek, olası eylemler öncesinden plânlanmalıdır. Böylesi bir plânlama yapılmayıp, konuşma sırası geldiğinde uzun süre düşüncelere dalmak, briç etiğine uymaz.

### **Onörlerin Gerçek Değerleri**

Eldeki onörler, sahip oldukları puan güçleri yanında Negatif ve Pozitif değerlere sahip olmaları yönüyle incelenmelidir.

**Onörlerin Negatif Değerleri:** Aşağıdaki durumlarda onörlerin etkinlikleri azalır.

- ☞ Ortağın rengi dışında KQ, QJ, Qx, Jx gibi ikili olmaları.
- ☞ As hariç, tekli olmaları (K, Q, J).
- ☞ Ortağa destek vermeyi düşünürken elde rakiplerin renginde onörler olması.
- ☞ Araya Girmeyi (Overcall) düşünürken onörlerin koz renginde değil, yan renklerde olması.
- ☞ Oyunu Trefli ile açarken yan renklerde ikincil onörler olması.
- ☞ Onörlerin soldaki rakibin (LHO) renginde olması.

**Onörlerin Pozitif Değerleri:** Aşağıdaki durumlarda onörlerin etkinlikleri artar.

- ☞ Onörlerin uzun renklerde toplanmış olması (**İYİ**)
- ☞ Uzun renklerdeki onör adedinin bol olması (**DAHA İYİ**)
- ☞ Uzun renklerde BİTİŞİK onörler bulunması (**EN İYİ**)
- ☞ Onörlerin ortağın renginde olması
- ☞ Araya Girme kararı verirken, onörlerin Araya Giriş renginde toplanmış olmaları.
- ☞ Onörlerin olduğu renkte Gövde Kartlarının da bulunması (8, 9 ve 10 lular).
- ☞ Onörlerin sağdaki rakibin (RHO) renginde olması

Yukarıda sıralanan kıstaslar yarışmalı ihalelerde karar verme güclüğü çekilen, sınırdaki (marjinal) ellerde yapılan değerlendirmelerde yararlı olur. Pozitif değerlere sahip olan ellerle atak davranılmalı, negatif değerlere sahip olan onörlerle temkinli hareket edilmelidir.

## 37. EL DEĞERLENDİRMESİ NASIL YAPILIR?

El Değerlendirmesini, uzun vadede her oyuncu kendi deneyimlerine dayanarak, kendi geliştireceği yöntemle gerçekleştirecektir. Bu konuda doktrin haline getirilmiş, işlem adımlarını sıralayan bir liste mevcut değildir. El Değerlendirmesi konusunda bu noktaya kadar yazılanları özetleyici nitelikteki, aşağıdaki bilgiler bu konuda bir rehber olabilir.

☞ Değerlendirme işlemi bazı durumlarda uzun bir süreyi gerektirebilir. Bu noktada zaman, iyi kullanılmalıdır. “*Fazla düşünmek, acemilik belirtisidir*” ya da “*Çok düşünmek başkalarını rahatsız eder*” önyargılarıyla telaşa kapılmak ve eli tam anlamıyla değerlendirmeden aceleci davranışlar göstermek yanlıştır.

☞ Kartlarınızı elinize aldığınızda mutlaka sayın ve renklerine ayırarak muntazam şekilde<sup>16</sup> dizin. Elde, diğerlerinin altında saklı kalmış olması nedeniyle ilk bakışta görünürde olmayan bir kart, artırmanın ileri aşamalarında ortaya çıkarsa, hoş olmayan sıkıntılı bir durumla karşı karşıya kalırsınız.

☞ Elde kaç adet Sağlam/Kesin El (Quick Tricks) olduğunu belirleyin. 3 sağlam elle (A+A+A ya da AK+A) oyun açılmalıdır<sup>17</sup>.

☞ Tabii ki, ortaklığınızda belirlediğiniz yönetime uygun olarak puanlarınızı sayın. Puan sayarken, Puan Sayma Sisteminin kölesi olmamanız gerektiğini hatırlayın. Puan Sayma Sistemi sizin vazgeçilmez hizmetkârınız olmalıdır. Puan Sayma Sistemi oyunculuk stilini (Atak/Temkinli) ortadan kaldırmaz. Puan saymak, elin ne kadar sıcaklığa veya soğukluğa dayanabileceğini gösteren, adeta bir termometredir. Kendi elinizin dayanıklılığını en iyi siz bilirsiniz.

☞ Konuşmalar sürerken eldeki puanlarla elin tüm kalitesini yeniden inceleyin. Değerlendirme faktör ve kıstasları ışığında, elin ilk değerini yükseltin ya da azaltın. Bu noktada, Sistem gerekleri içerisinde neler yapabileceğinize dair ön kararınızı verin.

---

<sup>16</sup> Kartları elinizde tutarken her zaman ♠, ♥, ♦, ♣ sırasında yerleştirmeyin. Dikkatli bir rakip kartın elinizde nereden ve kaçınıcı kart olarak çıktığına da dikkat eder.

<sup>17</sup> Oyunun kaç Sağlam Elle açılacağı ortaklık anlaşmasını gerektirir. Ekibin ataklık (agressiveness) anlayışına göre kimileri 2½, hatta 2 sağlam elle de oyun açarlar.



☞ Bu kararlar:

○ Kozlu Oyun (Majör/Minör) Açmak. Oyunu Açma kararı verdi iseniz ‘Kaç El Kazanacağımıza’ da karar verin<sup>18</sup>. Oyunu kozlu açan bir oyuncu, en az 6 el kazanacağını (7 kayıp) vaat etmektedir.

○ Kozsuz Oyun (No Trump-NT) Açmak.

○ Ortaktan gelebilecek desteğin şekline göre (destek var, destek yok) oyun seviyesini kestirin.

○ Soldaki ya da sağdaki rakibin müdahalesi karşısında yapabileceğinizi, alternatifleriyle düşünün.

○ Oyunu açacak güç yoksa ya da HCP gücü olmasına rağmen **ikinci bir yasal konuşma** yapma yeteneği bulunamıyor ise, dinlemede kalın, gelişmeleri bekleyin.

☞ Artırmada rakipleri ve ortağınızı çok iyi dinleyin ve anlayın. Rakiplerin yaptığı ancak onların Anlaşma Kartında olmayan ve sizin bilmediğiniz konuşmaların ne anlama geldiğini sormak, Briç Yasalarına göre doğal hakkınızdır. Bu hakkınızı iyi kullanın.

☞ Ortağınızın konuşmasına veya sessiz kalmasına ve rakiplerden gelecek müdahalenin cinsine göre (Araya Giriş, Çıkış Kontru, Preempt, Fed) elinizi yeniden değerlendirin.

☞ Ortağın verdiği desteğe göre kaç el kazanacağınızı tekrar değerlendirin. Değer kaybeden ve kazanan kartlarınızı/onörlerinizi belirleyin ve elin değerini artırın ya da azaltın.

☞ Briç masalarında genelde dikkatlerden kaçan **HESAP İŞİ’ne** mutlaka dikkat edin. Uygulanan skor sistemine göre, her turda rakiplerin ve sizin kaç puanlık skor için yarıştığınızı süratle, zihnen hesaplayın. Buna göre bir sonraki eyleminizin (kozu yükseltmek, yarışmaya devam etmek, ceza için kontrolamak, feda deklarasi yapmak, savunmada kalmak) skor yönünden (maddi) avantaj ve dezavantajlarını iyi değerlendirin.

☞ Skor yönünden avantajlı bir durum yoksa Briç etiğiyle bağdaşmayan KUMARBAZ ya da EGOİST davranışlarda bulunmayın. Sistem gerekleri içerisinde kalmak şartıyla **Değerlendirme Gücünüzü** ve yeteneğinizi kullanmak ve oyunculuk stilinize uygun konuşmak yanlış değildir.

---

<sup>18</sup> Bu noktada Kayıp Eller veya Kazanılacak Eller yöntemlerinden birini ya da her ikisini kullanabilirsiniz.

### 38. OYUN HEDEFLERİ NEDİR?

26 HCP ile oyun, 33 HCP ile küçük şlem ve 37 HCP ile büyük şlem oynanabileceğini, varsaydığımızda ekipteki oyuncuların karşılıklı güçlerinin bir araya gelmesiyle ortaklığın Oyun Hedefleri aşağıdaki tabloda gösterildiği şekilde tanımlanır.

Cevapçı ↓	Açan →			
	Min/Maks. 13-15(16)	Davet 17-19	Oyun 20-22	Kuvv. 23+
Zayıf 5-9	Kısmî Skor Oyunu	Kısmî Skor/Zon Ara.	Koz/NT Oyunu	Şlem?
Davet (10)11-12	Kısmî Skor/ Zon Araş.	Koz /NT Oyunu	Şlem?	Şlem?
Kuvvet 13+	Koz /NT Oyunu	Şlem?	Şlem?	Büyük Şlem?

Oyunu ortağı açtığında Cevapçı:

- ☞ Eli zayıf ise kendini **SINIRLAMALIDIR.**
- ☞ Oyuna yakın değerleri varsa **DAVET ETMELİDİR.**
- ☞ Oyun değerleri varsa (13HCP) **OYUNU İLAN ETMELİDİR.**
- ☞ Şlem/Oyun ihtimalini görüyorsa **ZORLAMALIDIR.**

**BRİÇ İŞİ, HESAP İŞİDİR.  
BRİÇTE YANLIŞ HESAP, ORTAKTAN GERİ  
DÖNMEZ.**

# Dördüncü Bölüm

## BRIÇ SİSTEMLERİ

### GENEL

Bricin iki önemli unsuru vardır. Bunlar, **Ortak** (takım/ekip) ve **Briç Sistemidir**. Briç sistemi, briç masasında ortakla iletişim kurmanın yegâne vasıtasıdır. Konuşma dilleri aynı olmayan kişilerin günlük hayatta anlaşmaları nasıl mümkün değilse, aynı Briç Sistemi üzerinde anlaşma sağlamamış oyuncuların da güzel briç oynamaları beklenemez.

Briç Sistemi, briç ekibindeki oyuncular arasında önceden belirlenerek kabul edilmiş, ekipteki oyuncuların yapacağı her türlü konuşmanın (bid) anlamını detaylı şekilde tanımlayan, Ön-Kabuller (Agreements) ve Özel Anlaşmalar (Conventions) topluluğundan meydana gelen **kodlanmış** bir lisandır. Sistem, ortakların birbirlerinin ellerini tam anlamıyla anlamalarını ve böylece en uygun ihaleye (contrat) karar vermelerini sağlayan bir araçtır.

Briç oyununun dünyada popüler ve yarışsal bir oyun olmaya başladığı ilk günlerden bu yana briç ortaklıkları, karşılıklı ellerindeki saklı  $13+13=26$  kartı birbirlerine tanımlamaya yarayan

- ☞ Sistemler (Metotlar),
- ☞ Yaklaşımlar,
- ☞ Özel Anlaşmalar (Conventions),
- ☞ Yorumlar (Treatments),
- ☞ Formüller,
- ☞ Teknikler,
- ☞ Taktikler arama ve keşfetme gayreti içinde olagelmışlerdir.

Bu şekilde ellerindeki gücü matematiksel değerlere (puan) dayanarak anlatma ve ellerinin şeklini birbirlerine en iyi tanımlayacak sistemi yaratmaya çabalamışlardır.

Briç sistemi, lisana benzer. Briç Sistemine Konuşma (Bidding) Lisanı da denir.

Briç lisanında 15 yasal kelime vardır. Bunlar:

☞ 5 adet renk (denominasyon) ismi: Pik, Kör, Karo, Trefli + Kozsuz= 5

☞ 7 seviye rakamı: 1, 2, 3, 4, 5, 6 ve 7

☞ Kontr, Sürkontr, Pas= 3

$5+7+3= 15$  kelimedir.

Masada bir oyuncuya 635.013.559.600 farklı briç eli dağıtılabılır. Bu kadar çok sayıdaki elin;

☞ Açış Eli (Zayıf/Hafif/Normal Açış)

☞ Gücü (Pas Eli, Davet Eli, Destek Eli, Oyun Eli olmaları)

☞ Şekli

○ Dengeli, Dengesiz

○ Tek Renkli, 2 Renkli, 3 Renkli

☞ Eldeki Onörlerin Yerleri

☞ Kazanılması düşünülen El (Trick) adedi

ve daha birçok bilgi Briç Lisanındaki sadece 15 kelimeyle tanımlanacaktır. Briç Lisanındaki kelime adedinin çok kısıtlı olmasının yanında tanımlanması gereken bilgilerin çokluğu, etkin bir briç sistemine (lisanına) olan ihtiyacın önemini açıkça ortaya koymaktadır.

Her briç sisteminin kendi içinde **alt-sistemleri** vardır. Bu alt sistemler:

☞ Oyun açıldığında (majör, minör, kozsuz açışlar)

☞ Ortaktan Koz Fiti bilgisi geldiğinde (veya koz fiti inkâr edildiğinde)

☞ Ortak yeni bir renk gösterdiğinde (veya ortak sessiz iken)

☞ Sağdaki ya da soldaki rakip müdahale ettiğinde

☞ Ortak yarışmayı başlattığında (veya ortak yarışmıyorken)

☞ Ortak ya da rakip Kontrladığında/Sürkontrladığında

☞ Ortak özel bir soru sorduğunda

verilecek cevaplarla uygulanacak eylemleri tanımlar.

## 39. SİSTEM YAPISI NASILDIR?

Briç sistemleri, ortaklar arasındaki iletişimin (bilgi alışverişinin) **Çift Yönlü** (Full-Dublex) ya da **Tek Yönlü** (Half-Dublex) olarak düzenlendiği iki tipten birine girer. Çift Yönlü iletişim modelinde ortakların her biri, diğerini sorgulayabilir. Bu modele uygun sistemler genelde tabii (natürel) sistemlerdir.

Tek Yönlü iletişim modelinde ise, ortaklardan biri pasiftir ve sadece diğer ortağın sorularına cevap verir; sorgulayamaz. Çift yönlü sistemlerde hangi konuşmanın zorlayıcı (forcing) olduğu konusunda ortaklar arasında sık sık hararetli tartışmalar görülebilir. Öte yandan tek yönlü sistemler genelde sun'idir (artificial), ancak hafıza zorlayıcıdır.

Bazı sistemlerde ÖNCE-UZUN/PAHALI-RENK gösterilirken, diğer bazı sistemlerde ÖNCE-KISA/UCUZ-Renkle işe başlanır (Canape).

Dünyada 100'lerce briç sistemi olduğu bilinmektedir. Dünya Briç Federasyonu, bir sistemin genel özelliklerini genel hatlarıyla şu şekilde tanımlamaktadır:

<b>Ortalama El</b>	Milton Work Puan sistemine göre, dağılım puanları hesaba katılmaksızın 10 HCP.
<b>Zayıf</b>	Onör kart gücü ortalama elden az
<b>Kuvvetli</b>	Onör kart gücü ortalama elden bir Rua (3 Puan) ya da daha fazla
<b>Natural</b>	Bir konvansiyonel (Yasa 40B1(a) tanımlanmış) olmayan bir konuşma ya da oyun
<b>Uzunluk</b>	Üç ya da daha fazla kart
<b>Kısalık</b>	İki ya da daha az kart

## 40. BRİÇ SİSTEMLERİNİN TÜRLERİ NELERDİR?

Dünyada konuşulan farklı lisanlar olduğu gibi farklı briç sistemleri vardır. Bazı briç oyuncuları bir lisanla yetinmeyip, farklı ortaklarla farklı briç sistemini kullanırlar. Konuşma lisanında olduğu gibi, briç lisanında da kelimelerin anlamları kullanıldıkları yere ve zamana göre anlam değiştirir. Örneğin, rakibin rengini konuşmak, bazen doğal anlamından farklı bilgilere işaret edebilecektir.

Yapıları yönüyle sistemler, Tabii (Natural) Sistemler ve Sun'î (Artificial) Sistemler olarak iki temel gruba ayrılır. Tabii sistemlerin öğrenilmesi ve uygulaması kolayken, sun'î sistemlerin etkinlikleri fazladır ancak hafızanın yükünü artırır. Tabii Sistemlerde konuşulan renk ve seviye doğal anlamında iken, yani 1♣ Oyun açışı “*Treflileri koz olarak öneriyorum*” anlamında iken Sun'î Sistemlerde bu konuşma çok farklı anlamlara gelebilir.

Farklı briç sistemleri aynı briç elini kendi sistem yapılarına göre farklı konuşmalarla tanımlarlar. Örnek:

♠	A J	<i>Bu eli bazı sistemler kuvvetli bir el</i>
♥	K Q 2	<i>anlamında 2♣ ile tanımlarken bazı</i>
♦	A K Q 9 5 3	<i>sistemlerde 1♣ açışı kuvvetli el anlamına</i>
♣	A 8	<i>gelmektedir.</i>

Aynı şekilde oyunu 2♦ ile açmak bazı sistemlerde “elim kuvvetli ve Karolarım kaliteli” anlamına gelirken, bazı sistemlerde 2♦ çok farklı anlamlar taşıyabilir.

Uygulanan sistemdeki her konuşmanın anlamı oyuncular arasında yorum farkı olmaksızın aynı şekilde anlaşılmalıdır.

### **Natürel Sistemler**

- ☞ Birinci seviye oyun açışları, (11)12 -20(22) puanla yapılır,
- ☞ Oyun açışları majör bir renkte 4 veya 5, minör bir renkte 3 veya 4 adet kart vaat eder.
- ☞ 1NT her zaman dengelidir. 15-17, 16-18 ya da 12-14 Onör Puanı (High Card Points-HCP) gösterir.

☞ 2♣ genelde 23+HCP ya da tek renkli güçlü bir el vadeden kuvvetli bir eli tanımlar.

☞ 2NT, 20-22 HCP ve dengeli bir el vaat eder.

☞ 2♦, 2♥ ve 2♠ çeşitli konvansiyonel anlamlar ifade eder (Zayıf ya da Kuvvetli 2 ler)

Örnekler: Standard Amerikan, ACOL, Bir Üzeri İki Oyun Zorlaması Sistemi, Fransız 5-li Majör Sistemi

### **Sun'i Sistemler**

☞ Kuvvetli Trefli (Strong Club) sistemleri: En yaygın sun'i sistemdir. 1♣ çok güçlü farklı eller (16+ HCP) tanımlar, diğer 1 seviye açışlar, azami 15 HCP ile sınırlıdır. Örnekler: Vanderbilt club, Precision club, Blue club.

☞ Küçük Trefli (Small Club) sistemleri: 1♣ açışı belirsizdir, dengeli, ya da tek renkli güçlü veya uzun Treflileri gösterebilir. Örnekler: Vienna club, Roman club, Polish club.

☞ Güçlü Karo (Strong Diamond) sistemleri: 1♦ açışı çok güçlü bir el tanımlarken, 1♣ belirsizdir. Örnekler: Leghorn Diamond.

☞ Güçlü Pas (Strong Pass) sistemleri: Pas geçmek, güçlü bir açış puanı (11/12+) vaat eder. Diğer açışlar FERT (fertilizer) olarak adlandırılır ve zayıf el gösterir. Dünya Briç Federasyonunca (WBF) yasaktır.

☞ Role (Relay) Sistemleri: Ortaklardan biri sıradaki en ucuz konuşmayı yaparken diğer ortak dağılım ve HCP gücünü kodlu bir şekilde tanımlar. Örnekler Moscito sistemi, Symmetric relay.



*Briç Sınıfı*

## 41. SİSTEM KONUŞMALARI NASIL OLUR?

Her Briç Sisteminde;

- ☞ Elinin gücünü ortaya koyan
- ☞ Eldeki renk(ler)i (cins, uzunluk) tanımlayan
- ☞ Karşılıklı ellerde Şlem, Oyun, Kısmî skor oyunlarını ilân etme tekniklerini belirleyen
- ☞ Rakiplere müdahale taktiklerini tanımlayan ön-kabul edişlerle yaklaşımlara dayanan tarifler vardır. Bu tarifler, oyuncularca öğrenilir ve maçta hatırlanarak uygulanır. Briç artırmasında ortakların konuşmaları şöyle gelişebilir:

<b>Kuzey</b> (Oyunu Açan)	Oldukça güçlü bir elim var ve Kozsuz-NT (No-Trump/Sans Atout) oyununu belirgin bir olasılık olarak görüyor ve öneriyorum.
<b>Güney</b> (Cevapçı)	Bakın! Bu iyi bir fikir olabilir. Benimde şurada burada dağınık onörlerim var ama elim oyun seviyesine çıkacak kadar kuvvetli değil. Sizin eliniz nasıl? Azami değerlere sahipseniz Oyuna yükseltin, açışınız minimum ise fazla yükselmeyelim.
<b>Kuzey</b> (Oyunu Açan)	Elim güçlü ve kaliteli. Bu Oyunu (Zon) oynayalım ve iyi bir skor kazanalım.

Dostlar meclisinde bu konuşmalar çok hoş ve anlamlı iken briç masasında tamamıyla **yasa dışıdır**. Bu konuşmalar ortakların kullandığı sisteme (lisana) göre şöyle olacaktır:

Kuzey (Oyunu Açan)	1NT	Elim Güçlü ve Kozsuz Oyunu oynamak istiyorum.
Güney (Cevapçı)	2NT	Elimde Oyuna Davet değerleri var.
Kuzey (Oyunu Açan)	3NT	Sizin katkınızla bu Oyunu yaparım.



## 42. SİSTEM KONUŞMALARINI NASIL SINIFLANIR?

Her sistem, kendi yaklaşım ve tasarım esaslarına göre yapılabilecek her konuşmaya **kavramsal** bir anlam kazandırır. Sistem içi konuşmalar, kavramsal anlamları yönünden şu şekilde sınıflandırılabilir:

### A. TAŞIDIKLARI ANLAM BAKIMINDAN;

☞ **Tabii (Natural):** Konuşmalar kendi anlamını taşır; “2 Karo” Karoları vaat eder.

☞ **Sun’i (Artificial):** Konuşmalar, kendi anlamının dışında, özel bir anlaşmayla belirlenmiş farklı bir anlam taşır. (2 Trefli ya da 2 Karo (Flannery) açışı gibi)

### B. AMAÇLARI BAKIMINDAN;

☞ **SERBEST (Positive):** Pas geçebilecek iken, rakibin araya girişi üzerine veya ortağın zorlaması olmadan yapılan konuşmalar (Renk ve Kozsuz Oyun açışları, yarışmalı ya da yarışmasız ihalede oyunu açan ortağa verilen destek, yeni bir renk göstermek gibi),

○ **Sınırlayıcı (Limit Bid):** Ortak ben Zonu, ya da daha fazlasını görmüyorum.

○ **Davet Edici (Invitational):** Şleme ya da Oyuna davet eder.

○ **Artırmayı Durdurucu (Preemptive):** Ortak lütfen sus, konuşma!

○ **Artırmayı Terkedici (Sign-off):** Ortak, bu son konuşmam idi. Noterde imza yetkisi sende.

○ **Beklemede (Temporising):** Anlamı boştur. Ortağın konuşmasını bekler. Röleye benzer

☞ **YARIŞSAL (Competitive):** Sadece bir seviye daha yarışmak istiyorum

☞ **YAPICI (Constructive):** Ortak bende iyi sayılabilecek bir şeyler var.

○ **Ofansif:** Oyun Açışları, Araya Girişler, Oyunu Açan ortağa verilen destek

○ **Defansif:** (Normal/Zayıf Araya Girişler, Çıkış Kontrolları, Menfi Kontrollar)

○ **Yıkıcı (Destructive):** Zayıf 2 Açışları, 3/4 Baraj Açışları,

## C. ORTAĞI YÖNLENDİRMELERİ BAKIMINDAN;

☞ **Sorgulayıcı (Query)/Araştırıcı:** Elin daha detaylı tanıtımına yönelik araştırmaya amaçlı sorgular. Örn: Kilit (Key) Kart Sorgusu, Kontrol Sorgusu, Koz Kalitesi Sorgusu, Kısıklık sorgusu.

☞ **Bilgilendirici (Informative):** Sorgulamalara cevaplar, Yan Renk gösterimleri, Menfi Kontrlar,

☞ **Zorlayıcı (Forcing):** Ortağın bir sonraki turda “Pas” geçmemesini, elini tanımlamasını isteyen konuşmalar.

☞ **Sıra konuşmaları:** Cue Bidler.

☞ **Transfer konuşmaları:** Rôle

Konuşmaların taşıdıkları anlamlar ortaklar arasında çok iyi anlaşılmalıdır. Ortaklıklar hangi konuşmaların, hangi durumlarda, ne anlama geldiğini yapacakları antrenmanlarda kesinleştirmelidirler.

## 43. OYUNU AÇMAK NEDİR?

Kartlar dağıtıldıktan sonra oyunculardan birinin, ihaleye talip olmak, yani oyunu oynamak ve skor avantajı kazanmak amacıyla **ilk konuşmayı** yapmasıdır. Oyun aşağıdaki şekillerde açılabilir:

☞ **Normal Açış:** Sistemin ön gördüğü puan sınırları içerisinde (Örneğin, 12- 21 HCP) bir seviyesinde 1 seviyesinde bir konuşma yapmak.

☞ **Kuvvetli Açış:** Elde çok aşırı güç olduğunu tanımlamak amacıyla oyunu genelde 2 seviyesinde sıçramalı bir konuşmayla açmak. Günümüzde Yer Ekonomisi Prensibi gereği bu kullanım şekli terk edilmiştir.

☞ **Zayıf Açış:** Oyunu ortalama el (10 HCP) değerlerinin altındaki HCP gücüyle uzun bir renge dayanarak açmak. Bu açış şekli, daha ziyade rakiplerin konuşma düzenini bozmak amaçlıdır. 2 seviyesindeki majör açışları ile 3 ve 4 seviyesindeki majör ve minör açışlarıyla 5 seviyesindeki minör açışları normal açış gücünden daha düşük değerlerle yapılır.

☞ **Hafif Açış:** Sıradaki oyuncular pas geçmiş durumda iken 3 ncü ve ya 4 ncü yerde, oyunu normal açış değerinden 1 ya da 2 HCP daha az güçle açmak.

☞ **Konvansiyonel Açış:** Oyunu ortaklığın kabul etmiş olduğu özel bir anlaşmaya dayanarak açmak. Mini-Roman, 2 Karo Flannery açışı gibi

Kozsuz oyun açışında Dağılım Puanları hesaba katılmaz; sadece onör puanları sayılır. Ancak 5 kartlı kaliteli bir rengin bulunduğu eller, normalden daha güçlü kabul edilmelidir. Uzun ve kaliteli 5+ uzunlukta iyi bir rengi olan el, NT yönünden değerlendirilirken, toplam onör puanlarına bir puan daha eklenmelidir.

Aşağıda 1NT ya da Koz açışı için örnekler verilmektedir:

♠	K42	KT9	A6	J7	KQ
♥	AQ	AJT	Q2	AT	QJ
♦	QJ2	KQT97	AQT7	AKQ983	AT643
♣	KT532	QT	KJ952	KT9	K654
1♣	Açın	1NT Açın	1♦ Açın	1NT Açın	1♦ Açın

Not: 1NT açışı için elde J8542 gibi kalitesizse 5-li majör olabilir.

♠	K52	♠	KQT	♠	KQ7652
♥	Q6	♥	A8	♥	-/-
♦	J25	♦	AKQJ73	♦	J25
♣	KQJ75	♣	AK	♣	KQJ5
<b>Ortağınızla</b>		<b>Ortağınızla</b>		<b>Ortağınızla</b>	
<b>Tartışın!</b>		<b>Tartışın!</b>		<b>Tartışın!</b>	

## 44. 15 KURALI NEDİR?

4 ncü yerde “Oyunu Açma” kararı vermekte sıkıntı çekiyor iseniz “15 Kuralı” olarak bilinen teknik yararlı olabilir.

### 15 Kuralı

*Elinizdeki HCP’leri sayın. HCP’ler toplamına elinizdeki **PİKLERİN ADEDİNİ** ilave edin. Sonuçta 15 değerini buluyorsanız oyunu (Majör ya da minör ile) açın. Bu durumda elinizde en az 2 adet Sağlam El (Quick Trick) olmalıdır.*

Bu kavramın temelinde şu düşünce vardır: Briçte, Piklerde yeterli uzunluğunuz var ise, Pik oynamalı ya da Pik oynayan rakipleri batırmalısınız. **Piklere hakim olan taraf, Briç Eline hakim olur.** 4 ncü yerde sınırdaki (marjinal) ellerle dahi, 4 adet Pik’e sahip olmak iyidir. 15 Kuralı, **Pierson Puanları** adıyla de bilinir.

## **45. SINIRLAYICI (Limit Bid) KONUŞMA NEDİR?**

Ekipteki oyuncuların birinin elindeki gücün alt ve üst sınırlarını kesin şekilde tanımlayan ve elde tanımlanacak başkaca yararlı değerler olmadığını anlatan bir konuşma. Örneğin, ortağın kozunu basit yükseltmek (1♥-2♥ ya da 1♠-1NT gibi). Bu konuşma “*Ortak ben, Zonu ya da daha fazlasını görmüyorum ve kendimi sınırlıyorum*” anlamındadır.

## **46. DAVET EDİCİ (Invitational) KONUŞMA NEDİR?**

Oyuncuların birinin, ortağını Oyuna ya da Şleme davet etmesidir. Davet eden oyuncu, elindeki puan gücünün üst sınırıyla ortağının vaat ettiği puan gücünün alt sınırını topladığında, ulaşmayı arzuladığı oyun (ya da şlem) seviyesine çok yakınlaştığını ifade etmekte ve ortağına şayet azami değerlere sahip ise oyunu kendisinin ilân etmesini istemektedir.

Bu eylem zorlayıcı değildir; ortak daveti kabul etmez ise, bulunulan seviyede oyun güvenle oynanabilecektir.

Örnek:

☞ Oyun 1NT ile açılıyor. Oyunu açan 15- 17 HCP sınırları içerisinde dengeli bir el vaat ediyor ve kaptanlığı ortağına devretmiş oluyor.

☞ Cevapçıda 9 HCP var. Cevapçı elindeki HCP gücünün üst sınırı olan 9 HCP’yi ortağının vaat ettiği puan değerlerinin alt sınırı olan 15 HCP ile topladığında  $9 + 15 = 24$  HCP’ye ulaşıyor. Ancak bu değer oyun için gerekli olduğu varsayılan 26 HCP için yeterli değil ama çok yakın.

☞ Cevapçı Oyun Daveti anlamında 2NT cevabı veriyor ve ortağına şayet azami HCP gücüne sahip ise yani, 17 HCP’si varsa 3NT’yu kendisinin ilân etmesini bildiriyor.

☞ Bu daveti alınca Oyunu Açan, 15 HCP ile pas geçecek, iyi 16 ya da 17 HCP gücüne sahip ise 3NT ilân edecektir.

## **47. ARTIRMAYI DURDURUCU KONUŞMA NEDİR?**

Artırmayı Durdurucu Konuşma (Preempt), “Elin savunma gücünün olmaması nedeniyle, rakiplerin iletişimlerini engellemek ve aynı anda eldeki değerlere dayanarak, ihalenin vegâne doğru yerinin bu noktada ve renkte olduğunu” ifade etmektedir. Baraj Konuşması olarak da bilinir.

Preempt, genelde bir sıçramayla tanımlanır. Preemptle oyunu açan, “*rakipler ya da Cevapçı, bu renkte ve bu seviyede oynanmasına izin verdikleri takdirde, epeyi sayıda el (trick) kazanacağına, aksi halde (bilhassa savunmada) elinin hiçbir değerinin olmadığını*” anlatmaktadır.

Preemptte eldeki HCP gücü, baraj yapılan renkte yığılmış olmalı ve yanda değerler (Aslar ve Rualar) bulunmamalıdır. Baraj (Preempt) oyun açışları, uzun bir renk yanında çok az HCP'nin olduğu (6-9 HCP, 10 değil), savunma gücünün hiç olmadığı elleri tanımlar.

Sözlük tanımı: **Preempt** f. önceden ayırmak; herkesten önce satın almak; herkesten önce satın alma hakkına sahip olmak. **Preemption** i. herkesten önce satın alma hakkı. **preemptive** s. önceden satın almaya hakkı olan; askeri. kendi memleketini korumak için önce davranan. **preemptive strike** **düşmanın muhtemel saldırısına karşı önceden saldırma.**

Oyunu majör ya da minör bir kozda 3 ncü ya da 4 ncü seviyede, minör bir kozda 5 nci seviyede açmak “Preempt”tir. Zayıf 2 açışları da bu anlamdadır ve Mini-Preempt (baraj) olarak sınıflandırılır.

Barajın temel amacı, rakiplerin konuşma yerlerini daraltmak, rakiplerde karmaşa yaratarak doğru kontratı bulmalarını güçleştirmektir. Bu konuşma “*Ortak lütfen sus, konuşma! Bu nokta ortaklığımız için en iyi yerdir*” anlamındadır.

## **48. ARTIRMAYI TERKEDİCİ (Sign-Off) KONUŞMA NEDİR?**

Oyunculardan birinin elindeki tüm değerleri tanımlayarak artırmadan çekilmesi anlamındadır. Bu konuşma artırmayı kapatmaz; sadece kaptanlığı ortağa devreder. Bu konuşmayı yapan oyuncunun ortağı, elinde fazladan değerler varsa artırmaya devam edebilir, ortağını sorgulayarak ilave bilgiler isteyebilir.

## 49. ZORLAYICI (Forcing) KONUŞMA NEDİR?

Ortağının elini en iyi tanımlayan en az bir konuşma daha yapmasının isteyen bir konuşmadır. Hangi konuşmaların zorlayıcı olacağı sistemlerin kavramsal tanımına göre sistemler arasında farklılıklar gösterebilirken, **Ters Deklare (Reverse Bidding)** briç dünyasında 1 Tur Zorlayıcı bir konuşma olarak kabul görmüş durumdadır.

Ters Deklare, Standart Briç Konuşma (Bidding) teorisinin aksine, **oyunun önce ucuz renkle açılması, sonra pahalı rengin (2 ve daha üst seviyelerde) konuşulmasıdır** (örneğin; oyunu 1♣ ile açmak ve Cevapçı kendini sınırlayınca 2 seviyesinde bir majörle devam etmek).

Zorlayıcı konuşmaya mutlaka cevap verilir ve ortağa bir konuşma hakkı daha tanınır.

## 50. CUE BID (Sıra Konuşması) NEDİR?

Sıra Konuşması (cuebid ya da Q-bid) çok farklı kullanım yerleri de olmakla birlikte genelde 2 tip konuşmaya işaret eder:

- ☞ Rakibin konuşmuş bulunduğu bir rengi konuşmak
- ☞ Şlem araştırması yapmak amacıyla bir renkte kontrol göstermek.

**Direkt Cue-Bid:** Oyun açıldıktan sonra direkt yerdeki rakibin Oyunu Açanın rengini konuşmasıdır. Standart briçte çok güçlü el (2♣ açacak güçte) anlamındadır. Örneğin; Doğu oyunu 1♠ ile açınca Güney aşağıdaki eli ile

♠ -/-   ♥ AKQ10985   ♦ AQ6   ♣ K85

2♠ konuşur ve çok güçlü bir eli olduğunu anlatır.

Ancak gerçek hayatta oyun açıldıktan sonra bu şekildeki aşırı güçlü eller nadir gelmektedir. Bu nedenle standart briçteki geleneksel kullanım günümüzde terk edilmiştir ve Direkt Sıra Konuşması 5-5 dağılımlı 2 renkli elleri tanımlayan ellerle yarışmak amacıyla kullanılmaktadır.

## Şlem Araştırmasında Kontrol Göstermek:

Majör bir kozda 3 seviyesinde anlaşma sağlandıktan sonra (1♥-3♥, ya da 2♥-3♥ veya 1♥-1♠: 3♠ gibi), Açanın ya da Cevapçının yeni rengi o renkte birinci tur kontrol (As ya da çaka) vaat eder ve Kontrol Konuşmalarını başlatır:

Açan	Cevapçı	Anlam
1♥	1♠	En az 4 adet ♠
3♠	4♦	Karo Ası ya da çaka
4♥	5♣	Kör Ası ve Trefli Ası

Sıra Konuşmalarının diğer kullanım yerleri şunlardır.

- ☞ **Sıçramalı Cue-Bid:** Kapalı ve uzun bir minör renk.
- ☞ **Önce Çıkış Kontru Sonra Cue-Bid:** Güçlü el
- ☞ **Çıkış Kontruna Cevapta Cue-Bid:** Oyun açar el
- ☞ **Ortağın Kozuna Destek Gösteren Cue-Bid:** Fit ve iyi el
- ☞ **Rakibin Renginde Durdurucu Gösteren Cue Bid:** 3NT hazırlığı.
- ☞ **Rakibin Renginde Durdurucu Soran Cue Bid:** Bu rengi durdurabiliyorsan 3NT oynayalım mı?
- ☞ **Ortağın Bir Konuşma daha yapmasını isteyen Cue Bid:** Ortak, elini tanıttir lütfen!

Sıra Konuşmaları zorlayıcıdır, pas geçilemez. Cevapçı sıra konuşmasının anlamına uygun cevabı vermekle yükümlüdür.

## 51. SİSTEM KATEGORİLERİ NEDİR?

Bir briç sisteminin herhangi bir turnuvada kullanılabilmesi için Dünya Briç Federasyonu tarafından incelenmiş ve onaylanmış olması gereklidir. Dünya Briç Federasyonu, sistemleri özellikleri açısından aşağıdaki gibi kategorilendirmektedir:

Yeşil	Tabii (Natürel).
Mavi	Strong Club / Strong Diamond: 1 Trefli veya 1 Karo her zaman güçlüdür.
Kırmızı	Sun'î (Artificial): Aşırı Derecede Alışık Olunmayan Metotlar (Highly Unusual Methods- HUM) tanımına girmeyen Strong Club/Strong Diamond haricindeki sistemlerdir.
Sarı	Aşırı Derecede Alışık Olunmayan Metotlar (HUM)

Bazı sistemler **Aşırı Derecede Alışık Olunmayan Metotlar** (Highly Unusual Methods- HUM) olarak tanımlanır ve bu kategorideki sistemlerin turnuvalarda kullanılması yasaklanır. WBF, HUM sistemleri şöyle tanımlamaktadır:

*WBF Politikasına uygunluk amacıyla bir Aşırı Derecede Alışık Olunmayan Metot (Highly Unusual Method- HUM), özel ortaklık anlaşmasına dayanarak aşağıdaki özelliklerden birini ya da birkaçını sergileyen sistem demektir.*

☞ *Oyunu açma yerindeki bir “Pas” genelde oyunu bir seviyesinde açmak için gerekli değerlerin varlığını gösterir, elde alternatif zayıflık ihtimalleri de olabilir.*

☞ *Ortaklık anlaşmasına bağlı olarak 1 seviyesinde oyun açışı pas geçecek elden daha da zayıf olabilir.*

☞ *Ortaklık anlaşmasına bağlı olarak 1 seviyesinde oyun açışı ortalama değerdeki bir elden (10HCP) bir Rua (3 HCP) daha düşük (zayıf) olabilir.*

☞ *Ortaklık anlaşmasına bağlı olarak 1 seviyesinde oyun açışı belirlenen renkte uzunluk ya da kısalık gösterir.*

☞ *Ortaklık anlaşmasına bağlı olarak 1 seviyesinde oyun açışı belirlenen renkte uzunluk ya da kısalık gösterirken diğer bir renkte uzunluk gösterir.*



*Ortağınız bir bilgisayar dahi olsa, briçte **HOŞGÖRÜ**'yü elden bırakmamalısınız.*



## **52. BRİÇ SİSTEMLERİ NELERDİR?**

100'lerle ifade edilecek kadar çok sayıda sistem mevcuttur. Bu sistemlerden bazılarının isimleri fikir oluşturması açısından aşağıda bilgi için sunulmuştur.

Aces Scientific	Acol	Amsterdam Club
Bankgkok Club	Bernier Big Club	Big Diamond
Bissell	Blue Club	Blue Team Club
Bridge World Standard-BWS	CAB	Canary Club
The Caroline Club	Carrot Club	Crazy Diamond
DESY Polish Club	Dutch Spade	Dvores
Eastern Scientific	Efos	Ekrens
Finnish Standard	French Standard SEF	Alman Forum
Four Aces	Goren	Kaplan-Scheinwold
Kentucky Club	Leghorn Diamond	Leopard Bridge
Little Major	Little Roman Club	Magic Diamond
Marmic	MG Precision	Monaco
Moscito	New South Wales	Orange Club
Precision Club	Polish Club	Pro
Reith's One-Over-One	Roman	Romex
Roth-Stone	Super Precision	Strong Club
Strong Diamond	Symmetric Relay	Tangerine Club
Tübingen Pass	Two Over One Game Forcing	Ultimate Club
Universal Club	Western Scientific	Vanderbilt Club
Vienna	Viking Club	Walsch
Winslow		

## **53. HANGİ SİSTEM İYİDİR?**

Briç oynamaya karar verdiğinizde ilk iş olarak briç ekibinizle (ortağınızla) bir araya gelmeli ve kullanacağınız sisteme (lisan) karar vermelisiniz. Natürel bir sistemle işe başlamanız ve bu sistemi 2-3 sene devamlı kullanarak pekiştirmeniz en doğru yaklaşım olacaktır.

Natürel Sistemler, çeşitli milletlere mensup briç oyuncularının ortak lisanıdır. Tabii bir sistemi kullanmak konusunda anlaşılan farklı ülkelerdeki oyuncular, birbirlerini çok iyi anlayabilirler ve çok güçlü briç ortaklıkları kurabilirler.

Bir bölgedeki (ülkedeki-kulüpteki) oyuncular, natürel sistemlerin belirli bazı yönlerini değiştirebilirler ve sisteme özel uygulamalarla tercih ettikleri konvansiyonları ilave edebilirler.

Seçtiğiniz ilk sistemde bricinizi iyice pekiştirdikten sonra, ortağınızla birlikte diğer bir sistemi kullanmaya geçebilirsiniz.

Bu bölümde, en yaygın şekilde kullanımda olan Standart Amerikan 5 Kart Majör Sistemi ile ACOL sistemi genel hatlarıyla tanıtılacaktır.

## **54. STANDART AMERİKAN SİSTEMİ**

Günümüzde en yaygın şekilde kullanılan bu sistem, Standart American Yellow Card (SAYC) ve 1 Üzeri 2 Oyun Zorlaması gibi diğer gelişmiş sistemlerin temelini teşkil eden bir sistemdir. Sistemin bilimsel karakteri, ezberleme zorunluluğunu ortadan kaldırır ve zihni çalışmayı ön plâna çıkarır.

**ÖNEMLİ NOT:** Buradaki anlatım, Standart Amerikan 5 kartlı Majör sistemin genel hatlarıyla tanıtımaya yönelik özet bilgiler içermektedir.

### **Genel Sistem Prensipleri**

☞ Oyunu renkle Açan, ortağının renk cevabına 1 konuşma daha vaat eder.

☞ Oyun bir renkle açıldığında Cevapçının 2 seviyesinde sıçramasız renk cevabı bir konuşma daha vaat eder.

☞ Yarışmasız artırmalarda Cevapçının her yeni renginin zorlayıcı olduğu konuşma yaklaşımı (Approach Zorlayıcı), yer ekonomisi yönünden etkili bir konuşma tekniği olarak uygulanır.

- ☞ Önce Majör Fiti aranır ve fit var ise Majör Oyunu oynanır.
- ☞ Majör Fiti yok ise, NT araştırması yapılır.
- ☞ Beş minör oyunundan kaçınılır. Uzun minör ellerinde, şlem ihtimali yok ise, 3NT tercih edilir.
- ☞ Fit (varsa) mutlaka gösterilir. İkinci bir renkte fit aranmaz. Fiti saklamak (!), kötü bricittir.

☞ Renkte inat ve ısrar edilmez. Ortağın fit gösteremediği renklere, serbestçe yapılan tekrarlar (rebid) BİLGİDİR. O renkte kalite ve uzunluk (6+) vaat eder.

☞ İyi bricte kuvvet göstermek için ilk turda sıçramak terk edilmiştir (Yer Ekonomisi Prensibi). Artırmalarda sıçramaların özel anlamı vardır. Bu cümleden olarak:

- İlk turdaki sıçramalar, konvansiyonel değil ise ZAYIFLIK,
- İkinci ve diğer turdaki sıçramalar KUVVET gösterir.

☞ İlk turdaki sıçramalar kısıtlandığı için, Cevapçının (5)6 Puanıyla “Konuşmaları Açık Tutması” ve Açana bir konuşma fırsatı daha yaratması hayati önemdedir.

**ÇOK ÖNEMLİ:** Minör ya da Kozsuz açılan ellerde MAJÖR ARAŞTIRMASI yapmak, Cevapçının **birinci görevidir**. Cevapçı, minör açışları karşısında 6 puanıyla ve Kozsuz (NT) karşısında da 8 puanıyla 4 kartlı majörünü mutlaka gösterir.

### **Ellerin Gücü**

OYUNU AÇAN		CEVAPÇI	
<b>Min. Açış Eli</b>	12-14	<b>Pas Eli</b>	0-5
<b>Maks. Açış Eli</b>	15-16	<b>Zayıf (Min)</b>	6-7
<b>Davet Eli</b>	17-19	<b>Zyf. (Maks.)</b>	8-9(10)
<b>Oyun Eli</b>	20-22	<b>Davet Eli</b>	(10)11-12
<b>Kuvvetli El</b>	23+	<b>Kuvvetli El</b>	13+
<b>Zayıf Açış Eli</b>	6-11		
<b>Preempt (Baraj) Eli</b>	6-9		

Bu kuvvet tanımları göz önüne alınarak aşağıdaki Sistem Prensibi ortaya konulmuştur.

**(12)13+ PUAN İLE AÇTIĞI BİLİNEN ORTAĞI KARŞISINDA CEVAPÇI, 6+ PUANI İLE KONUŞMAYI AÇIK TUTACAK, 10-11 PUANI İLE DAVET KONUŞMASI, (12)13-15 PUANI İLE OYUN (ZON) KONUŞMASI, 16+ PUANI İLE DE ŞLEM DAVETİ KONUŞMASI YAPMAYI PLÂNLAYACAKTIR.**

**ÖNEMLİ NOT:** Burada gösterilen puanlar düşünme sistematüğını izah edebilmek amacıyla verilmiştir. Aslında; briç elinin doğru değerlendirilmesi ve elin el (trick) kazanma gücünün tam olarak tespiti, daha doğru bir yaklaşımdır. İyi bir briç oyuncusu, **PUAN SAYMA SİSTEMİNİN KÖLESİ OLMAMALI, ELİNİN EFENDİSİ OLMALIDIR.** Ayrıca, her güzelce elle “*Oyunu mutlaka bizim ekibimiz oynamalı!*” şeklinde bir düşünce yanlıştır. Briç kararları “Skor”a göre verilmelidir ve Savunma Oyunu da, Briç konsepti içerisinde. Uzun soluklu turnuvalarda başarı İYİ SAVUNMA yapabilmekten geçer.

### **Kaptanlık**

Artırmalarda “Kaptanlık Prensibi” önemlidir. Kaptanlık genç oyuncunun yaşlıya, ya da tecrübesiz oyuncunun deneyimli oyuncuya gösterdiği saygı anlamında değildir.

Elini sınırlamış (limit) olan oyuncu, kaptanlığı ortağına devretmiş olur. Kaptanlığı alan son kararı verir. Kaptanlık bir kere devredildikten sonra diğer oyuncu, **inisiatifi tekrar ele geçiremez, tekrar sorgulayamaz, davet edemez, oyun/şlem ilân edemez.**

### **Konuşmaların Kavramsal Akışı**

Her konuşmanın, eldeki gücü ve dağılımı göstermesi yanında, a) Fiti Bildirmek, b) Kendini Sınırlamak, c) Davet Etmek ya da d) Kuvvet Göstermek gibi bir amacı vardır. Bu amaçlar yok ise, bilhassa davet gücü olmayan ellerde, “*Şu 5 karthı rengimi de göstermiş olayım!*” şeklinde, hedefsiz bir konuşma yapılması beklenmez. Bu gibi amaçsız eylemler, sadece rakiplerin savunmasının güçlenmesine yarar.

Konuşmalar aşağıdaki şekilde gelişir:

☞ **Açanın Sunuşu:** Ortak bende (12)13+ puan var (bu turda sınırsız). Ne yapalım?

☞ **Cevapçının Katılımı:**

○ Pas: (5)6 Puanım yok. Elim değersiz.  
○ Ortak bende de (5)6+ puan var. Umarım bir şeyler yapabiliriz (bu turda henüz sınırsız).

- Sınırlıyım (Ben bu turdan ileri gidemem)
- Elim zayıf, burada kalalım.
- Elim güçlü, iyi fitim var

☞ **Açanın Teklifi / Sorgusu / Kararı:**

- Sınırlıyım (Oyunu minimum değerlerle açtım)
- Davet Ediyorum
- Kuvvetliyim
- Ek bilgi verebilir misin?

☞ **Cevapçının Kararı / Teklifi / Sorgusu:**

- Burada Kalalım
- Davet Ediyorum
- Kuvvetliyim
- Ek bilgi verebilir misin?

şeklindeki **Sınırlama** (Limit), **Davet Etme** (Invite) ve **Kuvvet Gösterme** (Forcing) mantıksal akış sırasıyla yapılır.

Konuşmalar sonsuza kadar sürmez, genelde 2 ya da 3ncü turda sonlanır.

## **OYUN AÇILDIKTAN SONRA**

Oyunun Kozsuz (NT) ya da Kozlu olarak açılmış olmasına bağlı olarak, oyuncuların hareket tarzları aşağıdadır.

## **NT Açışa Verilecek Cevaplar**

Oyunu NT ile açmakla Açan, elini tam anlamıyla tanımlamış ve kendini sınırlamıştır. Böylece Kaptanlık Cevapçaya geçmiştir. Oyunun şeklini ve seviyesini, Cevapçı belirleyecektir. Cevapçı:

☞ Öncelikle hangi seviyeye kadar konuşacağına (Oyun Daveti, Şlem Önerisi?) veya bir koz ya da NT oynamak konusunda karar verecektir.

☞ 4 adet Majörü (her 2 Majör de olabilir) ve 8+ HCP varsa 4-4 Majör fiti araştırır.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> Bakınız: *Stayman Anlaşması*

☞ Dengeli bir eli var ancak 4-lü Majörü yoksa NT dünyasında kalmalıdır.

☞ Dengeli bir eli varsa;

○8-9 HCP ile 2 NT konuşarak davet eder daha az HCP ile pas geçer. Bu davet karşısında Açan 15 HCP ile açtı ise (minimum) pas geçmelidir.

○10-15 HCP ile 3NT'ya yükseltir. Şlem görünmemektedir. NT Açan pas geçmelidir.

○16-17 Onör Puanı varsa 4NT ile Şleme davet eder. (Niceliksel-Quantitative 4NT)

○18+ HCP ile NT Şlemi ilân eder, ya da Büyük Şlem araştırması yapar.

☞ Dengesiz (ya da yarı-dengeli) bir eli varsa kendi uzun rengine (5/6+ adet) transfer edebilir<sup>20</sup>.

### **NT Açanın 2nci Konuşmaları (Rebid)**

Açan, Cevapçuyu çok iyi anlamalıdır:

☞ Cevapçı 2NT ile davet ettiyse 15 Puanla pas geçer. 17+ Puanla 3NT ilân eder.

☞ Cevapçının transfer emirlerine uyar ve sonraki gelişmeleri bekler.

☞ Cevapçı artırmayı 3NT, 4 Majör veya 5 minörle terk etti ise (sign-off), MACERA ARAMAMALI ve pas geçmelidir; KAPTAN Cevapçıdır.

### **Koz Açısına Verilecek Cevaplar**

1 nci ya da 2 nci yerde oyunun açılması plânlanırken, Cevapçının bir seviyesinde yeni bir renk cevabı verebileceği ve bunun **zorlayıcı** olacağı unutulmamalıdır. Pas geçilemeyecek bu zorlayıcı cevaba, yeni bir konuşma (rebid) elde yasal olarak bulunamıyorsa, oyun açılmayabilir.

Oyun açılınca Cevapçının **birinci görevi** (5)6+ puanını göstermek ve artırmayı açık tutmaktır.

Yarışmasız ihalede Cevapçının her yeni rengi (NT değil) bir tur zorlayıcıdır, pas geçilemez.

---

<sup>20</sup> Standartta transfer uygulaması yoktur. Bu yetenek Modern Bricin temel uygulamalarından biri olması yönüyle önerilir.

## CEVAPÇININ SEÇENEKLERİ:

- ☞ Fit Göstermek (**İkinci görev**):
  - Direkt fit [2 svy (Limit), 3 Svy. (Dvt.), 4/5 Svy (Preempt)]
  - Konvansiyonel fit (Splinter<sup>21</sup> Yükseltmesi gibi)
  - Gecikmiş fit: Önce başka renk, sonra Açanın rengi
- ☞ Kendini Sınırlamak: 1 NT veya kozu basit yükseltme
- ☞ Davet Etmek:
  - 2 seviyesinde sıçramasız yeni bir renk: 11+ HCP. Bu 2NT'ya kadar zorlayıcıdır.
  - 1 Majörü 3'e yükseltmek (10-12 p. 4-lü destek)<sup>22</sup>,
  - 1 minöre – 2NT (13-15 HCP<sup>23</sup>, Fit yok, 4-lü Majör yok)
- ☞ Yeni Renk Göstermek: 1 seviyesinde en az 4 adet, 2 seviyesinde mutlaka 5+ adet. Bir tur zorlayıcıdır.
- ☞ Sıçramak: Zayıf değersiz el gösterir (Weak Jump Response), artırmayı durdurucu (Preempt) anlam taşır. Açan minimum ise pas geçmelidir.
- ☞ Oyun ilân etmek ya da Kuvvet Göstermek

## **Koz İle Açanın Tekrar Konuşması**

Açan, Cevapçının 2nci konuşmasında ne vaat ettiğini çok iyi anlamalıdır. Aşağıdaki Tablo bu konuda bir rehber olabilir:

CEVAPÇI		OYUNU AÇAN	
Sınırlama/ Basit Fit	6-9/10	Pas	Min. ile Pas, Maks. ile (15+) Dvt.
3 seviye Majör Fiti (Davet)	10-12	Pas-Oyun	Min. ile Pas, Maks. ile Oyun
4 seviye Majör Fiti (Preempt)	0-4	Pas	20 + yoksa Pas.
Davet	11-12	Pas-Oyun	Min. ile Pas, Maks. ile (15+) Oyun
Kuvvet	13+	Oyun+	Min ile Oyun, Maks. ile (17+) Şlem?

<sup>21</sup> Bakınız: Splinter Anlaşması.

<sup>22</sup> Standartta çok güçlü bir el (16+) gösterir. Burada gösterilen uygulama Majörde Yükseltme Sınırlaması (Limit Majör Raise) olarak bilinen bir anlaşmadır.

<sup>23</sup> Bazı ortaklıklar buradaki 13-15 HCP değerini 10-12 HCP'ye değiştirerek oynarlar.

Cevapçayı çok iyi anlayan Açıan, bu noktada kararını verir ve uygun eylemi seçer. Açıan şayet güçlü ise Cevapçıdan ilave bilgiler isteyebilir.

### **Standart Amerikan Özet Sistem Tanımı**

NOT: 1970'lerdeki orijinal tanımında yapılan ve günümüzde uygulanan konvansiyonel değişiklikler, köşeli parantez [!] içine alınarak gösterilmiştir.

#### **GENEL YAKLAŞIM**

5 Kart Majör ve Kuvvetli NT açışları. 2 ♣ Güçlü açış. Natürel Sistemdir. 1 nci ve 2 nci yerde, Oyunu Açıan oyuncu, yeni bir konuşma (rebid) daha vaat eder.

#### **NT OYUN AÇIŞLARI**

1 NT = 16-18 HCP [15 - 17]

☞ 2 ♣ = [! Stayman]

☞ 3 ♣ ve 3 ♦ = Zayıf (sign-off)

Rakibin Kontrundan sonra bütün konuşmalar natürelidir.

Araya Girişten sonra Kontrlar Cezadır.

2 NT = 20 - 22 HCP

3 NT = 25 - 26 HCP [! Gambling-Kumarbaz 3NT]

#### **MAJÖR OYUN AÇIŞLARI**

5+ kart, 12/13-21 Toplam Puan

☞ Çift Yükseltme = Oyun Zorlaması (Yarışmada limit) [! Majörde Yükseltme Sınırlaması, Limit Major Raise-LMR Anlaşması]

☞ 1 NT = 6 - 10 HCP [! Zorlayıcı 1NT Anlaşması]

☞ 2 NT = 13 - 16 [! Jacoby 2NT] yarışmada (15+)]

☞ 3 NT = 17 - 18 [! 15-17 Zorlayıcı Fit Anlaşması]

#### **MİNÖR OYUN AÇIŞLARI**

3+ Kart, 12/13 -21 Toplam Puan

☞ Çift Yükseltme = Oyun Zorlaması (Yarışmada limit) [! Ters Minör - Inverted Minor 1NT Anlaşması]

☞ 1 NT = 6 - 10

☞ 2 NT = 13 - 16 [13-15] (yarışmada 11-12)

☞ 3 NT = 17 - 18 [15-17]



## 2 TREFLİ OYUN AÇIŞI

Güçlü, Sun'i (23+dengeli ya da 17/18+ tek renkli)

- ☞ 2  $\diamond$  = Sun'i, 1 nci negatif= 0-7 HCP; ya da Beklemede
- ☞ Diğer cevaplar = 8+ HCP; pozitif

## ZAYIF 2 AÇIŞLAR

5 - 11 HCP; 6 kart (nadiren güçlü 5)

☞ Yeni renk cevabı Zorlayıcı değil (yapıcı) [! Basit Yükseltme hariç diğerleri zorlayıcı =R.O.N.F Anlaşması]

- ☞ 2 NT = Değerli Onör (Feature) Sorgusu

## PREEMPT (BARAJ) AÇIŞLARI

2-3-4 kuralına dayanan Hafif Eller.

## DİĞER ANLAŞMALAR

Pas geçmemiş Cevapçının 2 nci turdaki sıçramaları Oyuna Zorlayıcıdır.

1 Üzeri 2 cevabı 11+ puan ve bir konuşma daha vaat eder.

## ARAYA GİRİŞLER (OVERCALL)

### Direkt Yerde Kozsuz (NT) Araya Girişi

☞ 1 NT = 15 -18 HCP (Dengeleme yerinde 10 - 15). Müdahale olmaz ise 1NT açışına cevaplar yürürlüktedir. Dengeleme NT'suna cevaplar natürelidir.

☞ Sıçramalı 2 NT = Alışılmadık Kozsuz (Unusual NT Anlaşması), Konuşulmamış 2 ucuz renk

- ☞ 3 NT = Natürel;

☞ Sıçramalı 4 NT = Alışılmadık NT gibi, ama çok aşırı minör gücü var.

### Basit Araya Giriş

Tipik olarak: 8 - 17 HCP [! 16 ]

- ☞ Basit cevap = 8 -11; Zorlayıcı değil
- ☞ Sıçramalı cevap = Davet
- ☞ Cue-bid Cevabı: Oyun Zorlaması

### Sıçramalı Araya Girişler

- ☞ Zayıf (preemptive) açışlardaki gibi bir el.
- ☞ Rakibin NT Açışlarına
- ☞ Kontr = 14+ HCP (Opsiyonel Kontr)

**Renkle Araya Girişler** = Natürel [! Özel Anlaşma Seçimi]

### **Rakibin Çıkış (Takeout) Kontruna**

Yeni Renk = Zorlayıcı Değildir

Sıramalı Yükseltme = 8-10 Puan; 4+ Koz [! Trusscott ]

Sürkontr<sup>24</sup> = 10+ HCP (Rakipler 2 seviyesinde oyun yapamaz)

### **Rakibin Preempt (Baraj) Açışlarına**

Kontr = 4  $\diamond$ 'ya kadar Çıkış (takeout) kontrü [! ]

4  $\heartsuit$ , 4  $\spadesuit$ , 5  $\clubsuit$  ya da 5  $\diamond$ 'ya Kontr = Opsiyonel

4  $\spadesuit$  üzerine 4NT = Her renkte Çıkış.

4  $\heartsuit$  üzerine 4 NT = minörler

Direct Cue-bid: Michael's Cue-Bid (İki-renkli) [! ]

### **ŞLEM ANLAŞMALARI**

Blackwood 4 NT = As Sorgusu [! ]

Gerber 4  $\clubsuit$  = As Sorgusu

## **55. ACOL SİSTEMİ**

ACOL Londra'da Hampstead sokağındaki ACOL isimli bir Briç Kulübünde 1934 yılında ilk defa oynanmıştır. Daha ziyade İngiltere'de ve İngiliz Milletler Topluluğu (The Commonwealth) ülkelerinde yaygındır. Burada sistem hakkında özet bilgi sunulmaktadır. Detaylı sistem bilgileri için:

[www.ebu.co.uk/publications](http://www.ebu.co.uk/publications) adresine başvurulmalıdır.

### **Genel**

☞ ACOL, **natürel** bir sistemdir. Majör açışları **en az 4 kart**, NT açışları ise dengeli el vaat eder.

☞ ACOL, Standard Amerikan 5-li Majör sistemi gibi standart bir yapıya sahip değildir. Bu bakımdan ACOL'daki konuşmalar yorumlamalara açıktır ve ortaklık anlaşmasına bağlı olarak, serbestliğe daha fazla izin verir.

---

<sup>24</sup> Bu sürkontrun koz fitini inkâr ediyor olması çok önemlidir. Verilen mesaj: "El güçlü ama fit yok!" şeklindedir.

☞ **ACOL, Yaklaşım Zorlamalı** (Approach Zorlayıcı) bir sistemdir. Artırmalarda, bir önceki konuşmanın (yaklaşımın) anlamına göre, uygun bir konuşma daha yapılması beklenir. Bu anlamda, Bir Üzeri İki gibi **Seviye Zorlayıcı** (Level Forcing) sistemlerden temel farklılık gösterir.

☞ ACOL'de, elin Onör Puanı (HCP) gücünü ve dağılımını çok hassas bir şekilde tanımlayan, **Sınırlayıcı Konuşmalar** (Limit Bids) azami şekilde kullanılır. Kendini sınırlayan oyuncu, ortağı zorlamadıkça bir sonraki turda pas geçebilir.

☞ Sistemin temelini, Sınırlayıcı (Limit) ve Zorlayıcı (Zorlayıcı) konuşmaların **DOĞRU kullanımını anlayabilmiş olmak** teşkil eder. 4NT altındaki tüm NT deklareleriyle ortaklığın hâlihazırda konuşmuş olduğu bir rengi tekrarlayan tüm konuşmalar sınırlayıcıdır. Renk değiştirmek, bir önceki yaklaşıma bağlı olarak zorlayıcı olabilir.

☞ 1 NT açışı, sistemdeki takip eden tüm konuşmaları etkiler. NT açışlarında, 12-14 HCP ile **Zayıf NT** ve 15-17 HCP ile **Kuvvetli NT** oynayabilmek seçenekleri vardır.

## **ACOL Türleri**

### **Düzenlenmemiş (Unregulated) ACOL**

**Standart İngiliz ACOL'ü:** 12-14 HCP Zayıf NT açışları. Yeni başlayanlara, orta seviyedeki oyunculara ve Briç Öğretmenlerine rehber olması amacıyla geliştirilmiştir. Stayman, Blackwood ve Transferler gibi basit anlaşmalar, sistem yapısına dahil edilmiştir. İngiliz Briç Birliği (English Bridge Union – EBU) tarafından sıkça yayımlanmaktadır.

**Benjaminised (Benji) ACOL:** Kuvvetli 2 Açışlarının pek kullanılmadığı, 2 ♡/♠ açışlarının 10 HCP'nin altındaki uzun rengi olan zayıf elleri tanımladığı bir sistemdir. Güçlü (8 el kazanabilen) eller 2♣ açışıyla daha güçlü (23+ Puan) elleri ise 2♦ açışlarıyla tanımlanır.

**Ters (Reverse) Benji:** Benjinin aynısıdır. Sadece 2♣ ve 2♦ konuşmalarının anlamları yer değiştirmiştir.

### **Sistemin Teknik Özellikleri**

Buradaki bilgiler İngiliz Briç uzmanlarının İngiliz Briç Birliği (English Bridge Union) EBU himayesinde hazırladığı dokümandan özetlenmiştir.

## DENGELİ ELLER İLE AÇIŞLAR

☞ Dengeli El, Tekli (singleton) ya da Çaka (Void) içermeyen eldir. 4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2 dağılımı olan eller dengelidir.

☞ **12-14 HCP** : 1 NT açar.

☞ **15-16 HCP** : 1 renk açar ve en ucuz seviyede NT konuşur (rebid).

☞ **17-18 HCP** : 1 renk açar ve 2NT'ya sıçar.

☞ **19 HCP** : 1 renk açar 3NT'ya sıçar.

☞ **20-22 HCP** : 2NT açar.

☞ **23-24 HCP** : 2♣ açar ve en düşük seviyede NT (2NT) konuşur.

☞ **25-26 HCP** : 2♣ açar ve 3NT konuşur.

☞ **27+ HCP** : 2♣ açar ve 4NT ya da bir renk konuşur.

### 1.1 BİR NT AÇIŞI

5-3-3-2 elinde 5-li majör var ise, oyun majörle açılır. İstisna olarak majör çok kalitesiz ise (Q 7 5 3 2 gibi) NT açılabilir, ancak bu 5-li majörü keşfetmek, sistematik olarak mümkün değildir<sup>25</sup>. Diğer tüm dengeli 12-14 HCP elleriyle 1 NT açılır.

### 1.2 1NT'ya CEVAPLAR

☞ 0-10 HCP : Pas

☞ 11-12 HCP : 4-lü Majör yok ise, 2NT'ya transfer anlamında 2♠ deklare edin. Bu dengeli bir el gösterir ya da Şlem araştırmasının başlangıcı da olabilir.

☞ 13-18 HCP : 3NT; 4-lü Majör yok. Açan pas geçmeli.

☞ 19-20 HCP : 4NT. Açan minimum ise pas geçer, azami ise 6NT ilân eder.

☞ 21-22 HCP : 6NT; Açan pas geçmeli.

☞ 23-24 HCP : 5NT. Açan minimum ise 6NT, azami ise 7NT ilân eder.

☞ 25+ HCP : 7NT

☞ **Stayman Anlaşması (2♣):** Cevapçı 4-4 Majör fiti aramaktadır. Cevapçada 8+ HCP ve

☞ Bir Majör 4-lü ve uzun bir minör,

☞ Majörler 5-4 veya

<sup>25</sup> Puppet Stayman Özel Anlaşması uygulanmıyor ise.

- ☞ 5+adet Karo ve her iki majöre destek olabilir.
- ☞ 2 Karo: Körlere transferdir.
- ☞ 2 Kör: Piklere transferdir.
- ☞ 2 Pik (Baron Konvansiyonu): Sun'idir. Anlamı:
  - 2NT'ya yükseltme (11-12 HCP), Majör ilgisi yok
  - 18+ dengeli, genelde uzun (5+) renk yok. 4-4 fit bulunabilirse Şlem umudu var.
  - Açan minimum ise 2NT, azami ise 4+ uzunluktaki rengini konuşur.

☞ 2NT: 3♣'ye röledir.

☞ 3♣/♦/♥/♠: 5+ kartlı renk. Şlem ilgisi.

☞ 4♥/4♠: Natürel 6+ Kartlı renk, oynamak için

**1.3 15-19 DENGELİ ELLER:** 1 Renk (koz) ile açar ve sonra NT konuşur. Elde 5 kartlı majör olması NT konuşmaya engel değildir.

☞ 15-16 HCP: En ucuz NT konuşur.

☞ 17-18 HCP: NT'da sığrar.

☞ 19+ HCP: 3NT'ya sığrar.

**1.4 2NT AÇIŞI:** 20-22 HCP olan tüm dengeli ellerde 2NT açılır. 5 kartlı Majör olabilir.

#### 1.4.1 2NT'ya Cevaplar

Cevapçı ortaklıkta 3NT ya da Majör oyunu için gerekli olan 25 HCP olup olmadığını belirleyecektir.

☞ 0-3/4 HCP: Pas

☞ 4-10 HCP: 3NT; Açan pas geçmeli.

☞ 11-12 HCP: 3♠ ile başlayarak, Şlem araştırır.

☞ 13-14 HCP: 6NT, 3♠ ile başlayarak Şlem de araştırabilir.

☞ 15-16 HCP: 3♠ ile başlar, sonra 6NT. Açan minimum ise pas geçer, azami ise 7NT ilân eder.

☞ 17+ HCP: 7NT

☞ Stayman (3♣): Yürürlüktedir.

☞ 3♦/♥: Majör transferleri

☞ 3♠: Baron

☞ 4♣/♦/♥/♠: 6+ kart renk. Şlem ilgisi.

☞ 4NT: Blackwood, As adedi sorgusu.

## 1. 5. İki Trefli (Sun'ı) Açışı

Bu ACOL sistemindeki en kuvvetli açıştır. 23+ HCP ya da Oyun Zorlayıcı (Game Forsing) eli tanımlar.

### 1. 5. 1 2♣'ye Cevaplar

- ☞ Elde aşağıdakilerden biri yok ise 2 Karo negatif cevabı:
  - 8+ HCP,
  - Bir As ya da Rua veya,
  - AQ ile başlayan 5+ uzunlukta bir renk,
- ☞ Aksi halde:
  - Dengeli 8+: 2NT
  - 5+ kartlı renkle o rengi konuşur.
  - Kapalı (kayıpsız) 6 kartlı renkle o renkte sıçar.

### 1. 5. 2 Açanın Rebidleri

- ☞ 23-24 HCP: 2NT
- ☞ 25-26 HCP: 3NT
- ☞ 27 + HCP: 4NT ya da uygun bir renk.

## DENGESİZ ELLER İLE AÇIŞLAR

### 2. 1 BİR SEVİYESİNDE KOZ AÇIŞI

- ☞ Uzun olan renk açılır.
- ☞ 4♥ ve 4♠ olan ellerde 1♥ açılır. 5♥ ve 5♠ olan ellerde 1♠ açılır,
- ☞ 4-4-4-1 gibi tekli kırmızı kart olan ellerde, tekli rengin altındaki renk açılır. Örn: ♥ tekli ise ♦, ♦ tekli ise ♣ açılır.
- ☞ 4-4-4-1 gibi tekli siyah kart olan ellerde, 3 rengin ortasındaki renk açılır. Örn: ♠ tekli ise ♦, ♣ tekli ise ♥ açılır.

### 2. 1. 1 GEREKSİNİMLER

- ☞ 12 HCP olan eller açılabilir. Bir koz açışı 12-19 HCP vaat eder.
- ☞ 9-11 Puan olan ellerde 20 kuralı uygulanır. Eldeki iki uzun rengin (4-4, 5-5, 6-4) kartlarının toplamına, eldeki HCP'ler ilave edildiğinde 20 bulunuyor ise oyun açılabilir.
- ☞ Açma sınırına yakın sıkıntılı ellerde, renklerin kalitesine, 10-lu ve 9-lulara (gövde kartları), ve ikinci bir konuşma yapabilme yeteneğinin olup olmadığına bakılır.

## 2. 2 Cevaplar

- ☞ Açanın majörüne 4 kartlı destek varsa majör yükseltilir.
- ☞ Minör Açışına 4 kartlı majör (varsa) gösterilir.
- ☞ Minör açış rengini 3NT üzerinde yükseltmeden önce 3NT araştırılır. 3NT'yu aşmak çok dengesiz bir el vaat eder.
- ☞ Açanın rengini yükseltirken, HCP'ler yanında kısılak puanları da eklenir. Tekli bir kart bir Rua gibi (3 P.) , çaka bir renk bir As gibi (4 puan) sayılır.
- ☞ 6-9 HCP ile iki seviyesine yükseltin (fit).
- ☞ 10-12 HCP ile üç seviyesine yükseltin (fit).
- ☞ Dört seviyesine yükseltmek, çok iyi bir fit (5+) ve çok dağılımsal bir elle yapılan, artırmayı durdurucu bir konuşmadır (preempt).
- ☞ Çok sıkışık durumlarda 3 kartlı bir renkle de 2 seviyesine yükseltilebilir.
- ☞ 3 ya da 4 seviyesine yükseltme, en az 4 kartla yapılır.

### Yeni renk göstermek:

- ☞ Bir seviyesinde Yeni Renk 6+ HCP, iki seviyesinde en az 9+ HCP vaat eder, üst sınırı yoktur. Cevapçı pas geçmemiş ise Açan bir konuşma daha yapmalıdır.
- ☞ 5-5 dağılımla pahalısı. 4-4 dağılımla ucuzu konuşulur.
- ☞ Yeni bir renkte Sıçramalı Kayma (Jump Shift): En az 16 HCP vaat eder. Çok iyi bir fit ve kaliteli bir renkle daha az olabilir. Üç ihtimallidir:
  - Güçlü tek renkli bir el.
  - Açana çok iyi bir fit.
  - 16+ HCP ve bir sonraki turda 3NT konuşabilecek bir el.
- ☞ NT Cevabı vermek: 1 NT ya da 2NT sınırlayıcı bir konuşmadır:
  - 1 NT: 6 – 9 HCP
  - 2NT: 11 – 12 HCP vaat eder. 2NT'da her renkte durdurucu olmalıdır.

## 2. 3 AÇANIN İKİNCİ KONUŞMASI

Açan ikinci konuşmasında şu iki temel hususa dikkat eder:

- ☞ Elin dengeli ya da dengesiz olduğunu belirtmek.
- ☞ Elin gücünü bildirmek.

Açan, Cevapçının rengini destekleyemiyorsa, dengeli bir elle NT konuşur. İkinci bir renk göstermek ilk rengin 5+ adet olduğunu ima eder (4-4-4-1 elleri hariç). Açanın gücü

- ☞ 12-14: Zayıf/Sınırlı
- ☞ 17-19: Kuvvetli
- ☞ 15 -16: Başlangıçta dağılımsallık yok ise, el zayıf kabul edilir. Cevapçının renginde fit bulunur ise, elin değeri artar.

### 2. 3. 1 Sınırlı Dengesiz Bir El (Öncelik Sırasına göre)

- ☞ 4 kartla Cevapçıya destek (ara sıra üçlü olabilir).
- ☞ En az 4 kartlı yeni renk konuşmak.
- ☞ Kendi rengini tekrar etmek ya da 1 NT ile sınırlamak.

### 2. 3. 2 Güçlü Dengesiz Bir El

☞ 16 HCP ve 6 kartlı kendi renginde sıçrama. Bu cesaretlendiricidir ancak zorlayıcı değildir. Çok daha güçlü bir elle Oyun'a da (zon) sıçranabilir.

☞ 16 HCP ve 4 kartla ortağa Sıçramalı Destek. Cesaretlendiricidir ancak zorlayıcı değildir. Çok daha güçlü bir elle Oyun'a da sıçranabilir.

- ☞ 18+ HCP ve 4+ kartlı Yeni Renkte sıçrama. En güçlü eldir.
- ☞ 17+ HCP ile Ters Deklare. Bir tur zorlayıcıdır.

## 2. 4 CEVAPÇININ İKİNCİ KONUŞMASI

Açan, ikinci turda elini tanımlayınca, Cevapçı karar verebilecek duruma gelmiştir. Bazen ilave bilgi edinmek ihtiyacı olabilir.

☞ Pas: Nadir - minimum el. Açanın ikinci renginde 3 ya da 4 kart, ilk rengi tekli / çaka.

- ☞ İkinci rengi yükseltme: Orta güçte el. 4 kartlı destek.
- ☞ Kendi rengini tekrar: 6 kartlı renk. Açana destek yok.
- ☞ NT Konuşmak: Konuşulmayan renkte durdururcu var.
- ☞ Açanın ilk rengini tercih: Genelde 3 kart, 2-li dahi olabilir.
- ☞ 4ncü rengi konuşmak: 1♣-1♦-1♥- 1♠ konvansiyoneldir.



## Beşinci Bölüm

# BRİÇTE ÖZEL ANLAŞMALAR (Convention) <sup>26</sup>

Genel anlamıyla konvansiyon (Convention), şart koşulan ya da genel olarak kabul görmüş ve uygulanmaları sıklıkla bir gelenek halini alan standartlar, ilkeler, sosyal kurallar ya da ölçütlerdir.

Briçte Özel Anlaşma (konvansiyon), taşıdığı özel anlam gerekli şekilde izah edilmedikçe, rakipler tarafından anlaşılması normalde mümkün olmayan ortaklar arası uzlaşmadır.

### **56. BRİÇ KONVANSİYONU NEDİR?**

Briç oyununda ortakların birbirlerinin ellerini iyi anlamaları başarı için şarttır. "Kahve Brici" olarak da adlandırılan, kural ve kaideleri oynayan her kişiye göre değişen Briç'te, ortağın elini anlamak ihtiyacı duyulmadan, "olsa olsa" ya da "bana göre" metoduyla konuşmak mümkün ise de, Modern Briç'te bu husus kabul edilemez.

Briç Anlaşmaları (Conventions), ortakların ellerini tanımlarken kullandıkları **sun'i** konuşmalardır. Briç konvansiyonu, ortağa bilgi veren ya da ortaktan özel bir bilgi isteyen, ancak yapılan konuşmadaki renkle ilgisi olmayan bir konuşmadır. Anlaşmada kullanılan renkle ilgili hiçbir bilgi (uzunluk, kuvvet vs) verilmemekte; aksine kastedilen husus tamamıyla o renkle ilgisiz olmaktadır. Briç Özel Anlaşmaları, ortakların ellerindeki 26 kartı birbirlerine tanımlamada kullanılan gereçlerdir ve aynı sistemi uygulayan iki ortak arasında iletişim araçları olarak hizmet görürler.

Şayet tüm briç elleri dengeli olsaydı, briç oyunu cazibesini kaybeder ve çok can sıkıcı hale gelirdi. Briç destesindeki 52 kart 4 oyuncuya milyarlarla ifade edilecek kadar çok farklı şekillerde dağıtılabılır ve bu ellerin büyük bir kısmı çok acayip şekillerde olur. Bu acayip şekillerdeki elleri ortağa tam anlamıyla tanımlayabilmek için, Özel Briç Anlaşmaları (Convention) plânlanmış, yaratılmış ve keşfedilmiştir.

---

<sup>26</sup> "Konvansiyon" şeklinde okunur.

Yürürlüğe girişlerinin hemen sonrasında bu anlaşmalar, sıradan briç oyuncularınca değiştirilmiş ya da uzmanlarca geliştirilmiştir. Bu anlaşmaların bazıları, ilk ortaya çıktıklarından bu yana aynı kalmış iken, bir kısmı da birçok değişikliğe uğramışlardır.

Bir anlaşmanın detaylı tanımı hakkında ortaklar arası kesin **anlayış birliği** şarttır. Aksi halde ortaklığın iletişimi bozulur.

## **57. KONVANSİYON NASIL UYGULANIR?**

Bir kısım briç oyuncuları, Briç Anlaşmasının basit bir ‘*Evet!*’ ya da ‘*Hayır!*’dan ibaret olduğu düşüncesindedirler. Birçok briç masasında aşağıdaki konuşmanın geçtiğine şahit olunmuştur:

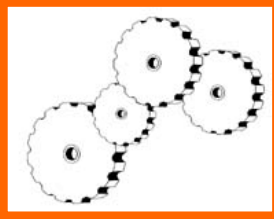
**Oyuncu A:** ‘ Jacoby oynuyor musunuz?’

**Oyuncu B:** ‘ Tabii ki!’

ve konuşmanın sonu. Burada var olan bir gerçek ise, oyunculardan hiçbirinin Jacoby anlaşmasını tüm detaylarıyla incelemek zahmetine katlanmamış olması ve örneğin, 1NT açısında 2♦ cevabında Körler gösterildikten sonra, çoğunlukla kaybolmakta oldukları ne yapacaklarını bilemez duruma düşmeleridir. Burada vurgulamak istenen, **bir anlaşmanın felsefesi ve tüm detayıyla kavranması ve uygulanmasının gerekliliğidir.** Bu husus, tabiatıyla, bir nebze gayret getiren bir husustur. Bu nedenle sistemde uygulanması mümkün anlaşmaların tümünü birden uygulamak iddiasında olunmamalı; ele alınan bir anlaşma tamamen pekiştirilmeli ve zaman içerisinde anlaşma dağarcığına yeni anlaşmalar katacak şekilde hareket edilmelidir.

### **KONVANSİYONLAR, TANIMLANDIĞI ŞEKLİ İLE UYGULANIR ve UYGULAYANI DA BAĞLAR.**

Anlaşma seçiminde esas, sistemin bilinen yetersizlik ve boşluklarını ortadan kaldıran, konuşmalara etkinlik kazandıran yeteneklerin belirlenmesidir. Pazardan pırasa ve soğan alır gibi, ya da “*filanca kulüpte oynuyorlarmış!*” diyerek anlaşma seçimi yapmak hatalıdır.



#### **Ön-Gereklilik**

Bazı anlaşmalar tek başlarına kullanılamazlar. Bazı anlaşmaların kullanılabilmesi önceden diğer bazı anlaşmaların uygulanıyor olmasına bağlıdır.

Örneğin; Jacoby Transferleri Anlaşması uygulanmadan Minör Suit Stayman anlaşmasının kullanılması, uygulamada birçok karışıklıklara neden olacaktır.

Briç Konvansiyonu genelde anlaşmayı keşfeden kişinin adı ya da soyadıyla tanımlanır. Bu alanda öncülük eden birçok kişi vardır ve bu kişilerin keşfettikleri konvansiyonlar küresel anlamda kabul görerek tüm dünyada briç oyuncularınca kullanılmakta ve uygulanmaktadır.

## **58. HANGİ KONVANSİYON İYİDİR?**

Briç'te standart sistemler çoğu hallerde karşılaşılan elleri tanımlamada yetersiz kalmaktadırlar. Özel ortaklık anlaşmalarının (convention) ortaya çıkmalarına temelde bu yetersizlik neden olmuştur. Ortaklar her konuda özel anlaşmalar uygulayabilirler. Ancak her Anlaşma mutlaka iyidir denemez. Bir Anlaşmanın “İYİ” olarak nitelendirilebilmesi için aşağıdaki dört testten başarıyla geçmesi gerekir:

1. **ETKİNLİK:** Anlaşmanın kullanılması sizin konuşmalarınızı önemli ölçüde etkinleştirebilmekte, örneğin, tek bir konuşmayla belirsizliğe neden olmadan, birden fazla renk bilgisi ya da kuvvet gösterimi sağlanabilmekte midir?

2. **GELİŞTİRİCİLİK:** Anlaşma sistemdeki bir eksikliği ortadan kaldırmakta, bilinen bir boşluğu doldurmakta mıdır?

3. **BEDEL:** Bu anlaşmanın uygulanmasıyla kullanımdan kalkmakta olan natürel konuşmanın eksikliği bir zarar yaratmakta mıdır?

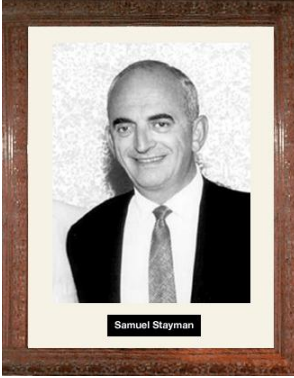
4. **BASİTLİK:** Anlaşma, oyun ve yarışma baskısı şartları altında hatırda kolayca kalarak uygulanabilecek basitlikte midir?

Şayet yukarıdaki sorulara cevaplarınız hayır ise, seçmek durumunda olduğunuz anlaşma iyi değildir ve uygulamaya değmez bir anlaşmadır.

Binlerle ifade edilecek kadar çok sayıda briç anlaşması mevcuttur. Bu bölümde okuyucuya fikir vermesi açısından, en yaygın şekilde kullanımda olan ve tüm dünyada adeta standart kabul edilmiş olan Stayman ve Jacoby Transferleri Anlaşmaları izah edilecektir. Bazı özel anlaşmaların kısa tanımları Ek'te verilmiştir.

## 59. STAYMAN NEDİR?

İlmi Brice girişin ilk basamağı Stayman anlaşmasıdır. NT açışında Cevapçının 2♣ cevabı sun'udur ve Trefliler ile ilgisi olmayan, Oyunu Açanın elini sorgulayan bir konuşmadır.



1930'ların başlarında İngiltere'de ortaya çıktığı bilinen bu anlaşmayı geniş şekliyle 1945 yılında Briç dünyasına duyuran ve yayımlayan Amerikalı Samuel STAYMAN olmuştur.

Burada en yaygın şekliyle kullanılan Zorlayıcı (Forsing) Olmayan Stayman izah edilecektir. Zorlayıcı olmayan Stayman'da artırma 2 nci seviyede sona erebilir.

**ANLAŞMANIN TEMEL FELSEFESİ:** Oyun kozsuz (NT) ile açılrsa dahi, 4-4 Majör fitinin mevcut olduğu ellerin 3NT'ya nazaran daha başarılı olduğu istatistiksel olarak hesaplanmıştır. 26 HCP ile 4 Majör oyunlarının şansı %80 iken, 26 HCP ile 3NT oynama şansı %60, 25 HCP ile ise %50 lerdedir. 4-4 koz fitinin olduğu ellerde koz renginde kazanılacak fazladan bir el, Majör oyununun başarı şansını yükseltmektedir.

Bu nedenle elinde 4 adet Majörü olan Cevapçı, mutlaka Majör araştırması yapmalı, aşağıdaki uygun şartların olması şartıyla Stayman anlaşmasını kullanmalıdır. Cevapçı Stayman 2♣ ile;

☞ Dengesiz bir el (4-3-3-3 değil, 4-3-4-2 olabilir),

☞ 8+ HCP ve,

☞ En az bir Majörde 4 adet kart vaat etmektedir. Majörlerin 4-4, 5-4 hatta 6-4 gibi bir majörün diğerinden uzun olduğu durumlarda da Staymanla başlanmalıdır

Stayman 2♣, Şlem önerisi yapmak amacıyla 5+ uzunlukta bir minörü olan elleri gösterirken, atlama taşı olarak da kullanılır<sup>27</sup>.

---

<sup>27</sup> Anlaşmanın standart tanımında olsa da günümüzde bu şekli pek uygulanmamaktadır.

Stayman'dan sonra söylenen minör o minörden Şlem önermektedir.

<u>Açan</u>	<u>Cev.</u>	<u>A</u>	<u>B</u>	Cevapçı (A) da 4-4
1NT	2♣	♠ 9 5 ♥ A Q 7 4 ♦ K 7 4 ♣ J 4 3 2	A 9 3 5 KQJ964 K Q 8	Majör Fiti aramakta, (B) de ise, Staymanı “atlama taşı” olarak kullanmaktadır.

Bir sonraki turda Karo'larını gösterecektir. (Not: Burada, Minör Renk Transferi anlaşmasının kullanılmadığı varsayılmaktadır.)

Cevapçının 2♣ sun'i Stayman sorgulamasına, Oyunu Açan 3 muhtemel cevaptan birini vermelidir. Oyunu Açanın başka bir seçeneği yoktur<sup>28</sup>. Oyunu Açanın rebidleri:

☞ 2 Karo : 4-lü Majörü inkâr eder.

☞ 2 Kör : 4-lü Kör gösterir. 4-lü Pik de olabilir. Pik henüz inkâr edilmemiştir.

☞ 2 Pik : 4-lü Pik gösterir, 4-lü Körü inkâr eder.

### Cöplük Stayman Nedir?

Oyunu Açanın yukarıdaki cevaplardan birini seçmek mecburiyeti, kozsuz oyunun kesinlikle batacağının çok belirgin olduğu çok zayıf ellerle de, Cevapçının Staymanı uygulayabilmesine imkân tanımaktadır. Burada dağılım önem kazanır. Cevapçının eli **çok zayıf** (0-6 HCP) ve 4-4-4-1 ya da 5-4-4-0 şeklinde olduğunda Cöplük Staymanı kullanabilir. Bu gibi zayıf ellerle yapılan uygulamaya Cöplük Staymanı (Garbage Stayman) adı verilir. Böylece batacağı kesin olan NT oyunundan **kaçmak** fırsatı elde edilmekte, oyun şansı bir nebze artırılmış olmaktadır. Örnek:

<u>Açan</u>	<u>Cevapçı</u>		
1NT	2♣	♠	T 9 7 5
		♥	J 8 5 4
		♦	J 7 6 4 2
		♣	-/-

Cevapçı, Açandan gelecek her cevaba pas geçecektir.

<sup>28</sup> Burada verilen Standart tanımın değiştirildiği uygulamalar da vardır.

## Stayman Oyuncusunun Rebidleri

Stayman anlaşmasında var olan değer/in/yeteneğin tam anlamıyla kullanılabilmesi için Cevapçı aşağıdaki prensiplere mutlaka uyarak cevap vermelidir:

**A. Bir Majörün 2-si:** 8-9 Puan ve 5-li bir natürel Majör renk gösterir. Diğer Majör 4-lüdür.

Açan	Cevapçı		
1NT	2♣	♠	A J 9 5 4
2♦	2♠	♥	Q T 8 4
		♦	Q 9 2
		♣	4

O y u n A ç a n  
minimum NT açışı  
ile (15-16 HCP)  
pas geçmelidir.

Maksimum NT açışı varsa, tekrar konuşabilir.

**B. 2 NT:** Majör Fiti bulunamamıştır. Cevapçı 8-9 HCP göstermekte ve Davet etmektedir.

Açan	Cevapçı		
1NT	2♣	♠	Q J 8 4
2♥	2NT	♥	K T
		♦	9 7
		♣	Q J T 4 2

**C. Bir Minörün 3'ü:** 10+ HCP (genelde daha fazla) ve 5/6+ uzunlukta bir renk vaat eder. Bu Oyun zorlamasıdır ve genelde Şlem Önerisidir.

Açan	Cevapçı			
1NT	2♣	♠	A 7	Cevapçı iyi bir el vaat ediyor. Açan, Ş l e m i l g i s i olmadığını 3NT ile gösterir, ya da Şlem
2♠	3♣	♥	K J 5	
		♦	6 2	
		♣	K J 9 8 5 3	

yolunda cesaret vermek için başka bir konuşma yapar.

**D. Konuşulmamış bir Majörün 3'ü:** 10+ Puan ve 5+ uzunlukta bir renk vaat eder. Bu oyun zorlamasıdır ve diğer Majör de 4-lüdür.

Açan	Cevapçı			
1NT	2♣	♠	A T 8 5	Açan, Körü 2 adet ise 3NT'ya dönecektir. Körü 3-lü ise Açan, 4 Kör ilân etmelidir.
2♦	3♥	♥	K J T 4 3	
		♦	Q 7 4	
		♣	3	

**E. Açanın Majörünü 3'e yükseltmek:** Majör Fiti ve 8-9 P. gösterir.

Açan	Cevapçı			
1NT	2♣	♠	A T 8 5	Majör fiti bulundu. Cevapçı Davet ederek
2♥	3♥	♥	K J T 4	Kaptanlığı Açana
		♦	7	devretmiş oldu.
		♣	J T 9 6	

Azami ise Açan 4♥ ilân edebilir.

**F. 3 NT:** Majör Fiti bulunamamıştır. 10-14/15 HCP göstermektedir. Diğer Majör 4-lü.

Açan	Cevapçı			
1NT	2♣	♠	A T 8 5	Açanın Piki 4-lü ise, 4
2♥	3NT	♥	T 4	Pike düzeltecektir (her
		♦	K 7 5	iki Majör de var ise),
		♣	K 9 6 4	zira Cevapçı 4-lü Pik
				vaat etmiş bulunmakta.

**G. Açanın Majörünü 4'e yükseltmek:** Majör Fiti ve 10+ HCP gösterir.

Açan	Cevapçı			
1NT	2♣	♠	A T 8 5	Majör fiti bulundu. Cevapçı Oyun ilân
2♥	4♥	♥	K Q T 4	ederek şlem hevesi
		♦	7	olmadığını belirtti.
		♣	Q J 9 6	

**H. Majörün 4'ü:** Oynamak içindir. Fit (8) zorunluluğu için Majör en az 6-lı olmalıdır.

Açan	Cevapçı			
1NT	2♣	♠	A J 8 5	Açanın Pikinin 4-lü
2♦	4♥	♥	K J 8 7 6 4	olmasını umuyordunuz,
		♦	3	ancak dengeli elinde en
		♣	K 4	az 2 Körü olacağına

göre neden 4 Kör oynamayasınız ki!

**İ. 4 Treffli:** Gerberdir.

Açan	Cevapçı			
1NT	2♣	♠	Q J 9 5	Cevapçı Açanın elindeki
2♠	4♣	♥	A K T 7	asların adedini
		♦	A	öğrenmek istemekte.
		♣	K 8 4	

Açan 2 As gösterirse, Cevapçı Şlem Pik oynamayı plânlanmış durumda.

**J. 4NT: Nicelikselidir.** NT Şlemi önerir. 15-16 HCP ve dengeli bir el vaat eder. 4-lü majörde fit de olabilir, ancak 16 + HCP olması öncelik almıştır. Oyunu Açan maksimum ise (17 HCP) 6NT ilân etmeli, aksi halde 15-16 HCP ile pas geçmelidir.

**Açan Cevapçı**

1NT	2♣	♠ Q 9 5	Açan azami ise NT şlemi ilân edecek, aksi halde pas geçecektir.
2♠	4NT	♥ A K J T	
		♦ K 7 4	
		♣ A 8 4	

### **Rakiplerin Stayman'a Müdahalesi Varsa**

Rakip Direkt Yerde 1NT açışına müdahale edince, Stayman yürürlükten kalkar.

**A. 1 NT Konturlandı ise:** Stayman yürürlükte değildir.

Rakip2	Açan	Rakip1	Cevapçı	
--	1NT	X	2♣	♠ 6 5 3
P	P	P	XX	♥ --
				♦ J 9 6 2
				♣ K J 9 5 4 2

2♣ natürel bir Kaçış Deklaresi (rescue bid) haline gelmiştir. Cevapçının 7+ Onör puan gücü varsa, sürkontrlayabilir.

**B. Rakip Araya Girdi (Overcall) ise:** Stayman normal kullanımıyla yürürlükte değildir. Ancak Cevapçı, rakibin rengini tekrarlayarak ( Cue-bid) majör araştırması yapabilir. Bu durumda Cevapçı bir nebze daha kuvvetli olmalıdır. Cevapçının Cue-bid'i 10+ P. vaat eder.

Açan	Rakip	Cevapçı	
1NT	2♥	3♥	♠ K J 8 5
			♥ A 4
			♦ J 9 7 5
			♣ Q 9 8

3♥ Staymandır. Cevapçı 4-lü Pik araştırmaktadır. Pikleri 4-lü değilse Açan 3 NT konuşur.

**C. Stayman 2♣ Kontrlandı ise:** Bu kontr genelde Trefli açılışı ister.

	Açan	Rakip1	Cevapçı	Rakip 2
♠ A J 3	1NT	P	2♣	X
♥ K 9 6	P			
♦ K J 8				
♣ A 9 7 4				

Oyunu Açan (a) normal majör konuşmasını yapar, (b) Majörü yoksa Treflisi 4-lü ise, pas geçer, (c) 5 veya iyi 4 Trefli ile Sürkontr çeker.



Şayet Oyunu Açan 2♣ kontruna pas geçti ya da sürkontladı ise, Cevapçı (a) normal konuşmasını yapar, (b) 4-lü Treflisi ile Trefli kozuna oynamak için pas geçer ya da sürkontlar, (c) Kaçma-Kurtulma manevrası olarak 2 Karo konuşur.

Rakip2	Açan	Rakip1	Cevapçı		
--	1NT	P	2♣	♠	T 9 5 3
X	P	P	XX	♥	A 6
				♦	Q 9 6 4
				♣	Q T 8 6

Açan pas geçerek 4-lü Trefli gösterdi ve majörleri inkâr etti. Bu nedenle kırık dökük Trefliniz dahi olsa 2 Trefli oynamalısınız. Başkası **macera** olur!

### 2NT Açısına Stayman

3♣ Stayman olarak yürürlüktedir. Ancak Staymanı kullanılabilmesi için Cevapçıda en az 4 HCP olması beklenir.

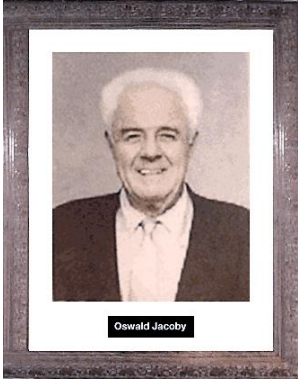
Diğer Stayman Türleri:

Burada izah edilen standart şekline ilaveten Stayman anlaşmasının standart dışı uygulamaları da mevcuttur. Bunlar:

- ☞ Zorlayıcı (Forcing) Stayman
- ☞ Kukla (Puppet) Stayman
- ☞ Checkback Stayman
- ☞ Genişletilmiş Stayman (Extended Stayman)
- ☞ Emekleyen (Crawling) Stayman"

## 60. JACOBY TRANSFERLERİ NEDİR?

Briç oyuncuları, Jacoby Transferleriyle 1956 yılında Oswald Jacoby'nin The Bridge World dergisinde çıkan bir makalesiyle tanışmışlardır. Bu anlaşma, tüm dünyada Rober briç ve turnuva brici çevrelerinde çok yaygın şekilde kabul görmüş ve Stayman anlaşmasıyla birlikte adeta standart uygulama haline gelmiştir. Kısaca “**Transfer**” olarak da adlandırılmaktadır.



Jacoby Transferi, majör renklere transfer yapmak için kullanılır. Majöre Transfer yapacak olan Cevapçı, 5+ kartlı majörünün bir altındaki renk cevabını (Köre Transfer için Karo, Pike Transfer için Kör) vererek, Oyunu Açanın bir üst rengi söylemesini ister (emreder). Oyunu Açan bu transfer isteğine uymak mecburiyetindedir. Transfere uymak mecburi olduğu için fit şartı (en az 3-lü renk) aranmaz.

Jacoby Transferi yapabilmek için Cevapçının en az 5+ uzunlukta tek bir Majör ya da 5-5, 6-6 uzunlukta Majörlere sahip olması gerekir. 4-4 ya da 5-4, 6-4 majörlerle Stayman kullanılacaktır.

Jacoby Transferleri, INT açısında kullanılan en yararlı anlaşmalardan biridir. Natürel 2 Karo konuşmasının kullanılmıyor olmasının dezavantajı, Jacoby Transferlerinin sağladığı avantajlarla karşılaştırıldığında önemsenebilecek derecededir.

**ÖN - GEREKSİNİM:** Stayman.

**ANLAŞMANIN TEMEL FELSEFESİ:** Briç'te kuvvetli elin Dekleran olması (Yer'e yatmaması) esastır. Zira eldeki onör kartların yerleri rakipler tarafından görülürse, rakiplerin savunması güçlenir. Transferlerde temel düşünce, Oyunu Açan kuvvetli elin Dekleran yapılması ve böylece kuvvetli elin durumunun rakipler tarafından görülmesinin önlenmesi ve ilk kart açılışına karşı da korunmasıdır.

Oyun Kozsuz açıldığında KAPTANLIK Cevapçıya geçer. Normalde onör kartlar yönünden daha güçsüz kabul edilen Cevapçı, Oyunu Açana adeta emir vererek oynanacak kozu ve seviyesini belirler.

Jacoby Transferleri çok zayıf ya da kuvvetli ellerle kullanılabilir. Puan önemli değildir; çok zayıf (2 seviyesinde kalabilecek) veya orta kuvvetteki davet elleri ya da kuvvetli ellerle (Şlem eli) transfer yapılabilir:

Açan	Cev.	Zayıf	Davet	Kuvvet
1NT	2♦	♠ 8 6 2 ♥ J T 9 4 2 ♦ 4 ♣ 8 4 3 2	♠ Q 6 3 ♥ KT864 ♦ KT75 ♣ 6 4	♠ A 6 3 ♥ A K J 8 6 ♦ K J 7 5 ♣ 4

### Transfercinin Rebidleri

Kaptanlığı Transferci yapmaktadır. Bu nedenle ikinci turda elini daha iyi tanımlamalıdır.

**A. Pas:** Transfer çok zayıf elle (NT'dan kaçmak için) yapılmış. Oyun şansı yok.

**B. Köre Transferden sonra 2 Pik:** Her iki majör de 5+ adet. Davet Edicidir, zorlayıcı değildir. 8-9 puan vaat eder. Kaptanlık Oyunu Açana geçmiştir.

**C. Pike Transferden sonra 3 Kör:** Her iki Majör de 5-li. 10+ HCP vaat eder. Oyun zorlamasıdır, Şlem denemesi dahi olabilir. Kaptanlık Oyunu Açana geçmiştir.

Açan	Cev.	Açan	Cev.
1NT	2♦	1NT	2♥
2♥	2♠	2♠	3♥
	♠ K J 9 6 4 ♥ Q T 9 7 6 ♦ 4 ♣ 8 4		♠ Q T 8 7 4 ♥ A K 9 6 5 ♦ 9 6 ♣ 6

*Oyunu Açan minimum ile pas geçecek, ya da Köre düzeltacaktır. Maksimum ile iyi Majöründe Oyuna sıçrayacaktır.*

*Ortak bu renklerden birine fit göstermeli (3 adet Pik veya Kör ile), fiti yoksa 3NT ilân etmelidir.*

**D. 2NT:** Transfercide 5-li bir majörün yanında 8-9 HCP ile dengeli bir el vardır. Kaptanlık Açana geçmektedir. Oyun Açan 3-lü majörle pas geçer ya da 4 majör oynar.

**E. Bir minörün 3-ü:** Minörde iyi 4+ kart vaat eder ve Oyun zorlamasıdır, Şlem denemesi de olabilir.

Açan	Cevapçı	Oyunu Açan
1NT	2♦	3 adet majörülle 4 majör ilân eder ya da başka bir konuşma yaparak Şlem isteğini belirtir.
2♥	3♣	
	♠ K 4 ♥ A J 9 7 6 ♦ 4 ♣ K Q 9 6	

**F. Transfer rengini 3 e yükseltmek:** Oyuna Davettir. Cevapçıda en az 6-lı renk beklenir.

**G. 3NT:** Oyun seçenekleri menüsü.

**Açan Cevapçı**

1NT	2♥	♠	A J 9 7 6	Oyun seçimini (Majör
2♠	3NT	♥	J T	ya da NT) Oyunu Açana
		♦	Q 8 4	bırakır. 5 kartlı Majör
		♣	Q 9 6	yanında 10+ HCP

ve dengeli bir el vaat eder. Şlem ilgisi yoktur.

**H. Transfer rengini 4 e yükseltmek:** En az 6 kartlı Majör vaat eder. Şayet Teksas Transferleri kullanılıyorsa bu konuşma Şlem daveti anlamını kazanır.

**İ. 4NT:** Nicelikseldir, Blackwood değildir. Açan azami ise, (17 HCP) NT Şlemi ilân etmeli ya da Majör Şlemine düşünmelidir.

### **Transferin By-Pas Edilmesi (Süper Kabul)**

Farz edelim ki, 1NT açılıyorsunuz ve ortağınızdan 2 Kör, “*Pike transfer*” emrini duyuyorsunuz. Eliniz çok iyi ve transferden sonra yaptığınız değerlendirmede elinizin değeri daha da artmış durumda. 2 Pik diyerek transferi tamamlarsanız, bu konuşmanın zorlayıcı olmaması nedeniyle Cevapçının pas geçmesinden endişe duymaktasınız.

Azami NT açışı (17-18 HCP) olan durumlarda transfer edilen renk 4-lü ve yan renkleri de kaliteli ise, Majörün 3’üne sıçrayın. Bu sıçrama elinizi tam olarak tanımlayacaktır. 17(18) HCP, 4-lü majör ve kısa renkleri dolayısıyla Çakma gücü olan bir el. Bu şekilde sıçramaya Süper Kabul denir.

	<b>Açan</b>	<b>Cev.</b>	Süper Kabul’den sonra Transferci
♠ T 9 8 7	1NT	2♥	(a) eli çok zayıfsa veya oyun (zon)
♥ A 3	3S	4NT	ümidi yoksa pas geçebilir, (b) Zon
♦ A K 6 3			ilân edebilir, (c) Şlem denemesi
♣ A Q 6			olarak Cue Bid yapabilir veya

(d) 4NT Blackwood ile As adedini sorabilir.

## **Rakiplerin Transfere Müdahalesi Varsa**

Burada Transfercinin konuşmasından sonraki, yani soldaki Rakibin yapacağı müdahale durumu incelenecektir. Zira 1 NT açışından sonra Direkt Yerdeki rakip müdahalede bulunursa, Jacoby Transferleri **yürürlükten kalkar** (Sistemler off). Rakibin Jacoby Transferine müdahalesi, Ceza Kontru ya da Açılış Gösteren (Lead Directing) Kontr veya Araya Girmek şeklinde olabilir.

Jacoby Kontrlandı ise: Oyunu Açan

- (a) Rutin bir hareket olarak Pas geçebilir.
- (b) Ceza Sürkontru çekebilir.
- (c) Transfer renginde fit olduğunu belirlemek ve kontrlanan transfer renginin açılmasından endişe duymadığını göstermek amacıyla Transferi tamamlayabilir.
- (d) Azami açış ve uygun elle Süper Kabul yapabilir.

Jacoby Kontrlandığında Oyunu Açan pas geçtiğinde veya Sürkontrlandığında Cevapçı;

- (a) Normal konuşmasını yapar.
- (b) Sürkontr çeker veya pas geçer (kontrlanan renkte oynama isteği).
- (c) Transfer etmek istediği Majörün 2-sine oyunu yükseltir (Oyunu Açan pas geçmelidir).
- (d) Sıçrayarak kuvvet gösterir.

Jacoby üzerine Rakip Araya Girerse: Oyunu Açan;

- (a) Cevapçının Majörünü iyi bir destek eli varsa, 3'e yükseltebilir.
- (b) Ceza kontru çekebilir.
- (c) Birçok halde de pas geçmelidir.

Şayet Oyunu Açan bu durumda pas geçerse, Cevapçı;

- (a) Normal rebidini yapar.
- (b) Genel anlamda kuvvet göstermek için kontrlayabilir (Oyunu Açan, Cevapçının Majörüne düzeltmelidir).
- (c) Pas geçebilir.

## **2NT Açışına Jacoby Transferi**

Jacoby transferleri, 2NT açışında ya da Kuvvetli 2 Trefli'den sonra gelen 2NT üzerine de kullanılabilir. Jacoby'den sonra Cevapçının bütün konuşmaları Oyun Forsingidir.

*"Bir oyuncuyu iyi ve başarılı kılan, zor elleri doğru oynaması değildir. Bu gibi zor eller, nadir gelmeleri nedeniyle, bir kıstas olmamalıdır. Asıl olan, basit görünen elleri, eline yüzüne bulaştırmamaktır. "***Alan Sontag**

Notlarınız için

*Briç masasında bütün bir akşam boyunca oturmak ve oyunu hiç açmamak ya da oynayamamak mümkündür. Böylesi durumlarda dahi etkin savunma turnuvada çoğu zaman başarı getirecektir.*

## Altıncı Bölüm

# TURNUVA BRİCİ

### 61. TURNUVA NEDİR?

Turnuva Brici, gelişigüzel dağıtılmış kartlardaki rastgelelikte (randomness) var olan, yarım, eksik bilgilere dayanılarak ve sınırlı iletişim yetenekleri ile oynanan **taktik bir hüner** oyunudur.



Turnuva oldukça fazla sayıda yarışmacının (takım, ekip, ferdî) bir spor dalında ya da oyunda karşı karşıya gelerek, ortaya konan ödül için yarışmalarıdır.

Turnuvalar, katılan yarışmacı adedine bağlı olarak tek bir seansta sonuçlanacağı gibi, birden fazla seansta/günde de sonuçlanabilir.

Turnuva Brici (Duplicate Bridge) İhale Bricinin (Contract Bridge) briç kulüplerinde ve turnuva ortamlarında oynanan şeklidir. Turnuva bricinde aynı briç elinin, olabildiğince, turnuvaya katılan tüm ekiplerce oynanması amaçlanır. Bu amaçla Briç bordları kullanılır. Bu şekilde dağılımı ve gücü iyi ya da kötü olan her el, turnuvaya katılan tüm ekiplerce oynanmış olur ve böylece kartların dağıtılışındaki şans faktörü ortadan kalkarken, ekiplerin/oyuncuların bilgi ve hüner seviyesini doğruya en yakın şekilde belirlemek imkânı elde edilir.

Turnuva bricinde bir oyuncu, normalde turnuva boyunca aynı ortakla oynar. Bu iki oyuncuya Çiftler (Pairs) denir. 4-lü Takım Oyunlarında ise takımı oluşturan 5 ya da 6 oyuncu turnuva boyunca birbirlerini değiştirebilirler.

## 62. ÇİFTLER (Pairs) OYUNU NEDİR?



Briç oyununun bu türü genellikle Briç Kulüplerinde oynamaktadır. İsminden de anlaşılacağı üzere, Çiftler (Pairs) Oyunu, sabit ortaklardan (eşlerden) oluşan çiftler arasında oynanır.

Çiftler Oyunu için en az 3 masa

(6 çift, 12 oyuncu) gereklidir. Daha fazla oyuncuyla daha iyi neticeler alınabilir. Katılımcı çift adedinin çok olduğu durumlarda eleme usulü (Knock-out) de uygulanabilir. Her çifte kendilerini tanıtıcı bir sıra numarası verilir ve bu numara da skor kartına işlenir. Oynanmış olan bordun bir sonraki elde oynanacağı masaya devredilmesinden ve masalarda doğru bordların oynanmakta olduğunun kontrolundan Kuzey'ler sorumludur.

Genelde bir masada 2 ya da 3 bord oynanır ve buna bir **raund** denir. Bu raundun sonrasında çiftlerden biri ya da her iki çift, diğer bir masaya geçerler ve diğer rakiplerle oynarlar. Çiftelerin ve bordların değişimi yönetici tarafından o şekilde düzenlenir ki, hiç bir çift aynı bordu tekrar oynamaz, ya da daha evvelce oynamış olduğu rakiplerle tekrar karşılaşmaz.

Her oyunun puan durumu, Briç bordunun içerisinde muhafaza edilen ve masalar arasında dolaştırılan bir Skor Kartına (traveling sheet) işlenir. Oyunculardan hiçbiri, oyundan önce bu Skor Kartına bakamazlar, ya da el oynanmadan önce borddan çıkaramazlar. Bir el oynanır oynanmaz Kuzey oyuncusu ihalenin skorunu skor kartına işler. Bu yazma işleminin doğruluğunu Doğudaki oyuncu kontrol eder.

Burada 5 masadan oluşan bir Çiftler oyununun skor kartı örneği görülmektedir. MP/IMP bölümü Turnuva yönetimince doldurulacak ve turnuva sonucu belirlenecektir.

KG	DB	İhale	Oyn.	Sonuç	SKOR		MP/IMP	
					KG	GB	KG	DB
1	1	4♠	N	=	420		5	3
5	4	4♦	N	-1		50	0	8
4	2	3♥	S	+1	170		2	6
3	5	4♥x	W	-3	500		8	0
2	3	4♠	N	=	420		5	3



Direktörün talebiyle skor kartına, ihale skoruyla kazanılan ellere ilaveten, ilk elde açılan kart ve 4 eldeki kartlar da işlenir.

Skor işlenince skor kartı, bordun arkasındaki özel cebine yerleştirilir ve bir sonraki masaya devredilir.

Çiftler Oyununda genellikle Maçpuanı Hesaplaması (Matchpoint Scoring-MP) kullanılır. Bazı organizasyonlar Uluslararası Maçpuanı Hesaplaması (Internanional Matchpoint Scoring-IMP) da kullanırlar.

### **63. 4-lü TAKIM OYUNU NEDİR?**

4-lü takım turnuvasında, bir takım iki çiftten meydana gelir. Takımda 5 ya da daha fazla oyuncu da bulunabilir, ancak takımın üyelerinden sadece 4 adedi (2 çift) masada olabilir.

4-lü takım oyununda, bir maç en az  $4 + 4 = 8$  oyuncudan oluşan 2 takım ya da, daha fazla sayıdaki takımlar arasında yapılabilir. Her takımda iki ekip (çift) bulunur. Oyun için



konuşmaların duyulamayacağı uzaklıkta veya tercihan ayrı odalarda, 2 ayrı masaya ihtiyaç vardır. Oyuna başlarken takımlar kaç bord oynanacağı konusunda anlaşılır. Oynanacak bord adedi, maçın ciddiyetine ve elde mevcut zaman göre 8, 16, 24, 32, 48 veya daha fazla olabilir. 24 Bordluk bir maç yaklaşık üç saatte tamamlanmalıdır (Bord başına 7,5 dakika).

Masaları 1 ve 2 numaralı masalar, takımları da A ve B takımları olarak belirleyelim. Bu durumda A takımını oluşturan çiftler 1 nci masada Kuzey-Güney ve 2 nci masada Doğu-Batı olarak oturacaklar, B takımını oluşturan çiftler ise diğer yerlerde oturacaklardır. Turnuvada daha fazla sayıda takım varsa, takımları oluşturan çiftler benzer şekilde otururlar.

Uygun sayıda bord (örneğin 12) alınır ve kartları karıştırılarak oyuna hazırlanır. İlk 6 bord (1-6) birinci masaya, diğer bordlar da (7-12) ikinci masaya verilir. Masalardaki altışar bordluk oyunlar tamamlanınca, bu bordlar masalar arasında tekrar oynanmak üzere değiştirilir. Her iki masa da 12 Bordu oynadıktan sonra mola vermek uygun olur.

Maçın diğer devresinde (session) bir takımın çiftlerinden biri, diğer takımın bir çiftiyle yer değişir. Bu düzenlemeyle takımlardaki her çift, rakip takımdaki her çiftle karşı karşıya gelmiş olmak şansını elde etmiş olur.

Maçta kaç devre yapılacağı ve devrelerde hangi çiftlerin hangi masalarda oturacakları maçı düzenleyenlerce veya takım kaptanlarınca maç öncesinde kararlaştırılır. Turnuvaya katılan takım adedine ve turnuvadaki yarışma yöntemine bağlı olarak farklı sayıda bord oynanabilir. El bitince İhale skoru aşağıdaki örneğe uygun olarak skor kartına işlenir.

No	Dğt	Zon	İhale Oynayan	Sonuç	K-G +	D-B +	IMP	
							A	B
1	K	None	3♥ K	+1	170			
2	D	K-G	2NT G	-1		100		
3	G	D-B	4♠ B	=		620		
4	B	All	3♣ D X	2	300			

IMP bölümü turnuva yönetimince doldurulacak ve turnuva sonucu belirlenecektir. Skor kartı bordun arkasındaki özel cebine yerleştirilir ve bir sonraki masaya devredilir.

## **64. ELLERİN YER DEĞİŞTİRMESİ (MOVEMENT) NEDİR?**

Turnuva Bricinin amacı, kartların dağıtılışında ortaya çıkan şans unsurunu ortadan kaldırmak ve her oyuncunun/ekibin başarı derecesini objektif şekilde değerlendirebilmektir. Bu amaca ulaşmanın yolu da turnuvada oynanacak ellerin her ekip tarafından oynanmasını sağlamaktan geçer.

Aynı eli diğer oyuncuların oynayabilmesini sağlamak için briç bordları kullanılır. Briç bordunda kopyalanmış (duplike edilmiş) olan elin turnuvada her ekip tarafından oynanmasını sağlamak üzere **Mitchell** ve **Howell Yer Değiştirmeleri** adlarıyla bilinen ve çok değişik uygulamaları olan teknikler, turnuva direktörlerince katılan çift adedine göre belirlenir ve uygulanır.

**Mitchell Yer Değiřtirmeleri**, en yaygın metottur. Kuzey-Güney çiftleri masada sabit kalır. Raund bitince masadaki Doęu-Batı çifti bir sonraki (büyük numaralı) masaya yer deęiřtirir ve masada oynanmış olan bordlar bir küçük numaralı masaya devredilir. Turnuvaya katılan çift adedinin tek ya da çift sayıda olmasına baęlı olarak deęişik yer deęiřtirme şekilleri turnuva direktörlerince plânlanır ve uygulanır.

**Howell Yer Deęiřtirmeleri**, daha az sayıda masa olduęunda kullanılır. Yer deęiřtirme işlemleri daha karmaşıktır. Olası yanlışlıkların önlenmesi için çiftlere hangi raundda, hangi masada, hangi bordları, hangi rakiplere karşı oynayacaklarını gösteren yer deęiřtirme pusulaları turnuva direktörlerince hazırlanır ve oyunculara verilir.

Howell metodunun bazı durumlarda Mitchell metoduna göre daha adil olduęu kabul edilir. Zira katılan çiftlerin her biri dięer çiftlerin tümü ya da tümüne yakın bir bölümüyle karşılaşmaktadır.

**Chalfant Yer Deęiřtirmeleri** adıyla bilinen ancak daha nadir kullanılan bir dięer metot daha vardır. Burada bordlar masada sabit kalırken oyuncular yer deęiřtirme pusulalarında gösterilen masalara giderler.

Hangi yer deęiřtirme yöntemi kullanılırsa kullanılsın, turnuvaya tek sayıda çift katılıyorsa, her raundda bir çift mutlaka boşta kalacak yani rakibi olmayacaktır. Boşta kalan çift “bye” olarak adlandırılır. Turnuva direktörleri boşta kalan çiftin karşısında bir ‘hayalet çift’ varmışçasına oyunu sürdürürler ve bu çift için özel skor hesaplarlar.

## **65. TURNUVA SKORU NASIL HESAPLANIR?**

Briç borduyla birlikte diğer masalara devredilen ve her ekip tarafından kazanılan skorların yazıldığı skor kartları vardır. Her bir ekibin skorunun aynı eli oynamış diğer ekiplerin skorlarıyla karşılaştırılmasıyla turnuvanın nihaî skoru elde edilir.

### **Ciftler (Pairs) Oyunu Skor Hesaplaması**

Turnuvadaki tüm bordların oynanması bitince, her bir skor kartına o bordu oynamış bulunan tüm çiftlerin skorları işlenmiş olacaktır. Skor kartları turnuva direktörlerimce toplanır ve skorlar karşılaştırılır. Çiftler Oyununda genelde **Matchpoints-MP skor yöntemi** uygulanır. Bu yöntemde bordu kazanan ekiplere 2 puan, aynı skoru elde eden ekiplere 1 puan verilir. Sonra her bir çiftin tüm bordlarda ettiği toplam matchpoint skorları hesaplanır. Bu sonuç teorik maksimum skora göre yüzdeye (%) dönüştürülür.

### **4-lü Takım Oyunu Skor Hesaplaması**

Briç takım maçının skorunun hesaplanmasında kullanılan birçok yöntem vardır. **Uluslararası Maçpuanı Skorlaması (International Matchpoint IMP)** en yaygın kullanılan metottur.

IMP Skor hesabında kazanılan net skor, IMP skor Tabloları kullanılarak dönüşüme tabi tutulur. Bu dönüşümün amacı iki takımın skorları arasındaki büyük skor farklarının daha gerçekçi şekilde değerlendirilmesini sağlamaktır.

Örneğin aynı bordda takımlar arasındaki skor farkı 20 ise IMP tablosu kullanılarak bu skor 1 IMP'ye dönüştürülür. Bir diğer borddaki skor farkı da 450 (620 ye 170) ise bu 10 IMP'ye karşılık gelecektir. Böylece iyi oyun adilce ödüllendirilmiş olur.

**Board-a-match (BAM)** olarak bilinen diğer bir skor tekniğinde her bord eşit ağırlık değerindedir; her bir el ya kazanılır, ya kaybedilir ya da berabere olur.

Birinci masadaki Kuzey'in kartının ilk dört satırı (ilk dört Bord 'un sonuçları) aşağıdaki gibi kaydedilmiş olsun:

No	Dğt.	Zon	İhale Oynayan	Sonuç	K-G +	D-B +	IMP	
							A	B
1	K	Hiç	4♠ G	=	420			
2	D	K-G	5♦ X B	-2	500			
3	G	D-B	3NT B	+3		690		
4	B	Hep	2♥ K	+1	140			

Bu skor kartı, bordla birlikte diğer masalara devredilecektir. Kontrat sütununda 5♦X, 5 Karo'nun kontrlanmış olduğu anlamındadır. Puanlar, Kuzey'in bakış açısına göre (kartı yazanın Kuzey olduğu varsayımına göre) işlenir, yani 5 Karo oyununda Batı'nın batmış olması Kuzey için pozitif puandır.

IMPlar, ancak bu skor diğer odadaki/masadaki skorlardan biriyle karşılaştırıldığında hesaplanabilir. Farz edelim ki; bizim diğer masadaki ortaklarımız olan çiftteki Doğu'nun doldurduğu Skor kartı aşağıdaki gibi olsun:

No	Dğt.	Zon	İhale Oynayan	Sonuç	K-G +	D-B +	IMP	
							A	B
1	K	Hiç	4♠ G	+1	450			
2	D	K-g	4♥ N	=	620			
3	G	D-B	6NT B	=	=	1190		
4	B	Hep	4♥ K	-1		100		

Her iki masada elde edilen skorların karşılaştırılması sonucu elde edilen farklar:

Skorlar		Fark		IMP
		+	-	
420	450		30	-1
500	620		120	-3
1190	690	500		+11
140	100	240		+6
<b>SONUÇ</b>				<b>+13</b>

Bu andan itibaren alınan sonuçlar karşılaştırılarak skorlar arasındaki farklar bulunabilir ve skorlar arasındaki farklardan hareketle Fark-IMP dönüşümü aşağıdaki tablodan istifadeyle yapılır.

### Skor Farkı - IMP Dönüşüm Tablosu

Fark	IMP	Fark	IMP	Fark	IMP
0 - 10	<b>0</b>	320 - 360	<b>8</b>	1300 - 1490	<b>16</b>
20 - 40	<b>1</b>	370 - 420	<b>9</b>	1500 - 1740	<b>17</b>
50 - 80	<b>2</b>	430 - 490	<b>10</b>	1750 - 1990	<b>18</b>
90 - 120	<b>3</b>	500 - 590	<b>11</b>	2000 - 2240	<b>19</b>
130 -160	<b>4</b>	600 - 740	<b>12</b>	2250 - 2490	<b>20</b>
170 -210	<b>5</b>	750 - 890	<b>13</b>	2500 - 2990	<b>21</b>
220 -260	<b>6</b>	900-1090	<b>14</b>	3000 - 3490	<b>22</b>
270 -310	<b>7</b>	1100-1290	<b>15</b>	3500 - 3990	<b>23</b>
				4000>	<b>24</b>

Örnekte, ilk bordda iki masa arasındaki fark bizim aleyhimize -30 idi ve 1 IMP kaybettik. İkinci bordda biz, yine 3 IMP kaybettik. 1 No. lu masada bizim takımımızın Kuzey-Güney ekibi, Batının 5 Karo oyununu batırmasına rağmen, 2 No. lu masada aynı kartlarla bizim takımın Doğu-Batı ekibi, Kuzeyin 4 Kör oynamasına ve oyunu yapmasına izin verdi. Üçüncü bordda 2 No. lu masada bizim takımımız, küçük şlem oynarken onlar 1 No. lu masada sadece zon oynadılar ve 750 skor farkı için biz 13 IMP kazanmış olduk. Dördüncü bordda Kuzeyler Kör oynadılar ve 9 el kazandılar ve biz 6 IMP kazandık çünkü biz 4 Kör ilân etmeyip 2 Körde kaldık ve bordu kazandık. 4 Bordluk bu maçta biz 13 IMP farkla ileriye geçtik.

### **Dörtlü Takım IMP-VP Oyunu**

Turnuvaya katılan takım adedinin çok olduğu durumlarda sonuç olarak bulunan IMP'ler arasında daha gerçekçi bir değerlendirme imkânı elde edebilmek için, elde edilmiş olan IMP'ler arasındaki fark, **Zafer Puanları** (Victory Points - VP) haline dönüştürülür. Zafer Puanları, sabit puanlar olarak takımlara tahsis edilir. Bir sezon içerisinde oynanan karşılaşmalarda elde edilen Zafer puanları, sezonun sonundaki skoru belirler. Dünya Briç Federasyonu (World Bridge Federation - WBF) Zafer Puanları dönüşüm tablosu (48 Bordluk) aşağıda verilmiştir.

Bu arada lig usulü, elemeli, kategorilendirilmiş (örn: ustalar ayrı bir grup) ya da açık gibi farklı turnuva çeşitleri de vardır.

**Zafer Puanları<sup>29</sup>: Bord Adedi (8-20)**

VP	8	10	12	14	16	20
15-15	0-1	0-1	0-1	0-2	0-2	0-2
16-14	2-5	2-6	2-6	3-7	3-7	3-8
17-13	6-8	7-9	7-9	8-10	8-11	9-12
18-12	9-11	10-12	10-12	11-14	12-15	13-16
19-11	12-14	13-15	13-16	15-18	16-19	17-21
20-10	15-17	16-18	17-20	19-22	20-23	22-26
21-9	18-20	19-21	21-24	23-26	24-27	27-31
22-8	21-23	22-25	25-28	27-30	28-31	32-36
23-7	24-26	26-29	29-32	31-34	32-36	37-41
24-6	27-29	30-33	33-36	35-38	37-41	42-47
25-5	30-33	34-37	37-40	39-43	42-46	48-53
25-4	34-37	38-41	41-45	44-48	47-52	54-59
25-3	38-41	42-45	46-50	49-54	53-58	60-65
25-2	42-45	46-50	51-55	55-60	59-64	66-72
25-1	46-50	51-55	56-61	61-66	65-71	73-79
25-00	51+	56+	62+	67+	72+	80+

**Zafer Puanları: Bord Adedi (24-48)**

VP	24	28	32	36	40	48
15-15	0-3	0-3	0-3	0-3	0-3	0-4
16-14	4-9	4-10	4-10	4-11	4-11	5-12
17-13	10-14	11-15	11-16	12-17	12-18	13-20
18-12	15-19	16-20	17-22	18-23	19-25	21-28
19-11	20-24	21-25	23-28	24-29	26-32	29-36
20-10	25-29	26-31	29-34	30-36	33-39	37-44
21-9	30-34	32-37	35-40	37-43	40-46	45-52
22-8	35-39	38-43	41-46	44-50	47-53	53-60
23-7	40-45	44-49	47-52	51-57	54-60	61-68
24-6	46-51	50-55	53-58	58-64	61-68	69-76
25-5	52-57	56-61	59-65	65-71	69-76	77-84
25-4	58-64	65-68	66-73	72-79	77-84	85-93
25-3	65-71	69-76	74-82	80-88	85-93	94-102
25-2	72-79	77-85	83-91	89-97	94-102	103-112
25-1	80-87	86-94	92-100	98-106	103-112	113-123
25-00	88+	95+	101+	107+	113+	124+

Örnekte; 24 Bord luk bir maç sonunda 8 IMP fark elde ettiğimiz varsayarsak, WBF Zafer Puanı Dönüşüm Tablosunu kullanarak maçı 16-14 kazandığımızı söyleyebiliriz (iyi, dengeli bir skor). Aynı takımın birden daha fazla takımla karşılaştığı fikstürel yarışmalar da düzenlenebilir.

<sup>29</sup> Kaynak: WBF General Conditions of Contest.

## **66. TURNUVA TAKTİKLERİ NEDİR?**

Her ekip, kendi yarışma tekniklerini turnuva öncesi belirlemelidir. Turnuvada uygulanacak skor yöntemi ekiplerin uygulayacağı oyun taktiklerini çok belirgin olarak etkiler. Bu nedenle briç ekipleri turnuva skor yöntemlerini iyi bilmeli ve el değerlendirme aşamasındaki kararlarını skor yöntemini dikkate alarak vermelidirler.

### **Matchpoints Taktikleri**

☞ Fazla Eller çok önemlidir. Fazla el kazanabilmek için güvenli oyun çoğu halde göz ardı edilir.

☞ Kesin olmayan (şüpheli) oyunlarla şlemlerden kaçınılır.

☞ Feda oyunu (sacrifice) daha sık görülür. Feda oyunu batacağı belli olan bir oyunu oynayarak ceza almayı göze almak ancak böylece rakiplerin daha fazla skor kazanmasını engellemek anlamındadır. Rakiplerin +620 kazanacakları kesin ise, kontrlu batarak -500 vermek 620'ye göre iyi skordur.

☞ Kontrlar daha sık kullanılır, çünkü kontr elde edilecek skoru yükseltir. Bu noktada Sihirli 200 (Magic 200) deyişiyile tanınan kontrlama durumu iyi bir taktiktir. Örneğin; rakipleri zonda yakalayıp 1 batırarak 200 skor kazanmak, birçok masada oynanmış olan Kısmî skor lardan (Part Score) daha iyi bir skor elde etmesi yönüyle avantaj sağlayacaktır.

☞ Majör oyunları daha fazla skor getirmeleri yönüyle tercih edilecektir.

☞ Yukarıdaki nedenlerle savunan ya da oyunu oynayan taraflar için oyun hedefleri çoğu halde belirgin değildir. Bu nedenle MP oyununda başarı briç ötesi sezgiler, ya da aşırı risk almak gibi ilave yeteneklere de bağlıdır. Bu nedenle MP oyununa karşı olanlar MP'nin briç olmadığını da savunurlar.

### **IMP Taktikleri**

☞ Fazla eller, oyunu ve oyunun getireceği oyun ikramiyesini tehlikeye sokacak ise önemli değildirler. Zira  $(300/500 = 8/11)$  IMP iken 1 el fazla sadece 1 IMP kazanç sağlayacaktır. Aynı nedenle Güvenli Oyun çok önemlidir.

☞ Şüpheli oyunlar ve Şlemler genellikle ilân edilir. Zonda iken %40 zonsuz iken %45 olasılıkla oyun ya da %50 olasılıkla Küçük Şlem riskini almak uzun vadede denemeye değerdir.



- ☞ Fedâ Oyunları daha nadirdir ve risklidir.
- ☞ Kontrlar daha seyrek tir ve oldukça risklidir.
- ☞ Oynanan kontratın kendisi hem oynayan hem de savunan taraf için belirgin hedefler ortaya koyar, böylece rakipler arasındaki karşı taktikler ve karşı oyunlar daha da kızışır.

## **67. WBF TURNUVALARI NELERDİR?**

Dünya Briç Federasyonu Bayanlar, Gençler, Üniversite ve Senyörler kategorilerinde çeşitli turnuvalar düzenlemektedir.

### **BAYANLAR KATEGORİSİ**

Venice Kupası

McConnell Kupası

Dünya Takım Olimpiyatı

Dünya Briç Oyunları

IOC Grand Prix

Bayanlar Takım Elemeleri

Bayanlar Şampiyonaları

Dünya Ferdî Ustalar

### **Diğer Etkinlikler**

WBF Bayanlar On-line Briç Kulübü

WBF Dünya Briç Festivali

Juno Kupası Turnuvası

Bayanlar Briç Festivali



### **GENÇLİK**

### **KATEGORİSİ**

(25 Yaşına kadar olan oyuncular)

Dünya Gençlik Şampiyonaları ('26 Yaş Altı ve 21 Yaş Altı Serileri)

Dünya Gençlik Kongresi

Dünya Briç Oyunları

IOC Grand Prix

Dünya Ferdî Ustalar

Dünya Gençler Şampiyonası

**ÜNİVERSİTE** (28 yaşına kadar olan öğrenciler)

Dünya Üniversiteler Takım Kupası

İnternette Öğrenci Kulübü

FISU İşbirliği Anlaşması (Collaboration Agreement)

**SENYÖRLER** (En az 60 yaşında olan oyuncular)

Dünya Senyörler Kupası

Dünya Açık Senyör Takımlar Şampiyonası

Dünya Senyör Takımlar Olimpiyatı

Dünya Senyör Çiftler Şampiyonası

## 68. TBF TURNUVALARI NELERDİR?

Türkiye Briç Federasyonu aşağıda gösterilen turnuvaları düzenlemektedir:

Türkiye İkili	Senyörler Türkiye İkili
Cumhuriyet Kupası	Ankara İkili
İstanbul İkili	Mersin Briç Festivali İkili
Türkiye Mixed İkili	Mersin Briç Festivali Patton
Türkiye Bayan Dörtlü	Türkiye Gençler İkili
Türkiye Kulüplerarası Lig	Türkiye Gençler Dörtlü
Türkiye Kış Dörtlü	İzmir İkili
Türkiye Açık Dörtlü	Çukurova İkili
Board A Match Birinciliği	Karadeniz İkili
Bayanlar Türkiye İkili	Oramiral Güven Erkaya İkili

TBF turnuvalarının en güncel şekli için Türkiye Briç Federasyonu internet sitesine başvurulmalıdır.

Türkiye'miz Briç turnuvaları yönünden Avrupa'daki çoğu ülkenin ilerisindedir. Çoğu Avrupa ülkesinde bir turnuva için 100 kişi bulunamazken ülkemizde 400 çiftin üzerinde katılımı olan turnuvalar başarıyla düzenlenmektedir.



Geçtiğimiz yıllarda EBL'nin birçok önemli organizasyonuna ev sahipliği yapan Türkiye Briç Federasyonu, **Altın Madalya** ile ödüllendirilmiştir.

## 69. SPORCU LİSANSI NEDİR?

TBF Turnuvalarına katılmak için geçerli bir sporcu lisansı bulundurulması zorunludur.

Briç Sporcu Lisansı temin etmek için aşağıdaki belgelerin Türkiye Briç Federasyonu, Ulus İşhanı, A-Blok, Kat: 7, ULUS, 06050 ANKARA adresine posta veya kargo ile gönderilmesi veya TBF Turnuvalarından önce turnuvanın yapılacağı salonda açılacak olan Lisans Başvuru masasına ibraz edilmesi gerekmektedir:



☞ Lisans Başvuru Formu

☞ TBF Banka hesabına yatırılan Lisans Ücreti Dekontu: (TBF'un Vakıfbank Anafartalar Şubesi (Şube Kodu: 065), ANKARA nezdindeki 00 15800 728 258 7835 No'lu hesap).

☞ 1 adet vesikalık fotoğraf (arkasına isminizi yazınız).

☞ Nüfus cüzdanınızın iki yüzünün de okunaklı fotokopisi.

☞ Yukarıdaki belgeleri içine koyacak, üzerinizde tam adınızın yazılı olduğu bir zarf.

Turnuva sezonuna ilişkin lisanslar 01 Ocak - 31 Aralık tarihleri arasında geçerlidir.

Sporcu lisansları konusunda detaylı bilgi almak için TBF Genel Sekreterliğine (0312) 309 5418 veya (0312) 309 5574 no'lu telefonlar kanalıyla başvurmak gerekir, ya da internette <http://www.tbrcfed.org.tr> adresi ziyaret edilmelidir.

## 70. MASTERPOINT NEDİR?

Masterpoint sistemi, oyuncuların ustalıklarını gösteren **objektif bir sıralama** yaratmayı hedefleyen bir puanlama sistemidir. Masterpoint sistemi Türkiye Briç Federasyonunca yönetilmektedir. TBF turnuvalarında verilecek masterpointler:

☞ Bir turnuvada, turnuvaya katılanların 1/3'üne masterpoint dağıtılacaktır.

☞ Turnuvada ikinci olan, birincinin %70'i kadar masterpoint alacaktır.

Turnuvada üçüncü ve daha sonra gelenler: (Birincinin aldığı masterpoint) / (Sıralamadaki yer - 1) kadar puan alacaktır. (Üçüncü olan 1/2'sini, dördüncü olan 1/3'ünü, beşinci olan 1/4'ünü, ... alacaktır.)

### **TBF Masterpoint Tablosu**

Tabloda gösterilen TBF turnuvalarında birincinin alacağı (dolayısıyla klasmandaki diğer oyuncuların alacağı) MP'ler belirtilen sayılarla sabitlenmiştir.

<b>M. P. Tipi</b>	<b>Birincinin Alacağı MP</b>	<b>Turnuvalar</b>
Altın	24, 0	Türkiye Mixed İkili
Altın	30.0	Türkiye Bayan Dörtlü
Altın	40.0	Cumhuriyet Kupası
Altın	40.0	İstanbul İkili
Altın	40.0	Ankara İkili
Altın	80.0	Türkiye Kulüpler Arası Lig
Altın	60.0	Türkiye İkili (Güven Erkaya Kupası)
Altın	16, 0-24, 0 (masa sayısına göre)	Gençler Türkiye İkili/Dörtlü
Altın	16, 0-24, 0 (masa sayısına göre)	Bayanlar Türkiye İkili/Dörtlü

<b>M. P. Tipi</b>	<b>Birincinin Alacağı MP</b>	<b>Turnuvalar</b>
Altın	16, 0-24, 0 (masa sayısına göre)	Senyörler Türkiye İkili
Altın	60.0	Türkiye Kış Dörtlü
Altın	60.0	Türkiye Açık Dörtlü
Altın	60.0	Açık Milli Takım Seçmeleri
Altın	30.0	Açık Milli Takım Aday Kadro Seçmeleri
Altın	32,0	Bayan Milli Takım Seçmeleri
Altın	16,0	Bayan Milli Takım Aday Kadro Seçmeleri

Daha fazla bilgi için bakınız:

[http://masterpoint.tbicfed.org.tr/index.php?fn=masterpoint\\_kitapcigi](http://masterpoint.tbicfed.org.tr/index.php?fn=masterpoint_kitapcigi)



## **71. TURNUVA DİREKTÖRÜ KİMDİR?**

Turnuva Direktörü, turnuvanın dürüst ve herkes için adil şartlarda oynanmasını sağlayan ve briç yasalarını uygulayan kişidir. Masada yasaların ihlali, kartların yanlış/eksik dağıtılmış olması, skorların işlenmesinde olabilecek yanlışlar gibi alışılmışın dışında bir olay ortaya çıktığında direktör masaya çağırılır. Turnuva direktörü masaya gelince gerekli bilgileri alır ve aksaklığın giderilmesini sağlar. Konuşmalarda ya da oyunda bir düzensizlik olduğunda (örneğin sıra dışı konuşma ya da yanlış renkten kart oynanması gibi) yasalara uygun şekilde gerekli ayarlamaları yapar. Turnuva direktörü, yer değiştirme (Movement) düzenlemelerini yapar, skorları hesaplar, Masterpuanları tahsis eder.

Turnuva direktörü yasalara uymayan, huzur bozucu davranışlarda bulunan kişileri cezalandırmak dahil, turnuvanın sorunsuz şekilde yürütülmesi için her türlü tedbiri alır.

Çok geniş katılımlı turnuvalarda Turnuva Direktörüne yardımcıları görevlendirebilir.

## **72. KONVANSİYON KARTI (CC) NEDİR**

Anlaşma Kartı (Convention Card-CC), Briç ekibinin oynamayı kabul ettiği sistem ve Özel Anlaşmalara (Conventions) ait **özet bilgilerin**, gerekli detayda yazıldığı bir karttır. Bu kartın turnuvalar öncesinde, turnuvayı düzenleyen organizasyona doldurularak teslim edilmesi gerekir.

Briç Yasa'ları gereği; rakiplerin, sizin anlaşma kartınızı maç öncesinde ve maç devam ederken inceleme ve ilave bilgi alma hakları vardır.

Dünya Briç Federasyonu (WBF) Anlaşma Kartı'nın hazırlanmasında Uygun Açıklama (Adequate Disclosure) ve **Tüm Detay** (Full Disclosure) prensiplerine uyulmasını öngörmektedir. Uygun Açıklama, standart dışı her türlü uygulamanın anlaşılır şekilde tanımlanması anlamındadır.

Burada tüm detaydan (Full Disclosure) maksat, sadece sistem ve ortaklık anlaşmalarını anlatmak değil, ortaklığın Oyun Stili ve tecrübelere dayanan anlayışları hakkındaki bilgileri de karta dahil etmektir. Anlaşma kartı örneği Ektedir.

Siz, kendiniz, rakiplerinizin konuşmaları, anlaşmaları, oyun şekilleri hakkında neleri, hangi detayda bilmek istiyorsanız, kendi anlaşma kartınızı da o detayda yazmalısınız.

Bilgilerin eksik ya da anlaşılmaz şekilde hazırlanması Briç Yasalarına göre cezayı gerektirebilir. Savunma zarar görürse, bu hatayı yapan ortaklığa usul cezaları verilir.

Ayrıca Anlaşma Kartından iki suret masadaki her bir rakibe incelemesi için verilmek üzere hazır bulundurulur. Oyun esnasında rakiplerin Anlaşma Kartı incelenebilir, ancak fazladan bilgi vermek anlamına geleceği için kendi anlaşma kartınıza dokunmamalısınız.

### **73. İNTERNETTE BRİÇ OYNANIR MI?**

İnternet ortamında briç oynanabilecek, bir kısmı üyelik gerektiren, bir kısmı da ücretsiz birçok site vardır.

OKbridge (<http://www.okbridge.com/>) ve SWAN Games (<http://www.swangames.com/main/index.html>) üyelik zorunluluğu olan, tavsiye edilebilir sitelerdir.

Bridge Base Online-BBO (<http://www.bridgebase.com/>) herhangi bir ücret gerektirmeden üye olunabilecek kaliteli bir sitedir. Bu site internette katılımı en kalabalık sitedir.

BBO’da:

☞ Farklı “salonlarda” dostlarınızla buluşup kendi masanızda oyun oynayabilir, dostlarınızın ve briç uzmanlarının masalarına seyirci (kibitzer) olarak katılabilirsiniz.

☞ Takımınız/ekibiniz elemanlarıyla antrenmanlar yapabilirsiniz.

☞ Turnuva direktörlüğü yetkisini alarak, kendi takım maçlarınızı ya da turnuvalarınızı düzenleyebilirsiniz.

☞ Çok çeşitli on-line turnuvalara ve ACBL<sup>30</sup> Masterpoint turnuvalarına katılabilirsiniz.

---

<sup>30</sup> American Contract Bridge League kısaltması. ACBL, ABD’de dernek hüviyetindeki çok güçlü bir briç organizasyonudur.

☞ BBO tarafından canlı olarak yayınlanan VuGraphlarda, ünlü dünya şampiyonlarının ve Milli Takım oyuncularımızın katıldığı maçlarla turnuvaları, tanınmış briç uzmanlarının yorumlarıyla izleyebilirsiniz. Bu maçlarda seyirci sayısı 20.000'lere ulaşmaktadır.

☞ Sitenin briç eğitimi yayınlarından yararlanabilir, düzenlenen ders ve seminerlere ücretsiz katılabilirsiniz.

☞ En önemlisi, iyi bricinizle ülkemizin tanıtımına katkıda bulunabilirsiniz.

☞ Ayrıca dostlarınızla canlı olarak iletişim kurabilir (Chat) ya da BBO sitesine girdiklerinde okuyabilecekleri notlar bırakabilirsiniz.

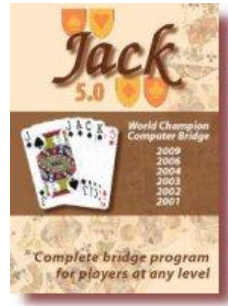
İnternet ortamındaki bricin sosyalliği her ne kadar az ise de, farklı ülkelerden çok farklı kişilerle tanışmak fırsatı yaratması ve aynı briç sisteminin farklı uygulamalarını görmek açısından yararlıdır.

## **74. BİLGİSAYARDA BRİÇ OYNANIR MI?**

Bricinizi geliştirmek için kişisel bilgisayarınızda gelişmiş briç programlarından yararlanabilirsiniz.

Bu programları makul bir ücret karşılığı satın aldıktan sonra bilgisayarınıza kendiniz kurabilirsiniz. Programlar çeşitli Briç sistemlerini uygulayan rakiplere karşı uygulayacağınız teknik ve taktiklerle çeşitli konvansiyonları pekiştirmede yararlı olacaktır. Kaliteli Briç programları arasında;

- ♥ Bridge Baron
- ♥ Jack
- ♥ Wbridge5 sayılabilir.





## 75. TURNUVA OYNAYACAK KADAR İYİ MİYİM?

Şayet temel briç bilgilerine sahip iseniz ve oyunu **aşırı yavaşlatmayacak derecede, yeterli bir hızda** oynayabiliyorsanız, turnuvada oynayabilirsiniz. Briç turnuvaları hakkında “*turnuva oynayabilmek için deneyimli bir oyuncu hatta uzman olmak gerektiği*” şeklinde çok yanlış bir kanaat vardır. Aslında bunun tam aksi doğrudur. Turnuvalara katılmak, iyi bir briç oyuncusu olabilmenin en iyi yollarından biridir.

Turnuvaların düzenlenişi, sizin turnuva süresince uzmanlardan yeni başlayanlara kadar çok değişik bilgi seviyesindeki kişilerle karşılaşmanıza ve kendi konuşmalarınızı onlarınkilerle karşılaştırmanıza fırsat verir. Sizin oynadığınız elleri başkalarının nasıl konuştuğunu ve oynadığını görünce, kendi hatalarınız ve tabii ki zaferleriniz çok daha belirgin hale gelecektir.

Turnuva boyunca oynanan her karta tüm dikkatinizi vererek konsantre olduğunuz için, hiç onör kartı olmayan Yarborough<sup>31</sup> ellerinde dahi en yüksek skoru (top) alabilmenin mümkün olduğunu görür ve keyif alırsınız.

Evet, siz turnuvada oynayabilecek kaliteli bir briç sporcusunuz. Eksiğiniz mi? Formanız tabii ki ☺.

İşte size formanız:



---

<sup>31</sup> 9-ludan büyük kart içermeyen el geldiğinde 1000 Sterlin ödül koyan İngiliz Kontu. Bu durum istatistiksel olarak çok düşük (1828 de 1) bir olasılıktır.

Bilgisizce yapılan bir artırmayı tenkit anlamı ile: *"İşte nihayet 6 seviyesine çıkmış bulunuyor: Burada da önceki bildiklerinden fazla bir şey bilmiyor ama hata yapma olasılığı azaldı, zira konuşma yeri kalmadı.* **Edgar Kaplan**

Notlarınız için:

*"Rua tekli ise Ası oynayın"* **Rabbi Kuralı**

## Yedinci Bölüm

### İLERİ BRİÇ

#### 76. DEKLERAN NASIL OYNAR?

Artırma sonlanınca Dekleranın solundaki rakip (Direkt Yer), ilk kartın açılışını (lead) yapar ve bricin oyun safhası başlar.

Yer (Dummy) kartlarını masaya yerleştirdince Dekleran, ilk iş olarak **Oyun Plânı** yapmalıdır. Oyunun plânlanmasından maksat, kontratta alınması taahhüt edilen ellerin nasıl, hangi yöntemlerle kazanılacağını belirlemektir. Dekleran, oyunu çıkarabilmesi için hangi renkleri, hangi sırayla oynayacağını, elin Yer'den veya kendi elinden oynanmasının avantajlarını düşünür ve rakiplerin artırmadaki konuşmalarını dikkate alarak hangi rakipte, hangi renklerden, hangi önörlerin olabileceğine ait tahminlerde bulunur.

Kozsuz oyunda, uzun renkler sağlanarak ilave eller kazanılması plânlanır. Kozlu oyunlarda ise, eldeki kayıplardan nasıl kurtulacağını plânlamak gerekir. Kayıplardan kurtulmanın iki yolu vardır:

☞ Kayıplardan Yer'in kozlarına çakarak kurtulmak.

☞ Kayıpları bir başka renge boşaltmak (discard-defausse).

Kozlu oyunlarda şayet kayıplardan Yer'in kozlarına çakarak kurtulma ihtiyacı yoksa rakiplerin kozlarını ellerinden almak ve onların kozlama tehdidini ortadan kaldırmak iyi bir düşüncedir. Ancak bazı hallerde tüm kozları çekmek, koz kontrolünü kaybetmek tehlikesini beraberinde getirir. Kozlar bittiğinde rakipler, el yakalayarak oyunu batrabilecek güce sahipse kaç tur koz çekileceği iyi plânlanmalıdır. Bazı durumlarda kozları hiç çekmemek ve hem Yer'den hem de elden karşılıklı çakarak, El-Çaka-Yer-Çaka (crossruff) oyunu plânlamak çok daha yararlı olabilir.

Dekleran oyunu oynarken hangi renkten hangi kartların çıktığını ve dışarıda kaç kart kaldığı sürekli olarak sayar. Tehdit oluşturabilecek kartların hangi rakipte olduğunu belirler ve bu rakibin eli yakalamasını önlemeye çalışır. Briçte saymak hem oynayan hem de savunan taraf için önemlidir.

Dekleran oyunu çıkartmak için birçok oyun manevraları ve teknikler uygular.

## 77. RENGİ SAĞLAMAK NEDİR?

Bir rengi sağlamak, o rengi peş peşe oynayarak renkteki tüm kartları alıcı kartlar haline getirmektir. Rengi sağlamak için rakiplerin ellerindeki o renkteki tüm kartların alınması ya da rakiplerde olan büyük onörlerin çıkartılması gerekir.

Çoğu durumda Deklerin elindeki ve Yer'deki Sağlam Eller (Quick Tricks) kontrat için gerekli sayının altında kalır. Deklerin, ilave eller kazanmak için kendi elindeki ya da Yer'deki uzun bir rengi sağlamayı plânlar. Kozlu oyunda da rakiplerdeki kozlar temizlendikten sonra, sağlanmış bir renk ilave eller kaynağıdır.

Bir renk tamamen sağlandıktan sonra o rengin tıkanmaması (unblock), tüm kartların kullanılabilir (çekilebilir) olması önemlidir. Bu amaçla rengin kısa olduğu elde büyük kartların kalmamış olması gerekir. Renk sağlandıktan sonra rengin bulunduğu ele geçebilmek ve o renkteki tüm kartları oynayabilmek oyun plânlamasında önemle düşünülmelidir.

## 78. EL-YER İLİŞKİSİ NEDİR?

Deklerin, çeşitli oyun manevraları için Yer'e ve kendi eline geçerek oynamak ihtiyacıdır. Örneğin, rakibin bir onörünü ezebilmek için aynı rengi birçok kez elden ya da yerden oynamak gerekebilir. Bunun için Yer'e veya ele geçiş kartları iyi plânlamalıdır. Elden yere ya da yerden ele geçmek eylemine El-Yer ilişkisi denir. El-Yer ilişkisini temin için kullanılacak geçiş kartları (entry- entree) dikkatle plânlanmalı ve gerekirse yeni geçiş kartları yaratılmalıdır.

## 79. EMPAS NEDİR?

Rakipte olduğu bilinen ya da tahmin edilen bir onörü ezebilmek için onörden küçük olan bir kartı oynayarak fazladan eller kazanmayı plânlamaya empas (finnesse) denir.

	♠AQT9	
♠ K64		♠8732
	♠ J5	

Örnek: Oyunun çıkması için Piklerden en az dört el kazanmak zorundasınız. Bu, Pik Ruaya el kaptırmamakla sağlanabilir.

Önce Pik Valeyı oynamalısınız. Rakip Ruayı koymaz ise, Yerden 10-luyu oynarsınız. 10-luyu oynamaya Empas denir. Sonraki elde 5-liyi oynadığınızda, Yer'den Damı oynar ve 4 Pik elini garanti etmiş olursunuz.

Empas yapmak kadar yapmamak da önemlidir. Empastaki tahmin tutmazsa oyun tehlikeye girmemelidir. Hangi durumlarda empas yapılacağına briç istatistiklerine göre karar vermek oyundaki başarı şansını artırır. Briç İstatistikleriyle ilgili özet bilgi Ek-B'dedir.

## **80. BAĞIŞLAMA (Hold up) NEDİR?**

Kazanılabilecek bir eli kasten kazanmamak, rakibin oynadığı kartın altına girmek, bağışlama (alta girme) olarak tanımlanır. Bağışlamanın amaçları şunlar olabilir:

☞ Rakipte o renkteki kartların tükenmesi ve rakip el tutarsa o renkten tekrar oynayamamasını sağlamak; böylece rakiplerin iletişimlerini (birbirlerine dönüşlerini) koparmak.

☞ Elin belirli bir rakip tarafından oynanmasını temin etmek.

☞ Kendi uzun rengimizin sağlanmasına yardım etmek

☞ Rakibi yanıltarak bir başka renkten oynamaya teşvik etmek

## **81. SON EL MAKASI (Endplay) NEDİR?**

Son El Makası, Dekleranın bir rakibi normalde oynamayı istemeyeceği, bir renkten oynamaya zorlamasına yönelik bir oyun manevrasıdır. Son El Makası, genelde oyunun son ellerinde (genelde 10 uncu turda) gerçekleşir.

Dekleran, eli rakibe vereceği bir çıkış kartını elinde bu tura kadar saklamıştır. Dekleran bu çıkış kartıyla eli rakibe verince avantajlı duruma geçecek rakibin büyük onörüne iş yaptırmayacak ve kendisi fazladan el kazanacaktır.

	♠ T9 ♥ 6	
♠ KJ ♥ K		♠ 87 ♥ QJ
	♠ AQ ♥ 2	

Örnekte 10 ncu tur oynanmaktadır. Dekleran (Güney) Kör 2 liyi oynayınca, Batı istemese de eli tutar ve Pik oynamak zorunda kalır. Batının bu şekilde eli yakalamasına son el makasına düşmek denir. Son El Makası, "Yatırma" olarak da bilinmektedir. Rakibi son el makasına düşürmek keyif verici durum yaratır. Bu keyifli duruma ulaşabilmek için oyunda konsantrasyon kaybedilmemeli ve rakiplerin konuşmalarıyla oynadıkları kartlar çok iyi takip edilmelidir.

## 82. SIKIŞTIRMA (Squeeze) NEDİR?

Sıkıştırma da Deklerin keyif verici oyun manevralarından biridir.

	♠ Q8 ♥ J3 ♦ -/- ♣ -/-	
♠ KT ♥ T9 ♦ -/- ♣ -/-		♠ 97 ♥ 4 ♦ 6 ♣ -/-
	♠ A4 ♥ 7 ♦ J ♣ -/-	

Oyunun son turlarına yaklaşılmaktadır. Deklerin rakiplerdeki iki renkteki kartların tamamını almıştır. Yerdeki kartları Rakiplerden biri (örnekte Batı) kontrol etmektedir.

Deklerin, Yerin kartlarını kontrol eden oyuncuyu zora düşürerek, bu oyuncunun elindeki değerli kartlarından birini boşaltmaya zorlamasına sıkıştırma (squeeze)

denir.

Örnekte, Deklerin (Güney) sağlanmış durumdaki Karo Valesini oynar ve Batı sıkıştır. Batı, elindeki renklere hangisini boşaltsa, attığı kart Deklerin işine yarayacaktır. Sıkıştırma, işin başında, oyun plânı yapılırken plânlanır ve uygulanır.

Sıkıştırma oyunu da rakibi son el makasına düşürmek gibi keyif verici durum yaratır. Bu keyifli duruma ulaşabilmek için oyunda konsantrasyon kaybedilmemeli ve rakiplerin konuşmalarıyla oynadıkları kartlar çok iyi takip edilmelidir.

## 83. KAYIP ÜZERİNE KAYIP OYUNU NEDİR?

Kozlu oyunda Deklerin temel düşüncesi eldeki kayıplardan kurtulmaktır. Kayıplardan kurtulmanın bir yolu kozla çaktır. Kayıplardan kurtulabilmek için kayıp olan bir kartın üzerine diğer kayıp bir kartın oynanmasına Kayıp-Üzerine-Kayıp-Oyunu (loser-on-loser play) denir.

Örnekte Deklerin 3 Trefli kaybı ve bir Kör kaybı var. Deklerin Treflilerine Yer'den çıkabilirse kayıp miktarı azalmış olacak.

Bunun için Deklerin Kör 7-liyi oynar ve bu kaybına yerden çıkabilecek iken çıkmaz ve yerdeki kayıp Trefli 4 lüyü atar.

Böylece bir taşla iki kuş vurulmuş aynı elde 2 kayıptan kurtulunmuş ve oyunda avantaj sağlanmıştır.

	♠ Q8 ♥ 78 ♣ 4	
♠ ♥ QT9 ♦ ♣ T5		♠ K ♥ ♦ J ♣ AQ6
	♠ A4 ♥ 7 ♦ ♣ KJ8	

## 84. TEHLİKELİ RAKİP KİMDİR?

Tehlikeli rakip;

☞ Eli yakaladığında elindeki sağlam kartlarını çekerek oyunu batırabilecek olan veya

☞ Oynanmasını istemediğimiz, zayıf olduğumuz bir rengi istemediğimiz yönden oynayarak bizi sıkıntıya düşürebilecek rakip oyuncudur.

Deklerin tehlikeli rakibe doğru empas yapmamaya dikkat ederler ve eli bu oyuncunun yakalamamasına gayret ederler.

Yukarıda özetlenen tekniklere ilaveten Deklerin, diğer birçok oyun tekniği yanında Briç istatistiklerinden de yararlanırlar.



*Her el böyle olsaydı oyun çok keyifsiz olurdu.*

## 85. BRİÇTE YARIŞMA NEDİR?

Briçte Yarışma, oyunu rakipler açtığına başlayan ve Briç Sporunun ruhuna uygun olarak, MUTLAKA yapılması gereken, artırmayı kazanmaya ve oyunu oynamaya yönelik eylemler dizisidir.

Briçte Yarışma konusunda, Briç Sistemleri, Briç Anlaşmaları ve Briçte Savunma gibi konularda ortaya konulmuş olanlara benzer, detaylı ve dokümente edilmiş standartlar ve kurallar mevcut değildir. Bu yönüyle briçte yarışma, kuralsızlıkların hakim olduğu bir itiş-kakış alanı olarak algılanmamalıdır. Yarışma, **insan zekâsının yaratıcılığına dayanan** ve briç ortaklığı içerisinde getirileri ve götürüleri tartışılarak uygulanmasına karar verilen tekniklerle özel anlaşmaların, Briç maçı esnasında uygulanabilmesi becerisinden oluşur.

Yarışma yönüyle briç, harp gibidir ve briç masasında da oyuncular harbi yöneten komutanların tutum ve davranışları içerisinde olmalıdırlar. Harbin, bilinen genel prensipleri olmakla birlikte, her ordunun kendine özgü stratejileri ve taktikleri olması beklenir. Bu yönüyle Briçte Yarışma, tam anlamıyla bir ekip işidir; her ekibin kendine özgü yarışma teknikleri ve taktikleri olmalıdır. Ekipler, farklı sistemler uygulayan rakiplere, farklı taktiklerle yarışmaya ve briç harbini kazanmaya hazırlıklı olmalıdırlar.

Burada yarışma tekniklerini geliştirmek ve uygulamak adına; Briç Ahlâkı konusunun göz ardı edilemeyeceğini, bilinen ve uygulaması yerleşmiş yasaların, standartların, bazı yararlı değişikliklere tabi tutulsalar da, tamamen ortadan kaldırılamayacağını, bu noktada belirtmek gereklidir. Yarışma esnasında rakiplerin hatalarından yararlanmak, onların dikkatsizliklerini teknik yönden bir avantaj haline getirmek, tabiatıyla yasaldir ve gereklidir. Ancak iyi bir Briç ekibi, kendi yarışma stratejilerini sadece rakiplerin hataları üzerine kurmamalı ve rakipleri **aldatarak briç oynamak (!)** düşüncesinden kendilerini arındırmış olmalıdır.

Yarışma, her iki taraf için de oyun açıldığı anda başlar. 1930'lu yıllarda oynanan eski Briç'te, rakipler oyunu açtıktan sonra yapılabilecek çok az şey olduğuna inanılırdı ve yarışma amacıyla konuşabilmek için, elde en az oyunu açacak puana sahip olunması gerektiği tezi hakimdi. Bu düşüncenin devamı olarak; eski Briç günlerinde kontrlar, sadece ceza amacıyla kullanılırdı ve yarışmaktan ziyade rakibi batırarak para kazanmak (ne demekse!) amaçlanırdı.



Günümüzde Modern Briç'te ise, dinç ve enerjik bir şekilde yarışmak, ihaleye en uygun anda olabildiğince emniyetli, hatta çoğu hallerde, emniyeti bir nebze göz ardı ederek katılmak önerilmektedir.

Briçte Yarışma, bir iş adamının açılmış bulunan bir ihaleye teklif vermesine benzer. İş adamı uğraştığı iş dalında para kazanmak istiyor ise (aksini düşünen var mı?) önündeki ihale konusu iş hakkında bilgi toplamak, ekibiyle işe yönelik bir strateji belirlemek ve öncelikle ihale şartnamesine uygun bir teklif dosyası hazırlamak ve ihaleye katılmak zorundadır. İhaleye teklif vermeyip, başkalarının yaptığını uzaktan seyretmek nasıl para kazandırmaz ise, briçte yarışmamak da, işi baştan kaybetmek demektir. Tabiidir ki; ihale kazanılarak iş üstlenildiğinde, işin uygulama safhasında rakiplerden daha üstün bir çalışma performansı göstererek, işi gerektiği şekilde tamamlamak da kazanç için vaz geçilmez şarttır. Briç Sporcusu, hırsız müteahhit durumuna düşerek amaçsızca yarışmaz, batmak için ciddiyetten uzak oyun oynamaz.

Briç oyuncularının önemli bir çoğunluğu, nedense, kendilerini oyunun batabileceği korkusuna aşırı şekilde kaptırmış durumdadır. 'Oyun batarsa!' korkusu, bu gibi oyuncuların ruhuna öylesine işlemiştir ki, belki de ortağının muhtemel sezerzenişlerini duymamak, ya da seyircilere mahcup olmamak için (!), yapabilecekleri normal ihalelere dahi katılmazlar. Bu gibi ürkeklik spor ruhuna da aykırıdır. **BRİÇ'TE ÜRKEKLİK, KAZANDIRMAZ.** Bilinçsiz ve şuursuz atılğanlık ise, kesinlikle kaybettirir. Asıl olan, her iki tarafında derin uçurumlar olan yarışma parkurunda, akılcı adımlarla ilerleme becerisine sahip olarak başarıya ulaşmaktır.

Oyunu açmış bulunan taraf da, rakipleri yarışmayı başlatarak tacizlerde bulunmaya başladıklarında, klâsik anlamdaki sistem uygulamalarından ve düşüncelerinden ayrılarak, yarışma mantığıyla hareket etmeye başlamalıdır.

## **Yarışmanın Amaçları Nedir?**

Yarışma, Savunma'nın bir anlamda başlangıcıdır. Yarışma süresince elde edilen bilgiler, ihaleyi rakipler kazandığında uygulanacak savunma stratejisinin temelini teşkil eder. Yarışma sürecinde rakipler **taciz edilirken**, kendi elimizle ilgili bilgilerin ortağa iletilmesi, güçlü bir savunma plânlaması yapılabilmesine imkân sağlayacaktır.

Briçte yarışmanın **7 amacı**, öncelik sırasıyla aşağıda gösterilmektedir. Bu amaçlar ve gösterilen öncelik sırası çok iyi anlaşılmalıdır.

1. **RAKİPLERİ TACİZ ETMEK.** Rakiplerin konuşma düzenini ve uygulayacakları anlaşmaları bozmak,
2. İhaleyi rakiplerin kazanması durumunda, iyi bir savunmanın başlangıcı olarak, ortağı açılacağı ilk kart hakkında **yönlendirmek** (Lead Direct).
3. Rakiplerin konuşma yerlerini daraltarak **anlaşmalarını güçleştirmek.**
4. Rakiplerin hırslarına kapılarak **aşırı yükselmelerini sağlamak**, böylece onları batırma ihtimalini güçlendirmek.
5. **Kısmî skor** (Part Score) elde etmek.
6. **Oyun** (Zon) bulmak.
7. Son olarak, **Şlem** ihtimalini araştırmak.

Burada dikkat edilirse, 'Zon' ya da 'Şlem bulmak' hususları, amaçların sıralanmasında, Kısmî skor oyununu takiben en son sıralarda yer almışlardır. Buradaki sıralamayla verilmek istenen mesaj, oyunu rakipler açtığında yarışan ekibin Zon ya da Şlem bulamayacağı anlamında olmayıp, yarışma sürecinde esas önceliğin, **RAKİPLERİ TACİZ** etmekte olduğunun vurgulanmasıdır. Uygun güç ve dağılımdaki ellerle, tabii ki, zon ve de Şlem mümkündür; yeter ki yarışma ruhu körelmiş olmasın.

## 86. BRİÇ ORTAKLIĞI NEDİR?

Gerek eğlence ya da sosyal amaçlı olsun, gerek turnuva şeklinde oynansın, Briç oyununun olmaz ise olmaz unsuru ‘ORTAK’ tır. Her şeyin başında Briç, bir ortaklık oyunudur, ortaklar olmadan masa kurulamaz ve oyun başlayamaz.



Ortaklığın önemi, 4-lü Takım oyunlarında daha da öne çıkar. İkili turnuvalarda ortaklardan birinin vereceği doğru ya da yanlış bir karar sadece kendisini ve ortağını etkileyecek durumda iken, 4-lü Takım oyuncusunun vereceği karar tüm takımı (4-6 ya da daha fazla sporcu) etkileyecektir.

Briç ortaklığı, sadece 5-li Majör, ya da Acol gibi herhangi bir sistemi iyi bilen kişilerden oluşan bir kalabalık değildir. Ortaklık, aynı gaye uğrunda çabalar sarf ederek, müşterek bir hedefe ulaşma konusunda karar vermiş dostlar grubudur. Bu grubun içerisinde **Dostluk** ve **Birlik Ruhu** ile **Amaç Birliği** kavramları yanında, **karakter uyumu, hoşgörü, karşılıklı sevgi ve saygı** duygularının güçlü olması gerekir.

Yarışma konusunda, Briç masasına oturmazdan önce, yapılacak birçok husus vardır. Bunların başında **Yarışmaya Hazırlanmak** gelir. Yarışmaya hazırlanmak, aşağıdaki hususlarda mutlaka ön hazırlıkların gerçekleştirilmiş olmasını gerektirir:

☞ İyi bir ortaklık/ekip teşkili ve ortaklığın karar vereceği bir Sistemle Özel Anlaşmaların seçimi.

☞ Sistem bilgilerinin pekiştirmeye yönelik, yeterli süre ve sayıda, özel antrenmanlar yapılması.

☞ Katılınacak Maça/Turnuvaya özel çalışmaların yapılması:

- Rakiplerin sistem ve konvansiyonlarının incelenmesi.
- Turnuvaya özel oyun, yarışma ve savunma strateji ve taktiklerinin belirlenmesi.
- Turnuvada uygulanacak Skorlama yöntemi hakkında bilgi edinilmesi.

Yukarıdaki hususlar, yalın briç bilgisinden daha önemlidir.

## **Ortaklık Stili Nedir?**

Ortaklık Stili, bir ortaklığı meydana getiren iki oyuncunun bir anlamda ‘yoğurt yeme tarzıdır’. Kimi insanlar, nedense, yoğurdu “üfleterek” yerken, kimileri de canlarının çok acı şekilde yanacağını düşünmeksizin, sıcak çorbalarını “höpürdeterek” içerler.

Kimi oyuncular **atak** ve agresif şekilde yarışır ya da oynarlarken kimileri **temkinli** davranmayı yeğlerler. Bu, insan karakterindeki bir davranış şeklidir ve davranışların şu ya da bu şekilde tanımlanmasını istemek ya da değiştirmeye zorlamak hoş karşılanmaz. Zira kişilerin eğilimlerini, bir sistem yapıları içerisinde tam olarak tanımlamaya imkân yoktur.

Birç oyuncular, ortaklarının oynayıp tarzlarını (stilleri) iyi bilmeli ve ortaklarının yarışma sürecindeki konuşmalarını onların stili yönünden değerlendirmelidirler.

## **87. YARIŞMA NASIL OLUR?**

Yarışma, oyun açıldıktan sonra, direkt yerdeki ya da dengeleme yerindeki oyuncunun yarışmayı başlatmak amacı kendi elini tanıtan bir konuşma yapmasıyla başlar.

Yarışmanın, oyunu rakipler açtığında başlayan bir süreç olduğunu ifade etmiştik. Bu anlamda, direkt yerdeki oyuncuya, büyük görevler düşer. Direkt yerdeki oyuncu, yarışma için gerekli şartları var ise, uygun olan teknikle Araya Girerek (Overcall) yarışmayı mutlaka başlatmalıdır. Zira yarışmayı başlatmamak, negatif çıkarımlar yapılmasına neden olur. Bu negatif çıkarımlar şunlar olabilir:

☞ Elde uygun ‘Şekil’ yoktur (Örneğin; rakibin rengi uzundur veya yarışmanın temelini oluşturacak renkler yeterli uzunlukta değildir).

☞ Yarışma için gereken minimum puan gücü yoktur.

☞ Gerekli puan ve şekil olmasına rağmen yarışma rengine **kalite** yoktur.

Yarışan tarafın kullanabileceği çeşitli teknikler vardır. Bu teknikler aşağıda gösterilmiştir:

☞ Araya Girme (Overcall)

☞ Çıkış (Takeout) Kontru

☞ Dengeleme

## **88. ARAYA GİRME (OVERCALL) NEDİR?**

Araya Girmek, rakip oyunu açtıktan sonra direkt yerdeki oyuncunun konuşarak yarışmayı başlatmasıdır. Örneğin, rakip oyunu 1♠ ile açıldığında 1 seviyesinde bir renk konuşmak, Araya Giriş (Overcall) olarak tanımlanır. Renkle Araya Girişlerde eldeki HCP değerleri aşağıdaki gibi tanımlanmıştır:

☞ Renkle Basit Araya Giriş = 8(9) - 15 HCP. Vasat bir el. 8 ya da daha az kayıp.

☞ Önce kontr sonra renk = 16+ HCP. Davet Eli, azami 5 ya da daha az kayıp.

☞ Rakibin Rengini Tekrarlayarak (Cue-bid) Araya Giriş (konvansiyonel).

☞ Önce kontr sonra Cue-bid = 2 Trefli açar, güçlü el. Dengeli 22+ HCP ya da tek renkli **Oyun Gücü** olan el olabilir. En fazla 4 ya da daha az kayıp.

☞ Kozsuz (NT) ile Araya Girişi NT açışı gibidir. 15,5-18 HCP ve dengeli bir el vaat eder.

Renkle Sıçramalı Araya Giriş eski briç günlerinde güçlü bir el tanımlamaktayken günümüzde bu uygulama terk edilmiştir. Günümüzde Sıçramalı Araya Giriş, 8 HCP'den daha zayıf ellerle ancak uzun (6+) bir renge dayanılarak yapılan preempttir (baraj).

Renk kalitesi ve elin oynama gücü yanında, oyundaki zon durumu da Araya Giriş kararını doğrudan etkileyen bir husustur. Uygun zon durumunda atak davranmak iyi iken, aleyhte zon durumunda temkinli olunmalıdır. Araya girilirken temelde rakipleri **taciz etme** ve yarışma arzusu gösterilirken, ortaklığınızın güvenliği büyük ölçüde tehlikeye atılmamalıdır. Tabii ki, Araya girerken bazı riskler alınacaktır. Ancak bu riskin büyüklüğü ortaklığı **felâkete** sürükleyecek seviyede olmamalıdır. 2 ya da 3 seviyesinde araya girişler çok iyi ellerle yapılmalıdır.

## 89. DENGELEME (Balancing) NEDİR?

Dengeleme (Balancing) Yeri; iki pastan sonra konuşma sırasının kendisine geldiği ve kendisinin de pas geçmesi durumunda artırmanın sonuçlanarak kapanacağı oyuncunun yeri olarak tanımlanır. En çok karşılaşılan durumda; oyun açıldıktan sonra 4 ncü oyuncuya kadar pas geçildiğine, bu oyuncunun yeri Dengeleme Yeridir.

Dengeleme Yerinin tanımında iki temel kriter vardır. Bunlar:

- ☞ Her iki rakibin de kendilerini sınırlamış olmaları (Limit).
- ☞ Son konuşan rakipten sonra sıradaki oyuncuların (ortağınızla diğer rakip) pas geçmiş olması, yani artırmanın sonlanıyor olması.

Dengeleme en kolay şekliyle rakip oyun açtıktan sonra (Birinci Yer) en son oyuncuya (Dördüncü yer) kadar herkesin pas geçmiş olması olarak gösterilir.

Dağıtan Doğu	Batı(3)	Kuzey (4)	Doğu (1)	Güney(2)
			1♦	Pas
	Pas	Dengeleme		

Burada K-G ortaklığı için Dengeleme durumu ortaya çıkmıştır. Uygun şartlara sahipse Kuzey dengelemelidir. Bu şekliyle Dengeleme çok kolay tanımlanır.

Dağıtan Batı	Batı(2)	Kuzey (3)	Doğu (4)	Güney (1)
	1♣	Pas	1NT	Pas
	Pas	Dengeleme		

Dengeleme, sadece birinci seviyede değil ikinci hatta üçüncü seviyede de yapılabilir. Yüksek seviyelerde, rakiplerin her ikisinin kendilerini sınırlamış olmaları durumu, dikkat ve konsantrasyon gerektirir. Dengeleme

- ☞ Dengeleme Kontruyla
- ☞ Yeni renkle
- ☞ NT ile
- ☞ Rakibin rengini kullanılarak (Cue-bid)

Dengeleme için **gerekli şartlar** varsa, eldeki puanın azlığının getirebileceği **ürkeklik ya da korku** duygusuna kapılmaksızın dengeleme yapılmalıdır.

Gerekli şartlar konusunda standartlaşmış bir husus yok ise de, çoğu hallerde 6 HCP ve 5 uzunlukta bir renk bu eylem için yeterli görülmektedir. Ayrıca diğer majör'ün konuşulmamış olması ve de **Piklere sahip olmak** da Dengeleme için iyi bir göstergedir.

## **90. BRİÇTE SAVUNMA NEDİR?**

Briçte Savunma, briç arttırmasını (auction) rakipleri kazandıklarında, briç masasındaki diğer ekibin uygulayacağı oyun strateji ve teknikleriyle ilgili düşünceler ve eylemler bütünüdür.

Savunma konusu, nedense, Briç öğretilerinde yeterince vurgulanmamaktadır. Briç konusundaki yayınlar, genellikle Briç Sistemleriyle Özel Briç Anlaşmalarının (Conventions) tanımlarına yöneliktir. Briçseverler, yeni Özel Briç Anlaşmalarını ya da değişik briç sistemlerini öğrenmeye pek meraklıdır. Ancak; çoğu briç oyuncusu, ortağıyla savunma tekniklerini tartışarak, savunma konusunda neler yapmaları ya da yapmamaları gerektiğini belirleme konusunda nedense isteksizdirler. Üzülerek söylemek gerekir ki; sadece ülkemizde değil dünyada birçok ülkede dahi, birçok briç oyuncusu 'Briç'te Savunma' diye bir konunun varlığından dahi habersizdir.

Briç başladıktan sonra, iki-üç sene içerisinde briç sisteminin temel bilgilerini öğrenebilmiş olan Briç oyuncusunun da, uzman seviyesinde, ileri Briç oynaması ve yüksek düzeyde başarı göstermesi beklenemez. Briç eğitiminin devamı boyunca, üzerinde önemle çalışılması ve pekiştirilmesi gereken konuların başında, **Briçte Savunma** gelir. Briçte savunma, oyunun sonucuna olan etkisi nedeniyle sistem bilgilerinden ve özel anlaşmalardan daha da önemlidir. Briçte, tabii ki ortağımızla müşterek başarımızın sırrı, Briçte Savunma konusuna tüm incelikleriyle mutlak hâkim olmanızda yatar.

Savunma oyunu, Bricin "en çok bilgi ve maharet gerektiren diğer yarısı, hatta yarısından da fazlası, %70-75'dir" demek yanlış olmayacaktır. Arttırmayı kazanmış olan Dekleran'ın karşılıklı ellerdeki 26 kartı görmesi, oynayan tarafa büyük avantaj sağlar. Savunan taraf ise, oyuna sadece kendi ellerindeki 13 kartta var olan değerleri görerek başlamaktadır. Savunmada ortaklar arası **uyum, bilgi bütünlüğü, karşılıklı anlaşma, hürmet, sevgi ve saygı** adeta doruğa çıkar.

## 91. SAVUNMA PLÂNLAMASI NEDİR?

Savunma Plânlamasında, İlk Kartın Açılışı (Lead) yapılanaya kadar yararlanabileceğiniz bilgiler, rakiplerin ve ortaklığınızın artırmalar esnasında yapmış olduğu konuşmalarla sınırlıdır. Bu bakımdan artırmalar sürerken, elinizle ilgili bilgileri ortağınıza aktarabilmiş olmak, diğer bir deyimle etkin şekilde yarışabilmek, ihaleyi almak yönünden olduğu kadar, Savunma Plânlaması yönünden de önemlidir. Birçte **Aktif** (Saldırgan) ve **Pasif** olmak üzere iki tip savunma yapılabilir.

### **Pasif Savunma**

Pasif Savunma, kendi ortaklığınızın tek bir el kaybetmesine neden olmayacak açılışlar yapmak üzerine kurulur. Pasif Savunma stratejisi uygulayan taraf, elindeki alıcı kartları aceleyle çekmemekte ve bu gibi değerli kartları (genelde Büyük Onörler), Dekleran'ın onörlerini ezmek amacıyla saklamaktadır. Pasif Savunma teknikleri aşağıda sıralanmıştır:

- ☞ Kendi onör kartlarımızı göstermemek.
- ☞ Savunmada yeni bir renk kırmamak.
- ☞ Dekleran'ın kozların uzun olduğu, kendi elinden çıkmasını sağlamak.
- ☞ Dekleran'ı kendi elinden, zayıf olan dengeli Yer'e doğru oynamaya zorlamak.

Örneğin, Yer'de uzun olan bir renk varsa ve bu renge Dekleran kozlarının uzun olduğu kendi elinden çakıyor ise, bu ortaklığınızın fazladan el kaybına neden olmayan bir Pasif Savunma örneğidir (*Koz Yiyen Kesesinden Yer!*). Aksine Yer'deki kısa bir rengi temizleyerek Dekleran'ın elindeki kayıpları Yer'in kısa kozlarına çaktırmasına izin vermek, kötü savunmadır.

Benzer şekilde, büyük onörlerin (A, K, Q) Dekleran'ın elinde olduğu kesin olarak bilinen renkten açılmak ve böylece savunmada **yeni renk kırmayarak**, Dekleran'ı El'inden oynamaya zorlamak iyi bir Pasif Savunma örneğidir.



## **Aktif Savunma**

Aktif Savunma, Dekleran'ın elindeki kayıplarını Yer'deki uzun bir rengi sağlayarak bu renge boşaltmasına (discard) ya da kayıplarından Yer'in kısa kozlarıyla çakarak **kurtulmasına fırsat vermeden kazanmak** düşüncesi üzerine kurulur. Aktif Savunmada eldeki alıcı As ve Rualar vakit geçirmeksizin peş peşe çekilerek, Dekleran'ın kayıpları elinden alınır.

Aktif Savunma örnekleri:

☞ Eldeki As öncelikle çekilerek Yer'in kartları ve ortağın sinyali görülür ve devamında edinilen bilgilere göre hareket edilir.

☞ Aktif Savunma amacıyla, normalde istenmeyen, AQ ya da KJ gibi kombinasyonlardan ya da korunmasız onör yanından (Kx, Qxx) açılmak dahi düşünülebilir.

Ancak, Yer görüldükten sonra, başlangıçtaki savunma plânını gözden geçirmeniz ve gerekli değişiklikleri yapmanız gerekebilir. Yapılan konuşmalardan elde edilen bilgilere ilaveten, Savunma Plânınızı etkileyen diğer hususlar **a) Ortağınızın verdiği sinyallerden elde edeceğiniz bilgilerle b) ortağınızın ve Dekleran'ın oyun tarzından elde edeceğiz çıkarımlardır (Kim, Neyi, Nasıl, Ne maksatla oynadı?)**

## **92. İLK ELDE HANGİ KARTI AÇILMALI?**

İlk Kartın Açılışı, Briç'te kritik savunma konularının başında gelir, zira Yer (Dummy) kartlarını göstermeden yapılmaktadır. İlk Kartın Açılışı, zamanın %95'inde savunmanın kaderini belirleyecektir. Hangi rengin açılacağına dair ipuçları;

(a) **Elin tabiatında** (bazı renk kombinasyonları diğerlerinden daha caziptir) ve,

(b) Artırma esnasındaki **konusmalardan** (bidding) elde edilir.

İlk rengin açılışında, savunmanın her aşamasında olduğu gibi, artırımlar esnasında yapılan konuşmalar, ortağın ve rakiplerin konuştuğu renk(ler)le elinizdeki kartların durumu (renk kalitesi, uzunluğu, renkteki onörler) ve ortağın konuşmaları göz önüne alınır.

Bati'nın Eli	Bati	Kuzey	Doğu	Güney
♠ Q 2				1♠
♥ Q 6 4	Pas	2♠	Pas	4♠
♦ Q 7 6 3	Hep Pas			
♣ Q 6 3 2				

Örnekte de görülen bazı ellerde ise hiçbir renk cazip olmayabilir, ancak bir rengi açılmanız da oyunun gereğidir. Bir renk mutlaka diğerlerinden iyi olabilir, ancak bu rengin hangisi olduğu konusunda hiçbir ipucu da olmayabilir. İpucu elde edilemeyen durumlarda, hangi rengin açılmasının doğru olduğu konusunda yerleşmiş kurallar yoktur. Bu gibi hallerde basitçe bir tahminde bulunur ve bir karar verirsiniz.

Konuşmalardan elde edeceğiniz ipuçlarına dayanarak veya bir tahminde bulunarak, belirli bir rengi açılmaya karar verdiğinizde ise, hangi kartın açılacağı konusu daha kolaydır ve bu konuda sizlere rehber olacak Standart Formül<sup>32</sup> vermek imkân dahilindedir.

Açılacak rengin hangisinin olduğuna, uygulanacak savunma taktiğine (Saldırgan / Pasif) göre karar verildikten sonra açılacak kart, renkteki kartların adedi ve dizilişi (sequence) dikkate alınarak, aşağıda tanımlanan tekniklere göre belirlenir. Bu hususlar Briç dünyasında standart kabul edilmiştir.

## **BRİÇTE HER TURDA, BİLHASA SAVUNMADA OYNANACAK HER KART, BÜYÜK BİR DİKKAT İLE SEÇİLMELİDİR.**

### **İkili (Doubleton)**

İkili kombinasyondan (A-Q, K-T, J-T, 7-4, 6-5) **büyük kart** açılır.

### **3-Karlı Dizi**

Açılmaya karar verdiğiniz renkteki kartlar, Rua, Dam ya da Valeyle başlayan 3-lü dizi (sequence) halinde ise (QJTxx), dizinin uzunluğuna bakılmaksızın, **dizideki en büyük kart** açılır. Benzer şekilde KQT, QJ9, JT8 ya da T97 gibi **Eksik Diziler** de 3-lü dizi gibi mütalaa edilmeli ve dizideki en büyük kart açılmalıdır. Bu husus, Kozlu ve Kozsuz oyunlar için geçerlidir.

<sup>32</sup> “Standart Formül”, dünyadaki briç uzmanlarının büyük bir çoğunluğunun kabul ettiği uygulama anlamındadır.

## 2-Karlı Dizi

Kozsuz ya da Kozlu oyunlarda, KQx, QJx, JTx T9x gibi 2-li dizisi olan **3 karttan en büyüğünü** açılır.

Kozsuz oyunda, kartların başında 2-li dizisi olan **4 ya da daha fazla karttan** (KQ853, QJ532, JT754, J8742 gibi) **4 ncü büyük kartı** açılır.

Kozlu oyunda, 4 ya da daha uzun 2-li diziden hangi kartın açılacağı **tartışmalıdır**. Birçok briç otoritesi, K Q x x den Ruanın, J T x x den 4 ncü büyüğün açılmasını önermektedirler. QJxx den Damın açılması ise, en güç karar olarak kabul edilmektedir. Burada muhakeme yeteneğinizi kullanmanız gerekir. Ancak, Q J x x rengini Yer konuştuk ise, 4 ncü büyüğün açılması tavsiye olunur.

**DİKKAT**: KQx den Rua açıldıktan sonra Damla devam etmek, bu renge devam edeceğinizi anlamındadır.

## Ara Diziler

Ara dizi, A Q J T x x, A J T 9 4, K J T x, K T 8 9 x örneklerinde görüldüğü gibi, bitişik kartların sıralamada **arada** yer aldığı kombinasyonlar olarak tanımlanır. Bu gibi kombinasyonlarda açılış kararını etkileyen husus, **ara dizideki onör durumudur**. Şayet ara dizideki en büyük kart bir onör ise, rengin uzunluğuna bakılmaksızın, **dizideki en büyük onör** açılır. A Q J T x den Dam, A J T 9 4 ve K J T x den Vale açılmalıdır. Ancak Ara Dizide **onör yok ise**, (K 8 7 6 3), bu durumda **4 ncü büyük** kartın açılması standarttır.

Keza; Dekleran'ın ya da Yer'in o renkten 4 karta sahip olduğu biliniyor ise ve ara dizi bitişik iki karttan oluşuyor ise (K T 9 5, Q 9 8 5 3), **4 ncü büyük kartı** açılmak standarttır. Ancak K T 9 8 ya da Q T 9 8 5 gibi, ara dizinin üçlü olduğu hallerde 10-lu açılmalıdır.

**BU AÇILIŞLARIN HER ZAMAN EN İYİ SONUÇLAR  
VERECEK KESİN REÇETELER OLMADIĞI  
BİLİNMEKTEDİR.**

Örnek:

	<b><u>Kuzey</u></b> J 4 2	
<b><u>Batı</u></b> K T 9 3		<b><u>Doğu</u></b> Q 6 5
	<b><u>Güney</u></b> A 8 7	

Batı 3-lüyü açılırsa, Dekleran Yer'den küçük oynayarak iki el kazanabilir. Doğu da küçük oynarsa, Dekleran 8-liyle alacaktır. Doğu Damı oynarsa, Güney Asla alacak ve Valeyle ikinci eli kazanacaktır. Batının 10-luyu açıldığını varsaydığımızda, Dekleran Yer'den Valeyi

girdiğinde, Doğu Damla büyütecektir. 10-lu açıldığında, Dekleran Yer'den ne oynar ise, oynasın sadece tek el kazanabilir.

Yer'de J 2 ve Dekleran'da A 8 7 4 olduğu bir dağılıma göz atalım. Batı 10-luyu açılırsa Dekleran mutlaka iki el kazanır. Ancak Batı **4ncü büyük** kartını açılırsa, Dekleran sadece bir el kazanır.

### **Başında Bitişik Olmayan Bir ya da İki Onörlü Renklerden Açılışlar**

Kozsuz (NT) oyunlarında Rua, Dam Vale ya da 10-luyla başlayan **4 ya da daha uzun renklerde 4 ncü büyük kart açılır**. NT oyununda AQT52 gibi bir renkte 4 ncü büyük kart, Kozlu oyunda, (bu renkten açılma kararı kesin ise!), As açılmalıdır. Kozlu oyunlarda A x x gibi bir koz renginde, Koz As'mın altından küçük açılabilir (rakibin kozlarını azaltmak için).

Rua, Dam, Vale ya da 10-luyla başlayan 3 adet renkten (K 5 3, Q 8 3, T 7 3) en küçüğü açılır. Şayet 3-lü renk Asla başlıyorsa, **Kozlu oyunda As, Kozsuz oyunda en küçük açılmalıdır**.

Bitişik olmayan iki onörle başlayan 3 uzunlukta renkten (A Q 5, A J 4, K J 3) açılmak çok **can sıkıcıdır**. Ancak, bazı hallerde bu rengi açılmak, zorunlu olabilir. Böyle durumlarda Kozsuz oyunda, rengin tıkanmasını önlemek (bloke etmemek) için bir onör kartın açılması, Kozlu oyunlarda ise Asla başlıyorsa As'ın açılması, As yoksa en küçüğün açılması standarttır.

## 93. KOZLU OYUNDA AÇILIŞLAR NASILDIR?

İlk Kartın Açılışının savunmanın kaderini doğrudan etkilediğini tekrar belirtelim. Öncelikle konuşmaları değerlendirin ve **Pasif** veya **Saldırgan** bir açılış yapacağınıza karar verin.

Pasif açılışlar, elinizdeki As-Ruaların aciliyetle çekilmesine neden olacak ipuçlarının olmadığı, **Saldırgan** açılışlar ise, Dekleran'ın kayıp (loser) kartlarını, sağlayacağı başka bir (uzun) renge atabilme ihtimalinin kuvvetli olduğu ellerde, alıcı kartları çekerek yapılan açılıştır. Pasif açılıшта, kendi açılışınız nedeniyle bir el kaybetmemeyi düşünmektesinizdir. Yani Dekleran'ın işini siz yapıp, **onörlerinin yerini belli etmek** istememektesinizdir. **Kozsuz oyunda uzun bir rengi açılarak bu rengi sağlamak düşüncesi esastır.** Ancak Kozlu oyunlarda bu düşünce her zaman geçerli olmayabilir.

İlk Kartın Açılışını yapacak olan oyuncu, yapılan **konuşmaları çok iyi anlamış olmalıdır.**

Dizi şeklindeki onörlerden, (KQJ, QJT9 gibi) açılmak iyi bir tercihtir. Kısa, değersiz renklerden (negatif) açılış yapılmamalı, **eldeki gücün nerede olduğu** ortağa gösterilmelidir. Oyunun batırının, ortakların ellerindeki **güçlerin karşı karşıya gelmesinde** olduğu iyi anlaşılmalıdır. Negatif açılış, zamanın çoğunda Dekleran'ın işine yarar.

## 94. KOZSUZ OYUNDA AÇILIŞLAR NASILDIR?

Kozsuz (NT) oyunda konuşmalardan herhangi bir ipucu çıkarılamıyor ise, genel kaide **en uzun ve kuvvetli renginizi açılmanız** gerektiği şeklindedir. Elinizde onörsüz ya da onörleri olan 4+ uzunluktaki bir rengi açılmak, genelde doğru bir tercihtir.

Eski Briçte, ortak kozsuz oyunda As açıldığında, her zaman eldeki en büyük kartın verilmesi gibi bir kural belirtilmekte idi. Bu kural, Modern Briçte varsa Rua, Dam ya da Valenin (onörün) atılması, bu onörler yoksa Adet Sinyali verilmesi (Büyük = Çift adet, Küçük = Tek adet) şeklinde değiştirilmiştir.

## 95. SİNYALLEŞME NEDİR?

Sinyalleşme, savunan ortakların oyun sürerken oynadıkları kartlarla birbirlerine özel anlamı olan bilgiler aktarmasıdır. Bu bilgiler standartlara uygun olduğu sürece yasaldir. Standart olmayan özel sinyalleşme, rakiplere oyun öncesinde izah edilmeli (Anons) ve Anlaşma Kartında yer almalıdır. Sinyaller:

- ☞ **Tavır Sinyalleri** (Attitude Signals)
- ☞ **Adet Sinyalleri** (Count Signals)
- ☞ **Renk Tercih Sinyalleri** (Suit-Preference Signals)

olmak üzere üç ana kategoride incelenir.

### **Tavır Sinyalleri (Attitude Signals)**

Hemen bütün Briç oyuncuları tarafından kullanılan yegâne sinyal, **Tavır (Attitude) Sinyalidir**. Tavır Sinyali “*Devam Et / Devam Etme!*” sinyali olarak da bilinir. Bu sinyal, oynanmakta olan rengin devamına olan **ilgiyi** gösterir.

Burada “ilgi”den kasıt, elde o renkten büyük bir kart (*Eşdeğer Önör*) olduğunu bildirmek olabileceği gibi, Yer’deki kartların dizilişi ve Savunma Planının gereği olarak, elde büyük kart olsa dahi, o rengin devamının istenmediğini bildirmek, yani “*Devam Etme!*” anlamında bir **ilgisizlik** de olabilir. Olumlu ya da olumsuz “ilgi” gösterimi, bir anlamda **YÖNLENDİRME**’dir. Savunmayı yönlendirecek oyuncu, açılmış bulunan renkten kuvvetli (alıcı) kartları olsa dahi, **taktik durum gereği** “*Devam Etme!*” anlamında bir tavır sinyali verebilir ve başka bir renge kayılmasını (shift) isteyebilir.

Standart Tavır Sinyali şu şekilde çalışır:

- ☞ Önce büyük, sonraki elde küçük (HIGH-LOW) kart vermek, “Teşvik edici-(Encouraging)-DEVAM ET!” sinyali,
- ☞ Önce küçük, sonraki elde büyük (LOW-HIGH) kart vermek, “Caydırıcı-(Discouraging) - DEVAM ETME, BAŞKA RENGE KAY!” sinylidir.

### **Adet Sinyalleri (Count Signals)**

Adet sinyali, elinizde oynanan renkten tek (1, 3, 5) ya da çift (2, 4, 6) sayıda kart olduğunu bildiren bir sinyaldir. Koz renginde de adet sinyali verilebilir. Koz haricindeki bir renkte Adet Sinyali veririz:

☞ TEK ADET bildirmek için, ÖNCE KÜÇÜK SONRA BÜYÜK (LOW-HIGH),

☞ ÇİFT ADET bildirmek için, ÖNCE BÜYÜK SONRA KÜÇÜK (HIGH-LOW) oynanır.

Burada, önce verilecek büyük kartın, ileride değer kazanma ihtimali olmayan bir kart olmasına dikkat edilmelidir.

Koz renginde adet sinyali veririz, yukarıdakilerin tam tersi yapılır. Koz renginde tek adet bildirmek için ÖNCE BÜYÜK SONRA KÜÇÜK, çift adet bildirmek için ÖNCE KÜÇÜK SONRA BÜYÜK oynanır. Buna Koz Ekosu – (Trump Echo) denir.

### **Renk Tercih Sinyalleri (Suit-Preference Signals)**

Açılışı siz, ortağınız ya da Dekleran yaparken Renk Tercih Sinyali verebilirsiniz.

#### **Açılışı Yapan Oyuncunun Renk Tercih Sinyalleri**

Ortağınız sizin oynayacağınız bir renge çaka durumda ise, çakılan bu renk ve koz rengi haricinde daima iki renk vardır. Bu renklerden biri diğerine göre PAHALI İKEN diğeri de UCUZ'dur.

Ortağınızın çaktığını bildiğiniz bir rengi oynarken, çaktıktan sonra hangi rengi dönmesini tercih ettiğinizi, açıldığımız kartla bildirebilirsiniz.

Dikkatli bir oyuncu olan ortağınız, çaka olduğu renkten sizin elinizde kalan kartların hangileri olduğunu takip etmektedir. Bu noktada ortağa çaktırırken, BÜYÜK bir kart oynamanız, çaktıktan sonra kalan renklerin PAHALISINI, KÜÇÜK bir kart oynamanız UCUZUNU dönmesini istediğinizi tanımlar. Orta kartı oynamak, renk tercihi olmadığı (nötr) bilgisidir.

Bir örnek:

<u>Batı</u>	<u>Kuzey</u>	<u>Doğu</u>	<u>Güney</u>								
Pas	1♣ 3♥	1♠ Pas	2♥ 4♥ Hep Pas								
♠ Q72	Açılış:	Ortak Pik 8-liyi açılıyor, Siz Ası									
♥ KJ95	♠ 8	koyunca Dekleran 10-luyu									
♦ K63		veriyor. Her ne kadar ortakta									
♣ KQ7		Piklerin 8 5 gibi iki adet olması									
<table border="1"><tr><td>K</td><td>♠ AJ9643</td></tr><tr><td>D</td><td>♥ --</td></tr><tr><td></td><td>♦ Q842</td></tr><tr><td></td><td>♣ AT3</td></tr></table>	K	♠ AJ9643	D	♥ --		♦ Q842		♣ AT3		ihhtimali de varsa da, ortağa	
K	♠ AJ9643										
D	♥ --										
	♦ Q842										
	♣ AT3										
		çaktırmak için Pik dönmek									
		kararını veriyorsunuz. Tahminiz									
		doğru ise ve ortak gerçekten Pike									
		çakıyor ise, <b>çaktıktan sonra</b>									

**hangi rengi dönmesini istediğinizi** de tanımlamak için bir Renk Tercih Sinyali vermelisiniz. Koz olan Kör ve ortağın çaktığı Pik bir kenara bırakıldığında, geriye Trefli ve Karolar kalıyor. Burada UCUZ Trefli rengine olan tercihinizi KÜÇÜK bir Pik dönerek belirtmelisiniz. Renk Tercih Sinyali olarak Pik 3-lüyü dönün. Ortak çakınca Trefli dönecek ve Trefli Asıyla eli tutup, ortağa ikinci defa çaktıracaksınız.

Ortaklık bünyesinde anlaşarak diğer durumlardaki renk tercih sinyalleri de tanımlanabilir.

## **96. 11 KAİDESİ NEDİR?**

11 kaidesi, savunmanın önemli bir konusu olan, ortağın ve Dekleran'ın elindeki kartları bulmada yararlı ipuçları veren bir tekniktir. Ortak ilk kart olarak elindeki **4 ncü büyük** kartını oynadığında 11 Kaidesi, zamanın çoğunda 3 ncü Yer'deki oyuncuya, Dekleran'ın elindeki o rengin kartları hakkında, çok değerli bilgiler sağlar.

**11 Kaidesi** şu şekildedir:

☞ Valenin, Damın, Papazın ve Asın da sayı değerleri olsa idi, renklerdeki kartların 2 den 14'e kadar sayı değerleri olacak idi (Vale = 11, Dam = 12, Papaz = 13, As= 14). Herhangi bir kartın sayı değerini 14 den çıkardığınızda, o karttan daha büyük kaç adet kart olduğunu bulursunuz.  $14 - 10 = 4$ ; 10-ludan büyük olan 4 adet kart (Vale, Dam, Papaz, As) ve  $14 - 8 = 6$ , 8-liden büyük 6 adet kart vardır.



☞ Bir oyuncu 4 ncü büyük kartı oynadığında, elinde o karttan büyük 3 kartın kesin olacağı kesindir.  $14 - 3 = 11$  den açılan kartın değerini çıkarmak, o kartı açılanın elinde olmayan (dışarıdaki) **BÜYÜK KARTLARIN TOPLAM SAYISINI** verir.

☞ Dışarıdaki büyük kartlar, a) Yer'in, b) sizin (Üçüncü El) ve c) Dekleran'ın eline dağılmış durumdadır.

☞ Yer'i ve kendi elinizi gördüğünüze göre, Dekleran'ın elinde **AÇILAN KARTTAN BÜYÜK KAÇ KART OLDUĞUNU** anlayabilirsiniz.

Örnek:

☞ Ortak 6-lıyı (4 ncü büyük) açılıyor

☞ Destede, 6-lıdan büyük  $14 - 6 = 8$  adet kart daha var.

☞ Bu kartların 3 adedi ortakta olduğuna göre  $11 - 6 = 5$  adedi dışarıdadır.

☞ Bu 5 kart, **a)** Yer'de, **b)** Sizde (3 ncü El) ve **c)** Dekleran'dadır.

☞ Yer'de ve kendi elinizde görmekte olduğunuz 6-lıdan büyük kartların adetlerini toplayıp, 5 den çıkarırsanız, Dekleran'ın elindeki 6-lıdan büyük kart adedini bulursunuz.

Örnek:

<u>Bati</u>	<u>Kuzey</u>	<u>Doğu</u>	<u>Güney</u>
Pas	1♠ 3NT	Pas Hep Pas	1NT

♠ AKQJ9	Açılış:	Ortak 7-liyi açılınca Üçüncü El'de
♥ K53	♥ 7	hangi kartı oynamalısınız?
♦ AT3		11 Kaidesi burada çok işinize
♣ K6		yarayacaktır. Önce ortağın eli
	♠ T72	haricindeki 7-liden büyük kart
	♥ AJ92	adedini bulun: $11 - 7 = 4$ . Bu dört
	♦ 854	kartın birini Yer'de (K),
	♣ AT3	diğerlerini kendi elinizde (A J 9)

7-liden daha büyük bir kart olması imkânsızdır. Kör 2-liyi oynayın ve oyun batsın.

## 97. KAYIP ELLER HESABI NEDİR?

Kayıp Eller Hesabı (Losing-Trick Count - LTC), ortaklığın kazanabileceği elleri hesaplamada, kullanılan, bir **EL DEĞERLENDİRME** metodudur.

Kayıp Eller Hesabı ortaklıkta bir koz fiti bulunduktan sonra uygulamaya girer. “Koz Fiti bulunduktan sonra” kelimelerinden de anlaşılacağı üzere, temel Puan Sayma Sistemi, belirli bir noktaya kadar yürürlükte kalacak, bu noktadan sonra Kayıp Eller Hesabıyla Puan Sayma Sistemi müştereken kullanılacaktır.

### **Basit Sekli İle Kayıp Eller Hesabı**

Bir **ortaklığın karşılıklı** Oynama Gücü nasıl değerlendirilmeli? Bir ortaklıkta Koz Fit varsa, hemen akla gelen bu ortaklığın Oynama Gücünün ne olduğunun belirlenebilmesidir. Kayıp eller Hesabı, kozlu oyunlarda fit olduğunda uygulanabilecek bir metottur. İyi birç oyuncuları bu metodu adeta Puan Sayma Sistemlerinin ayrılmaz bir unsuru haline getirmişlerdir.

Koz renginin hangisi olduğunda kesin bir anlaşma sağlandıktan sonra (Puan Sayma Sistemi bu noktaya kadar işlevini yerine getirmiştir) ortaklığın Oyun Gücü Kayıp Eller Hesabıyla ortaya konulabilecektir.

### **Kayıp Eller Hesabı Formülü**

Kayıp Eller Hesabı Metodunun işlem adımları veya diğer bir deyişle formülü, aşağıdaki şekildedir.

**KENDİ KAYIPLARINIZI SAYIN  
ORTAĞIN KAYIPLARINI, KENDİ  
KAYIPLARINIZA EKLEYİN  
BU TOPLAMI 24'DEN ÇIKARIN.**

Ortaklığın Oyun Gücünün hesabı yukarıdaki formülden geçecektir. Ancak bu noktada bu formülün, her zaman kesin neticeler **VERMEYECEĞİNİ** hatırlatmak gerekir.

Uzun süreli istatistiksel arařtırmalar sonucu ortaya konmuř olan bu formül ařağıdaki hallerde kesin netice verir:

- ☞ Renk dağılım ihtimallerinin normal olduğı ortamlar.
- ☞ Empasların yarısında başarılı olabileceğinizin varsayıldığı durumlar.

İřlem sadece iki aşamalı olup basittir.

### 1. Kendi Kayıplarımızı Sayın.

### 2. Ortağın Kayıplarını Belirleyin

Bu aşamaları izah ettiğimizde iş daha da kolaylaşacaktır.

### **Kendi Kayıplarınızın Hesaplanması**

Elinizdeki kayıpların hesaplanması için ařağıdaki kriterleri hatırd tutmak gerekir.

☞ Bir renkte, o renkteki kart adedinden daha fazla kayıp olamaz.

☞ Bir renkteki ilk üç kartı kayıp olarak sayın, uzun renkteki üçten sonraki diğerkartlar alıcı (sağlam) olarak hesaplanır. Diğerkart bir deyiřle bir renkte 3 ten fazla kayıp hesaplanmaz.

☞ Üç kart olan bir renkteki sadece A, K ve Q (řartlı) alıcı kart olarak diğerkartları kayıp olarak hesaplanır.

☞ İki ya da daha fazla kart olan bir renkteki sadece A ve K alıcı kart diğerkartları kayıp hesaplanır.

☞ As haricinde tekli kartların hepsi kayıptır.

☞ Dam-Vale kombinasyonları korunmamış ise kayıptır.

☞ Empaslarınızın %50 sinde başarılı olduğunuz, KQx kombinasyonlarında rakipteki As'ın uygun yerde olacağı varsayılmaktadır.

Bu kriterleri tablo haline getirebiliriz.

### Kayıp Eller Tablosu

Kartlar	Kayıp	Kartlar	Kayıp	Kartlar	Kayıp
A	0	Q	1	AK	0
Ax	1	Qx	2	AKQ	0
Axx	2	Qxx	2,5	AKx	1
K	1	QJx	2	AQx	1
Kx	1			KQ	1
Kxx	2			KQx	1

Örnekler:

Kartlar	Kayıp	Kartlar	Kayıp	Kartlar	Kayıp
J109	3	8764	3	1096532	3
A64	2	A643	2	A6432	2
K83	2	QJ10	2	KJ6	2
KQ6	1	KQ86	1	KQ865	1
AK9	1	AQ73	1	AQ8643	1
J3	2	AKQ72	0	AKQ8654	0
		Q6	2	QJ	2

### **Çeşitli Konuşmalarda Beklenen Kayıplar**

Gösterilen puanlara göre kayıplar aşağıdaki gibi tahmin edilebilir.

Gösterilen Puan Aralığı	Kayıp
7- 9	9+
10 - 12	8
13 - 15	6 - 7
16 - 18	5 - 6
19 - 21	4 - 5
22+ 0	3 - 4

Bir örnek:

Ortak 1  $\diamond$  ile oyunu açıyor, siz 1 $\spadesuit$  cevabı veriyorsunuz. Ortak 4 Pik'e sığıyor. Eliniz aşağıdaki gibi.

$\spadesuit$ : K 10 8 6 4 3  $\heartsuit$ : 7  $\diamond$ : 4 3  $\clubsuit$ : A 8 4 2

Bu elle ne yaparsınız? Pek de iyi olmayan bu koz kalitesi yanındaki değersiz Karolar ve ümit vermeyen Trefli'lerle birçok ciddi briç oyuncusunun yaptığını yapar, 4 Pik'e pas geçersiniz. Ortağınız acaba artırmayı bağlayıcı bir konuşma mı yaptı? Yoksa kuvvet mi gösteriyor? Sanki kuvvet gösterse ne olacak ki! Sadece 7 HCP olan bu delik-deşik kartlarla nereye gidilebilir ki!

Kayıp Eller Hesabı-LTC hakkında bilginiz yok iken bu düşüncelerinizde haklı idiniz ve çoğu kez de, Yer kartlarını açtıktan sonra neden daha ileriye gidemediğiniz konusunda hayıflanmalara başlıyor ve üzülüyorsunuz.

Soldaki rakip, İlk Kartın Açılışını yaptığında 4 el şöyle idi.

Kör açılışına dahi 12 el çocuk oyuncağı. Kör yerine başka bir renk açılır ise, Karo'ların sağlanması ve 13 el kazanılması da ihtimal dahilinde, değil mi?

Oyunun sonunda Ortağınız kibarca soruyor: “Acaba Şlem ilân edebilir mi idik?” Siz kendi cevabınızı pek sevmeseniz de, ciddi bir

Dağıtan:	♠	A Q 7 5		
Kuzey	♥	10 6		
Herkes Zonsuz	♦	A K J 6 2		
Açılış: ♥ 4	♣	K 9		
♠	9		♠	J 2
♥	KJ8432		♥	AQ95
♦	10 8		♦	Q975
♣	Q 10 6 3		♣	J 7 5
			♠	K 10 8 6 4 3
			♥	7
			♦	4 3
			♣	A 8 4 2

oyuncu olarak: “Hayır, edemezdik. Sadece 24 puanımız vardı. ” diyorsunuz. Ve Şleminiz uçup gidince  $180 + 300 = 480$  puanda kalıyorsunuz. Turnuvada diğer rakiplerin Şlem ilan ettiklerini, hatta birçok masada da oyunun Şleme bir fazla çıktığını anlayınca, rakipleri horlarcasına “Bu adamlar ne yaptıklarını bilmiyorlar!” diye yorumlarınıza başlıyorsunuz.

Ama durun bakalım! Rakiplerin gerçekten bildikleri bir şeyler mi var acaba? Şlem ilân eden masalardaki oyuncular, kendilerini Puan Sayma Sisteminin köleleri haline getirmiş olan büyük çoğunluktaki Briç oyuncularından farklı bir şeyler mi biliyorlar? Sizin değerlendiremediğiniz bu eli onlar yeni ve farklı bir değerlendirme yöntemiyle daha iyi değerlendirme yeteneğine mi sahipler acaba? Hâlbuki sizin ortağınızla Puan Sayma Sistemine kendi ilavelerinizi yaparak elde ettiğiniz ve çok daha yararlı olduğunuza taparcasına inandığınız kriterleriniz de vardı. Ama Şlem yolunda ilerlemede halen devam eden sıkıntılarınız oluyor!

Siz de iyi briç oyuncularının yaptığı gibi, 20-21 Puanlık ellerle Zon bulmak ya da 24-24 puanlık ellerle Şlem oynamak istiyor iseniz, Kayıp Eller Hesabı-LTC metodunu iyi anlamalısınız. Bu metot size bu konuda çok yardımcı olacak bir metottur.

Örnekte fitten sonra Cevapçının 6 kaybı var (1 Pik + 1 Kör + 2 Karo + 2 Trefli = 6). Oyunu Açan, 4 Pike sıçramakla 20 HCP vaat etti. 20 HCP için 4 ya da 5 kayıp hesaplırsak, kayıplar toplamı  $6+5 = 11$  ediyor. Bu toplamı 24'ten çıkarırsak  $24-11= 13$  el kazanabileceğiniz, yani şlem görünmekte.

Kayıp Eller Hesabı-LTC metoduyla ilk bakışta çok zayıf gibi görünen ellerle Zon ve Şlem yolunda güvenle ilerleyebilecek ve çok cazip görünen ellerle gereksiz maceralara girişmeyerek oyunu tehlikeye atmamayı yeteneğini elde edeceksiniz.

## **98. TOPLAM KOZLAR YASASI NEDİR?**

Ünlü şairin dediği gibi: “*Olmak ya da olmamak, bütün mesele burada!*”. Briç masasındaki yarışmalı ihalelerin hemen tümünde karşılaşılan mesele de, bu deyişte ifade edilenin adeta aynıdır: “*Bu yarışmada olmalı mı, yoksa olmamalı mı?*” Diğer bir deyişle, yarışmaya devam etmeli mi, yoksa rakipleri serbest bırakarak, oynamalarına izin mi vermeli? Briç yarışmasındaki başarı, işte bu soruya **doğru** cevap vermeye bağlıdır.

Briçte turnuva ortamlarında, rakipler sizleri çok nadiren kendi başınıza bırakırlar. Günümüzdeki turnuva bricinde, kendi sisteminizi, ders gördüğünüz ortamlarda yaptığınız gibi, rahatça uygulamak imkânınız yoktur. Taciz amaçlı Araya Girişler (Overcall) ve bilhassa **Preemptler** olabildiğince gelişmiştir. Masada sizlere rahat nefes aldirmayacak tekniklere her geçen gün yenileri eklenmektedir.

Toplam Kozlar Yasası, yarışmanın zor anlarındaki önemli ve belki de hayati kararların verilmesinde sizlere çok yardımcı olacak basit ve etkin bir gereçtir. Bu gereci amacına uygun olarak kullanmak ve doğru kararı vererek avantaj elde etmek, sizlerin “yasaları uygulamak” konusunda göstereceğiniz hassasiyete bağlıdır. Böylesine etkin bir yasanın varlığı ortada iken, Briç masasında sadece **hisleriniz ile hareket etmek**, anlık kazançlar sağlasa da, uzun vadede kesinlikle aleyhinize olacaktır.

Toplam Kozlar Yasası (Law of Total Tricks- LoTT), dağıtılan her Briç elinin değişmez yapısında, yani doğasında **mevcuttur** ve insan değerlendirmesinden çok **daha sıhhatli sonuçlar** verir.

Yasa'nın iyi sonuçlar verebilmesi için;

### **UYGULANAN SİSTEM BİLGİLERİNE TAM ANLAMI İLE HAKİM OLMAK VE VADEDİLEN KOZ ADETLERİNİ İYİ ANLAMAK**

gereklidir.

## Toplam Kozlar Yasası Nedir? (Teori)?

Toplam Kozlar Yasası, en iyi şekilde, bir briç eline bakarak izah edilebilir:

	♠ K Q J 2	
	♥ K Q 3	
	♦ 8 5 4	
	♣ 8 6 2	
♠ 8 5	K	♠ 6 4 3
♥ 8 6 5	B                  D	♥ 9 7 4 2
♦ K Q 2	G	♦ J T 6
♣ A J T 4 3		♣ K Q 7
	♠ A T 9 7	
	♥ A J T	
	♦ A 9 7 3	
	♣ 9 5	

Bu elde, K-G çifti Piklerde oynamak isteyeceklerdir ve rakipleri izin verirse 9 el kazanabileceklerdir (her iki minör renkte 2 şer el kayıpları vardır). Şayet aynı eli D-B çifti Trefli kozuna oynayacak olsalar idi, 7 el kazanabilecekler idi (2 Pik, 3 Kör ve

1 Karo, toplam 6 kayıp). Her iki ortaklığın da bir briç elini aynı anda oynayamayacakları bilinen bir husustur. Ancak, Yasa'nın işleyişinin izahı açısından, her iki ortaklığın da aynı eli (turnuvada, ayrı masalarda) oynadığını varsaydığımızda **16 Toplam El** ortaya çıkmaktadır. K-G 9 el, D-B 7 el,  $9 + 7 = 16$  Toplam El.

Şimdi de bu elde toplam kaç adet koz olduğuna bakalım. Pik kozuna oynadıklarında K-G ortaklığının 8 adet kozu vardır. Benzer şekilde Trefli kozuna oynadıklarında, D-B ortaklığının da 8 adet kozu vardır. Her iki kozun da aynı anda geçerli olmayacağı gerçeğini bir an için göz ardı edelim. Her iki ortaklığın kozlarının adetlerini topladığımızda  $8 \text{ Pik} + 8 \text{ Trefli} = 16 \text{ Toplam Koz}$  buluyoruz. Bu dağılımdaki Briç elinde bulduğumuz Toplam El adediyle Toplam Koz Adetlerinin birbirine eşit olması bir tesadüf müdür? **Kesinlikle hayır!** Aslında karşılaştığımız bu ilginç durum, Toplam Kozlar yasaasının temelini teşkil etmektedir.

Toplam Kozlar Yasasının unutulmaması gereken tanımını verelim:

**BİR BRİÇ ELİNDE HER İKİ ORTAKLIKTAKİ MEVCUT  
OLAN ELLERİN (Trick) TOPLAMI, YAKLAŞIK  
OLARAK, ELLERDEKİ KOZLARIN TOPLAMINA  
EŞİTTİR**

Bu kısa tanımıyla Yasa’da ifade edilmek istenilen kavramı bir nebze daha açalım. Bir Briç elindeki “Toplam Eller” deyimini, oyunun en iyi Savunma ve en iyi Oyun şartları altında oynadığı varsayıldığında, oyunu Oynayan (Offense) ve Savunma yapan (Defense) her iki tarafın kazanabilecekleri ellerin toplamını ifade etmektedir. Örneğin; K-G ortaklığı en uzun kozları olan 5-4 Kör fitiyle 10 el kazanabiliyorlarsa ve D-B tarafı da kendi en uzun kozları olan 4-4 Karo fitiyle 7 el kazanabiliyorsa bu Briç elinde toplam  $9 + 8 = 17$  Toplam Koz ve  $10 + 7 = 17$  Toplam El vardır demektir.

Bu tanımı kozlar için irdeleyelim. Bir briç elindeki “Toplam Kozlar” deyimini, her iki ortaklıktaki en İYİ KOZ FIT’inin olduğu renklerin toplamını ifade etmektedir. Örneğin; K-G ortaklığının en uzun kozları  $5 + 4 = 9$  Kör ise ve D-B ortaklığının uzun kozları  $4 + 4 = 8$  Karo ise, bu Briç elinde toplam  $9 + 8 = 17$  Toplam Koz vardır demektir. K-G’in en uzun Fiti 10 kartlı iken, D-B’nın en uzun Fiti 9 kartlı ise, Yasa bu elde  $10 + 9 = 19$  el olacağını söylemektedir. Bu 19 adet el, iki rakip taraf arasında çeşitli şekillerde paylaşılabilir; K-G 11 el kazanırsa, D-G 8 el kazanacak demektir. Tabii ki bunu tersi de mümkündür, ama **el adedi 19’u aşmayacak, 19’da SABİT kalacaktır.**

Bir kaç ele daha bakalım ve Yasa’nın işleyişini inceleyelim:

	♠ K J 5										
	♥ A Q T 8										
	♦ Q J T										
	♣ K 4 2										
♠		♠ AQ32									
♥ 5 4 3	<table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td></td><td>K</td><td></td></tr> <tr><td>B</td><td></td><td>D</td></tr> <tr><td></td><td>G</td><td></td></tr> </table>		K		B		D		G		♥ K 6
	K										
B		D									
	G										
♦ 9 8 3		♦ K 4 2									
♣ AQT6		♣ J 9 8 7									
	♠ T 9 4										
	♥ J 9 7 2										
	♦ A 7 6 5										
	♣ 5 3										

Bu örnekte, K-G’in en uzun fiti 8 adet Kör, D-B’nın en uzun fiti 8 adet Treflidir. Öyle ise Yasa’ya göre bu elde  $8 + 8 = 16$  Toplam Koz vardır ve kazanılabilecek ellerin sayısı da 16 olmalıdır. Acaba gerçekten de öyle mi?

Kör kozunda K-G’in 2 Pik, 1 Kör ve 1 de Trefli kaybı vardır ve 9 el yapabilirler. Öte yanda D-B 3 Karo ve diğer renklerdeki birer kayıpla (toplam 6 kayıp), Trefli kozunda 7 el kazanabilirler. Nereye geldik?  $9 + 7 = 16$ , yani **Toplam El Adedi = Toplam Koz Adedi** oldu.



Şimdi burada bazı kişiler, Yasa'nın işleyişini ispatlamak için bu örneklerde tüm empasların tutacağı şekilde elin kasten kurulduğunu ileri sürebilirler.

Bazı önemli kartların yerlerini değiştirerek neler olacağına bakalım. Doğu ve Batının ellerinin yerini değiştirirsek;

	♠ K J 5	
	♥ A Q T 8	
	♦ Q J T	
	♣ K 4 2	
♠ AQ 3 2	K	♠ 8 7 6
♥ K 6	B                  D	♥ 5 4 3
♦ K 4 2	G	♦ 9 8 3
♣ J 9 8 7		♣ A Q T 6
	♠ T 9 4	
	♥ J 9 7 2	
	♦ A 7 6 5	
	♣ 5 3	

Bu yerleşimde K-G Körlerde 9 adet el kazanacak (bu sefer 1 Pik, 1 Karo, 2 Trefli kaybı var).

D-B, Trefli'lerde 7 el kazanabilecek. (2 Pik, 2 Kör ve 2 Karo kaybı var)

$$9 + 7 = 16.$$

Ellerin tamamen yer değiştirmesi Yasa hükmü olarak vazedilen hususu etkilemedi.

### Toplam El Adedi = Toplam Koz Adedi

Bu sefer Batı'nın Kör Ruasını Doğu'nun 3-lüsüyle değiştirelim ve Ruanın durumunu D-B için avantajlı hale getirelim.

	♠ K J 5	
	♥ A Q T 8	
	♦ Q J T	
	♣ K 4 2	
♠ AQ 3 2	K	♠ 8 7 6
♥ 6 3	B                  D	♥ K 5 4
♦ K 4 2	G	♦ 9 8 3
♣ J 9 8 7		♣ A Q T 6
	♠ T 9 4	
	♥ J 9 7 2	
	♦ A 7 6 5	
	♣ 5 3	

Şimdi K-G diğer örneklerdekinin aksine, Körlerde sadece 8 el kazanabilecektir, ama Toplam El adedi gene de 16'dır. Zira bu kez D-B Trefli'lerde 8 el kazanacak duruma gelmiş olmaktadır.

Bu örnekteki kartların yerini siz de değiştirin ve Toplam El Adedi'nin 16'da SABİT kaldığını siz de görün.

**Kartların yerini değiştirirken aslında yapmakta olduğunuz şey, bir empas kartının avantajını bir taraftan alırken, diğer tarafa vermekte olduğunuzdur ki, bu da toplamı etkilememektedir.**

Şimdi bir başka örneğe bakalım:

	♠ 5 4 3		
	♥ 8 7 2		
	♦ A Q 7		
	♣ K T 9 7		
♠ Q T 9 2	K	♠ A K J	
♥ A Q J T 6	B	♥ K 9 5 3	
♦ 5 4	D	♦ T 8 6 3	
♣ 6 5	G	♣ 3 2	
	♠ 8 7 6		
	♥ 4		
	♦ K J 9 2		
	♣ A Q J 8 4		

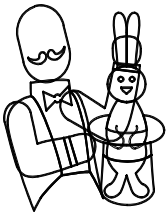
Burada K-G Trefli'lerde 9 el kazanabilmekte ve D-B da Körlerde 9 el almaktadır. Yasa'ya göre toplam 18 el vardır. Batı'nın As'ını Güney'in tekli Körüyle yer değiştirsek de Toplam El Adedi

aynı kalacaktır.

Bir Briç Elindeki toplam el Adedi, onör kartların yerine göre değişmemektedir. Toplam El adedini belirleyen husus Toplam Koz Adedidir. Bu örnekleri çoğaltabiliriz. Yukarıdaki izahatlardan elde edilen sonuçları özetler isek;

☞ Onör kartların yerleri: Bir taraf empasta kazanırken diğer taraf kaybeder. **Toplam El Adedi sabittir.**

☞ Renklerin dağılımı. Bir taraf için "Kötü" olan dağılım diğer taraf için "İyidir". **Toplam El Adedi sabittir.**



Daha önce de değindiğimiz gibi, Yasayla ortaya konan Toplam El Adedi'nin Toplam Koz Adedi'ne eşit olması durumu, sihirbazların kart oyunlarında yapa geldikleri hilelerden ya da aldatmacalardan biri değildir. Bu husus normal Briç elinin dağılımında ortaya çıkan ve günümüzde bilgisayarlarda yapılan kapsamlı analizlerle sıhhat derecesi ve kesinliği saptanmış olan bir **gerçektir**. Bizim yapmaya çalıştığımız, var olan bu gerçekten nasıl yararlanabileceğinizi sizlere anlatmaktır.

## **Yasa'nın Kesinliđi**

Bu ana kadar verilen örneklerde Yasa'nın ne derece kesin şekilde işlediđini görmüş bulunmaktasınız. Bu örneklerin, asla, Yasa'nın hassasiyetinin gözler önüne serilebilmesi için kasten düzenlenmiş örnekler olmadığını burada vurgulamak gerekir. Bu hususu kendi takımınız içerisinde **dađıtacağınız (normal dađılımdaki)** ellerle deneyebilirsiniz. Aynı işlemi, muhtelif Briç dergilerinde ya da gazetelerdeki Briç köşelerinde yayımlanan eller üzerinde de irdeleyebilirsiniz. Bu deđerlendirmeleri yaparken, aynı ele uygulanacak farklı savunma ve oyun teknikleri nedeniyle, farklı sonuçların çıkarılacağı zor ve çetrefilli Briç elleriyle karşılaşmanız da mümkündür. Yasa konusundaki temel kavramları iyi anlayarak, Yasa'dan bir an önce yararlanmaya başlayabilmeniz için, çok nadir görünen bu gibi zor problemlerle uğraşmayı şimdilik bir tarafa bırakın ve işe kolay bir noktadan başlayın.

Gerçek hayatta, çok nadir de olsa, Yasa'nın bazı hallerde eksi veya artı yönde, tek bir el hatalı sonuç verebileceđini belirtmek yerinde olur. Yasa'nın iki veya daha fazla elle yanıldığı gösteren normal dađılımlı ellerin gelmesi ihtimali yok denecek kadar azdır.

Yasa'ya **inanmanızı**, **güvenmenizi** ve **sabırla uygulamanızı** önermekteyiz. Nadir da olsa karşılaşabileceğiniz bir ya da iki istisna örnek, Yasa'ya olan güveninizi sarsmamalı, cesaretinizi kırmamalıdır.

Kısaca özetlersek:

☞ Yasa **normal dađılımdaki** bir elde Toplam El Adedi'nin yaklaşık olarak bu eldeki Toplam Koz Adedi'ne eşit olduğunu söylemektedir.

☞ Toplam El Adedi, her iki ortaklığın en uzun koz fitlerinin olduğu renklerdeki kartların toplamıdır.

☞ Bir Briç elindeki Toplam El Adedi sabittir. Onör kartların yerleri ve kritik renklerin dađılımını Toplam El Adedi'ni deđiştirmez. Bazı kartların yerini deđiştirmek avantajı (bir eli) bir ortaklıktan alıp diđerine vermek şeklindedir.

☞ Yasa'nın işleyişini pekiştirmek için takım arkadaşlarınızla bir grup içerisinde Yasa Kurallarını tartışın.

☞ Sabırlı olun ve Yasa'ya inanın. Nadiren karşılaşabileceğiniz istisnalar cesaretinizi kırmamalıdır.

## Yasa'nın Uygulanması

Şu ana kadar okuduklarınızdan etkilendiyseniz ve anlatılanların birer entrika olmadığına inanmakta iseniz, belki de şimdi kendinize şu soruyu sormaktasınız: “*Pekâlâ; Toplam Eller, Toplam Kozlara eşittir, anlaşıldı! Ama bu neye yarayacak ki?*”

Yasa konusu gündeme gelmezden önce, yarışmanın gidişatı konusundaki kararları, sadece elinizdeki kartların güzelliğine (ne demekse!) bakarak veriyordunuz ve rakipler sizi taciz ettiklerinde karşılaştığınız kritik durumları çoğu zaman da hisleriniz ya da içgüdülerinizle hallediyordunuz. Bu kararlarınızın doğru veya yanlış olduğunu ise, ancak kartlar açılıp oyun oynandıktan sonra anlayabiliyor, sonuçta üzülüyor veya seviniyordunuz. Yasa'yı kullanmaya başladıktan sonra tüm üzüntülerinizin sevince döneceği müjdesiyle Yasa'nın uygulanması konusuna bakalım.

Yasa'nın uygulanması konusundaki en önemli unsur **HER İKİ TARAFIN DA ELLERİNDEKİ KOZ ADEDİNİ** kesin (ya da kesine olabildiğince yakın) şekilde bilmek, ya da olabildiğince doğru bir tahminde bulunabilmektir.

Daha önce de değinildiği üzere; uyguladığınız sistem elinizde kaç adet koz olduğunu ortağınıza nasıl bildireceğinize ait teknikler içermektedir. Yasa'nın etkin şekilde uygulanabilmesi bu tekniklere tam anlamıyla hakim olmanız gerekir. Buna ilaveten rakiplerinizin sistemini de iyi bilmek onlarla yarışabilmeniz için şarttır.

Örneğin: Standart Briçte aşağıdaki konuşmalardaki koz adedi bilgilerine dikkat ediniz:

- 1♥ - p - 2♥: ortaklıkta en az 8 adet koz,
- 1♥ - p - 3♥ (LMR): ortaklıkta en az 9 adet koz,
- 1♥ - p - 4♥: ortaklıkta en az 10 adet koz,
- 1♣ - p - 2♣: ortaklıkta en az 8 adet koz  
(Inverted Minor),
- 1♣ - p - 1♥ - p - 2♥: ortaklıkta en az 8 adet koz,
- 3♠ - 7 + (cevapçının Koz adedi= x)  
ortaklıkta 7+x koz...

Yarışmalı ihalelerde HERŞEY elinizdeki koz adedine bağlı olduğuna göre, Koz adedi bildirimini hususunun ortaklığınız içindeki önemini anlamanız ve koz adedi bildirimine (dolayısıyla yarışmaya) uygun teknik ve konvansiyonlar geliştirmeli ve uygulamalısınız.

<u>Kuzey</u>	<u>Doğu</u>	<u>Güney</u>	<u>Batı</u>
1♥	1♠	2♥	?

Yukarıdaki artırmada Batı olarak epeyi bilgi sahibisiniz. Rakiplerinizde muhtemelen, en az 8 adet koz olduğunu ve ortağınızın elinde de en az 5 adet Pik'in varlığını anlamış durumdasınız. Sizin elinizde 4 adet Pik varsa,  $8 + 9 = 17$  toplam Koz olduğunu söyleyebiliyorsunuz. Ortağınız Pikle araya girmekle, size “*Değerli Ortağım! Yarışalım mı?*” diye sormakta ve yarışmanın **ana eksenini**, yani Piklerde yarışmak istediğini belirtmektedir.

Tabii ki yukarıdaki “*en az*” ve “*muhtemelen*” kelimelerinin varlığı şu anda bizi rahatsız ediyor. Ancak artırmalar ilerledikçe elde edeceğimiz Çıkarımlar (inference) ile bu belirsizlikler azalacak ve yarışmanın seviyesi konusundaki kararımız kesinleşecektir.

Örneklerle devam edelim: Herkes zonsuz, eliniz aşağıdaki gibi:

♠: K Q J T 6 2    ♥: K Q 5    ♦: 4 3    ♣: 8 2

Konuşmalar:

<u>Siz</u>	<u>LHO</u>	<u>Ortak</u>	<u>RHO</u>
1♠	2♦	2♠	3♦
?			

Buradaki 3♠ konuşmasının yarışsal olduğu (competitive), Davet edici (invitational) olmadığı çoğunlukla kabul edilen bir konudur. Ama biz yarışmaya devam etmeli mi, yoksa etmemeli miyiz? Bu konuda Yasayla öngördüğü irdelemelere bakalım.

Önce elde kaç adet koz olduğunu belirleyelim. Ortağınızda büyük bir ihtimalle 3 adet Pik var (Şayet ortakta 4 adet Pik olsa idi bunu 3♠ ile muhtemelen bildirecek idi). Bu an için sizde 9 adet Pik olduğunu kabul edelim. Rakiplerin Araya Giriş ve bu rengin yükseltilmesiyle en az 8 adet kozları olduğunu - belki de 9 - olduğunu ifşa ediyorlar. Öyle ise bu eldeki Toplam Koz Adedi 17 ya da 18 olmalı.

İlk önce **17 Toplam Koz = 17 Toplam El** olduğu durumu ele alalım ve aşağıdaki tabloyu inceleyelim.

<b>17 Toplam El Tablosu</b>			
<b>Her İki Taraf da Zonsuz</b>			
<b>Biz 3 ♠ Oynuyoruz</b>		<b>Onlar 3 ♦ oynuyorlar</b>	
<i>Bizim Ellerimiz</i>	<i>Bizim Skorumuz</i>	<i>Onların Elleri</i>	<i>Bizim Skorumuz</i>
10	<b>+170</b>	17-10 =7	+100
9	<b>+140</b>	8	+50
8	<b>-50</b>	9	-110
7	<b>-100</b>	10	-130

Değerli Briçseverlerin yarışma konusundaki ileri kararların verilebilmesi için bu tabloyu iyi anlamaları gereklidir. Bu tablonun ezberlenmesine gerek yoktur. Yasa Toplam El Adedi'nin 17 değerinde sabit kalacağını söylediği için, biz 10 el alırsak onlar 7, biz 9 el alırsak onlar 8, biz 8 el alırsak onlar 9 ve son olarak biz 7 el alırsak onlar 10 el alacak demektir. Tabloda bizim ve onların alacağı el miktarına karşılık gelen **bizim skorlarımız** gösterilmiştir.

Tablo bizim 10 el ve +170 skor karşısında, onların 7 el ve dolayısıyla bizim +100 skor kazanabileceğimizi göstermektedir.

Diğer bir ifadeyle, biz 10 el kazanabilirsek onların 7'den fazla el kazanmaları mümkün değildir (**en iyi savunma ve en iyi oyun şartları**). Bu durum karşısında bizim skor yönünden avantajlı olacağımız kesindir ve yarışmaya tereddütsüz devam etmemiz gereği ortadadır. Benzer şekilde bizim 9 el kazanacağımız durumu gösteren satırda da +140 ve +50 sonuçları 3♠ deklare etmemizin yararımıza olacağını göstermektedir. Çok enteresandır ki, son iki satırda da, yani 3 Pik oyunumuz batsa da, skor yönünden bizim avantajlı olacağımız görülmektedir. Yukarıdaki tabloya göre; 17 Toplam El olduğunda, mevcut eller iki taraf arasında nasıl dağılırsa dağılsın, soldaki (kalın yazılı) değerler, sağdaki değerlere göre her zaman daha avantajlı sonuçlar doğurmaktadır. Bu ne anlama gelir? Bu şu anlama gelir:

Şayet 17 Toplam El olduğuna inanıyorsak, kendi Pik (pahalı) kozumuzla onların Karo (ucuz) kozuna karşı, 3 ncü seviye mutlaka yarışmalı ve 3 Piki (pahalı kozu) ilân etmeliyiz.

Burada gösterilen Toplam Eller tablolarını 18, 19 ve 20 kozlu eller için de hazırlayarak yasanın uygulanişını pekiştirebilirsiniz.

## Sekizinci Bölüm

### YARARLI BİLGİLER

#### 99. NASIL İYİ BİR ORTAK OLUNUR?

Burada, iyi bir ortak aramaktan önce, iyi bir ortak olabilmeleri konusunda kendilerine yardımcı olacak bazı hususları Briçseverlerin dikkatlerine sunmaktayız. Teknik bilgi becerisinden daha önemli olduğuna inandığımız bu tavsiyelerin, Briçseverlere briç yaşamlarında (belki de gerçek hayatta da) yararlı olacağına ve turnuvalarda başarı şansının aşağıdaki hususlarda olduğuna inanmaktayız:

☞ Neyi nasıl oynayacağınızı briç masasına oturmazdan önce, ortaklığınız bünyesinde, yeterli detayda ve sürede, **mutlaka tartışarak** iyice kararlaştırın.

☞ Tartışarak Anlaşma Kartınıza (CC) işlemeyi unuttuğunuz teknikleri, turnuva esnasında uygulamak teşebbüsünde bulunmayın. Cin fikirlilik yapmayın. Sistemde tanımlanmamış konuşmaları maç esnasında icat etmeyin.

☞ Eğer ücreti ödenen bir öğretmen değilseniz veya özel olarak bu konuda bir talep almamış iseniz, ortağınıza **briç dersleri vermeyin** (hele hele briç masasında asla).

☞ Ortağınızdan duymak istemeyeceğiniz hiçbir şeyi ortağınıza söylemeyin. Herhangi bir konuda ortağın tepkisini tam anlamıyla kestiremiyorsanız, aklınıza ilk gelen **tenkiti yapmaktan vazgeçin**.

☞ Ortağınızın konuşma ve oyun şeklini Briç masasında, **el bittikten sonra dahi**, tartışmayın ve tenkit etmeyin. Bunu özel antrenman günlerine ve ortamlarına bırakın.

☞ Şayet amacınız bir yanlış anlaşılmanın tekrarlanmasını önlemek değil ise, masada, rakiplerin yanında, oynanan el hakkında müzakere yapmayın (münakaşa asla). Kendinizi açıklayıcı konuşmalar yapmaktan alıkoymuyorsanız, mutlaka **nazik olun** ve ihtiyatlı davranın.

☞ Ortağınızla **aynı ekipte** olduğunuzu unutmayın. Ortağınızın da en az sizin kadar, **ekibinizin menfaatini düşündüğünü ve kazanmak istediğini** unutmayın.

☞ Sabır taşınız çatlayacak derecede sinirlenmiş iseniz ve kaba bir davranış yapmak noktasına geldiğinizi hissediyorsanız, **özel ihtiyaç bahanesi** ile masadan ayrılın (ve yakındaki değil uzaktaki bir tuvaleti seçin).

☞ Devre aralarındaki molalarda, ya da oyundaki duraksamalarda **brîç konuşmayın**.

☞ Yaşanmış bir brîç felâketi konusunda başka bir uzmana danışmak istediğinizde, örnekleri kendi oynadığınız ellerden (ortağınızın elleri değil) seçin.

☞ Ortağınızı başkalarının yanında **asla tenkit etmeyin** ve utandırmayın.

☞ İyi vakit geçirmeyi ve ortağımıza da **iyi vakit geçirecek** bir ortam sağlamayı amaçlayın.

☞ Büyük Usta Charles Goren'in şu sözlerini hatırlayın: “Brîç eğlencedir. Başka bir amaçla asla brîç oynamayın. Brici kumar aracı olarak, ya da kendinizin ne derece zeki, ortağınızın ise ne derece yeteneksiz olduğunu göstermek amacıyla veya brîç oyuncularının birçoğunun ispatlamaya çalıştıkları yüzlerce diğer sebep için oynamayın”.

☞ **Ortağımıza güvenin** ve onun hata yapmayacağına kendinizi inandırın.

☞ Günümüzün modasına pek uygun olmasa da, birlikte yaşamakta olduğunuz eşiniz karşısında, hoş bir ortak olmakta bir sakınca olmadığını bilin.

☞ Şunu unutmayın: “*En kötü gazete yorumcularıyla boşboğazlar, genelde aynı değerde kişilerdir.*” Bir eli sözlü olarak analiz etmeye başlamazdan önce, iki defa düşünün. Sonradan mahcup olacağınız aceleci ve tam doğru olmayan yorumlar yapmak boşboğazlığına düşmeyin.

☞ Devamlı ortağınız dışında, kendi rızanızla bir oyuncu seçerek oyuna başladığınızda, bu oyuncunun vasatın üzerinde oynayamadığı anlarda kızgınlık emareleri göstermeniz, hoş olmayan ve haklılığı bulunmayan bir davranış olacağını unutmayın.

☞ Hiçbir konuda ortağınızı rakipler karşısında yalnız bırakmayın ve ortağınız karşısında rakiplerin tarafını tutmayın.



☞ Seçtiğiniz ortaktan çok üstün olduğunuza inanıyor ve onunla oynamaktan zevk alamıyorsa iseniz, herkese bir lütufta bulunun ve bir başka ortakla oynayın. Bu, kesinlikle vatan için şehit olmaktan daha iyidir. Ancak köprüleri atarak, gemileri yakmazdan önce dikkatli olun; başkalarının bahçesindeki otlar, karşıdan görüldüğü kadar yeşil olmayabilir.

☞ Ortağın her zaman tam sizin istediğiniz gibi konuşmasını beklemeyin. Ortak konuştuğunda, onun elinde neler olduğunu anlamaya çalışın. Ortağınızın her zaman, sizin aşerircesine beklemekte olduğunuz konuşmayı yapmasını beklemeyin.

☞ Ortaya çıkabilecek sorunları hep kendi bakış açınızdan değil, ortağın bakış açısından görmeye çalışın.

☞ Ortağınızın kendisini sevdiğinizi ve briç masası dışı ortamlar da dahil, kendisini her zaman, her konuda desteklediğinizi bilmesini sağlayın.

☞ Ortağınız hakkındaki düşünceleriniz ne olursa olsun, onu **briç stilini** araştırın ve iyi öğrenin.

☞ Ortağınıza haber vermeden Briç Stilinizi (Sisteminizi değil!) değiştirmeyin. Ortağınız alışageldiği davranışlardan farklı konuşmalar ve davranışlarınızı görmeye başladığında, size olan güveni azalacak ve kesinlikle üzülecektir.

☞ Ortak herhangi bir hata yaparsa kesinlikle **HOŞ GÖRÜLÜ DAVRANIN**.

☞ Bu konuda en az 10 farklı hususu da siz yazın ve ortağımıza verin.



## 100. BRİÇ OYUNCUSUNA TAVSİYELER NELERDİR?

Aşağıdaki bilgiler ‘*kural*’ niteliğine olmamakla birlikte, uzun seneler boyunca elde edilen tecrübelere dayanılarak derlenmiş yararlı bilgileri içermektedir. Bu tavsiyelerin Dekleran’a, Savunma oyuncularına ve bilhassa Yarışmada yararlı olacağına inanmaktayız.

☞ Kozlu oyunda ilk iş olarak kayıplarınızın neler olduğunu belirleyin.

☞ Kaç ele ihtiyacınız olduğunu ve bunları size kazandıracak renginizin hangisi olduğunu ilk aşamada belirleyin ve oyun plânınızı buna göre yapın.

☞ İlk elde rakibin ortağının verdiği **sinyale dikkat** edin. Bu sinyal, size o rengin dağılışı yanında onör kâğıtların yeri hakkında da önemli ipuçları verecektir.

☞ Eşit olarak dağıldığı tahmin olunan veya bilinen kısa renklerde empas **yapmamanın** yollarını her zaman araştırın. Empastan önce kullanılabilecek başka seçeneklerin de olduğu ellerde **empas yapmakta acele etmeyin**. Oyun içerisinde çıkan kartlar ve verilen sinyaller, onörlerden birinin yerini öğrenmek, diğer onörlerin yerini belirlemek konusunda size yardımcı olacaktır.

☞ Kozlu oyunda size oyunu kazandıracak olan, iki yan rengin Ruasına empas yapmayı düşünürken, varsa, ilk önce tekli renge atak yapın ve Ruayı çakarak düşürmeyi plânlayın. Şayet bunda muvaffak olamazsanız, diğer renkte empas yapabilirsiniz. Şayet her iki renkte de tekli (singleton) kâğıt yoksa uzun olan rengin As'ını çekin ve devam edin, eğer Rua düşmez ise diğer renkte empas araştırın.

☞ Uzun bir yan rengi olmayan ellerde, genellikle avantajı rakiplere verecek bir kâğıt çıkmak (strip) veya çatala düşmek (end play - thrown in) durumlarıyla karşılaşmaktan kaçının. Örneğin sizde Rua ve Vale kalmış iken, rakipte As ve Dam kalmış olması ve sizin rakibe doğru oynamak zorunda kalmış olmanız gibi.

☞ Pas geçmiş bir rakipte 8 ya da 9 puan çıkarsa, puan dağılımını **yeniden hesaplayın**.

☞ Pas geçmiş olan bir oyuncu, sonradan kuvvetli 5-6 kartlı ve büyük onörleri olan bir renkle artırmaya katılırsa, bu oyuncunun elinde yan renklerden As ya da Rua olamayacağı kesindir. Bunu unutmayın!

☞ Rakibin atak yaptığı renkteki alıcı kâğıdı kullanmayarak eli almamaya Bağışlama (hold-up play) adı verilir. **Bağışlama** rakiplerin (bilhassa kozsuz oyunda) birbirlerine dönüşünü engellemek (iletişimi koparmak) için çok yararlı bir tekniktir. Ancak rakiplerden birinde oynanan renkten kâğıt kalmadığında, daha fazla bağışlamaya gerek yoktur ve el hemen alınmalıdır.

☞ Oyundaki kâğıtların dağılımını hesaplamak için rakiplerin yapmış olduğu konuşmalardan ve kullanmış oldukları **sinyallerden** yararlanın. Şayet rakiplerden biri Durdurucu (preemptive) bir konuşma yaptı ise, bu hesaplama daha da kolay olacaktır.

☞ Öncelikle, sadece kesin olarak hesaplayabileceğiniz renkleri oynayın. Şüpheli olduğunuz kritik bir renk varsa, bu kritik rengi oynamayı (ve de empas yapmayı) sonraya bırakın ve böylece o renk hakkında daha fazla bilgi elde etme şansınızı artırın. Zamanınızı iyi kullanın.

☞ Elde ve Yer'de kısa renkler varsa, her zaman **El-Çaka-Yer-Çaka** (cross-ruff) oyunu kurmayı plânlayın. El-çaka-yer-çaka oyununa başlamazdan önce, yan renklerden alıcı olan kâğıtlarınızı çekerek sağlam ellerinizi alın.

☞ Kozsuz oyunda ilk iş olarak kazanacağınız elleri belirleyin ve sayın. Sorun yaratacak gibi görünüyorsa, Yer-El ilişkisini sağlayacak olan geçiş kartlarınızı (antre-entry) iyi kullanın.

☞ Öncelikle ihalenizi çıkarmayı hedefleyin, oyunu fazla çıkarmayı sonraya bırakın ve de **sükse yapmayı hiç düşünmeyin**.

☞ Kendi elinizle Yer'deki (dummy) kâğıtları müştereken tek bir el gibi değerlendirmeyi öğrenin. Sadece tek bir renge konsantre olmamaya çalışın.

☞ Kozsuz oyunda rakip Damı açtıysa ve sizde o rengin As'ı ve Ruası varsa, Ruayı saklayarak, rakibin Damını Asla kazanmak çok doğru bir hareket olacaktır. Zira rakip Ruanın kimde olduğu hakkında belirsizlik ve şüphe içerisinde kalacaktır. Tehlike yaratacak bir renk veya ele (rakibe) çok dikkat edin, eli o rakibe kaptırmamaya gayret edin.

☞ Kritik bir renk olduğunda, rakibi bu renkten çatala getirmek için (end play - throw in) aynı uzunluktaki diğer bir rengi kullanın. Çatal işine girişmeden önce, elde ve Yer’de en az birer koz kalacak şekilde, kozları ve rakibin diğer çıkış (exit) kartlarını çekerek alın (eliminate).

☞ Şayet kozları çekerken, Yer’de (dummy) çalışan uzun bir renk var, ancak başkaca bir yere geçiş kâğıdı yok ise, bu rengi kullanabilmek için en son kozla Yer’de kalmayı plânlayın. Benzer şekilde Yer’de veya elde sağlam kalmış elleri alabilmek için gerekirse sağlam bir kâğıda çakmayı dahi düşünmelisiniz.

☞ Rakiplerin kazanması kesin olan (loser) bir kâğıdı oynarken, elden veya Yer’den dışarı verilmesi kesin diğer bir kâğıdı boşaltarak (loser on loser play) aynı elde **bir yerine iki kayıp kâğıttan kurtulmanın yollarını araştırın** ve bu ihtimal varsa mutlaka kullanın.

☞ Sadece tek bir renkten kayıp kartlarınız) varsa rakiplerin ellerindeki çıkış kartlarını temizleyin ve böylece rakiplerinizi çaka bir renk oynamaya zorlayarak kayıp olan rengi bu çakaya boşaltmayı (discard) plânlayın. Tabii ki bu durumu gerçekleştirebilmek için Yer’de ve elde yeterince koz olmasından emin olmalısınız.

☞ Deklaran olarak, elinizde olduğu bilinen kâğıtları, size el kaybettirmeyecekse, süratle oynayın ve böylece rakiplerin çıkış kartlarını ellerinden almış olun.

☞ Büyük bir koz çakmanın mahzuru olmayan durumlarda, asla küçük bir kozla çakmayın.

☞ Empas yapmadan büyük bir onörü kullanarak oyunu çıkarabiliyorsanız, öyle yapın, empas yaparak oyunu tehlikeye atmayın.

## **Deklaran siz iseniz**

☞ İlk eli çok hızlı oynamayın. Rakip ilk kartı açtığında kendinizi durmaya ve düşünmeye zorlayın. İlk açılış kartına dikkatinizi yoğunlaştırın. Böylece ileride onu hatırlamanız kolaylaşacaktır. İlk açılan kartın bu kartı çıkanın elindeki rengin kuvveti ve uzunluğu hakkında ne anlama geldiği hakkındaki kararınızı verin.

☞ Artırmaları zihninizden tekrar gözden geçirin. Şayet rakiplerden biri bir konuşma yaptı ise, bu rakibin genel puan durumunu ve konuştuğu rengin uzunluğunun ne olacağını değerlendirin.

☞ Kozlu oyunların çoğunluğunda genel plânınız aşağıdaki gibi olmalıdır:

○ Kayıplarınızı sayın. Hangi kayıplardan nasıl kurtulabileceğinize veya hangilerinin sağlam ellere dönüşebileceğine (çakararak, empas yaparak veya diğer bir sağlam ele boşaltarak) karar verin.

○ Şayet yaptığınız plân, bir-iki kayıp kartınıza kozların kısa olduğu elden (genellikle Yer'den) çakmanızı gerektiriyor ise, kozları çekmeye girişmeden bu plânınızı gerçekleştirin. Bunu yaparken size zarar olmayan bir veya iki kayıp eli dahi rakiplere verebilirsiniz.

○ Sonra kozlarınızı çekin, kozları çekerken rakiplerin uymasına dikkat edin ve çıkan kozları sayın. Koz kontrolünü kaybetmemeye büyük özen gösterin.

○ En uzun yan renginize atak edin. En son olarak kısa yan renk renklerinizdeki onörlerinizi çekin. Kısa bir renginizi oynayarak, zayıflığınızı işin başında açığa vurmayın.

☞ Kozsuz oyunlarının çoğunluğunda genel plânınız aşağıdaki gibi olmalıdır:

○ Kesin alıcı kartlarınızı sayın. İhaleyi gerçekleştirmek için yeterince el sayamıyorsanız, size ilave elleri kazandıracak en iyi rengin hangisi olduğuna karar verin ve o rengi öncelikle sağlayın.

○ Öncelikle size eller kazandıracak renge atak edin (bu genelde sizin en uzun yan renginiz olacaktır) Kayıp ellerinizi işin başında vererek kurtulmaya çalışın.

○ Bir defasında bir renkle uğraşın. Bir rengi sağlayıncaya kadar bu renkten oynamaya devam edin. Bunu yaparken savunuların verdiği kartları sayın ve sonra bu renkten sağlanan elleri çekin. Başka bir renge döndüğünüzde tekrar saymaya başlayın.

○ En son olarak da kısa yan renklerinizdeki onörlerinizi çekin.

## Savunmada İseniz

☞ Bitişik onörleri olan (QJTx, KQxx, gibi) renklerden açılın. Desteklenmeyen (Ax, Axx, Axxx, gibi) As'ları çıkmayın. Asların görevi onör ezmektir, 2-li 3-lü toplamak değildir.

☞ Ne açılacağınıza karar veremiyorsanız en uzun renginizin dördüncü büyük kartını açılın. Kozsuz oyununda en uzun rengi açmak 'standart'tır ve Kozlu oyunda da 'en emin' açılıştır.

☞ Çakaya açılmayın. Çakaya açılmak %95 Deklerana yardım anlamındadır.

☞ Oynarken çıkan puanları ve kartları sayın. Konuşmalardan elde ettiğiniz ipuçlarını kullanın ve böyle yaparak ortağınızın ve Deklaran'ın elinin ne olabileceğinin resmini zihninizde canlandırın.

☞ İleri görüşlü olun ve oyun kritikleşirse ne oynamanız gerektiğini önceden düşünün. Deklaran'ın Yer'den eline doğru bir kart oynuyor olması, birçok durumda Deklaran'ın elinin nasıl olduğu hakkında size bilgi verecektir.

☞ Sinyaller kullanarak ortağınıza eliniz hakkında bilgi verin. İstenen karta uyarken ya da başka renkten bir kart boşlarken, anlaşmanıza uygun sinyaller vermeye özen gösterin.

## Konuşma (Deklare) Yaparken

☞ Bir minör fiti bulmuş dahi olsanız, her zaman Majör fiti araştırın. Şayet elinizde 4 kartlı bir majör renginiz varsa bunu birinci seviyede gösterebilirsiniz, bu majör'ü konuşun.

☞ Minör kontratları yerine 3 NT oynamayı yeğleyin.

☞ Rakiplerin rengine uzunluğunuz varsa ve yapacağınız konuşmadan emin değilseniz pas geçin. Çok uzun düşünerek probleminizi ve elinizi açığa vurmayın

☞ Basit deklareler yapın. Ortağınızın majör'ünde fitiniz varsa, her zaman bu majör'ü artırın. Ortağınızın rengine fit bulduğunuz durumlarda konuşmaları uzatın (yan renkler veya kuvvet gösterin). Gerekli olan sekiz adetten bir ya da iki fazla koz fiti bulduğunuzda, yarışmalı bir artırmada üç seviyesine çıkmaktan çekinmeyin.

☞ Ortağınız size aksini söylemedikçe ortağınızın daima minimum kuvvette olduğunu varsayın. (Ortak oyunu açtı ise 12-14 Puan, ortak Cevapçı ise 5-7 Puan minimumdur).

☞ Şayet eliniz minimumsa; bir fit buluncaya kadar en düşük seviyede konuşun. Minimum elle aşağıdaki durumlar haricinde seviye yükseltmeyin:

- Ortağın rengini artırılırsanız.
- Kendi uzun renginizi (6+) tekrarlıyorsanız.
- Kendi ilk renginizden daha ucuz ikinci bir renk gösteriyorsanız.

☞ Elinizdeki puan durumunu en iyi şekilde gösterdiğinizden emin olun. Karşılıklı toplam (25)/26 puanınız varsa majör'ünüzde veya Kozsuz'da sıçrayın (natürel). Ortağın pas geçmesine ve rakiplerin araya girmesine fırsat tanımayın.

☞ Davet edici bir eliniz varsa (Oyunu Açan için 16-18(19) P., Cevapçı için 10-11(12) P.) ve ortağınızla müştereken 25+ puanının olabileceğini düşünüyorsanız, gerekenden bir fazla seviyede konuşma yapın. Bu genellikle oyunu 2NT veya 3 NT'ya götürmek istediğiniz anlamını taşır.

☞ Minimum bir eliniz varsa kendinizi sınırlayıcı en düşük seviyede konuşun.

## **Kendi Başınıza İken**

☞ Briç yeteneğinizi geliştirmek için, oyun masasının dışında alıştırmalar ve çalışmalar yapmak konusunda kendinize söz verin.



*Türk Silahlı Kuvvetleri Briç Şampiyonasında 3ncü defa Şampiyon olan Kara Kuvvetleri Komutanlığı Takımı*

*"Briç temelde sosyal bir oyundur, ancak üzümlere söylemek gerekir ki, briç önemli miktarda anti sosyal kişileri de cezbeder. Alan Truscott*

Notlarımız İçin

*"Savunmayı iyi bilmeyen briç oyuncusu belirsizlik bulutu içerisinde hareket eder. "H. W. Kelsey*



## BRİÇ ŞAKALARI

### BİR DİLEK



Genel anlamda değerlendirme yeteneğinin yetersizliği yanında, Briç bilgisinin eksikliğiyle tanınan, ancak çok hevesli ve sevecen bir Briççi olan Temel, dedesinden kalan briç malzemelerini karıştırırken bulunduğu sihirli bir lambayı temizlemeye çalışıyordu.

Birden lamba titremeye başladı. Lambadan bir cin çıktı ve Temel'e şöyle dedi:

— Dile benden ne dilersem. Ama dikkatli ol! Sadece tek bir dilek hakkın var. ”

Temel, orada gözüne çarpan bir dünya haritasını açtı ve elini harita üzerinde gezdirirken bütün samimiyetiyle dileğini söyledi:

— Şu ülkelerin tümü dost olsunlar ve karşılıklı hoşgörüyü barış içerisinde yaşasınlar.

Cin, canı çok sıkılmışçasına, yüzünü buruşturdu ve:

— Heey, ben sadece bir cinim. Bu dileğin beni aşar, deyince Temel:

—Madem öyle, beni her oyunda **kazanan** bir briç oyuncusu yap, diyerek dileğini yeniledi.

Cin, ellerini alnına koyarak epeyi uzun bir süre düşündükten sonra, Temel'e döndü ve:

— Hmmm, ver bakayım şu haritayı! Ona bir daha baksam, daha iyi olacak galiba.

### BRİÇ HOCALARI

Kayıplardan kurtulma konusundaki bir derste Briç Hocası örnek bir el hazırlar ve sınıftaki en bilgici bayana bu eldeki kayıplardan nasıl kurtulacağını sorar. Bayanın cevabı hoştur:

— İlk olarak kayıpları oynarım ve elin sonuna kadar bir daha hiç derdim olmaz.

Soyadı YAYKIN olan Briç hocası, coşkulu şekilde “Briç’te Sayma” konusunu anlatıyordu.

— Değerli arkadaşlar! Üç çeşit briç oyuncusu vardır:

1. Briçte saymayı bilenler.
2. Briçte saymayı bilmeyenler.

Ders devam etti. Salondaki dinleyiciler, her zaman yaptıkları gibi, büyük bir dikkatle dinlemeye ve not almaya devam ettiler. Derste bu konuda başkaca soru sorulmadı.

## **KİBİR**

Büyük briç ustaları (!), kibirlerinin büyüklükleriyle tanınırlar.

Dünya şampiyonasına katılan büyük bir briççi, kasabasındaki briç kulübüne gelmiş ve turnuvada oynamaya başlamış. Kulüpteki oyuncular, büyük ustayı görünce hem şaşırılmışlar hem de çok sevinmişler. Turnuvanın ortalarına doğru ustamız, Kör konuşan rakiplere karşı Piklerle yarışırken, kontrlanmayı engellemek amacıyla (!) yüksek sesle “3 Piiiiik” diye konuşmuş.

Ama bu ses tonu, rakibini etkilememiş ve rakip kontrlayınca usta kızmış (!) ve masada şu konuşmalar geçmiştir:

—Sen benim kim olduğumu biliyor musun?

—Evet, biliyorum.

—Peki, benim kaç Masterpuan sahibi olduğumu biliyor musun?

—Hayır, bilmiyorum. Ama siz benim elimde kaç adet Pik olduğunu biliyor musunuz?

## **MANYEL**

Turnuvada oyun sürerken, Güneydeki oyuncu Pikleri çeker. Yerde KJTx ve elinde Axxx vardır ve Batıdaki oyuncunun Damının tekli olduğunu anlar. Güney, Yer’in Valesine doğru küçük bir Pik oynayınca, Batı aldatmak amaçlı (!) düşünmeye başlar.

Düşünme süresi normali aşınca Güney şöyle sorar:

—Hey, dostum! Damın alt yarısını mı, yoksa üst yarısını mı oynamayı düşünüyorsun?

## ÖNCELİK MESELESİ

Adamın biri ciddi bir kalp krizi geçirmektedir ve aceleyle Acil Servise gelir. Görevli hemşire:

— Üzgünüm sıranızı beklemelisiniz, der.

Adam:

— Yapmayın! Şu an belki ölmekteyim, diye itiraz eder.

Hemşire:

— Üzgünüm. Doktor müsait olunca size bakacaktır, diye cevaplar

O sırada bir ambulans, sirenini çalarak gelir. Ambulans görevlisi:

— Büyük bir kaza geçirdi ve nefesi kesildi, diye hastanın durumu açıklar. Ama hemşire yine:

— Üzgünüm sıranızı beklemelisiniz, der.

Bu arada adamın biri bitkin bir halde yürüyerek kendi başına gelir ve doktorun odasına girer. Hastanenin tüm doktorları koşuşturmaya başlarlar ve son gelen hastanın başına üşüşürler.

Bu duruma ilk hasta itiraz eder:

— Hemşire hanım! Ne oluyor? En son o geldi ama beklemeden muayene oluyor. Nasıl iştir bu?

Hemşire sakince durumu açıklar:

— Hakklısınız, ama o bir briç oyuncusu ve ortağı onun Cue-Bidine pas geçmiş. Hasta her an ölebilir.

## ELİNDE NE VARSA, ONU SÖYLE

Turnuvanın son bordu oynanacak iken Güneydeki oyuncu çok acil bir durum nedeniyle masadan ayrılmak zorunda kalır. Masadaki oyuncular, kenarda o ana kadar sessizce oturan seyirciye ayrılan oyuncunun yerine oynaması konusunda ricada bulunurlar. Seyirci hiç briç bilmediğini söyleyince “Çekinme, elinde ne varsa onu söyle ve oynanan kartlara da uy!” derler.

Masada aşağıdaki konuşmalar cereyan eder ve oyun oynanır.

<u>Batı</u>	<u>Kuzey</u>	<u>Doğu</u>	<u>Güney</u>
			1♣
Pas	2♥	Pas	2♠
Pas	3♣	Pas	3♥
Pas	4NT	Pas	7♦
Kontr	Hep pas		

**Dağıtan:**  
Güney  
Açılış: ♠K

♠ KQ108  
♥ J1097  
♦ Q10  
♣ KJ8

♠ A9  
♥ AKQ65  
♦ AK  
♣ Q1054

	K	
B		D
	G	

♠ J3  
♥ 432  
♦ 8765432  
♣ A

♠ 76542  
♥ 8  
♦ J9  
♣ 987632

Güney, Batının Pik Ruasını Asla kazanır, koz Asıyla ruasını çeker. Trefli Asıyla ele geçer ve Karolarının t ü m ü n ü ç e k e r .

Son Karoda Batı, Körler ve Piklerde sıkışır ve bir Kör boşaltınca Güney Körleri oynayarak eli yapar.

Savunan taraf

Güneyin elini görünce Direktörü çağırırlar. Direktör konuşmalar hakkında bilgi isteyince Dekleran izahatını yapar:

— Ben brici hiç bilmiyorum. Bana elimde neler varsa onları sırasıyla konuşmam söylendi. Ben de öyle yaptım. 1 adet Treflim vardı 1♣ dedim, 2 Pikimle 2♠, 3♥ ve 7♦...



*İnternetteki Ortağım*

## EK-A KONVANSİYONLARIN KISA TANIMLARI

Burada yaygın kullanılan Briç konvansiyonlarının kısa tanımları verilmektedir. Briç dünyasında kullanılan anlaşmalar, burada gösterilenlerle sınırlı değildir.

<b><u>Teksas Transferi:</u></b> NT açışlarında Cevapçının 4♠ ve 4♥ seviyesine sıçrayarak yaptığı üst seviye transfer.
<b><u>Splinter:</u></b> Ortağın kozuna iyi bir fit (4+) yanında bir renkte kısalık (0.1 adet) olduğunu göstermek.
<b><u>Drury Konvansiyonu:</u></b> Pas geçmiş oyuncunun, oyunu 3 ya da 4 ncü yerde 1 majörle açan ortağına 2♣ sun'i konuşmasıyla 3+ destek ve (9)10+ HCP göstererek davet etmesi.
<b><u>Lebensohl Konvansiyonu:</u></b> Oyun 1NT ile açıldığında direkt yerdeki rakip müdahale ederse, Cevapçının zayıf, davet ve kuvvetli ellerini göstererek yarışması. Bu anlaşmanın çok yaygın olan diğer uygulamaları da vardır.
<b><u>Flannery 2 Karo:</u></b> 11-15 HCP güçle Ters Deklare durumuna düşmemek için oyunu Sun'i 2♠ ile açarak tam 4 adet Pik ve 5+adet Kör göstermek. Ortak pas geçmemelidir.
<b><u>Mini Roman 2 Karo:</u></b> 4-4-4-1 ya da 5-4-4-0 dağılımlı elleri tanımlamak için oyunu 2 Karoyla açmak
<b><u>Zorlayıcı (Forcing) 1NT:</u></b> Oyun 1 Majör açıldığında Cevapçının, 1NT ile ortağından elini tanıtıcı bilgiler istemesi.
<b><u>Jacoby 2NT:</u></b> Cevapçının Majör açan ortağına iyi bir fit gösterirken, kısa rengi (0-1) olup olmadığını sorması.
<b><u>Trusscott 2NT:</u></b> Oyun 1 Majör açıldığında direkt yerdeki rakip kontr çekerse, Cevapçının fit göstermek ve davet etmek amacıyla 2NT'ya sıçraması.
<b><u>Alışılmadık 2NT:</u></b> Oyun 1 seviyesinde renkle açıldığında direkt yerdeki oyuncunun, 5-5 uzunlukta 2 ucuz rengini göstermek amacıyla 2NT'ya sıçrayarak araya girmesi.
<b><u>Sandviç 1NT:</u></b> 2 rakip oyuncu 1 seviyesinde renk konuştuğundan sonra 4ncü yerdeki oyuncunun, konuşulmamış olan renklerde 5-5 uzunluk göstermek amacıyla 1NT ile araya girmesi <b>Sandviç Kontru</b> burada 4-4(5) anlamına gelecektir.

<b><u>Kumarbaz (Gambling) 3NT:</u></b> 7+ uzunlukta kaliteli bir minöre dayanarak oyunu 3 NT ile açmak.
<b><u>Gerber:</u></b> Oyun NT ile açılınca Cevapçının 4♣ ile Asların adedini sorması
<b><u>Blackwood 4NT:</u></b> Bir kozda anlaşma sağlandıktan sonra, oyuncuların birinin 4NT ile ortağının elindeki asların adedini sorması. Birçok türevleri vardır.
<b><u>Niceliksel (Quantitative) 4NT:</u></b> Oyun 1 NT ile açılınca Cevapçının 4NT'ya sıçraması. Bu sıçramayla Cevapçı, en az 16 HCP güç vaat eder ve oyunu açan ortağına şayet azami ise (17 HCP) şlem ilân etmesini bildirir.
<b><u>Michael's Cue Bid:</u></b> Oyun 1 renkle açıldığında direkt yerdeki oyuncunun elindeki 5-5 uzunluğundaki bir majör ve minör renkleri tanımlamak için rakibin rengini konuşarak araya girmesi.
<b><u>Yeni Minör Zorlaması:</u></b> İlk turda majör bir renk konuşmuş bulunan Cevapçının, majör renginin uzun olduğunu (5+) bildirmek ve majör oyununa olan ilgisini göstermek amacıyla, diğer minör rengi sun'ı anlamda konuşması
<b><u>Menfi Kontr:</u></b> Oyun 1 renkle açılınca direkt yerdeki rakip bir başka renkle araya girerse, Cevapçının konuşulmamış olan renklerde değerler ve 4+ uzunluk göstermek amacıyla kontrlaması. Bu kontrun Ceza anlamı yoktur.
<b><u>Çıkış (Take-Out) Kontru:</u></b> Oyun 1 renkle açıldığında direkt yerdeki oyuncunun, rakibin rengi haricinde kalan diğer 3 renkte değerler vaat ederek yarışmayı başlatması. Diğer renklerde uzunluk olmasının doğal sonucu olarak rakibin rengi kısa (0.1, 2) olacaktır.
<b><u>2, 3, 4 Kuralı:</u></b> Baraj açışı yaparken Zon durumuna göre göze alınan batar el adedi. Aleyhte Zonda 2, Lehte Zonda 4, eşit Zonda 3 adet batari <b><u>göze</u></b> almak

## EK-B BRİÇ İSTATİSTİKLERİ

Bu Ek'in amacı siz değerli okuyuculara temel istatistik (probability) bilgileri vermek ve istatistikî bilgilerin briç masasında karar verme sürecinde nasıl yardımcı olabileceğini göstermektir.

Korkmayın! Konuya istatistik ve probabilitate kelimeleriyle başlayınca, sizleri yüksek matematiğin dolambaçlı dehlizlerine sokmak gibi bir düşüncemiz yok. Buradaki bilgiler yüksek matematik bilgisi gerektirmeden anlayabileceğiniz basitliktedir.

### Probabiliteye Giriş

Bir olayın probabilitesi o olayın gerçekleşme ihtimalini gösteren nümerik bir değerdir.

Probabiliteleri belirlemede kullanılan temel bir gerçek aşağıda verilen formüldür:

$$P(\text{O Olayı}) = \frac{\text{O Olayının ortaya çıktığı sonuçların adedi}}{\text{İhtimal dahilindeki tüm sonuçların adedi}}$$

Bu formülün doğru netice verebilmesi için ihtimal dahilindeki tüm sonuçların ortaya eşit şartlarda çıkmaları gerekir. Bu formüldeki P(O) değeri sıfıra eşit veya büyük ya da bire eşit veya birden küçüktür. Matematikte bu cümle  $0 \leq P(O) \leq 1$  notasyonuyla gösterilir. Örnekler:

Tam karıştırılmış bir briç destesinden bir kart çekin.

As çekme probabilitesi (52 kartta 4 as)	=	4/52=	1/13
Bir Kör kartı çekme probabilitesi (13 Kör)	=	13/52=	1/4
Kırmızı bir as çekme probabilitesi (2 adet)	=	2/52=	1/26
Siyah bir as çekme probabilitesi	=	2/52=	1/26
Onör bir kart çekme probabilitesi	=	20/52=	5/13
Bir Kör ya da siyah kart çekme probabilitesi	=	39/52	3/4
Bir Kör ya da onör kartı çekme probabilitesi	=	28/52	7/13

Bir sonraki elde Dekleran olma probabiliteniz = 1/4

Son ifade, ancak tüm oyuncuların Dekleran olma şartları bir birine eşit ise doğrudur. Oyunculardan biri çok agresif ya da aşırı ürkekse veya farklı sistemler oynanıyorsa, bu ifade doğru olamaz.

24 bordluk bir briç oyununda hangi sıklıkla Dekleran olmayı umarsınız?

$$\frac{1}{4} \times 24 = 6$$

Briç dokümanlarında probabiliteler, yüzde (percentage), ya da şans-risk (odds) kelimeler dönüşümlü olarak kullanılır. Bir olayın gerçekleşme ihtimalini “yüzde” ile tanımlamak, matematiksel probabiliteler hesaplarına yabancı olan briç okuyucuları yönünden daha kolay anlaşılır. Bahis ya da iddiayı seven, kumarbaz tabiatlı kişiler “şans-risk” teriminden hoşlanırlar. Örneğin, şayet bir olayın probabilitesi  $P(O) = \frac{3}{5}$  ise, bu değer yüzde olarak % 60 ile ifade edilir ve o olayın ortaya çıkma şansı 3 de 2 dir denir. Adil bir bahiste, “O” olayın probabilitesi  $\frac{3}{5}$  ise, 3 de 2 riskle bahse girersiniz; 30 lirayı 20 lira kazanma riskiyle ya da 60 lirayı 40 lira kazanma riskiyle oynarsınız.

### **Probabilitelerin Toplanması**

İki olayın aynı anda gerçekleşmesi imkânsız ise, bu olaylardan birinin gerçekleşme probabilitelerini, olayların probabilitelerini toplayarak buluruz.

**Örnek:** Karıştırılmış bir desteden kart çekiyoruz. Bir kör ya da siyah bir kart çekme probabilitelerini bulabilmek için, kör çekme ve siyah kart çekme probabilitelerini toplarız. Zira hem Kör hem de siyah bir kartı aynı anda çekmek mümkün değildir.  $P(\text{Kör}) = \frac{1}{4}$  ve  $P(\text{siyah}) = \frac{1}{2}$  olduğunu bildiğimize göre

$$P(\text{Kör ya da Siyah}) = \frac{1}{4} + \frac{1}{2} = \frac{3}{4} \text{ olur.}$$

**Örnek:** İki olayın aynı anda gerçekleşmesi mümkün ise, bu ayrı olayların probabilitelerini toplayamayız. Desteden Kör **onörü** çekmek buna örnektir (hem kırmızı hem onör). Ancak destede 5 adet Kör onörü vardır. Kör ve onörleri ele aldığımızda bu 5 onör kartı ikişer defa sayılmış olacaktır. Bu 5 kartın probabilitelerini toplamdan çıkartmamız gerekir.

$$P(\text{Kör}) = \frac{1}{4}, P(\text{onör}) = \frac{5}{13} \text{ ve } P(\text{Kör Onörü}) = \frac{5}{52} \text{ olduğundan}$$

$$P(\text{Kör ve Onör}) = \frac{1}{4} + \frac{5}{13} - \frac{5}{52} = \frac{13}{52} + \frac{20}{52} - \frac{5}{52} = \frac{28}{52} \text{ olur.}$$

**Örnek:** Dekleran, 8 kartlı fiti olan elde güvenli oyunu tercih ettiğinde, dışarıdaki kozlar 3-2 ya da 4-1 dağılsalar dahi oyunun başarı probabilitesi  $P(\text{Başarı})$  nedir?

$$P(3-2) = 0.68 \text{ (Bkz.: Yararlı Tablolar: Dışarıdaki Kartların Dağılımı İhtimalleri Tablosu)}$$



$P(4-1) = 0.28$  (Bkz: *Yararlı Tablolar: Dışarıdaki Kartların Dağılımı İhtimalleri Tablosu*) Bu dağılımların her ikisi aynı anda mümkün olamayacağına göre, probabiliteleri toplamamız gerekir. Bu nedenle;

$$P(\text{Başarı}) = 0.68 + 0.28 = 0.96$$

### **Probabilitelerin Çarpılması**

İki olayın aynı anda gerçekleşmesi imkân dahilinde ise bu probabiliteleri çarpabiliriz.

**Örnek:** Desteden as çekme probabilitelerinin  $P(\text{As}) = 4/52$  olduğunu biliyoruz.

Desteden peş peşe 2 as çekmenin probabilitelerini  $P(\text{peş peşe 2 As})$ ,  $4/52 \times 4/52$  şeklinde probabiliteleri çarparak hesaplayamayız. Zira ilk kart as olarak çekilince, hem destedeki kart miktarı hem de destedeki asların miktarı bir eksilmiştir. Bu nedenle:

$$P(\text{peş peşe 2 As}) = 4/52 \times 3/51 = 0.0045$$

**Örnek:** Dekleransınız (Güney) ve Yer (Kuzey) kartlarını açınca ♠ Ruanın dışarıda olduğunu görüyorsunuz. Pik Ruanın Batıda olması probabilitesi  $P(\text{Pik Rua Batıda})$  nedir? (Yere açılan kartı göz ardı edin) Savunan oyuncuların toplam 26 kart vardır. ♠ Rua bu 26 kartın herhangi birisi olabilir. Bu 26 kartın 13 ü Batıdadır.

$$P(\text{Pik Batıda}) = 13/26 = 1/2$$

Dışarıda olan kartlarda belirli bir kartın bulunması durumuna **Boş Yerler Prensibi** (Vacant Places Principle) denir.

**Örnek:** Hem Pik hem de Kör Ruanın Batıda olması probabilitesi  $P(\text{Pik ve Kör Rua Batıda})$  nedir?

$$P(\text{Pik ve Kör Rua Batıda}) = 13/52 \times 12/51 = 0.24$$

$12/51$  değeri Boş Yerler Prensibinden kaynaklanmaktadır. Şayet ♠ Rua Batıda ise Kör Rua dışarıdaki 25 boş yerden birinde olabilir. Briç masasında Dekleran bu hesabı basitçe  $1/2 \times 1/2 = 1/4$  şeklinde yapabilir.

Her 2 Rua'ya da yapılacak empasların başarılı olma şansı da yaklaşık  $1/4$ 'dür.

**Örnek:** Deklerin 8 kartlı koz fiti var ama Koz Damı dışarıda. Koz Damının 2 rakibin herhangi birinde ikili (doubleton) olmasının probabilitesi nedir?

Bu durum sadece dışarıdaki kartlar 3-2 dağıldığında meydana gelebilir.  $P(3-2) = 0.68$  (Bkz: *Dışarıdaki Kartların Dağılımı İhtimalleri Tablosu*).

Bu probabiliteye ilaveten Koz damının 2 kartlı olması demek dışarıdaki 5 kozdan 2 sinin aynı elde olması demektir ki bu  $P(\text{Dam 2 kartlı elde}) = 2/5$  demektir. Probabiliteleri çarparsak:

$$P(3-2 \text{ ve Dam 2 kartlı elde}) = 0.68 \times 2/5 = 0.27$$

3-2 dağılımında Pik Damının sadece Batıda 2 adet olmasının probabilitesi

$$P(3-2 \text{ ve Dam Batıda 2 kartlı}) = 0.68 \times 2/5 \times 1/2 = 0.135$$

**Örnek:** Deklerin (Güney) elinde tekli (singleton) 7-li olan bir renkte, Yer'de AKJ532 var. Deklerin bu renkte 6 el kazanabilmesinin probabilitesi nedir?

Bu olayın gerçekleşebilmesi için gerekli şartlar, Dam empasının tutması ve dışarıdaki kartların 3-3 dağılmış olmasıdır.

$$P(3-3) = 0.36 \text{ (Dışarıdaki Kartların Dağılımı İhtimalleri Tablosu)}$$

$$P(\text{Dam Batıda}) = 3/6 = 1/2$$

Bu probabiliteleri çarparsak

$$P(3-3 \text{ ve Dam Batıda}) = 0.36 \times 1/2 = 0.18$$

## **Şansların Birleştirilmesi**

Varsayalım ki, bir oyunun çıkartılabilmesi için Deklerin ihtiyacı olan 2 empasın da başarılı olması gerekmektedir. Bu iki empas aynı renkte olabileceği gibi (AQT karşısında xxx gibi) farklı renklerde de olabilir. Dekler aynı savunma oyuncusuna 2 empas yapıyor olabileceği gibi, ayrı savunma oyuncularına da empas yapıyor olabilir.

Şayet Deklerin empas kartlarının yerleri hakkında hiçbir bilgisi yok ise (rakipler sessiz), her iki empasın da başarılı olma probabilitesi yaklaşık olarak  $1/2 \times 1/2 = 1/4$  olur.

Burada ‘yaklaşık olarak’ deyimini kullandık. Zira az evvel incelediğimiz Boş Yerler Prensibine göre ikinci olayın gerçekleşme şansı az bir nebze düşmektedir. Briç masasında bu az düşüş göz ardı edilebilir ve probabiliteler  $\frac{1}{4}$  olarak hesaplanabilir.

**Örnek:** Bir oyunun çıkabilmesi için 3 empasın da başarılı olabilmesinin probabilitesi nedir?

$$P(3 \text{ Başarılı Empas}) = \frac{1}{2} \times \frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{8}$$

**Örnek:** Bir oyunun çıkabilmesi için 3 empastan en az 2 sinin başarılı olabilmesinin probabilitesi nedir?

$$P(3 \text{ Empasta 2 Başarı}) = \frac{1}{2} + \frac{1}{2} - \frac{1}{2} = \frac{3}{4}$$

**Örnek:** Bir oyunun çıkabilmesi için bir empasın başarılı olması **VE** bir rengin 3-2 dağılmasının probabilitesi nedir? Empas rengi aynı renk ya da farklı renk olabilir.

$$P(\text{Empasta Başarı VE 3-2 dağılım}) = \frac{1}{2} \times 0.68 = 0.34$$

**Örnek:** Bir oyunun çıkabilmesi için bir empasın başarılı olması **VEYA** bir rengin 3-2 dağılmasının probabilitesi nedir? Bu aynı renk ya da farklı renkler olabilir.

$$P(\text{Empasta Başarı VEYA 3-2 dağılım}) = \frac{1}{2} + 0.68 - (\frac{1}{2} \times 0.68) = 0.84$$

Bu örnekte 0.34 değerini çıkartmayı unutmuş olsaydınız, beyninizde alarm zilleri çalmalı idi. Zira bir olayın gerçekleşme probabilitesi hiçbir zaman 1’den büyük olamaz.

### **Belirli Ellerin Gelme Sıklığı**

Burada 52 kartın masada bir oyuncuya 635.013.559.600 farklı şekilde dağıtılabileceğini belirtelim. Bu değer istatistikte “n” adet nesne (olay) içerisinden “r” adet nesneyi gelişigüzel seçmek anlamındadır ve 52 adet karttan 13 adedi bir oyuncuya verilmek üzere seçilmektedir. İstatistikte Kombinasyon (C) olarak bilinen bu hesaplamada

$${}^n C_r = \frac{n!}{r!(n-r)!}$$

formülü kullanılmaktadır. Formülde n= 52 briç destesindeki kart adedi ve r= 13 de bir oyuncuya dağıtılan kart adedini ifade etmektedir. n ve r değişkenlerinin yanındaki (!) işareti faktoriyel olarak bilinen çarpım ifadesidir.

Faktöriyel, 1 den başlayarak gösterilen rakama kadar olan sayıları çarpmak anlamındadır.

$$3! = 3 \times 2 \times 1$$

$$4! = 4 \times 3 \times 2 \times 1$$

$$5! = 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1$$

$$13! = 13 \times 12 \times 11 \times 10 \times 9 \times 8 \times 7 \times 6 \times 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1 = 6.227.02.80$$

$$52! = 52 \times 51 \times 50 \times 49 \times 48 \dots \dots \times 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1$$

Bu çarpımı bilimsel (scientific) özellikleri olan bir hesap makinesiyle kolayca yapabilirsiniz.

$${}^{52}C_{13} = \frac{52!}{13!(52-13)!} = 635.013.559.600$$

Bazı kombinasyon örnekleri:

**Örnek:** 6 arkadaş evde briç oynamak istiyorlar. Bu 6 kişilik gruptan 4 oyuncu kaç farklı şekilde seçilebilir?

$${}^6C_4 = \frac{6!}{4! \times (6-4)!} = \frac{6 \times 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1}{4 \times 3 \times 2 \times 1 \times 2 \times 1} = 15$$

**Örnek:** Yarborough eli (9-lu ve daha küçük kartlar) gelmesi probabilitesi nedir?

Destede 9-lu ve daha küçük kartlar toplamı 32 dir. Bu 32 karttan  ${}^{32}C_{13}$  farklı briç eli yapılabileceğine göre:

$$P(\text{Yar}) = \frac{{}^{32}C_{13}}{{}^{52}C_{13}} = 0.000547 = 1/1828$$

**Örnek:** Tam 7 adet Kör kartı olan kaç adet el mümkündür?

13 adet Körden 7 adet Kör  ${}^{13}C_7$  farklı şekilde seçilebilir. Kör haricindeki 39 karttan 6 adedi de  ${}^{39}C_6$  şekilde seçilebilir.

Böylece 7 kartlı kör elleri toplamı

$${}^{13}C_7 \times {}^{39}C_6 = 5.598.661.068 \text{ olur.}$$

**Örnek:** Tam 7 adet Kör kartı olan elin probabilitesi nedir?

$$P(7 \text{ Kör}) = \frac{{}^{13}C_7 \times {}^{39}C_6}{{}^{52}C_{13}} = \frac{1716 \times 3.262.623}{635.013.559.600} = 0.0088$$

Masada 4 oyuncu olduğuna göre:

$$P(7 \text{ Kör}) = 4 \times 0.0088 = 0.0352$$

**Örnek:** 3 adet Piki, 5 adet Körü, 2 adet Karosu ve 3 adet Treflisi olan kaç adet el olabilir? Böylesi bir elin gelme probabilitesi nedir?

13 adet Pikten 3 adedi 13C3 farklı şekilde, 13 adet Körden 5 adedi 13C5 farklı şekilde, 13 adet Karodan 2 adedi 13C2 farklı şekilde ve 13 adet Trefliden 3 adedi 13C3 farklı şekilde seçilebilir. El adedi:

$$13C3 \times 13C5 \times 13C2 \times 13C3 = 286 \times 1287 \times 78 \times 286 = \mathbf{8.211.173.256}$$

ve böylece:

$$P(3\spadesuit, 5\heartsuit, 2\diamond, 3\clubsuit) = 8.211.173.256 / 635.013.559.600 = 0.01293$$

Bu değer %1'den biraz fazla olması ilginçtir, zira 5-3-3-2 dağılımı oldukça sık gelir. Bu değer renklerdeki kartların belli olduğu özel bir dağılıma ait olduğuna dikkat edilmelidir. Renklerdeki kart adetlerini dikkate almaksızın herhangi bir 5-3-3-2 dağılımının gelme probabilitelerini bulmak istersek, bu sonucu  $3 \times 4 = 12$  ile çarpmamız gerekir.

$$P(5-3-3-2) = 12 \times 0.01293 = 0.155 \text{ (\%15, 5)}$$

Yaklaşık %15 ile tanımlanabilecek bu sonuç da oldukça kabul edilebilir bir değerdir.

**Örnek:** Dağıtılan kartları elinize aldınız. 5 adet Körünüz var. Ortağınızda 3 adet Kör olma probabilitesi nedir?

Elinizde destedeki 13 Körün 5'i ile Kör olmayan 39 kartın 8'i var. Bu nedenle diğer 3 oyuncuda da toplam 8 Kör ve 31 adet de Kör olmayan kart var.

Dışarıdaki 8 Körün 3 adedi ortağınızda 8C3 farklı şekilde bulunabilir. Dışarıdaki kartlardan Kör olmayan 10 kart da ortağınıza 31C10 farklı şekilde gelebilir. Öyle ise ortağınıza, 3 adet Körü olan 8C3 x 31C10 farklı el gelebilir.

52 kartın 13 adedi sizde olduğuna göre, ortağınıza geri kalan 39 karttan 39C13 farklı el gelebilir.

Böylece ortağa 3 Kör gelme probabilitesi:

$$P(\text{Ortakta 3 Kör}) = \frac{8C3 \times 31C10}{39C13} = \frac{56 \times 44.352.165}{8.122.425.444} = 0.306$$

Benzer şekilde ortağa 4 Kör gelme Probabilitesi:

$$P(\text{Ortakta 4 Kör}) = \frac{8C4 \times 31C9}{39C13} = \frac{70 \times 20.160.075}{8.122.425.444} = 0.174$$

**Örnek:** Yer kartlarını açtı. Dekleran olarak sizde ve Yerde toplam 7 adet Pik var. Batıda 2 adet Pik olan kaç farklı el olabilir? (Açılış kartından herhangi bir çıkarım yapmayın)

Dışarıdaki 6 Pikin 2 sinin Batıda olabileceği  $6C2$  farklı durum vardır. Batıda geri kalan 20 karttan Pik olmayan 11 kart  $20C11$  farklı şekilde olabilir.

Bu nedenle Batıda  $6C2 \times 20C11$  farklı elde 2 adet Pik olabilir. Kartlar dağıtıldığında Batıya  $26C13 = 10.400.600$  farklı el gelebileceğine göre Batıda 2 adet Pik olması mümkün ellerin probabilitesi

$$P(\text{Batıda 2 Pik}) = \frac{6C2 \times 20C11}{26C13} = \frac{15 \times 167.960}{10.400.600} = 0.242$$

Doğuda da 2 Pik olma probabilitelerini de hesaplasaydık 0.242 bulacaktık. Bu nedenle dışarıdaki kartların 4-2 dağılmış olması probabilitesi

$$P(4-2 \text{ Dağılım}) = P(\text{Batıda 2}) + P(\text{Doğuda 2}) = 0.242 + 0.242 = 0.484$$

**Örnek:** Dekleran olarak sizde ve Yerde toplam 8 adet Pik var. Savunmadaki 5 adet Pikin 4-1 dağılma probabilitesi nedir?

$$P(\text{Batıda 1 Pik}) = \frac{5C1 \times 21C12}{26C13} = \frac{5 \times 293.930}{10.400.600} = 0.141$$

$$P(4-1 \text{ Dağılım}) = P(\text{Batıda 1}) + P(\text{Doğuda 1}) = 0.141 + 0.141 = 0.282$$

# YARARLI TABLOLAR

## Ortaklığınızda Olmayan (Dışarıdaki) Kartların İki Rakip Arasında Dağılım Yüzdeleri

Kart Adedi	Dağılım	%	Kart Adedi	Dağılım	%	
2	1-1	52.000	10	6-4	46.200	
	2-0	48.000		5-5	31.180	
3	2-1	78.000		7-3	18.480	
	3-0	22.000		8-2	3.780	
4	3-1	49.740		9-1	0.350	
	2-2	40.700		10-0	0.010	
	4-0	9.570		11	6-5	57.170
5	3-2	67.830			7-4	31.760
	4-1	28.260			8-3	9.530
	5-0	3.910			9-2	1.440
6	4-2	48.450	10-1		0.100	
	3-3	35.530	11-0	0.002		
	5-1	14.530	12	7-5	45.740	
6-0	6.780	6-6		30.490		
7	4-3	62.170		8-4	19.060	
	5-2	30.520		9-3	4.230	
	6-1	6.780		10-2	0.460	
	7-0	0.520		11-1	0.020	
8	5-3	47.120	12-0	0.000		
	4-4	32.720	13	7-6	56.620	
	6-2	17.140		8-5	31.850	
	7-1	2.860		9-4	9.830	
	8-0	0.160		10-3	1.570	
9	5-4	58.900		11-2	0.120	
	6-3	31.410		12-1	0.003	
	7-2	8.570		13-0	0.00002	
	8-1	1.070				
	9-0	0.050				

Bu tabloyu ařađıdaki řekilde kısaltabiliriz:

<b>2 Kart Dıřarıda ise</b>		<b>3 Kart Dıřarıda ise</b>	
1-1-	%52	2-1	%78
2-0	%48	3-0	%22
<b>4 Kart Dıřarıda ise</b>		<b>5 Kart Dıřarıda ise</b>	
2-2	%41	3-2	%68
3-1	%50	4-1	%28
4-0	%10	5-0	%4
<b>6 Kart Dıřarıda ise</b>		<b>7 Kart Dıřarıda ise</b>	
3-3	%36	4-3	%62
4-2	%48	5-2	%31
5-1	%15	6-1	%7
6-0	%1	7-0	<%1

Briç masasında bu tablodaki durumların ilk iki satırını hatırlamak zamanın çođunda gerekli olan bilgilere sahip olmanız için yeterli olacaktır.

### **Tablo Bilgilerinin Kullanımı**

Briç oyuncularını, oyuna yeni başladıklarında genellikle kötü bir alışkanlıkla karşı karşıya gelirler. Yeni briç oyuncularına bir renk ilk defa oynandığında, herkes renge uyarırsa 4 kartın çıktığı, ikinci tur oynandığında herkes renge uyarırsa renkte 8 kartın çıktığı öğretilir. Bu ifadede yanlış olan bir husus yoktur. Ancak renkte kartları sayarken, dışarıdaki kartların nasıl dağılmış olabileceğine kafa yormak daha doğrudur.

Örneğın elinizde ve Yer'de bir renkten toplam 8 kart görüyorsanız, dışarıdaki 8 kartın 3-2, 4-1 ya da 5-0 şeklinde dağılacığını düşünmek sayma konusunda zihni daha az yorarken sayma ve oyun konusunda daha gerçekçi şekilde yardımcı olur.

Dışarıdaki Kartların Dağılımını tablosundaki bilgiler ancak Dekleran'ın kartların dağılımı hakkında her hangi bir bilgiye sahip olmadığı durumlarda doğrudur. Artırmadaki konuşmalarla İlk Açılış Kartı dışarıdaki kartların dağılımı hakkında değerli bilgiler verecektir.



Destedeki HCP'lerin yaklaşık yarısının savunan tarafta olmasına rağmen rakiplerin yarışmaya katılmadığı (sessiz kaldığı) durumlarda, Dekleran rakiplerdeki kartların tabloda gösterilenlerden daha eşit dağıldığı çıkarımını yapabilir.

Bu tablodaki bilgiler Dekleran'a belirli bir oyun şeklinin başarısı konusunda fikir vermede yardımcı olurlar.

**Örnek:** 3 Büyük onörü peş peşe çekmek mi iyidir yoksa dışarıdaki Vale'ye empas yapmalı mıdır?

<b>Yer</b> A T 4 2
<b>K Q 3</b>
<b>Dekleran</b>

Kartlar bu şekilde ise, Dekleranın 4 el kazanabilmesi için 3 muhtemel oyun şekli vardır:

- 1) Dışarıdaki kartlar 3-3 dağılmıştır.
- 2) Dışarıdaki kartlar 4-2 dağılmıştır, Vale ikilidir.
- 3) Dışarıdaki kartlar 5-1 dağılmıştır, Vale teklidir.

Bu durumların her biri tek başına olaylardır ve aynı anda 2 olayın ortaya çıkması imkânsızdır. Öyle ise her olayın probabilitelerini tablodan bulur ve toplarsak

$$1) P(3-3) = 0.36$$

$$2) P(4-2 \text{ ve Vale ikili}) = P(4-2) \times P(\text{Vale ikili}) = 0.48 \times 2/6 = 0.16$$

$$3) P(5-1 \text{ ve Vale tekli}) = P(5-1) \times P(\text{Vale tekli}) = 0.15 \times 1/6 = 0.02$$

Bu durumda

$$P(3 \text{ Büyük Onörü çekme}) = 0.36 + 0.16 + 0.02 = 0.54$$

Şimdi oyun şekline bakalım. Valenin düşeceğini tahmin edebiliriz ya da Valeye empas yapabiliriz. Dekleran öncelikle Dam ve Ruayı çekmelidir. Dam ve Rua oynandığında rakiplerden biri renge uymaz ise tablo bilgileri konu dışıdır; Batı renge uymaz ise Valenin yeri belli olmuştur empas yapılacaktır veya Doğu uymaz ise renkte peş peşe 4 el kazanabilmek mümkün değildir.

Her iki rakip de ilk iki elde renge uyduğunda, tablodaki 6 kayıp kart durumu yeniden gözden geçirilecektir. 6-0 ya da 5-1 dağılım durumları artık söz konusu değildir. Tablonun ilk iki hanesindeki %36 ve %48 değerleri oranlı olarak %43 ve %57'ye yükselecektir.

Diyelim ki, Rua ve Dam oynandı ve Vale görünmedi. Dekleran elden 3'lüyü oynadığında da bu nokta **Karar Noktasıdır**. Burada sadece 2 durum kalmıştır; Vale Batıda Jxxx ve Doğuda xx dir ya da Batıda xxx ve Doğuda Jxx vardır. İşin başında, hiçbir kart oynanmamışken ilk dağılım (4-2) 0.16 ve diğer dağılım 0.18 idi.

Bu iki değeri toplarsak probabiliteler 0.34 ya da yüzde %66 değerlerini bulacak idik. Zamanın %66'sında Valenin düşeceğini varsayacak ve burada karar verme sıkıntımız olmayacaktı. Ancak Vale düşmezse?

Burada salt istatistikî değerlere göre hareket eden bir matematikçi gibi düşünürsek, ikinci duruma (yüzdenin yüksekliği oyununa) oynamalıyız.

Ancak briççi mantığıyla hareket edersek, daha farklı düşünebiliriz. Dekleran briç elini oynarken, bu rengin oynanmasını **olabildiğince geciktirecek** ve ellerdeki diğer renklerin dağılımlarını anladıktan sonra empas yapma kararını verecek ya da 3 Büyük Onörü çekecektir.

Aslında rakipler ilk 2 turda da renge uyunca örneğin başında gösterdiğimiz %54 değeri %61'e yükselir. Bu nedenle de 3 Büyük Onörü oynamanın başarı şansı empas yapmaya göre daha iyi olur.

**Örnek:** Bu renkte 5 el kazanmak için işe A ve K ile mi başlanmalı yoksa dışarıdaki Dam'a empas mı yapılmalıdır?

**Yer**

A J 9 5

Kartlar bu şekilde ise, Dekleranın 5 el kazanabilmesi için 2 muhtemel oyun şekli vardır:

1) Dışarıdaki kartlar 2-2 dağılmıştır.

2) Dışarıdaki kartlar 3-1 dağılmıştır, Dam teklidir.

K T 8 7 6

**Dekleran**

Bu iki durumun aynı anda gerçekleşmesi mümkün olmayacağı için probabilitelerini bulur ve toplarız.

$$P(2-2) = 0.40$$

$$P(3-1 \text{ ve Dam Tekli}) = P(3-1) \times P(\text{Dam Tekli}) = 0.50 \times \frac{1}{4} = 0.125$$

$$P(\text{A ve K çekip 5 El Kazanma}) = 0.40 + 0.125 = 0.525$$

İlk örnekte yaptığımız irdellemeleri burada da tekrarlırsak, Damın düşme yüzdesi %57,5'e yükselir.

**Örnek:** Bu renkte 6 el kazanmak için renk nasıl oynanmalıdır?

**Yer**

A K J T 5 4

3 2

**Dekleran**

Kartlar bu şekilde ise, Dekleranın 6 el Dam empasının tutması ve empasın tekrarlanması gerekir. Dekleran rengin ilk turunda empas yapmalı ve empasın tutacağını ümit etmelidir. Bu oyun şekli Dam Batıda Qxxx şeklinde olduğu durumdaki başarı için gereklidir. Bu durumun probabilitesi

$P(\text{Dam Batıda Qxxx}) = 0.28 \times 4/5 \times 1/2 = 0.11$  dir.

Tabii ki, Dam Doğuda tekli ise bu oyun şekli kaybedecektir ama bu Damın tekli olma probabilitesi ise

$P(\text{Dam Doğuda tekli}) = 0.28 \times 1/5 \times 1/2 = 0.03$  (binde 3)

**Bir Soru:** Dekleran aşağıdaki rengi nasıl oynamalıdır?

**Yer**

A 9 8 5 2

Q T 7 6 3

**Dekleran**

Bu soruya istatistik hesaplamaları ve briççi mantığı yönlerinden inceleyerek doğru cevabı bulunuz.



*Saatin 2:10 olma probabilitesi nedir?*

## Onör Kart Puanları (HCP) Tablosu

Kaynak: Encyclopedia of Bridge (ACBL)

HCP	%	HCP	%	HCP	%	HCP	%
0	0.3639	8	8.8922	16	3.3109	24	6.5541
1	0.7884	9	9.3562	17	2.3617	25	8.0281
2	1.3561	10	9.4051	18	0.3639	26	8.8922
3	2.4624	11	8.9447	19	0.7884	27	0.0049
4	3.8454	12	8.0269	20	1.3561	28	0.0019
5	5.1862	13	6.9143	21	2.4624	29	0.0007
6	6.5541	14	5.6933	22	3.8454	30	0.0002
7	8.0281	15	4.4237	23	5.1862	31~37	0.0001

9-10 HCP değerindeki ellerin sıklığı dikkat çekicidir.

### Dengeli Kozsuz (NT) Dağılım Olasılıkları

NT	HCP	Dağılım %	Dengeli EI%
Mini	9-11	*27.7060	13.1892
	10-12	26.3767	12.5564
Zayıf	12-14	20.6345	9.8229
	11-14	*29.5792	14.0809
Kuvvetli	15-17	10.0963	4.8063
	16-18	7.2777	3.4645
2NT	20-22	1.2314	0.5862
	20-21	1.0214	0.4862
	22-24	0.3778	0.1798

\*9-11 ile 11-14 HCP dengeli dağılımının gelişindeki sıklığın yüksek olması, Briç dünyasında Mini/Zayıf NT açışlarını cazip hale getirmiştir.

Benzer şekilde, Kuvvetli NT (16-18 HCP) açışlarında da 15-17 HCP değerlerinin benimsenmesinde, kişisel tercihlerden ziyade, Briç İstatistikleri temel bilimsel etkindir.

## Renklerin Dağılım Paternleri

Aşağıdaki tabloda bir elde olması muhtemel 4 renkteki kartların dağılım paternleri gösterilmektedir. Değerler yüzde olarak verilmiştir. Özel sütunu renklerin büyüklük sırası olan Pik, Kör, Karo, Trefli dizilişine göre belirli bir özellikteki dağılım yüzdelerini göstermektedir. Örneğin bir elde 4 Pik, 4 Kör, 3 Karo ve 2 Trefli bulunması olasılığı % 1.796 olarak tespit edilmektedir.

Patern	%	Özel	Patern	%	Özel
4-4-3-2	21.5512	1.7960	7-4-2-0	0.3617	0.0150
4-3-3-3	10.5361	2.6340	7-3-3-0	0.2652	0.0220
4-4-4-1	2.9932	0.7480	7-5-1-0	0.1085	0.0050
5-3-3-2	15.5168	1.2930	7-6-0-0	0.0056	0.0005
5-4-3-1	12.9307	0.5390	8-2-2-1	0.1924	0.0160
5-4-2-2	10.5797	0.8820	8-3-1-1	0.1176	0.0100
<b>5-5-2-1</b>	<b>*3.1739</b>	0.2640	8-3-2-0	0.1085	0.0050
5-4-4-0	1.2433	0.1040	8-4-1-0	0.0452	0.0020
<b>5-5-3-0</b>	<b>*0.8952</b>	0.0750	8-5-0-0	0.0031	0.0003
<b>6-3-2-2</b>	<b>*5.6425</b>	0.4700	9-2-1-1	0.0178	0.0010
<b>6-4-2-1</b>	<b>*4.7021</b>	0.1960	9-3-1-0	0.0100	0.0004
<b>6-3-3-1</b>	<b>*3.4482</b>	0.2870	9-2-2-0	0.0082	0.0007
6-4-3-0	1.3262	0.0550	9-4-0-0	0.0010	0.00008
6-5-1-1	0.7053	0.0590	10-2-1-0	0.0011	0.00004
6-5-2-0	0.6511	0.0270	10-1-1-1	0.0004	0.0001
6-6-1-0	0.0723	0.0060	10-3-0-0	0.00015	0.00001
7-3-2-1	1.8808	0.0780	11-1-1-0	0.00002	0.000002
7-2-2-2	0.5129	0.1280	11-2-0-0	0.00001	0.000001
7-4-1-1	0.3918	0.0330	12-1-0-0	0.(6)03	0.(7)03
			13-0-0-0	0.(8)06	0.(9)01

\*Briç Sistemi tasarımında temel düşünce, sık gelen ellerin iyi kullanılarak konuşma etkinliğinin artırılmasıdır. Briç İstatistikleri, Zayıf 2 Açışlarında 5-5 dağılımdan vazgeçilerek, 6 kartlı Zayıf 2 açışlarının kullanımının yaygınlaşmasındaki temel faktördür. Zira 5-5 dağılımın geliş sıklığının az olması oyunu açış etkinliğini azaltmaktadır.

# ANLASMA KARTI ÖRNEĞİ (TBF)



<b>DEFANSİF VE KOMPETİTİF DEKLERELER</b>
OVERCALL (Stil; Cevaplar; 1/2 seviyesi; 4 pozisyon)
6-16 HCP Cue :Fl
Jump fitİNV, Yeni Renk: NF
<b>INT OVERCALL (2/4. Canlı; cevaplar; 4 pozisyon)</b>
16-18 HCP Canlı dahil, aynı NT açışı gibi
4 pozisyon: 10-15 HCP 2♦ STAY diğer: NAT
<b>SIÇRAMALI OVERCALLAR (Stil; Unusual NT)</b>
Zayıf max 10HCP
4 pozisyon: İNV 12-15 HCP 6'lı renk
<b>DİREKT VE SIÇRAMALI CUE-BID STİLİ</b>
Her zaman stopper sorar
<b>NTYE KARŞI ( Kuvvetli ve Zayıf NT'ye)</b>
Natürel
DBL: ceza
4 pozisyon:
<b>PRE-EMPTİVE AÇIŞLARA KARŞI (konuşlar; NT ler)</b>
DBL: T/O, zayıf ikiler üzerine LEB
<b>ARTİFİSYEL KUVVETLİ AÇIŞLARA KARŞI</b>
<b>RAKİBİN APEL KONTURU ÜZERİNE</b>
XX: 9→HCP
2NT: 11-12

<b>ATAKLAR VE SINYALLER</b>			
<b>ATAK STİLİ</b>			
Koz	Atak	Ortağın Rengine	
NT	4.	Aynı	
Sonra	4.	Aynı	
Başka			
<b>ATAKLAR</b>			
Atak	Koza	NT'ye	
As	AK(+), Ax	Aynı	
Rua	KQ(+)	KQ10(+), AKJ(+)	
Dam	QJ(+), Qx	QJ10(+), Qx	
Vale	J10(+), KJ10(+)	Aynı	
10	109(+), H109(+)	Aynı	
9	H98(+), 98x, 9x	Aynı	
Büyük	Sx, xxxSx,	Aynı	
Küçük	KxS, xxxSx	Aynı	
<b>ÖNCELİK SİRASINA GÖRE SINYALLER</b>			
	<i>Ortağın Atağına</i>	<i>Değerinin</i>	<i>Defos</i>
KOZ 1.	Hi: ENCRG	Hi'lo: E	Hi: ENCRG
2.	Hi'lo: E		
3.			
NT 1.	Hi: ENCRG	Hi'lo: E	Hi: ENCRG
2.	Hi'lo: E		
3.			
Kozla verilen sinyaller ve diğerleri:			
<b>KONTURLAR</b>			
<b>APEL KONTURLARI ( Stil; Cevaplar; 4. Poz.)</b>			
Klasik dağılımlı 10-HCP			
Rakip RDBL derse Pass ceza			
Cue: FG			
<b>ÖZEL ARTİFİSYEL VE KOMPETİTİF KONTURLAR</b>			
NEG Dbl 4♦ ya kadar			

## TÜRKİYE BRİÇ FEDERASYONU KONVANSİYON KARTI

Kategori: Yeşil-natürel  
Bölge: TBF STANDART KONVANSİYON  
Turnuva: KARTI  
Oyuncular:

### SİSTEM ÖZETİ

#### GENEL YAKLAŞIM VE STİL

5'li MAJOR, Zayıf iki açışlar

INT Açışı: 15-17  
1e 2 Cevap: Fl

#### DEFANS GEREKTİREN ÖZEL KONUŞMALAR

2♦, 2♥, ♦: a dıyla zayıf  
3NT: gambling kapalı minör  
LEBEN/SOHL: direkt keseri inkar eder

#### ÖZEL FORSİNG PASS SEKANLARI

1x-DBL-RDBL-2♦ e kadar forsing

#### DİĞER ÖZEL ANLAŞMALAR

#### PSİŞİKLER

asla

# BRİÇ TERİMLERİ FİHRİSTİ

2n-1	65	El (hand, trick-levée):	36
3n-1	65	El tutar (kart) (entry-entrée)	39
Acbl	151	El-çaka-yer-çaka (crossruff)	155
Alıcı (winner)	83	Elin kopyalanması (duplicate)	40
Anonslar (announcement)	52	Fazla el ikramiyesi:	63
Approach zorlayıcı	106	Feda oyunu (sacrifice)	144
Ara kart (spot card)	36	Finnesse	156
Artırma (auction):	35	Geçiş kartları (entry- entree)	156
Artırmanın sonlanması:	50	Hearts	43
Aşırı derecede alışık olunmayan		High-low	174
metotlar (highly unusual		Howell yer değiştirmeleri	139
methods- hum)	104	İkinci yer	38
Bağışlama (alta girme)	157	İkincil önörler	83
Baraj konuşması	101	İlk kartın açılışı (lead-attaque):	38
Batar eller	65	Kaçış deklaresi (rescue bid)	128
Birinci yer	37	Kapalı renk (closed suit):	37
Board-a-match (bam)	140	Kapama kartı (cover cards)	83
Book	46	Kart boşaltma (discard-defause)	57
Boş yerler prensibi	217	Kart dizisi (card sequence):	37
Boşta kalan çift-bye	139	Kart örgüsü	84
Briç bordları (board)	41	Kartların oynanış sırası	56
Briçte saymak	155	Kayıp (loser)	83
Büyük önör:	36	Kayıp eller tablosu	179
Büyük şlem (grand şlem)	38	Kesin-sağlam eller (quick tricks)	85
Canape	93	Kısalık karşısında önör israfi	85
Cevapçı (responder):	37	Kısalık puanları	80
Clubs	43	Kısmî skor (part score) ikramiyesi	
Çatala düşmek (end play - thrown			64
in	194	Kısmî skor (part score) oyunu	38
Çiftler (pairs)	135	Kibitzer	151
Çizginin altı	66	Koltuk altı	83
Çizginin üstü	66	Koltuk altı (onside)	83
Dağıtan (dealer):	37	Kontr (double-contre)	45
Defansif	79	Konuşma (bidding-declaration)	44
Dekleran (declarer):	37	Konuşma dizisi (bidding sequence)	
Dengeli (balanced)	78		36
Dengesiz (unbalanced)	78	Konuşmaları açık tutması	107
Denominasyon	46	Konuşmaların turları:	50
Diamonds	43	Korunmasız önörler	84
Direkt cue-bid	102	Koz (trump-atout):	37
Direkt yer	55	Koz çakmak (ruff, coup)	57
Direktör çağırma kartı td	52	Koz fiti	84
Doğu-batı	42	Koz kontrolünü kaybetmek	155

Koz rengi	43	Sistemler off	133
Kozlu oyun:	38	Skor farkı - imp dönüşüm tablosu	142
Kozsuz oyun (nt):	38	Skor kartı (traveling sheet)	136
Kuzey-güney	42	Soldaki rakip (left hand opponent- rho)	84
Küçük şlem:	38	Spades	43
Lead direct	162	Stop bid	51
Low-high	174	Sun'ı (artificial) sistemler	94
Majör araştırması	107	Sürkontr (redouble-sur contre)	45
Manyel	25	Şlem ikramiyesi	64
Misfit	84	Tabii (natural) sistemler	94
Mitchell yer değiştirmeleri (movement)	139	Ters deklare (reverse bidding)	102
Müdahale etmek:	36	Trump echo	175
Ofansif	79	Tüm detay (full disclosure)	150
Onör ikramiyesi	65	Uluslararası maçpuanı skorlaması (international matchpoint imp scoring)	140
Onör kart (honor card):	36	Uyarma (alert)	51
Onör puanları (high card points- hcp):	77	Uygun açıklama (adequate disclosure)	150
Onörlerin bitişik olması	83	Uzunluk puanları	79
Ortağı desteklemek:	36	Üçüncü yer	38
Oyun (game -zon) ikramiyesi	64	Vugraph	152
Oyun (zon game-manche):	38	Weak jump response	111
Oyun hedefleri	90	Yan renk	82
Oyun plânı	155	Yarborough	153
Oyunu açan (opener):	37	Yatırma	157
Oyunu açmak	36	Yeni bir renk göstermek	36
Oyunu batırma cezası	65	Yer (dummy)	37
Oyunun batması:	39	Yer ekonomisi prensibi	107
Oyunun yapılması, çıkarılması:	38	Yer'in (dummy) kartlarının masa üstünde yerleştirilmesi	56
Pas	44	Yetkisiz bilgi	51
Pas geçmek	36	Yetkisiz bilgiler (unauthorised information)	25
Perde (screen)	52	Yükselten (advancer):	37
Pierson puanları	99	Zafer puanları (victory points - vp)	142
Post-mortem	72	Zon durumları:	60
Raund	136	Zon durumu (vulnerability):	38
Rengin rütbesi	43	Zona Girmek (Game)	60
Rengin tıkanmaması (unblock)	156	Zonda	60
Renk (suit):	36	Zonsuz	60
Renk kalite puanı-rkp (suit quality point-sqp)	86		
Sağdaki rakip (right hand opponent-rho)	83		
Shift	174		
Sihirli 200 (magic 200)	144		



# YAYKIN BRİÇ EĞİTİM YAYINLARI

## Kitap Adı

Standart Briç (Amerikan 5 Kartlı Majör)

Briç Anlaşmaları (Conventions)

Standart Sistem Özeti

Modern Briç'te Kuvvet Gösterimi

Briç Dünyasında Preempt ve Zayıf-2 ler

Modern Briç'te Kontrlar

Kayıp Eller Hesabı-(Losing Trick Count-LTC)

Toplam Kozlar Yasası

Briç Terimleri Sözlüğü

Modern Briç'te DENGEME SANATI

Modern Briçte Kalite

Zayıf NT Açışları

BEŞ Kartlı MAJÖR İLE KOZSUZ (NT) AÇIŞLARI  
ve Kukla (Puppet) Stayman

Not: Dokümanlar A4 boyutunda, PDF dosya formatındadır.

## İsteme Adresi:

Emin YAYKIN

Atatürk Sitesi Blok 17 Daire 9 ORAN / ANKARA

Tlf: (312) 490 16 36                      0506 728 72 79

E-posta: [eminyaykin@yahoo.com](mailto:eminyaykin@yahoo.com)

Dokümanlar için istek yaparken lütfen Posta adresinizle istenen dokümanın adını ve miktarını bildirin. İstenilen dokümanlar CD'ye kayıtlı olarak postayla gönderilir.

## KAYNAKÇA

1. *Commonsense Bidding*, William S Root
2. *Aces Scientific*, Bobby Goldman
3. *Standard BRIDGE Bidding for the 21st Century*, Max Hardy
4. *Modern Bridge Conventions*, William S Root and Richard Pavlicek
5. *Two Over One Game Force, Revised –Expanded, Updated For The 1990's*, Max Hardy
6. *Competitive Bidding In the 21st Century*, Marshall Miles
7. *Points Schmoints*, Marty Bergen
8. *To Bid or Not To Bid, The Law of Total Tricks*, Larry Cohen
9. *A Bridge to Inspired Bridge Player*, Julian Laderman
10. *How to Defend a Bridge Hand*, William S. Root
11. *Defensive Bridge Play, Complete*, Edwin B. Kantar
12. *Dynamic Defense*, Mike Lawrence
13. *Positive Defence*, Terence Reese & Jullian Pottage
14. *Misplay These Hands with Me*, Mark Horton
15. *Declarer's Play*, Edwin B. Kantar
16. *Deceptive Card Play*, David Bird & Marc Smith
17. *Cue-Bidding To Slams*, Ron Klinger
18. *100 Winning Duplicate Tips For Improving Tournament Player*, Ron Klinger
19. *Duplicate Bridge >Direction*, Alex Groner
20. *Bridge Director's Companion*, Larry Harris
21. *Internet: Briç İle İlgili Siteler*

# TÜRKÇE BRİÇ YAYINLARI

Kitap Adı	Yazar
21 nci Yüzyılda Briç 1 Üzeri 2 Oyun Forsingi Sistemi Özür Ortak! Modern Briçte Savunma Briçte Yer Oyunu (Dekleran'ın Oyunu)	Emin YAYKIN
Profesyonel Briç	Osman İKİNCİ
Konvansiyonel Briç	Serdal Tugan
Briç (35 Kadar Konvansiyonla Bezenmiş Modern Beşli Majör)	Cihan Gürbüz Karaca
Modern Briç Sistemi	Tevfik Uslu, Hulusi Orhangazili
Briç-1 - 2/1 Beşli Major Sistemi Deklarasyon Konuşma Bilgileri, Briç-2 - Dekleranın Oyun Teknikleri Kart Oyunu Deklaran Nasıl Oynar?, Briç-3 - Defans - Defans Oyuncularının Teknikleri, Briç-4 Sistem Kitabı - Two Over One Türk (TOOT) Briç -2/1 Beşli Major Sistemi Deklarasyon	Ethem Urkaç
10 Derste Briç Beşli Majör Sistemine Göre Konuşmalar ve Kâğıt Oyunu Üzerine Bütün Bilgiler	Jacques Delorme Çeviri: Şiar Yalçın
A'dan Z'ye Briç	Terence Reese, Albert Dormer Çeviri: Şiar Yalçın
BRİÇ (The Fundamentals of Contract Bridge)	Charles H. Goren Çeviri: Fuat Bengü
A'dan Z'ye Briç Skuizleri veya Oyun sonu Stratejisi	Clyde E Love Çeviri: Şiar Yalçın.

<b>Kitap Adı</b>	<b>Yazar</b>
Briçinizi Sınayın	Edwin B. Kantar İnkılâp Kitabevi
Briçte Temel Bilgiler / Birinci Kitap	Briç Dünyası Yayınları
Briçte Temel Bilgiler / İkinci Kitap / Gelişmekte Olan Briççinin İhtiyaç Duyduğu 19 Temel Konu	Bridge Trans Yayınları
Ziya'nın Tarzı İle Briç / "Bridge My Way"	Derleyen: Murat Erkel, Briç Dünyası Yayınları
Nedir Bu Briç?	Atilla Cesur
1 NT Açışı ve Gelişmeler Briç Milenyum Koz Oyunları Sanzatu Oyunları	Melih Özdil