

## DUPLİKE BRİÇİ KEŞFEDİN

Bütün oyunlarda olduğu gibi briçte de daha iyi oynadıkça daha çok zevk alırsınız. 200,000'den fazla Amerikalı briç oyuncusunun, hem bu sevdikleri oyunu oynamak hem de oyundaki ustalıklarını geliştirmek için seçtikleri yol DUPLİKE BRİÇ'dir. Bu oyuncular hemen hemen bütün şehirlerde düzenlenen günlük ve haftalık turnuvalarda –ki bazıları sadece acemiler için düzenlenir– birbirlerini sınarlar. Bu tür briç kulüpleri genelde oyunu, başlangıç seviyesinde bile olsa, biraz bilenlere açıktır.

### DUPLİKE BRİÇİN FARKI NEDİR?

Duplike briçte oyunun kendisi sizin de bildiğiniz briç oyunundan farklı değildir. Normal briç oyununuzu oynarsınız: Ancak oyunun sonunda skor, aldığınız TOPLAM PUANLAR'la değil de, performansınızı başkalarınınkini ile mukayese imkânı veren ve **MATCHPOINT (MP)** tabir edilen değişik bir puan türü ile ölçülür. Oyuna duplike (duplicate) denmesinin sebebi sizin oynadığınız elin, aynı anda ve benzer şartlarda, başka masalarda da oynanacak (ya da oynanıyor) olmasındandır. Rober briçinde oyunda kazanmanız, büyük ölçüde size dağıtılacak yüksek puanlı ellerin sayısına bağlıdır. Duplike briçte ise zaferi sadece gelen iyi ellerin size sağladığı avantaj değil, bütün ellerde göstereceğiniz (mukayeseli) deklarasyon ve oynama ustalığınız belirler.

Duplike briçte ustalaştıkça, bu müsabaka şekline daha fazla uyum sağlayacak stratejiler geliştirebilirsiniz. Bu yazının daha ileri bölümlerinde MP skorlarınızı yükseltmek için uygulayabileceğiniz ve duplike briç özelliklerine uygun stratejiler konusunda ipuçları bulacaksınız.

### DUPLİKE BRİÇ İÇİN YETERLİ BRİÇ BİLİYOR MUSUNUZ?

Eğer briç oyununun temel deklarelerini verecek kadar bilginiz varsa ve oyunu makul bir hızda oynayabiliyorsanız, duplike briç oynayabilirsiniz. Duplike briç oynayabilmek için “iyi” hatta “usta” bir oyuncu olmak gerektiği yaygın, fakat yanlış bir anlayıştır. Gerçekte oyununuzu geliştirmenin en iyi yolu belki de duplike briç oynamaktan geçer. Size verilen kendi ustalığınızı aynı anda birden fazla çift karşısında sınamaya şansızdır. Deklare ve oyun becerilerinizi, aynı anda seviyeleri “usta”dan “acemi”ye kadar değiştirebilecek birçok rakibe karşı deneyebilirsiniz. Oyunda yapacağınız hatalar (ve zaferleriniz), diğerlerinin aynı eli oynayırları ile mukayese edileceğinden, derhal ortaya çıkacaktır. Eliniz ne kadar kötü olursa olsun (isterse, 0 puanlı bir **Yarborough** eli olsun), aynı kötü elle oynayanlar arasında birinci olma şansınız olduğu için, her ele azami dikkat etmeniz gerekecektir.

Bu yazı size duplike briçin masa değiştirme yöntemlerini, skorların tutuluşunu ve oyun stratejilerini tanıttacaktır, ama gerçekte oyuna başlamak için bunları önceden öğrenmeye de gerek yoktur. Duplike briçten zevk almanın en iyi ve kısa yolu, doğrudan içine atlayıp oynamaya başlamaktır.

### DUPLİKE BRİÇ TURNUVALARINDA “HAREKET”

Ortağınızla birlikte bir duplike briç turnuvasına katılırsanız, size bir masa numarası ve bir yön (Kuzey-Güney veya Doğu-Batı) verilecektir. Salondaki masalarda her masanın numarası belirtilmiş ve yönler işaretlenmiş olacaktır. Size bir de “müsabık çift” numarası verilecektir.

3 ile 6 masa aralığında bir turnuva **HOWELL** adı verilen bir dolaşım tekniği ile oynanır. Çiftler verilecek dolaşım kâğıtlarına göre hareket edecektir. Çift numarası yine bu dolaşım kâğıdında belirtilmiştir.

7 ve daha fazla masalı turnuvalarda **MITCHELL** dolaşım tekniğini uygulamak daha pratiktir. Bu dolaşım tekniğinde çift numaranız oyuna başladığınız masanın numarasıdır. Eğer Kuzey-Güney oynuyorsanız, turnuva boyunca başladığınız masada kalırsınız. İlk Doğu-Batı çifti ile 2-4 arası el oynadıktan sonra, rakipleriniz ve oynamanız gereken eller değişir ve turnuvanın yeni bir turu başlar. Eğer turnuvaya Doğu-Batı çifti olarak başladınızsa, her tur bitiminde bir üst numaralı masaya gideceksiniz demektir. O masada oynadığınız boardlar ise bir alt numaralı masaya gidecektir. Bunu sağlamak sabit oturacak olan Kuzey-Güney çiftinin görevidir.

Bir duplike briç turnuvasında genellikle 5-13 çifte karşı 20-28 değişik el oynarsınız. Oyuncuların masalar arasındaki hareketleri konusunda ön bilgi sahibi olmanıza gerek yoktur. Turnuva Direktörü hem oyuncuların hem de ellerin masalar arasındaki hareketlerini yönetir. Bütün yapmanız gereken masanıza gelen rakiplerle, masada bulacağınız elleri oynamaktan ibarettir.

## DUPLİKE BRİÇ BORDLARI (Board)

Masanıza her duplike briç eli, deste dört ele dağıtılmış olarak özel bir tür tepsi (genellikle plastiktir) içinde gelecektir. Sadece ilk masada desteleri karıştırıp, kesip, dağıtıp, tepsideki özel ceplere yerleştirme işi, o masanın ilk oyuncularına aittir. Ancak günümüzde birçok kulüpte bu eller, bilgisayar yardımı ile önceden elle ya da Duplimate adı verilen makinalarda hazırlanmaktadır. Hazırlanan bordlar masanın ortasına ve talimatlara uygun olarak yerleştirilecektir.

Duplike briçde skor tutulurken eller birbirinden bağımsız olarak değerlendirilir. Bir elde sağlanan part-score veya bağlanan zon diğer ellere tesir etmez. Ancak her tahtanın üstünde dağıtının kim olduğu, tarafların zonda olan olup olmadığı belirtilmiştir. Tahtada K-G-D-B (N-S-E-W) yönleri de belirtilerek oyuncuların kendilerine ait elleri doğru olarak seçmesi mümkün kılınmıştır.



## DEKLARE KUTULARI (Bidding Box)

Briç kulüplerinde deklare kutularının kullanımı günümüzde gittikçe yaygınlaşmaktadır. Deklare kutuları konuşmalarınızı sesli olarak değil de, sıranız geldiğinde hazır basılı deklare kartlarını masadakilere göstererek yapmanıza olanak sağlar. Her masada, oyuncu başına bir adet olmak üzere, dört adet deklare kutusu bulunur. Her kutuda hazır basılmış 35 adet (1 Trefl'den 7NT'ye kadar muhtemel bütün deklareleri karşılamak üzere) deklare kartları ve Pas, Kontr (D ya da X), Sürkontr (RD ya da XX), Alert (A), Stop (S), gibi çeşitli özel kartlar vardır.

Deklarinizi açıktan sesli olarak yapmayıp, kutudan deklarenize uygun kartı (seçtiğiniz kartın arkasındaki diğer bütün kartlarla birlikte) alır ve deklarenizi ifade eden kart en üstte olmak üzere önünüze, masanın üstüne, yatırırınız. Mesela oyunu 1NT ile açmak istiyorsanız, kutudan 1 Trefl'den 1NT'ye kadar olan bütün kartları (5 kart) çıkartır ve 1NT kartı en üste gelecek şekilde masaya yerleştirirsiniz. Daha sonraki deklarelerinizde çıkartmak zorunda kalacağınız diğer kartları eskiden çıkarttıklarınızın üzerine yerleştirirsiniz. Deklarasyon sona erince bütün kartlarınızı, sıralarını bozmadan toplar ve kutuya geri koyarsınız: Oyun başlar.

Oyuncular deklare kutularını kullanmayı severler, çünkü masadaki bütün deklareler herkesin görebileceği şekilde açıktır. Bu usul duyma özüllü oyuncular için avantajlı olduğu gibi salondaki genel gürültüyü azaltır, deklarelerin yanlış anlaşılmasını önler. Kullanımları kolaydır: Kulübünüzde deklare kutuları varsa, yönetici veya daha eski bir oyuncudan hemen nasıl kullanıldıklarını öğrenebilirsiniz.



## OYUN

Deklarasyon tahta üzerinde "Dağıtan" (Dealer) olarak işaretlenmiş oyuncunun konuşması ile başlar ve normal briç oyununda olduğu şekilde devam eder. Oyun sırasında her oyuncu kendi kartlarını kendi önünde muhafaza eder ve sonunda karıştırmadan, diğer masalarda da oynanabilmesi için tekrar briç tepsi üzerindeki özel cebe yerleştirir.

Bu nizamı sağlayabilmek için, oyun sırası size geldiğinde seçtiğiniz kartı masanın ortasına koymak yerine, yüzü herkesin görebileceği şekilde açık olmak üzere kendi önünüze koyarsınız. Eli kimin kazandığı anlaşılınca, herkes oynadığı kartı kendi önünde ve masanın üzerinde tutar, fakat ters çevirir. Genelde kazandığınız ellerin kartları dikine (ucu ortağınıza doğru), kaybettikleriniz ise yatay (uçları rakibe doğru) yerleştirilir. Herkesin kaç el almış olduğu, oyunun her safhasında, herkes tarafından kolayca sayılabilir.

Cevapçı oyuncu (Dummy) oyun sırasındaki oyun ile ilgili kararlara karışmaz, ancak ortağının direktifleri doğrultusunda kendi kartlarını oynamak ve kazanılan ellerin hesabını tutmak zorundadır. Oynayan oyuncu, yerden oynamak için masanın karşısına uzanmaz: Ortağını “küçük Pik” veya “As’ı oyna” gibi kısa talimatlarla yönlendirir, cevapçı (oyuncu adına) kendi kartlarını kendisi oynar.

Oyunun sonunda herkesin oynadığı kartlar, yüzleri kapalı olarak, kendi önündedir. Herkes hangi tarafın kaç el aldığını kolaylıkla sayabilir. Taraflar skor üzerinde anlaştıktan sonra her oyuncu kendi kartlarını toplar, herhangi bir karışma olup olmadığını kartlarını sayarak kontrol eder ve elini (diğer masalarda da aynen oynanmak üzere) borddaki uygun cebe yerleştirir.

## TURNUVA DİREKTÖRÜ

Turnuva Direktörünün turnuvaya katılım paralarını toplamaktan, kahve yapmaya; tahta ve oyuncuların masalar arasındaki hareketlerini kontrolden, skorları hesaplamaya (veya oyun neticelerini bir bilgisayara yüklemeye); hak eden oyunculara “Masterpoint” vermeye kadar onlarca görevi vardır. Direktör size skoru tutmanızda, konvansiyon kartınızı doldurmanızda ve nihai neticeleri anlamanızda yardımcı olacaktır: Bir çok Direktör, (eğer varsa) deklarasyon ve oyun konusundaki suallerinizi cevaplamaktan bile kaçınmayacaktır.

Direktörün bir görevi de kimseye haksızlık yapılmadığını gözlemektir. Herhangi bir masada normalin dışında bir durumla karşılaşılırsa, mesela bir kaide ihlali veya 12 kartlı bir el, skor kartında yanlış kayıt vs. gibi... Direktör derhal masaya çağrılır: Direktör tarafsız ve standart bir çözümü elindeki “Kurallar Kitabı”nda bulacak ve gerekli düzeltmeyi yapacaktır.

## DUPLİKE BRİÇTE SKOR NASIL TUTULUR

### ELLERİN SKORUNUN TUTULMASI

Duplike briçte eller tek tek değerlendirildiğinden, zon bağlanan kontratlara ikramiye verilmez. Ancak başarı ile tamamlanan kontratlara verilen başka tür ikramiyeler vardır :

- Her türlü part-skor için : (Kontrat puanı + 50 puan)
- Zonda değilken bağlanan zonlarda : (Kontrat puanı + 300 puan)
- Zonda iken bağlanan zonlarda : (Kontrat puanı + 500 puan)
- Şilem ikramiyeleri ve ceza puanları aynen rober briçinde olduğu gibidir, ancak elinizdeki onör kartlar için ayrıca puan verilmez.

Başarı ile tamamlanan bir 3 Karo kontratının skoru +110 (+60 kontrat değeri, +50 kontrat tamamlama ikramiyesi) olarak hesaplanır. Zonda iken oynanan ve bir fazla yapılan 4 Kör kontratının değeri ise +650’dir (+150 bir fazlası ile kontrat değeri, +500 zon bağlama ikramiyesi).

Skoru tutmak için bu değerleri ezbere bilmenize gerek yoktur. Bu iş için kulübün hazır skor kartlarını kullanabilir veya rakip oyunculardan yardım isteyebilirsiniz. Eğer kulübünüzde deklare kutuları kullanılıyorsa, her kontratın değerini, o kontrata ait deklare kartının arka yüzünden de okuyabilirsiniz.

Oyunda skoru Kuzeyde oturan oyuncu tutar. Turnuvalarda ve bazı kulüplerde, her tahtanın skoru o oyun biter bitmez Direktör tarafından toplanan ayrı ayrı skor kartlarına kaydedilir. Diğer bazı kulüplerde ise skor, ait olduğu tahta ile beraber gezen bir skor kartı üzerinde tutulur: Aynı el diğer masalarda da oynandıkça, onlar da neticelerini aynı “gezici skor kartı” üzerine kaydederler. İleri masalarda oturuyorsanız, bir elin evvelki masalardaki neticelerini görüp, kendi neticinizle anında mukayese etme imkânınız olur.

7 masalık bir Mitchell tipi turnuvadan alınmış “gezici skor kartı” aşağıdakine benzeyecektir.

NS	EW	KONT.	OYN.	ATAK	SONUÇ	NS SKOR	EW SKOR	
1	1	1	4H	W	SQ	=	—	420
2	7	6	4H	W	CJ	+1	—	450
3	6	4	5H	E	SA	=	—	450
4	5	2	3NT	E	SA	+2	—	460
5	4	7	4H	W	DQ	+1	—	450
6	3	5	5H <sup>x</sup>	W	SQ	=	—	690
7	2	3	5H	E	SA	=	—	450
8								
9								
10								
11								

  

NO	VUL	DEA	NORTH
1	NONE	NORTH	

  

N	S
-	-
-	-
-	-
-	-

  

E	W
11	11
7	7
11	11
10	10
11	11

  

N	E	S	W

Turnuva boyunca 7 masanın Güney oyuncularını kartın 8 kolonunu da doldururlar. Bütün oyunlar tamamlandıktan sonra, Turnuva Direktörü çiftlerin skorlarını bilgisayar programına (ACBL - Magic Contest gibi) girerek tarafların kazandıkları MP sayılarını ve bunların toplamalarını hesaplatarak genel sıralamayı bulurlar. Turnuva tipi Mitchell olduğu için her iki yön için ayrı ayrı derecelendirme olacaktır. Turnuva tipi Howell olsaydı tek sıra derecelendirme olacaktır.

Eğer K-G bir artı skor yapmışsa, netice “NS SKOR” kolonuna; aksi halde “EW SKOR” kolonuna yazılır.

Rober bricinden farklı bir durum da herkesin Pas geçtiği ellerde görülür. İlk masanın ilk eli bile olsa, Pas geçilen eller yeniden dağıtılmaz. Kuzey “KONTRAT” kolonuna “Pas” yazar ve hem K-G hem de D-B çiftlerine “0” anlamında “—” işareti koyar.

## FİNAL SKORLARIN HESAPLANMASI

Turnuva bitince, gezici skor kartlarındaki kayıtlar kullanılarak, her el için müsabık çiftlerin kazandığı puanlar hesaplanır. Her elde daha yüksek puan aldığınız rakip çift başına 2 puan, aynı puanı aldığınız rakip çift başına da 1 puan kazanırsınız. 7 masalık bir turnuvada, herhangi bir elden kazanabileceğiniz maksimum puan  $(7-1) \times 2 = 12$ 'dir (her rakip çift için 2 puan). Masa puan averajı ise 6 puan olur.

Sizin aldığınız neticeler sadece sizinle aynı elleri, sizinle aynı yönde oturarak oynayan diğer çiftlerin aldıkları neticelerle mukayese edilir. Yukarıdaki örnek skor kartındaki 3 numaralı K-G çiftini oynadı iseniz, yaptığınız Kontrlu 5 Kör kontratı (diğer bütün K-G çiftlerinin, o elde başarabildiği kontratlardan daha yüksek puan getirdiği için) size o el için mümkün en yüksek MP skorunu (12 puan) kazandıracaktır. Aynı elde rakibiniz olan D-B çifti (5 numaralı D-B çifti), bütün diğer D-B çiftlerinden daha kötü bir performans gösterdikleri için, kendi gruplarında en düşük MP skoruna (0 puan) razı olacaklardır. D-B yönünde en yüksek MP skoru (12 puan), bu yönde en iyi performansı gösteren (K-G yönünde en az sayıyı veren) 1 numaralı D-B çiftine gidecektir.

Puanlama bitince, Direktör her çiftin aldığı MP'leri toplar ve çiftleri aldıkları toplam puan sayılarına göre sıralar. Eğer 7 masalık bir turnuvada toplam 28 el oynadıysanız, turnuvanın averaj MP skoru 168'dir  $[=(7-1) \times 28]$ . Oyuncular bu averaj skoru “%50 oyun” tabir ederler. Eğer siz %60'ı yakaladıysanız turnuvayı birinci bitirme şansınız çok yüksektir. %55 genellikle bir ikincilik veya üçüncülük getirir.

Direktör bu çalışmayı bizzat yapabileceği gibi, kulüplerde gittikçe yaygınlaştığı üzere bir bilgisayar da kullanabilir. Bilgisayar varsa, Direktör kartlardaki verileri bilgisayara yükler. Bilgisayar çiftlerin MP'lerini hesaplar ve çiftleri sıraya dizer. Neticelerin bu yolla hesaplanması sadece dakikalar (bazen saniyeler) alır.

Direktör bütün çiftlerin aldıkları puanları ve derecelerini gösteren netice “özet” kartını herkesin görebileceği bir yere asar. Özet kartı, K-G ve D-B çiftlerini ayrı listeler halinde gösterir. Her çiftin MP sayısı, yüzdesi, derecesi ve aldıkları Masterpoint'ler ayrı ayrı belirtilir. Direktörden asılan özetleri size açıklamasını, hatta size de bir print-out vermesini rica edebilirsiniz.

Dereceye girenlere hak ettikleri resmi Türkiye Briç Federasyonu (TBF) Masterpoint'leri verilir. Federasyondan aldığınız lisansınız varsa, Direktör neticelerinizi TBF Masterpoint sistemine derhal gönderecek ve kazandığınız Masterpoint'ler Federasyonun web sayfasında görülecektir.

## KONVANSİYON KARTI (CONVENTION CARD - CC)

Aynen rober briçinde olduğu gibi, duplike briçte de eşler arasında değişik deklarasyon stilleri kullanılabilir ve bazı deklarelerin özel manaları olabilir. Rakipleriniz arasında böyle özel manalı deklareler varsa, sizin onlardan haberdar edilmeniz gerekir. Bu bilgi alışverişini kolaylaştırmak için her duplike briç çifti kendi deklarasyon sistem (ve özelliklerini) özet olarak açıklayan bir “Konvansiyon Kartı” doldurmak zorundadır.

Konvansiyon Kartının esas gayesi, rakiplerinize ortağınızla kullandığınız deklarasyon sistemini açıklamak olmakla beraber, turnuvadan önce ortağınızla oturup böyle bir kartı hazırlamanız sizin içinde iyi bir turnuva öncesi hazırlığı olacaktır. Oyun sırasında, rakiplerinizin herhangi bir deklaresinin ne anlama geldiğinden emin olamazsanız, konvansiyon kartlarına bakabilirsiniz. Mesela 1NT’yi kaç puanla açtıkları (normalde 16–18, ama bugünlerde 15–17 daha popüler oluyor gibi), zayıf veya kuvvetli 2 açış tercihlerini, negatif Kontr vs. gibi konvansiyonlardan hangilerini kullandıklarını kartlarında görebilirsiniz.

Kartlarda bir çift arasında olabilecek tüm özel anlaşmaların belirtilebileceği yerler mevcuttur. Standart olmayan deklarelere (artificial bids) ait kısımlar kırmızı harfler ile yazılmıştır ve bu tür deklareler verdiklerinde rakipleriniz sizi uyararak (**Alert!**) zorundadırlar. Temel Goren sistemi ile oynayan çiftler, muhtemelen bu kırmızı alanları hiç kullanmayacaklardır.

Boş konvansiyon kartlarını kulüpten temin edebilirsiniz. Eğer temel Standart Amerikan sistemi kullanıyorsanız, kartın doldurmanız gereken kısımları şöyle sıralanabilir.

- **NT AÇIŞ DEKLARELERİ:** 1, 2 ve 3 NT açışları için kullandığınız puan aralıklarını belirtiniz. STAYMAN kullanıyorsanız “2 Trefl forsing” kutusuna bir X işareti koyunuz.
- **MAJÖR KOZ AÇIŞLARI:** Eğer 5’li majör oynuyorsanız, “1 Kör – 1 Pik, 4’lü majör” bölümünde “asla” veya “nadiren” şıklarını işaretleyiniz. Eğer ortağınızın kozunda sıçrayarak (1 Kör – 3 Kör) cevap vermeniz forsing ise “sıçrama” kısmında “forsing” şikkını, eğer sıçrayarak verdiğiniz cevap sadece bir davet (10–11 puan) ise “limit” şikkını işaretleyiniz.
- **MİNÖR KOZ AÇIŞLARI:** 1 Trefl ve 1 Karo açışları için 3+ şikkını işaretleyiniz. Ortağın minör açılışını sıçrayarak yükseltmeniz “forsing” mi yoksa “limit” mi olduğunu belirtiniz. “1NT / 1 Trefl” kısmında ortağınızın 1 Trefl açılışlarına hangi puan aralığında 1NT ile cevap verdiğinizi açıklayınız (genelde 6–9 veya 10 puan).
- **2 SİNEK, 2 KARO, 2 KÖR, 2 PİK AÇILIŞLARI:** Eğer 2 açışlarınız kuvvetli ise her deklaresinin altında “kuvvetli” kutusunu işaretleyiniz. Eğer zayıf 2 açışlarınızı tercih ediyorsanız, her renk için açış puan aralığınızı belirtiniz.
- **DİĞER KONVANSİYON ANLAŞMALAR:** Ortağınızla aranızda standart konvansiyon kartında gösterilmeyen özel anlaşmalar varsa bu kısımda her birini kısaca tarif ediniz.
- **DİREKT 1NT OVERCALL:** 1NT overcall’larınızın puan aralığını belirtiniz (15–17 veya 16–18)
- **BASİT OVERCALL:** Herhangi bir renkte yapacağınız overcall’ların puan aralığını belirtiniz (genelde 8–16 puan).
- **SIÇRAMALI OVERCALL:** Eğer rakip açışından sonra zayıf elle sıçramalı overcall yapıyorsanız, bu bölümde “zayıf” şikkını işaretleyin.
- **PRE-EMPTİF AÇIŞLAR:** Bu kısımda birçok oyuncu “hafif” şikkını işaretler. Siz genel olarak 10–11 puandan aşağıda 3 seviyesinde açışlar yapmıyorsanız, “sağlam” şikkını işaretleyin.
- **DİREKT CUE-BID:** Bu şık rakibin oyun açtığı renkte bir seviye yükselerek (rakip 1 Kör, siz 2 Kör) verdiğiniz deklaresinin manasını izah eder. Eğer bu eliniz kuvvetli demek ise, “Kuvvetli TAKE-OUT” şikkının karşısında “Majör” ve “Minör” kutularını işaretleyin.
- **OYUNDA KART SEÇİMİ:** Verilen her örnek için oynamayı seçeceğiniz kartı daire içine alınız (koyu harfle gösterilen kart standart seçimi gösterir; sizin seçiminiz de aynısı ise, hiç bir şey işaretlemeyiniz). En altta “4. en iyi kart” şikkını işaretleyerek, uzun renkten açılacağınız kartı belirtiniz.

## SKOR HAKKINDA ÖZEL NOTLARINIZ

Konvansiyon kartının arkasında evvelce oynadığınız masalardaki neticeleri not edebileceğiniz “resmi olmayan” bir kısım vardır. Bu kısma özel notlar alabilirsiniz. Ancak sizin notlarınızda rakiplerinizin henüz oynamadığı eller hakkında bilgi olabileceğinden, kartınızı –rakipleri bu tür bilgileri göremeyecekleri şekilde– katlamayı unutmayınız.

## MATCHPOINTS - İPUÇLARI VE STRATEJİLER

Önemle hatırlamanız gereken nokta oyun olarak duplike briçin rober briçinden farklı olmadığıdır; yeni bir deklarasyon sistemi öğrenmek zorunda değilsiniz. Fark sadece skorun tutulmasındadır. Kazanacağınız MP sayısı diğer çiftleri ne kadar açık farkla mağlup ettiğinize değil, rakip çiftlerden kaç tanesini mağlup ettiğinize bağlı olacaktır. Bu ana fark oyun sırasında alacağınız bazı kararları etkileyecektir. İşte oyun stilinizi duplike briçe adapte edebilmeniz için bir kaç ipucu:

### En yüksek puanı kazandıracak kontratı seçin

Önce majörlerden birinde zon arayın; olmuyorsa NT deneyin, minörler en son seçiminiz olsun. Ortağınızla aranızda 8 kartlık bir koz uyuşması varsa, bu genelde size kozlu oyunda bir NT kontratından fazla el sağlayacak ve bilhassa majör bir kozdaysanız, MP sayınızı arttıracaktır... 4 Kör (+420) 3NT'den (+400) daha iyidir. Ama minör renkler aynı avantajı sağlamaz; 5 Trefl (+400) 3NT+1'den (+430) daha az MP getirecektir. Duplike briçte 5 Karo veya 5 Trefl oynamayı seçen oyunculara pek rastlamazsınız. Minör renkte oynamak daha emin görünse bile duplike oyuncuları 3NT'yi tercih edeceklerdir.

### En “emin” part-skor’u seçin

Zon bağlayacak bir kontrat mümkün görünmüyorsa, yine majör renkleri tercih etmeniz faydalıdır. Ancak bu defa NT ile minör renkler arasındaki seçiminiz evvelki kadar kritik değildir. Ortağınızla aranızda 8 kartlık bir koz uyumu yakaladınızsa, daima majör bir kozu tercih edin... 2 Pik (+110), hem 1NT'den (+90) hem de 2 Trefl'den (+90) iyidir. NT ile minör renk koz arasında seçim yapacaksanız, 8 kartlık bir koz uyumunda daima koz oynamayı tercih edin. Düşük puanlı ellerle oynarken, oyunda bir kozunuz olması işinizi kolaylaştıracaktır.

### Büyük ikramiyeyi kovalayın

Eğer daha fazla puan verecek bir kontrat mümkün görünüyorsa, daha “düşük” fakat daha “emin” bir kontrata razı olmayın. Duplike briç oyuncuları zon bağlayan kontratları ve şilem kontratlarını, rober briçi oyuncularından daha büyük bir arzu ile kovalarlar. Oyun sırasında ve şilem deklare etmekte biraz daha rahat olun.

Rober bricinde zonda iken 4 Kör deklare eder ve 3 fazla yaparsanız, ortakla beraber elinizde 35 toplam puan olduğu hallerde bile, zon bağlamış olmanın hazzı ve sağladığı puan size yetebilir. Duplike briçte ise bu seçim size çok az MP getirecektir. 35 puanı fark edebilen birçok diğer çift şilemi bulacak ve sizi MP sıralamasının en altına iteceklerdir.

### 15–17 puan aralığında 1NT açın

1NT deklaresi, uygun olduğu zamanlarda, elinizi en iyi tarif eden deklare olduğundan daima tercih edilmelidir. Sizin 1NT deklareniz, ortağınızın işini de kolaylaştırır; çünkü 1NT'ye verilecek değişik cevaplar çok iyi tarif edilmiştir.

1NT açışlarının avantajından istifade etmek için duplike briç oyuncuları eski 16–18 puan aralığından vazgeçip, 15–17 puanla da 1NT açışı yapabilirler. Bazıları 15–18, bazıları daha da düşük puanlarla 1NT açışı yaparlar.

1NT için 15–17 puan aralığını kullanmak, duplike briçte, sizi diğer oyunculara ayak uydurmaya götürür. NT aralığını biraz düşürmeniz, eski deklarasyon sisteminizden vaz geçmenizi gerektirmez; ortağınız, kendi eli 1 puan düşükmüş gibi düşünürse, mesele kalmayacaktır.

## Daha çok overcall yapın

Duplike briç oyuncuları genelde oyunu açan rakip oyuncun arkasında overcall yapmakta rahat davranırlar. Siz de rober briçinden gelen alışkanlıklarınızı biraz deęiřtirsenez iyi olur. Eęer zonda deęilsenez ve saęlam bir 5 parça kozunuz varsa, elinizde 8-9 puan bile olsa (kozunuz kaliteli olmak řartı ile) bir overcall yapmaktan çekinmeyin. Zonda isenez daha dikkatli olmanız gerekir; yukarı bir seviyede overcall yaparsanız, rakipten bir Kontr gelmesi çok muhtemeldir, 2 seviyesinde bir overcall yapmak için elinizde güçlü ve en az 6 parça bir koz olması elzemdir.

## Part-skor ellerde daha agresif olun

Puanların eřite yakın daęıldığı ellerde taraflar bir part-skor mücadelesi içinde olacaklarından, duplike briçte alt seviyedeki başlangıç deklareleri bile çok canlı olacaktır. Eęer rakipleriniz yükselme temayülünde deęillerse (bilhassa zonda deęilsenez ve rakibin koz rengi sizde kısa ise), kendi kozunuzda yükselmekte biraz daha cesur olabilirsiniz. Rakiplerin 2 Kör yapabilecekleri bir elde 3 Pik deklare edip 1-2 batmak sizin için karlı olacaktır. Alacağınız -50 veya -100 ceza puanı, rakiplere 2 Kör oynatıp +110 puan kaptırmaktan iyidir. Zonda isenez çok dikkatli olmanız gerekir; 2 batıř veya Kontr'lu 1 batıř felaket olabilir. Böylesine batıp -200 almaktansa, bırakın 2 Kör'ü yapsınlar.

## Daha sık "feda" deklaresi verin

Duplike oyuncuları rakipler zonda kendileri deęilken "feda" deklarelerinden çekinmezler. Rober briçinde, siz zonda deęilken, rakibin zon baęlayarak oyunu bitirebileceęi bir deklaresinin üstüne çıkar ve Kontr'lu 3 batarsanız 500 puan kaybedersiniz; bu rakibin zonu baęlayıp 700 puan almasından iyidir ama yine de hatırı sayılır bir kayıptır. Duplike briçte ise aynı netice size o elin en yüksek puanını getirebilir; sizinle aynı eli oynayan dięer çiftler rakiplerinin zon baęlamasına müsaade etmişlerse (-620), sizin -500'ünüz sizi o elin birincisi yapacaktır.

## Fazla el almaya çalışın

Basit bir fazla el, MP'inizi çok yükseltebilir. Aynı kartlarla oynayan dięer çiftler 3NT deklare edip tam 9 el almışlarsa (+400), yapacağınız bir fazla elle (+430) o elin birincisi olursunuz. Rober briçinin aksine bu 10.cu el için biraz riskli bir strateji denemeniz normaldir: 9 el garanti iken, (sırf bu fazla eli bulmak için) 3NT'yi batıran duplike oyuncularına sık sık rastlanır.

Eęer kontratınızın zaten size yüksek bir MP getireceęini düşünüyorsanız, "emin" oynamalısınız. Diyelim ki 4 Pik'lik bir kontrattasınız, ortaęınızın eli açıldığında 10 el alabileceęinizi görüyorsunuz, ancak yine fark ettiniz ki ortaęınızın agresif deklarasyonu dolayısı ile müşterek puanınız sadece 21. Böyle bir durumda sadece gerekli 10 eli almanın size yeterli MP'i garantileyeceęini düşünebilirsiniz; dięer çiftlerin çoęu 21 puanla 4 Pik'e çıkmamışlardır bile.

## Geniş düşünün

Deklarasyon veya oyun sırasında bazı seçimler yapmak zorunda kalabilirsiniz. Böyle durumlarda kendi karar verme yeteneęiniz önemlidir, ancak aynı eli oynayan rakip oyuncuların nasıl davranma temayülünde olacaklarını da tahmin etmeye çalışın. Onları tanıdığınız kadarı ile aynı durumda bir fazla eli hedefleyip hedeflemeyeceklerini, zona daveti nasıl karşılayacaklarını, řilem arayıp aramayacaklarını kestirmeye çalışın. Onların seçeceklerini tahmin ettięiniz yolları takip etmek akıllı olabilir.

## DUPLİKE BRİÇ TÖRELERİ

Briç kulüplerinde atmosfer genellikle sıcak ve arkadaşçadır. Yine de briçin olduğu yerde rekabet vardır ve oyuncular sahanın saygınlığını korumak için belli kurallara uyarlar. Kulüplerde oynarken bir kahvenin sevimli rahatlığı ve laubaliliği içinde olamazsınız. Uyulması gereken bazı önemli adetler ve etik kuralları şöyle sıralanabilir.

### Oyunu “hareketli” tutun

Rakipler oyunu makul bir hızda oynamanızı bekler. Acemilerde biraz daha uzun olabilir ama el başına yaklaşık 7-8 dakika makul sayılır. Oyunculara maksimum zaman sağlamak için skor kâğıdını çabuk doldurun ve ortaklar arası tartışmaları eller arasında değil, turlar arasında yapın.

### Cevapçı iseniz, ortağınızın eline oyun bittikten sonra bakın

Cevapçı iken de oyuna dâhilsiniz; yerinizde oturun ve görevinizi yapın, kâğıtları toplayın vesaire. Bu şekilde “tarafsız” kalmışsanız, ortağınız bir kaide hatası yapıyorsa veya yanlış elden oynuyorsa onu uyarma hakkınız vardır.

### İlk açılan oyuncu iseniz, kâğıdınızı kapalı oynayın

Bu ortağınıza, rakiplere soracağı bir soru varsa, bu imkânı verecektir. Ayrıca, ilk açılması gereken oyuncu siz değilseniz, bu hatayı yapmanızı önleyecektir. Açılması gereken oyuncu siz değildiyse, kartınızı, kimse ne olduğunu görmediğinden, geri alabilirsiniz.

### Tempolu oynayın

Oyunda sabit bir oyun temposu tutturun. Eliniz hakkında bilgi verebilecek tereddütlü beklemelerden sakının. Sıranız geldiğinde, oynayacağınız kartınız masanın üstüne (kendi önünüze) bırakın. Oynadığınız karttan memnun olduğunuzu (veya memnuniyetsizliğinizi) gösterecek abartılı hareketler yapmayın.

### Deklarelerinizi sabit bir tempo ve ses tonu ile yapın

Deklare sırasında genel tavrınız ve sesinizin tonundaki değişimler dışarıya bilgi sızdırmamalı. İç çekmeler, dudak büzmeler, yavaş Pas’lar, yüksek sesle atılan Kontr’lar. “Pas” demek yerine “Sanırım Pas geçmem gerekecek” veya “Kontr” yerine “size Kontr atıyorum” gibi deklareler usule uygun değildir ve yakışsız sayılır.

Deklarasyon veya oyun sırasında bir probleminiz olursa, biraz zaman isteyebilirsiniz. Bu durumda ortağınız sizin bir probleminiz olduğunu anlamasından kaynaklanan avantajı kullanamaz. Sıra ona geldiğinde, bir probleminiz olduğunu anlamış olmasının tesirinde kalmadan, normal temposu ile konuşmak zorundadır. Böyle durumlarda tereddüt gösteren oyuncunun ortağı, sıra kendisine geldiğinde, normal sayılmayacak oyun veya deklarelerden kaçınmalıdır. Normalde ortağınız uzun uzun düşünüp Pas geçerse (sizde normalden çok kuvvetli bir el yoksa), Pas geçmeniz doğru olacaktır. Rakipleriniz, tereddüt ettiğinizde –mesela, uzun uzun düşünüp sonunda Pas geçtiğinizde– Direktörü masaya çağırırlarsa kızmayın. Direktör sizin düşünme hakkınız olduğunu teyit edecek ve ortağınızı nasıl davranması gerektiği konusunda uyaracaktır. Ortağınız falso yapmadığı takdirde mesele yoktur. Rakipler ortağınızın davranışını beğenmezse, Direktörden o elin skorunu düzeltmesini isteyebilirler.

### Deklarasyon kutularını en iyi şekilde kullanın

Eğer kulüpte deklarasyon kutuları kullanılıyorsa, elinizi kutuya uzatmadan hangi kartı çıkartacağınıza karar vermiş olmanız gerekir. En son seçiminizi yapmadan önce parmaklarınızın çeşitli kartlar üzerinde tereddütle dolaşması, ortağınıza kaçak bilgi verdiğiniz şeklinde yorumlanabilir. Mesela önce 1 Pik kartını tutar, sonra da Pas kartını çekerseniz bu neredeyse 1 Pik açacak güce sahip olduğunuz anlamını taşıyabilir. Bu samimi bir hata bile olsa, ortağınızın kendi elini tarafsız değerlendirmesini zorlaştıracaktır.

Kartları kutudan çıkartırken en üstteki kartın istediğiniz deklareye ait olan kart olduğundan emin olun. Kartları tutarken samimi bir hata olursa, bu hatanızı düzeltebilirsiniz. Sadece “**pardon**” deyin ve gerekli düzeltmeyi yapın. Bu izin sadece tutuş hataları ile ilgili düzeltmeler için geçerlidir; fikir



değiştirip deklarenizi yenilemenize izin yoktur. Tereddütsüz ve hatasız çıkardığınız bir deklare kartını, anında karar değiştirseniz bile, geri koyamazsınız.

Deklare kartlarınızı, aynı oyun kâğıtlarınız gibi, masada hemen önünüze, sırası ile ve ardışık, deklareler birbirlerini kapatmayacak şekilde yerleştireceksiniz. Hangi sıra ile ne deklare ettiğinizi herkes açıkça görebilecek. Masaya konan deklare kartları ile oynamak ve yerleştirirken abartılı davranışlar yasaktır.

### “Sıçramalı deklare” ikazını tanıyın

Rakipleriniz bir preemptif (pre-emptive) açılış veya sıçrama yapacaklarında “**Sıçramalı bir deklare vereceğim, lütfen bekleyin, 3 Kör**” veya “**sıçramalı deklare, 3 Kör**” diyerek sizi uyarabilirler. Bu duplike briçe has, bir sonraki konuşmacıyı rakibin beklenenden yüksek bir deklaresine hazırlayan uyarı ikazıdır. Size kendi konuşma planınızı hazırlamak için vakit kazandırır.

Eğer deklarasyon kutuları kullanılıyorsa, kırmızı renkli “**Stop**” kartı bu iş içindir. Masaya önce “**Stop**” kartını koyun, sonra da deklarenizi belirtecek kartı; 10 saniye bekleyin ve kırmızı kartı ortadan kaldırın.

Sağınızdaki rakipten “**Stop**” uyarısı gelmişse, sıra size geldiğinde 10 saniye bekleyin (en azından rakibin kırmızı kartı masadan kalkana kadar bekleyin), sonra normal deklarenizi verin. “**Stop**” kartını kullanmak mecburi değildir, ama iyi bir fikirdir. Kartı kullanarak sizden sonraki rakip oyuncunun hızlı bir Pas veya Kontr ile kendi ortağına gereksiz bilgi aktarmasını önleyebilirsiniz. Kart kullanılsa da kullanılmasa da bir sonraki oyuncunun deklare yapmadan önce 10 saniye kadar beklemesi gerekir.

### Özel konvansiyonlarda “Alert” kartını kullanın

Ortağınız ile aranızda, standart deklarasyon sistemlerinin dışında özel artifisyonel deklareler kullanıyorsanız, böyle bir deklare yapacağınızda rakiplerinizi mutlaka uyarmanız gerekir. Standard dışı deklareyi veren oyuncunun ortağı, böyle bir deklare verilir verilmez **Alert!** kartını çıkarmak zorundadır (Kutuda özel bir **Alert!** kartı bulunduğu gibi, bu uyarıyı masayı hafifçe tıklayarak ve sözlü olarak da yapabilirsiniz). Bu hareket rakiplerinize ortağınızın deklaresinin artifisyonel bir deklare olduğu ve beklediklerinden farklı bir mana ifade ettiğini anlatır. Sıradaki ilk rakip oyuncu sizden bu deklareyi açıklamanızı isteyebilir.

Acemi masalarında, bu tür artifisyonel deklareler pek kullanılmadığından **Alert!** kartına çok az iş düşer. Stayman, Zayıf 2 açış, Alışılmamış 2NT, Michael Cue Bid ve negatif Kontr gibi artifisyonel deklareler de o kadar yaygın kullanılır ki ikaz gerekmez. Ancak Jacoby 2NT ve 2NT ile açan oyuncunun ikinci tur deklareleri kesin **Alert!** gerektirir.

Jacoby Transferleri de yaygındır, ama **Alert!** gerektirir. Ortağınız böyle bir transfer deklaresi yaptığında rakibi uyarmanız gerekir. Ancak bu durumda uyarıyı “**Alert!**” diyerek değil de, “**Transfer**” diyerek yaparsınız. Farklı uyarı gerektiren başka bir durum ile de rakip oyuncu normalden az puanla 1NT açıyorsa karşılaşılır; az puanla 1NT açan oyuncunun ortağı, mesela “12-14 puan” diyerek sizi uyararak zorundadır. Bir başka mecburi uyarı durumu 1 Kör veya 1 Pik açan oyuncunun ortağı 1NT cevabı verdiğinde ortaya çıkar; 1NT cevabı alan açan oyuncu, ikinci turda konuşmadan önce, ortağının 1NT cevabını “forsing” veya “forsing değil” şeklinde açıklamak zorundadır.

**Alert!** gerektiren deklareler zaman ve yere göre değişebildiğinden, acemi oyuncuların bu konuda kusursuz bir uzman olmaları beklenemez. Bir deklareyi **Alert!** edip etmemekte tereddüt ediyorsanız, Direktöre veya diğer oyunculara danışabilirsiniz. Rakipler **Alert!** dediklerinde, onların konvansiyon kartlarına bakabilir, veya doğrudan kendilerine sorabilirsiniz. Zaman kazanmak ve zarafet açısından sual sormak için sıranızın gelmesini beklemek uygun olacaktır.

### Direktör’ün yardımına güvenin

Gerek duyduğunuzda Direktör’ü masaya davetten kaçınmayın. Oyuncular masada ortaya çıkacak, sırasız konuşma, sırasız oynama, yanlış deklare gibi, problemleri kendileri çözmeye çalışmamalıdır. Direktör size yardım için oradadır, normalin dışında bir durumda onu çağırın.

## Eğlenin ve zevk alın

Briç kulüpleri de sosyal kurumlardır; bir masaya katıldığınızda diğer oyuncuları selamlayın, hatta vakit varsa sohbet etme imkânı arayın. Duplike briç oyuncularının genelde akıllı, çoğu zaman da etkileyici ve farklı olduklarını göreceksiniz. Diğer oyuncularla en azından bir duplike briç oyuncusu olma özelliğini paylaşıyorsunuz; onları tanıma ve onlardan öğrenme fırsatını kaçırmayın. Çoğu oyuncular suallerinizi cevaplamaktan mutlu olacak, hatta danışmanız ve fikirlerini sormanız halinde gurur duyacaklardır.

## ARTIK HAZIRSINIZ!

Kıdemli kulüp ve turnuva oyuncuları size, duplike briç deneyim ve heyecanı ile tanıştıktan sonra diğer türlerin yavan geleceğini söyleyecektir. Bu sözün ne derece doğru olduğunu anlamanın yolu, denemekten geçer.

Birçok rober briç oyuncusu, ilk duplike briç elini oynadıktan hemen sonra, bu yeni tür oyuna âşık olmuştur. Bazılarında ise bu zevkin gelişmesi biraz zaman alabilir. Duplike briç'in ne kadar zevkli olabileceğini tam anlamak için, en az bir kaç defa oynamanız gerekebilir.

Kulübün “acemiler” veya “açık” bölümlerinde oynayabilirsiniz. Bir ortağınız yoksa Direktör size bir ortak bulmaya yardım edecektir. Bir turnuva varsa, kendinizi turnuvada sınamaktan çekinmeyin. Turnuvalar sadece “ustalar” için değildir. Birçok kulüplerde acemiler için özel turnuvalar dahi düzenlenir.

Başlangıçta kazanmayı beklemeyin. Aslında sonucu olmanız, bütün yeni başlayanlarda olduğu gibi, normal sayılır. Zamanla oyunu, oyuncuları, skorun nasıl tutulduğunu öğrendikçe ve Masterpoint'ler kazanmanın tadını aldıkça gelişecek ve duplike briçe başladığınız için sevineceksiniz... Bir iyi haber daha; duplike briç oynadıkça, rober briçindeki performansınızın da yükseldiğini göreceksiniz.

## VE NİHAYET...

## SİZE İLHAM VERECEK BİR SÖZ

“Rekabet gerektiren bütün aktiviteler içinde briçin yeri tekdir, çünkü sadece briç insana daha ustalarla oynayarak kendini geliştirme şansı verir. Bir amatör golf oyuncusu Niclaus'a karşı oynayamaz; averaj bir tenis oyuncusunun Navratilova'ya karşı hiç şansı yoktur. Fakat yeni başlayan bir briç oyuncusu bile, herhangi bir turnuvada, ustalara ve dünya şampiyonlarına karşı oynayabilir”

*Mike Lawrence, Briç Yazarı ve Dünya Şampiyonu*