

# İkili Turnuva Bilgileri

Diğer her oyun gibi briç de, iyi oynandığında daha zevklidir. Birçok briç oyuncusu ikili turnuvaların, briç oynama bilgilerini geliştirdiğini ve zevkli bir oyun yöntemi olduğunu düşünürler. Haftada bir kere briç yarışmasına katılmak, hem sevdiğiniz bir oyunu oynama, hem de bilgi ve tecrübenizi geliştirme olanağı sağlayacaktır.

## İkili Turnuva Nedir?

İkili turnuva, bu ana kadar oynadığımız ve bildiğimiz briçten farklı oynamanızı gerektiren bir briç oyunu değildir. Mevcut bilgilerinizle briç oynayacaksınız. Değişik olan, skora yöntemi. Turnuvalarda sonuçlar, diğer oyuncuların aldıkları skorlarla, sizin skorunuz mukayese edilerek hesaplanır. Fark, ortada **skor mukayesesi** olmasıdır. Rober briçte toplam skor, takım maçlarında IMP (International Match Point) olan skora yöntemi, ikili turnuvalarda MP (match point-maç puanı) olarak hesaplanmaktadır. Skor mukayesesinin zorunlu gereği olarak turnuvaların özelliği, sizin oynadığınız ellerin, diğer oyuncular tarafından da **dağılım bozulmaksızın** oynanmasıdır. Heyecan verici başka bir özellik ise, **birden fazla rakibe karşı** oynamaktır. Ellerin diğer oyuncular tarafından da bozulmadan oynanması, rober briçteki gibi şans nedeniyle iyi el gelen çiftlerin kazanmasını değil, iyi oynayanın kazanmasını sağlayacaktır. Eliniz ne kadar kötü olursa olsun, elde ettiğiniz skorunuz, diğer masalarda aynı elin oynanması ile elde edilen skorların her biri ile ayrı ayrı mukayese edilerek, o el için bir MP kazanacaksınız. Çok zayıf bir elle aynı eli herkesden daha iyi oynamanız size, en iyi skoru kazandırabilir. Öyle ki, rakibinizin 6♠ kontratını bırakın batırmayı, +1 yaptırmanın bile, size turnuvanın en yüksek skorunu kazandırabilir.

İkili turnuva oynayarak tecrübeniz arttığında, skora yöntemine uygun olarak daha iyi sonuçlar elde etmek için stratejiler geliştirebilirsiniz. Bu kitabın ilerideki sayfalarında turnuva temel stratejilerini bulabilirsiniz.

## Oynamaya Hazır mısınız?

Eğer bir şekilde briç oynuyorsanız, turnuva oynamaya hazırsınız demektir. Turnuva oynamak için iyi briç bilmenize gerek yoktur. Aksine, iyi briç oynamak için turnuva oynamaya gerek vardır. Daha iyi oynamak için turnuvalara katılmayı denemelisiniz.

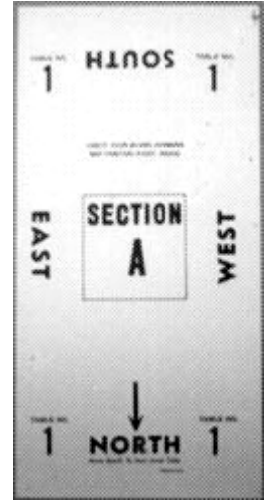
İkili turnuva size, briç oynamaya yeni başlayanlardan, çok iyi oyunculara kadar birçok rakibe karşı oynama imkanı verir. Sizin oynadığınız ellerin diğer masalarda da oynanacak olması, deklarasyon ve kart oyununuzu, turnuvada sizinle aynı elleri oynayan iyi oyuncularla karşılaştırma imkanı sağlar. Yaptıklarınız ile aynı ele sahip diğer oyuncuların yaptıkları, hatalarınızı veya başarılarınızı ortaya koyacaktır. Kendi yaptıklarınızı, başkalarının yaptıkları ile mukayese ederek oynamaktan ve oynarken öğrenmekten zevk alabilirsiniz. Öyle ki, sıfır puan olan ellerle bile, her löveyi son derece dikkatli oynamak gerektiğini göreceksiniz. Belki de o elle yapacağımız güzel

bir hamle, size tüm salonda aynı elin sahibi çiftler içinde, en yüksek (top) skoru kazandıracaktır.

Bu bölümde ikili turnuva bilgilerinden; çiftlerin birbirleriyle rakip oynamaları, ellerin diğer masalarda da oynanması, skorlama ve oyun stratejilerini anlatacağız. Hemen belirteyim, turnuvaya gelmeden önce hiçbir şey çalışmanıza ve öğrenmenize gerek yoktur. Temel olarak briç oynamayı biliyor musunuz? Turnuvaya katılın ve oynayın. Daha fazla bir şeye ihtiyacınız olmayacak. Oyunun 20.nci dakikasında, burada sayfalar dolusu izah etmeye çalıştığımız herşeyi, görmüş ve kavramış olacaksınız.

## İkili Turnuva Nasıldır?

İkili turnuvaya katıldığınızda ortağınızla birlikte bir masada North-South veya East-West yönlerinden birinde yerinizi alırsınız. Her masanın ortasında, masanın numarası ve yönlerin yazılı olduğu büyük bir şablon bulunur. Bu şablona göre oturmanız sizin, North-South mu, East-West mi olduğunuzu belirlemektedir. Turnuvaya hangi yönde başlarsanız sonuna kadar aynı yönde oturacaksınız. Turnuva boyunca sizi tanımlayacak bir de çift numaranız vardır. Çift numaranız, turnuvaya başladığınız masa numaranızdır. Masa numaranız ve yönünüz sizi tanımlamak için kullanılır. 5 numaralı masada turnuvaya başladığınız, çift numaranız 5 olacaktır. East-West yönünde başladığınız siz 5 E-W'sinizdir.



Çoğu ikili turnuvada 7 masa üzerinde katılım olması halinde, turnuva boyunca ilk başladığınız yönde oynarsınız. 7 masa ve altında katılım olması halinde ise turnuvanın en uygun şekilde oynanabilmesi için yönler değişebilmektedir. Bir ikili turnuva, **turlardan** oluşmaktadır. **Bir rakibinize karşı her turda 2 ila 4 el oynarsınız.** Bu elleri oynayıp bitirdiğinizde diğer masalarda oyun devam ediyorsa, bitirmelerini bekleyeceksiniz. Her tur için bir **süre** vardır. Bu süreye uyulmasını turnuva direktörü sağlayacaktır. Bu süre sonunda tüm masalarda ellerin oynanması bitince direktör turu değiştirecektir. Yeni bir masaya gidecek (yeni bir tur için değişecek) ve o masaya gelen elleri oynayacaksınız. Turnuva bu şekilde devam edecektir. 7 masa üzerinde katılım olan turnuvalarda N-S çiftler sabittirler. Başka bir masaya hareket etmeden, turnuva boyunca başladıkları masada ve aynı yönde otururlar. Rakipleri olarak E-W çiftler, turnuva boyunca E-W yönünde oynarlar ve her tur sonunda başka bir masaya giderler (yarışma açısından gerçek rakibiniz sizinle aynı yönde bulunanlardır). Değişimlerin nasıl ve ne zaman olacağı direktör tarafından tur sonlarında bildirilir.

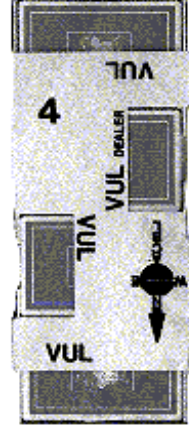
Bir ikili turnuvada oynayacağınız el sayısı 20-28 civarındadır. Rakipleriniz ise 5 ten 13 e kadar değişebilecektir. Oyuncu olarak değişmelerin nasıl olacağı hakkında bir bilgiye sahip olmanıza gerek yoktur. Bu organizasyon ve düzeni Turnuva Direktörü (TD) sağlar.

**NOT:** İkili turnuvalarda en çok kullanılan hareket tipleri, Mitchell ve Howell'dır. Ben burada Mitchell tipine uygun anlatımda bulunuyorum. Toplam masa sayısı 8'in

altında olması halinde, turnuva Howell yöntemiyle düzenlenebilir. Bu yöntemde, bir çift sabit olurken diğer tüm çiftler masalarda dolaşırlar ve başladıklarından farklı yönlerde de oynarlar. Bu ve çok çiftin katıldığı turnuvalarda, çift numaranız oyuna başladığınız masa numarasından farklı olabilir. Böyle durumlarda çift numaranız, turnuvayı düzenleyenler tarafından size bildirilir.

### Turnuva Bordları

Her tur masanıza “bord”lar gelecektir. **Bord**, dört oyuncunun ellerini içine koymasına için hazırlanmış kutudur. Sadece turnuvanın ilk turunda, masanızda bulunan bordların içindeki kağıtları dağıtarak oynayacaksınız. Sonraki turlarda masanıza oynamanız için gelen eller, diğer masalarda oynanmış ve hazır ellerdir. Bordların içindeki elleri, birinci turdan sonra hazır bulacaksınız. Karıştırmayacaksınız. Bordun içinde gelen eli bozmadan oynayacaksınız. Bordların üzerindeki yönler, masanın ortasında duran masa şablonundaki yönlerle uygun bir şekilde konur. Oynanan bord, oyun boyunca masanın ortasında durur. Her tur, masada oturmanız gereken yönde oturmalı ve borddan yönünüze ait olan eli almalısınız. Masada East oturuyorsanız, borddan da East elini almalısınız. Eli oynayıp bitirdikten sonra da kartlarınızı geri, bordun East yönüne ait göze koymalısınız.

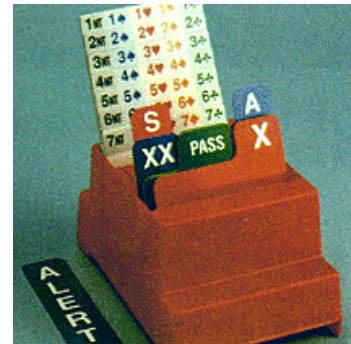


Elinizi borddan aldıktan sonra kartlarınızı görmeden önce, kapalı bir şekilde sayarak 13 kartınız olduğundan emin olmalısınız. Tam olarak 13 kartınız olmadığı durumlarda, elinize bakmadan direktörü çağırarak durumu bildirmelisiniz. Masadaki dört oyuncu da ellerinde 13 kartları olduğunda oyuna başlayacaklardır. Oyuncular direktör çağırdıklarında ellerine bakmayacaklardır. Çünkü, elde bir hata varsa, elinize bakmamış olmanız şartıyla bu hata, direktör tarafından düzeltilebilir.

İkili turnuva skorlamasında, **her el tek başına** değerlendirilir. Oynanan bir elin skoru, diğer bir elin skoruna etki etmez. Her bordun üzerinde, o el oynanırken **zon durumunu** belirten işaretler konmuştur. Bordun üzerindeki kırmızı stikır, zonda olduğunu göstermektedir. **Dealer** (dağıtan), konuşmalara başlayacak olan dağıtıcıyı belirtmek için işaretlenmiştir.

### Deklarasyon Kutuları (Bidding Box)

Ülkemizde tüm kulüpler, turnuvalarında bidding box kullanmaktadır. Deklarasyonlarınızı bu kartları kullanarak yapacaksınız. Masalarda, her oyuncunun kullanacağı birer box olmak üzere, 4 adet bidding box bulunur. Kutunun bir gözünde 1♣'den 7NT'ya kadar yapılacak konuşmaların kartları bulunur. Diğer gözünde ise; yeşil kartlarla yapılmış “pas”, kırmızı kartlarla yapılmış “kontur” (X veya D), lacivert kartlarla yapılmış “sürkontur” (XX veya RD) olarak bulunur. Ayrıca, bazı özel kullanımlar için; STOP, ALERT ve TD kartları vardır.



Deklarasyonlarınızı verirken konuşmak yerine, bidding box'tan söylemek istediğiniz konuşmanın kartını çıkaracak ve önünüze koyacaksınız. Mesela 1NT açmak istediğinizde, box'tan 1NT kartını fihrist tutar gibi tutacak ve arkasındaki bütün kartlarla birlikte çıkaracak ve önünüze koyacaksınız. Box'ın içinde 1♣'den 1NT'ya kadar hiç bir konuşma kartı kalmamış olacaktır. İkinci konuşmanızda da deklarasyonunuzu, box'tan konuşma yapacağınız kartın arkasında kalan tüm kartlarla birlikte çıkaracak ve bir önceki konuşmanız da görülecek şekilde diğer kartın üstüne koyacaksınız. Bu şekilde, deklarasyon aşaması boyunca yapılan tüm konuşmalar izlenebilecektir. Konuşmalar bitip kart oyunu başlamadan önce, bidding box'tan çıkardığınız kartları geri box'ınıza kaldıracaksınız. (Hepsini birden toplayabilirsiniz. Çünkü kartlarınız şu anda box'a koyacağınız fihristik sırada.)

Oyuncular bidding box'ları seviyorlar. Çünkü, konuşma süresince her oyuncunun sırasıyla hangi konuşmaları yaptığı görülerek takip edilebiliyor. Bidding box'ları kullanmayı öğrenmeniz bir iki dakikanızı alacaktır.

## Oyun

Konuşmalar, bordun üzerinde Dealer olarak işaretlenmiş yöndeki oyuncudan başlayarak devam eder. Oyun boyunca oyuncular, ellerindeki kağıtları diğer oyuncuların kağıtları ile karıştırmayacaklardır.

Size ait elin kartlarının, kart oyunu oynanırken, diğer oyuncuların kartları ile karışmaması için masanın ortasına atmak yerine, oynadığınız her kartı kendi önünüze diğer oyuncuların görebileceği şekilde açık olarak koyacaksınız. Bu şekilde, diğer oyuncular da kartlarını oynayarak bir löve oluştuğunda, kartınızı yine kendi önünüzde ters çevirerek kapatacaksınız. Ortaklık olarak aldığınız ve kaybettiğiniz elleri belirlemek için kazandığınız elleri dikey, kaybettiğiniz ellerin kartlarını ise yatay olarak önünüzde kapalı tutacaksınız. Bu şekilde, oyun sırasında kaç el kazandığınızı takip edebilirsiniz.

Deklaran olarak oynarken, yerin kartlarını uzanarak dummy'nin yerine oynamanıza gerek yoktur. Yerden oynanacak kartları söylediğinizde, dummy bu kartları kendi önüne koyarak oynayacaktır. Dummy de diğer oyuncular gibi kartlarını, deklaran söyledikçe oynayacak ve kazanılan kaybedilen löveleri kartlarını önüne yatay ve dikey koyuş tarzı ile takip edecektir.

Bir elin oynanması bittikten sonra, her iki taraf da skor üzerinde hemfikirse, kartlarınızı toplayıp sayarak yönünüze ait gözün içine koyunuz.

## Turnuva Direktörü (TD)

Bir ikili turnuvanın organizasyonunu TD yapar. TD, oyuncuların başlamak için masalarda yerlerini almalarından, turların değişmesi, anlaşmazlıkların çözülmesi ve oyun kurallarının uygulanması için hakemlik, sonuçların hesaplanması ve anons edilmesine kadar bütün işleri yapar ve/ya görevlendireceği kişilere yaptırır.

TD, turnuvanın herkes için adil koşullarda sürmesini sağlayacaktır. Turnuva boyunca alışılmıřın dıřında bir durumla karřılařtıđınızda, çekinmeden TD'ünü çağırmaı ve durumu bildirmelisiniz. TD, uluslararası briç kuralları çerçevesinde gerekli çözümlü bulacak, oyunculara tüm opsiyonları ile bildirecek ve uygulanmasını takip edecektir.

## Bir İkili Turnuva Sonucu Nasıl Hesaplanır?

### Her el ayrı ayrı hesaplanır

Her elin ayrı ayrı skorlandığını, bir elin skorunun diğer ele etki etmediğini belirtmiştik. Dolayısıyla, gerçekleştirilen her kontrat için bir ikramiye verilir. Partskor, zon ve şilem için alınacak ikramiyeler şöyledir:

İkramiye Grubu	Zon Durumu	Skor
<b>PARTSKOR</b>	<b>Zonsuz ve zonlu</b>	50
<b>ZON</b>	<b>Zonsuz</b>	300
	<b>Zonda</b>	500
<b>ŞİLEM</b>	<b>Zonsuz</b>	500
	<b>Zonda</b>	750
<b>GRAND ŞİLEM</b>	<b>Zonsuz</b>	1000
	<b>Zonda</b>	1500

Onör kartlar için puan verilmemektedir. Zon kontratlarında partskor ikramiyesi alınmaz. Şilem ve grand şilem kontratlarında zon ikramiyesi de alınır.

Skorları ezberlemek zorunda değilsiniz. Zamanla daha kolay öğrenebileceksiniz. Bidding box'ların kartlarının arkasından skorlara bakabilirsiniz. Masanızdaki diğer oyuncuların skorun yazılması için yardım isteyebileceğiniz gibi, TD'den de yardım isteyebilirsiniz.

Turnuvalarda masadaki tüm düzenden ve skorların bordun arkasında gezen “**Gezici Skor Kağıdı**”na kaydedilmesi North'un yükümlülüğündedir. Her bir bord için ayrı bir skor kağıdı vardır. El oynanıp skor üzerinde hemfikir olunduktan sonra oyuncular ellerini borda koyarlar. Bundan sonra skor kağıdı bordun arkasından çıkarılarak skor kaydedilir. Skor kaydedilirken, masadaki 4 oyuncunun da görebileceği şekilde skor kağıdı açık tutulur. Oyuncular, kendilerinden önce oynayan diğer masalardaki skorları görebileceklerdir. Bu şekilde, kendi skorunuzu diğer masaların skorları ile karşılaştırabileceksiniz.

Bir ikili turnuva “Gezici Skor Kağıdı” şu şekildedir.

Skor kağıdına skorunuzu, yazılmış son skorun bir altındaki satıra yazacaksınız. Elin kaçınıcı turda oynandığını gösteren **tur** hanesinin yanında **NS hanesine** NS yönde oturan çiftin numarasını, **EW hanesine** de EW çiftin numarasını yazacaksınız. **Kontrat hanesine** elin ne oynandığını, **sonuç hanesine** sonucu, **deklarasyon hanesine** oyunun deklarasyon olarak hangi oyuncu tarafından oynandığını yazacaksınız. **Çıkış hanesine** atak rengini ve kartını yazabilirsiniz. **Skor hanesinde** skoru NS kazandıysa NS hanesine, EW kazandıysa sağındaki EW hanesine kaydedeceksiniz. Skoru kaydettikten sonra skor kağıdını tekrar skorlar içte kalacak ve dışardan gözükmeyecek şekilde katlayarak bordun arkasına koyacaksınız. Bordun arkasına o borda ait skor kağıdını koymalısınız. Diğer bordun skor kağıdı ile karıştırarak masanızdaki diğer bir bordun arkasına o bordun olmayan skor kağıdını koymamalısınız. Masanızdaki ilk el bittince konuşmadan diğer eli oynamaya başlamalısınız. İki el de oynanıp bittikten sonra, bir elin üzerinde konuşmak isterseniz, diğer masalardan duyulmayacak şekilde, skor kağıdını çıkararak kaydedilmiş el üzerinden yapabilirsiniz. Elleri gözlerinden çıkarmayınız. Elleri konuşmak için kartları bordudan çıkarmak, ellerdeki bazı kartların diğer gözlere ait ellerin kartlarıyla karışmasına sebep olabilir.

TUR	NO.		KONTRAT	SONUÇ	DEKLARAN	ÇIKIŞ	SKOR	
	NS	EW					NS	EW
1	1	1	4♥	H	S		450	
2	2	3	4♥	=	S		420	
3	3	5	4♥	=	S		420	
4	4	7	3♥	H	S		170	
5	5	2	3N	=	N		400	
6	6	4	3N	-	N			100
7	7	6	6♥	-	S			50
8								
9								
10								
11								

Pas geçilen ellerin skorları, kontrat hanesine pas yazılarak kaydedilir. Her iki tarafta borda sıfır skoru yazarlar. Sıfırın karşılığı olan MP'nını alırlar. Bazen sıfır, sizin yönünüz için en yüksek skor olabilir ve elin en yüksek MP'nı bile kazanabilirsiniz.

### Turnuva Sonucunun Hesaplanması

Turnuvanın sonunda skorlar bilgisayar yardımı ile hesaplanarak, MP'na (maç puanı) dönüştürülür. Bir gezici skor kağıdındaki geçtiğiniz her skor için 1, sizin skorunuzla aynı olan skorlar için ise 0,5 MP'ını alırsınız. Bu şekilde, turnuvada oynadığınız her el için ve her bir elde yazılmış her skor için bu mukayese yapılır. Sonuçta, topladığınız MP'larınız alabileceğiniz maksimum MP'na bölünerek, turnuvadaki başarı yüzdeniz bulunur. Her çift için yapılan bu hesaplama sonucunda oyuncular, yüzdelerine göre sıralanır. Sabit oturan yönlerin olmadığı Howell turnuvalarda turnuvanın bir birincisi olur. Sabit oturan çiftlerin olduğu Mitchell turnuvalarda ise N-S yön birincileri ile E-W yön birincileri ayrıdır.

Yukarıdaki skor kağıdı örneğinde, NS hanesine en yüksek skoru kaydeden 1 numaralı NS çift NS'ların top skorunu, 4 numaralı EW çift ise EW'lerin top skorunu kazanmış

olur. 2 numaralı NS çiftin alacağı MP hesaplayacak olursak: Skor olarak geçtiği 4,5,6 ve 7 numaralı NS'lardan 1 MP ve 3 nolu NS ile aynı skoru yazdığı için 0,5 MP kazanır. Bu elde kazanabileceği maksimum 6 MP'ından 4,5 unu kazanmıştır.  $4,5/6 = \%75$  bir el için iyi bir skordur.

Bilgisayarların skorlamada kullanılması ile birlikte, oyuncular son elleri oynadıktan sonra kulüpten ayrılmak üzere hazırlıklarını yaparken sonuçlar hesaplanmış ve anons edilmiş olabilmektedir.

## Konvansiyon Kartı

Turnuva oyuncuları daha iyi skor elde edebilmek için sistemlerinde düzenlemeler yapmaktadırlar. Yarışma ortamı nedeniyle sürekli gelişme, deklarasyonda önemli ölçüde sağlanmaktadır. Ortakların diğer rakiplerle aynı olmayan, özel ortaklık anlaşmaları olabilmektedir. Bu nedenle turnuvalarda oyuncular, özel ortaklık anlaşmalarını işaretleyerek kaydedebilecekleri kartlar doldururlar. Buna konvansiyon kartı denir. Bu uygulama kulüplerde düzenlenen turnuvalar için pek uygulanmamaktadır. Ancak. Türkiye Briç Federasyonu'nun (TBF) düzenlediği ve genel nitelik olarak bölgesel ve/ya ulusal şampiyonluklar olan turnuvalarda mecburidir.

Esasında bu kartın doldurulması, ortağınızla oynadığınız yöntemlerin kısa bir gözden geçirilmesi ve üzerinde anlaşılması için faydalıdır da. Konvansiyon kartının esas amacı, ortaklık anlaşmalarınızı TD'ne ispat edebilmenizdir. İkinci amacı ise, rakiplerinize ortaklık anlaşmalarınız hakkında özet bir ön bilgi vermenizdir.



### İkili Turnuva Stratejileri

İlk olarak söylememiz gereken, ikili turnuvanın bir briç oyunu olduğu ve çok değişik briç bilgisine gereksiniminiz olmayacağıdır. Değişik olan tek şey, skorunuzun hesaplanış tarzıdır. İkili turnuvada skorun hesaplanması için bilmeniz gereken, bir bordda, geçtiğiniz her skor için 1 ve berabere kaldığınız her skor için 0,5 MP kazandığınızdır. Bu turnuva sırasında nasıl konuşacağınız ve oynayacağınızı etkileyebilir. Aşağıda ikili turnuvada nasıl bir strateji izlemeniz gerektiği ile ilgili bilgiler bulacaksınız.

#### **Yüksek skor yazacak oyunu tercih etmelisiniz.**

Zon kontratlarından öncelikle majör kontratlarını, sonra 3NT'yu tercih etmelisiniz. 4 majör yaptığınızda zonsuzken 420 yazacak, 3NT ise 400. Bu, 420'nin 400'den 1 MP alacağı anlamına gelmektedir.

#### **En güvenilir partskoru tercih edin.**

Bir partskor kontratı oynayacaksanız tercihiniz yine bir majör renk kontratı oynamak olmalıdır. Bir minör veya NT partskoru bu derece kritik bir seçim gerektirmez. İkili turnuvada tarafınıza artı bir skor yazmanız genellikle iyi bir MP'ını kazandıracaktır. Çok kötü eksi skorlar yazılmadıkça, ortalama skorlar ve 2-3 iyi skor elde ederek ortanın üstünde bir derece ile turnuva bitirilebilir. Bu sayıya ilave olarak oynanacak her iyi el, sıralamada hızla üst sıralara çıkılmasını sağlar. Bunun için, partskor kontratlarında güvenilir seviyelerde kalmaya gayret edilmelidir.

#### **En büyük ikramiyenin peşinde olun.**

İkili turnuvalarda şilem ve zon kontratlarını daha agresifçe söylemek gerekir. Takım maçında veya rober de söylenmesi doğru olmayan bir sürü zon ve şilem, ikili turnuvada her bir elin ayrı ayrı skorlanması ve MP mantığının gereği nedeniyle söylenebilir. Roberde, elinizdeki 6♥ kontratını zon bile söyleyiniz hanenize skorunuzu yazarsınız. Şilem kaçırmış olmak kardan zarardır. Oysa ikili turnuvada, skorunuz diğer oyuncuların skoru ile mukayese edildiğinden, diğer oyuncular şilemi deklare ettiğinde, zon oynayarak çok kötü bir sonuç elde edebilirsiniz. Tersini de düşünelim; diğer oyuncuların zon deklare ettiği bir eli, şilem diyerek yaptığınızda, çok büyük bir skor elde edersiniz. Takım maçında da zon ve şilem ikramiyeleri büyük IMP'ler kazandırır. Ama, son derece güvenli yolun tercih edilmesi gerektiğini belirtmemiz de gerekecektir.

#### **Rakip oyun açtığı anda daha agresifçe araya girin.**

5'li renginizle 1 seviyesinde araya girerken, 7 puandan başlayarak overcall yapabilirsiniz. 2 seviyesi overcall'larınızda ise daha tutucu davranın.

#### **Partskor mücadelesinde agresif olun.**

İkili turnuvalarda bir skor kağıdının üzerindeki küçük bir partskor bile, o eldeki en yüksek puanı kazandırabilir. Büyük sonuçlar elde etmek için zon şilem oynamaya gerek yoktur. Sadece o eldeki en büyük skoru, skor kağıdınızdaki hanenize yazmanız yeterlidir. Rakibinize hanesine yazabileceği en küçük skoru yazdırmanız da, size büyük MP kazandırır. Bu nedenle, ikili turnuvada partskor mücadelesini kazanmak, takım maçında şilem demek kadar önemlidir.

### **Ortağınıza zayıf ellerle de fitinizi gösterin.**

Ortağınıza tutuşunuzu daha zayıf ellerle de gösterin. Amacınız partskor mücadelesini kazanmak olduğuna göre, bunu yapmaktan çekinmeyin.

### **Daha fazla baraj yapın.**

Takım maçı ve roberin aksine, ikili turnuvada daha fazla baraj yapmak iyi sonuç verir.

### **Kontratlarınızı fazla yapmaya çalışınız.**

Bir kontratı +1 yapmak ikili turnuvada çok önemlidir. Herkesin 3NT+1 yaptığı bir kontratı, bir löve daha fazla alarak +2 yapmanız, size o elin en yüksek maç puanını kazandıracaktır. Bu nedenle takım maçı ve roberin tersine, ikili turnuvalarda kart oyunu oynarken fazla löveler için riske girmek gereklidir.

Öte yandan, agresifçe söylediğiniz ve yönünüzdeki diğer oyuncuların söylemeyeceği ve tam yapmanız halinde iyi bir skor elde edeceğinizi düşündüğünüz kontratlarda ise, riske girmeden kontratınızı yapmalısınız.

### **Salona göre oynayınız.**

Neyin doğru olduğundan emin olmadığınız ellerde ise, turnuvadaki diğer oyuncuların genelde ne yapacağını düşünerek, salon ortalamasından sapmadan oynamaya çalışınız. Neyin iyi olacağını kestiremediğiniz ellerde, ortalama skorunuzu korumaya çalışmak toplam skorunuz için iyi olacaktır.

### **Daha fazla partskora, ceza konturu atın.**

Partskor mücadelesini 3 seviyesinde kaybettiğinizde, batırmak için ümidiniz olan ellerde, daha agresifçe ceza konturu atın. 110 veya 140 yazdığınız bir kontratınızı 100 vererek rakibiniz elinizden almasın. Takım maçı ve roberde bu size sayı kaybettirmezken, ikili turnuvada 10-40 sayılık bu fark, çok kötü sonuçlar almanıza sebep olabilir. Bu gibi durumlarda konturlu bir batırmak, oldukça yüksek puan kazandırır.

### **Normal atağınızı yapın.**

Çok iyi skor almak için agresif, alışılmamış ataklar yapmayınız. Normal, güvenli atağınızı yapınız. Takım maçı ve roberde kontratı batırmak için düşünmeniz, ikili turnuvada geçerli değildir. Bir löve fazla yaptırmanın çok kötü sonuçlara mal olduğunu belirtmiştik. Ataktan kaybedilecek bir löve, son derece kolay ve gereksiz kaybedilmiş bir skor olur.

## İkili Turnuvada Bazı Kural ve Gelenekler

### **Oyunun zamanında oynanmasına dikkat ediniz.**

Bir el için 7,5 dakika vaktiniz vardır. Ancak, süre tur için verilir. Dolayısıyla her tur oynadığınız her bir bord için 7-8 dakika vaktiniz olacaktır. Tur süreleri ve değişim zamanları TD tarafından uyarılır. Bu sürelere uyunuz. Gecikmelerin çoğu, ilk bord oynandıktan sonra elin konuşulmasından kaynaklanır. Öncelikle masanızdaki tüm elleri bitiriniz. Süreniz kalırsa, istediğiniz eli, diğer masaların duymayacağı yükseklikte bir ses ile konuşabilirsiniz.

### **Dummy iken el oynanıp bitene kadar ortağınızın eline bakmayınız.**

Dummy iken yerinizde oturmalı ve ortağınızın oynamasını istediği kartları oynamalısınız. Dummy iken ortağınızı, diğer elden oynamak, rengen elinde varken vermemek gibi yanlışlıklar yapmaması konusunda uyarabilirsiniz. Oysa ortağınızın eline bakarsanız, bu gibi haklarınızı kaybedersiniz.

### **Atağınızı kapalı olarak yapınız.**

Yanlışlıkla atak ettiğinizde veya ortağınız deklarasyonla ilgili bir şey sormak istediğinde, kapalı atak etmek faydalı olacaktır. Ortağınız atak etmesi gerekirken, yanlışlıkla yaptığınız atağınızı, kartınız görünmediği için cezasızca geri alabileceksiniz.

### **Kartlarınızı hep aynı hızla oynayınız.**

Hep aynı hızla oynamaya çalışınız. Bazı löveye hızlı, bazende düşünerek çok yavaş oynamayınız. Her kartınızı aynı sürede oynamaya çalışınız.

### **Konuşmalarınızı da hep aynı sürede vermeye çalışınız.**

Değişen sürelerde verilen bilgiler, ortağınız için doğru bilgi değildir. Uzun süre düşünerek veya son derece çabuk verilen deklarasyonlar, deklarasyonu beğenip beğenmediğinizi, alternatifi olan seçeneklerinizin olup olmadığını, daha farklı bir konuşma da yapabileceğinizi, ama aralarından bunu seçtiğiniz gibi sonuçlar yaratır. Bu sonuçların da ortağınız tarafından kullanılması, TD tarafından engellenir. Bu nedenle, konuşmalarınızı, alışılmış hızla yapmalısınız. Özellikle ortağınızın normalin üzerinde düşünerek pas geçmesi durumunda, elinizin normalde yapmayacağı bir konuşmayı yapmanız, ortağınızın düşünmesinden elde ettiğiniz sonuçla konuştuğunuz anlamına geleceğinden, skorunuz değiştirilecektir.

### **Bidding box'ları iyi kullanın.**

Önce deklarasyonunuzu düşünün ve kararınızı verin. Elinizi bidding box'a götürün ve verdiğiniz kararın kartını çıkarın. Elinizi bidding box'ın üzerinde gezdirerek deklarasyon yapmayın. Bidding box'tan kartınızı çıkarırken daha box'tan çıkarır çıkarmaz en üstteki karta bakarak kartınızı doğru çıkardığınızdan emin olun. Kartlar birbirine yapışabilir ve yanlış kart çıkabilir. Kartınızı masaya koymadan değiştirebilirsiniz.

### **Özel anlaşmalarınız için rakiplerinizi uyarmak için "Alert" kartını kullanın.**

Standart olmayan ve alışılmışın dışında, ortağınızla aranızdaki özel anlaşmaları ALERT ederek (bidding box'ınızdaki açık mavi renkteki alert kartını rakiplerinize

göstererek veya “alört” diyerek) rakiplerinizi uyarmalısınız. Ortağınız özel anlaşmanız olan bir konuşma yaptığında, rakibiniz konuşmadan önce bir an evvel alert etmelisiniz. Oyuncu kendi yaptığı konuşmayı değil, ortağının yaptığı, özel ortaklık anlaşması içeren konuşmayı ALERT edecektir. Alört diyen oyuncu SORULURSA alert ediş nedeni olan ortaklık anlaşmasını rakibe tüm detayıyla açıklayacaktır.

Alert edilen bir konuşmanın açıklamasını sorma hakkı, konuşma sırası kendine gelen oyunculadur. Bir konuşma sırasında oyuncular alert edilmeyen konuşmaların anlamlarını soramayacakları gibi, alert edilmiş konuşmalardan sadece birini de soramayacaklardır.

2♣ Stayman, Jacoby transferler, negatif konturlar artık herkesce kullanılan konvansiyonlar olduğundan, alert edilmelerine gerek yoktur. Alert edilmesi beklenen, diğer popüler ortaklık anlaşmaları şunlar olarak özetlenebilir:

- **Jacoby 2NT** (forsing major-tutuşu). Konvansiyonun geri kalan özel bilgi içeren konuşmaları da alert gerektirmektedir,
- **Bergen Tutuşlar** (3♣ ve 3♦ Majör tutuş gösteriyorsa)
- **1NT açış konuşması 15-17 , 16-18 limitlerinden farklı oynanıyorsa,**
- **Forsing 1NT** (1Majör oyun açıştan sonra 1NT forsing olarak oynanıyorsa),

**gibi...**

### **Direktörden yardım isteyiniz.**

Direktör çağırmaktan çekinmeyiniz. Oyuncular hiç bir durumda kendileri karar vermeyeceklerdir. Herhangi bir endişe durumunda, TD'den yardım etmesi istenecektir.

### **Keyif almanız önemlidir.**

Oynadığınız oyunlardan ve değişen rakiplerinizle oynamaktan keyif almayı deneyiniz. Bir elle ilgili rakiplerinizin düşüncelerini ve önerilerini sorabilirsiniz. Çoğu rakibiniz size önerilerini söylemekten mutlu olacaktır.

### **Briç . . .**

*"Briç haricindeki diğer yarışmalarda, Türkiye şampiyonlarına karşı oynamanız son derece zordur. Seviye olarak kendinize yakın rakiplerinizle karşılaşsınız. Oysa briç yarışmasında, bir dünya şampiyonuna karşı, onunla aynı masada oturup rakip olarak oynayabilirsiniz."*