

## **EL DEĞERLENDİRMELERİ: 37 KURALI**

Tek Renkli el ve fit varsa kapatan hesabı yapılmalı.Kayıp sayısı hesaplanmalı. ARD

3K....1 renk açanda 3 kapatan olmalı

4K....1NT açanda 4 kapatan olmalı

5K....2NT açanda 5 kapatan

6K....2♣ açanda 6 kapatan var olduğu kabul edilir.

### **Etki değeri.**

Fit ve NT kontratları için

7NT yapabilmek için aşağıdaki gibi bir el olmalı

♠ ARDV

♥ ARD

♦ ARD

♣ ARD

Toplam : 37 OP ile 7NT yapılıyor.

Açan kişi elinin hiç dışarı vermemesi için kaç puan lazım hesabı yapar.bu puanı 37 den çıkarır.Çıkan sayıdanda kendi puanını çıkarır ve sonuçla ortağında bu kadar puan olursa zon yapabilirim hesaplamasını yapar.

### **Eksikler**

♠AR1075.....DV-----3

♥A72.....RD-----5

♦J853.....ARD---9

♣4.....A-----4

TOPLAM : Bende 12 op var.21 puan daha olsa 7 NT olur: O halde 37-21=16 puan.O halde benim puanımın gerçek etki değeri 16 puan dır.Eğer ortağında fit bulabilirsen 16OP varmış gibi deklere vermem gerekir.

### **Eksikler**

♠3.....A-----4

♥RDJ1095...A-----4

♦10.....A-----4

♣108732.....ARDV--10

TOPLAM : 22 puan daha olsa 7 NT olur:37-22=15 puan.O halde ortakta fit bulduğumda benim 6 puanımın gerçekte 15 puanlık Etki değeri var demektir.Ama ortağım ♠ açıldığından ve benim ♠ im tek olduğundan kesişim kümesi olumsuz puanlar taşıyabilir.

♠RVxx AD 6

♥R10 A 4

♦AVxxx RD 5

♣Vx AR 7

TOPLAM : 22 Puan: 37-22=15 puanım var kabul edeceğim.

♠Axxxx RD 5

♥Vxxxx ARD 9

♦xx AR 7

♣x A 4

TOPLAM : 25 Puan. 37-25=12 puanım var kabul edeceğiz.Fit varsa davet elimiz var.

### **KESİŞİM KÜMESİ:**

İki elin değeri, ellerin ayrı ayrı değerlerinin toplamı DEĞİLDİR.İki elin puan değerinden Kesişim kümesi puan değerinin çıkarılması gerekir.

Toplam 40puan olduğuna göre 3 puanlık işe yaramayan kesişim puanları var.Bu puanlar fitlemiş ortaklarda yoksa daha az puanla zon yapılabilir.Dolayısıyla önemli olan ortaklarda işe yarayan puanların olup olmadığıdır.

(A + B ) – (A kesişim B ) = TK

### **El Değerlendirme.**

ED (Etki değeri).Fit varken.

DK iki kısa renk varken(X,XX iki renkten 3kağıt varsa) Dışarı kapatan sayısı hesaplanır.

ODP

Toplamı :TP

**2Renkli el varsa** dışarı kapatan hesabı yapılmalı.A ve R birer dışarı kapatan sayılıyor.

Dışarı kapatan (As - Rua)

6dışarı 6D....Davet etmeyecek el.

5dışarı 5D....Davet eder

4dışarı 4D.....Açılışıma ortağın rebidine zon söyler.

3dışarı 3D.....2♣ açılışı.

**Genel**

♠RXX  
♥RVXXX  
♦XX  
♣XXX

♠ADVXX R  
♥ADXXX R  
♦AX R  
♣X A

DEKLERE :Açanda 2 renkli el olduğundan(2 kısa renkten 3kağıt var) dışarı kapatan hesabı yapılmalı.4 kapatana ihtiyaç olan el.Yani açılışım ortak cevap verirse ZON OYNAR:

1♠ 2♠  
4♥ 4NT  
5♣ 6♥

Zon oynayacak puanımız ve çift renkli uyuşan elimiz var.4+4 renk mi yoksa 6+4 rengimi koz olarak oynayacağız. Buna karar vermek için 2 renkli kozlar dışındaki renklere bakacağız.Diğer renklerde A-R olmayan renk varsa 4+4 renk koz olarak oynanmalı.Ama 6421 el varsa ve 2'li renkte A-R onör yoksa mutlaka 4+4 renk oynanmalı.2'li renkte R varsa 6+4 veya 5+4 renk koz olarak oynanmalı.

♠ AXXXX 4puan  
♥ VXXXX 1puan  
♦ XX 1puan  
♣ X 2puan  
10.kağıt için 1puan

ODP HESABINDA FİT VARSA TOPLAM : 9 puan var demektir:

Ortağımın ♥ veya ♠ açılışlarına çift renkli el olduğu için DK(dışarı kapatan) hesabı yapılmalı.

Bu elde 6DK eksiği var.Bu nedenle davet etmeyeceğiz.Baraj deklesi vereceğiz.

Fakat

1♠ 1NT  
2♥ ?

açılışından sonra 2 fit varken puanımız davet haline ulaşır.

♠xxx  
♥AR10xxx  
♦ADx  
♣x

Açılışına rakip DBL attığında aşağıdaki elle ortağım RDBL (hadi ordan demeli) atmalı.

♠RV10x  
♥x  
♦10xxx  
♣RDxx

### AÇAN

♠ADXX	6	tutuştan sonra etki puanı	R	3
♥RXXX	3		AD	6
♦X	2		A	4
♣DXXX	2		AR	7

TOPLAM : 13puan Tutuş sonrası etki puanı: 37-20=17 puan. 3♥ ile davet etmeli.

### CEVAPCI

	<u>ODP</u>	<u>Etki puanı</u>	
♠XX	1	AR	7
♥ADXXXX	6+1	R	3
♦XXX	0	ARD	9
♣XX	1	AR	7

TOPLAM :37-26=11 ODP davet edecek el haline geldi.

cevapcının eli tutuştan sonra 9 ODP ulaştı.

Etki puanı ise

1♦ 1♥  
2♥ ?

11 etki puanı davet 3♦ ile davet eder.

#### 4.DERS.....

\*Cevapçı serbest sekansta açanın kozunu desteklemesi halinde:

6-8 tutuş puanı 1-1,5 kapatan. 1♥ 1NT

2♣ ? 2♥

1♥ 2♥ :8-10 tutuş puanı. 1,5 - 2 kapatan olması beklenmeli.

1♥ 3♥ :11-12 tutuş puanı 2 - 2,5 kapatır

1♥ 4♥ :13-15 tutuş puanı 2,5 - 3 kapatır.

Araya giriş olduğunda:

1♥ 1♠ ?

2♥ gibi tutuşlarda 6-10 tutuş puanına düşer.Buda 1 - 2 kapatan beklenir.

♠RJ632  
♥D52  
♦103  
♣873  
♠A98 N ♠5  
♥106 ♥R72  
♦D95 W E ♦RJ76  
♣ARD96 S ♣J10542  
♠D1074  
♥AJ984  
♦A842  
♣-

DEKLERE:

S W N E  
1♥ Dbl 2♥ Pas  
2♠ Pas 4♠ olmalı

Açanın az puanı var fakat ♥ fitinden sonra 2 renkli el olduğundan dışarı kapatan hesabı yapmalı.4 kapatana ihtiyaç olduğundan Traid-bid yapmalı. Fakat 3♦ ile trad-bid yapmamalı. Çünkü gereksiz yere yükselip alanı daraltır.E 5♣ diyebilmeli.N kesişim kümesi ♣ olsaydı traid-bid I kabul etmemeli idi. Cevapçı 2♠ traid-bidine ♠ puanları yok ama ♦ puanı varsa 3♦ demeli.

\*REVERSE EL. Bir tur için forsing tir.5 Kayıp gösterir. 1♥ 1NT 2♠reverse

\*SIÇRAMALI EL. Zon forsingtir.4 Kayıp gösterir.

♠AD873  
♥ADJ83  
♦7  
♣J2

GİBİ 5+5 renkli14-16 puanlık elleri 1♥ açıp 2♠ ile reverse yapmalı.

\*Yarışma sekanslarında cue-bid dışındaki hiç bir konuşma 19+puan GÖSTERMEZ:

♠A10962  
♥AR9  
♦A10942  
♣---  
♠3 N ♠87  
♥76  ♥J832  
♦R853 W  E ♦D7  
♣RJ9852 S ♣AD1063  
♠RDJ54  
♥D1054  
♦J6  
♣74

E/W yüksek seviyede baraj konuşması yapınca ,güney elinin kuzeye ne kadar yararı olduğunun kararı verirken lövelerin nereden geleceğini,kaç löve alabileceklerini,vs değerlendirip oyunu kafasında oynayıp nihayi deklereyi vermelidir.(7♣ üzerine 7♠ diyecekler mi?)

## ACILIŞ İpuçları:

**Açılış yaparken deklereleden rakibin LÖVE problemi mi var,TEMPO problemi mi var diye düşünmeli.**

**LÖVE problemi varsa:** yani oyunu yapmak için empas atmaya bazı şeyleri doğru bilmeye ihtiyacı varsa firesiz oynamalı(pasif atak yapmalı).Öncelik 1-Firesiz oyna,2-Koz oyna,3-Firesiz saldırgan oyna.

**TEMPO problemi varsa :** yani kayıp kağıtlarını atabileceği 2.bir kapalı uzun rengi varsa saldırgan veya pasif saldırgan atak yapmalıyız. Öncelik 1-Saldırgan atak, 2-Pasif saldırgan atak yapılmalı.Açılmaya karar verdiğimiz diğer renkleri birinde As,diğerinde Dam veya Rua varsa As olan renk açılmaz.Rua veya Dam'ın yanındaki kağıdı açılmak gerekir.Çünkü rakibin aynı renkten çabuk 2 kaybı olma olasılığı zayıftır.O halde As açılmak yerine diğer rengi açılmalı ama hangi kağıt.Benim açılacağı rengin uygun olan en büyüğünü zaten ortağım koyacağı için D veya R açılmanın anlamı yoktur. Dan veya Ruanın olduğu rengin en küçüğünü açılmak gerekir(3. Veya 5.)

4'e saldırgan atak:Varsa kısa renk(max 2'li,veya tek renk) atak et./Diğer renkleri açıl ama çatal varsa (RV-D10-AD) bekle diğer rengi açıl.

4'e uzun kozun varsa uzun rengini açıl.Ama rakipte renkler 4+4 ve senin rengin onörsüz ise çaka önlemek için koz açılabilirsin.Kısaca her zaman rakibin zonu yapması için TEMPO problemimi yoksa LÖVE problemi mi var diye düşünerek atak yapılmalı.Bu alışkanlık,refleks haline gelmeli.

6 ya saldırgan el : Uzun renk açıl./Tempo problemi varsa).Diğer renklerden AX ve DXX varken D olan yerden küçük açıl.

Rakip aşağıdaki deklere ile 6♦ ya vardı .Atak senden elin aşağıdaki gibi ne atak yapılmalı.

♠XXX

♥RX

♦XXX

♣AXXXX

Deklere

1♠ 2♣

3♦ 4♦

6♦

As bile sormadan 6♦ ya geldiler.O zaman LÖVE problemi yok,Tempo problemi var.Lövelerimizi tempoyu bulmadan almalıyız.Yani ♣ veya ♠ leri çok iyi ve ♠ empasına ihtiyaçları varsa empas tutuyor,kayıplarını bu renklere atıyorlar.Ohalde saldırgan atak yapılmalı.Çabuk 2 kayıpları olsa 6♦ demezlerdi.Yani ♣A çıkmak doğru değil.O halde ♥ açılacağız ama RX ile daima X açılmak lazım.Çünkü ortak nasıl olsa en büyük kağıdını oturacak.Ama rakipte D ve As ayrı yerlerde ise yanılma şansı vermek gerekir.

Şleme çıkışlarda ikinci uzun renkleri yoksa pasif atak yapılmalı.

1♠ 2♥

3X 6♠

Bu deklere senin elin aşağıdaki gibi ise;

♠DX

♥XX

♦R108XX

♣87XX

Pasif atak yapılmalı (♣8).Çünkü ♥ bende kısa ve onörsüz.Ayrıca ♠D var.

Rakibin diğer elleri şöyle:

♠XXX  
♥ARVXX  
♦AVX W  
♣AD  
N  
S  
♠DX  
♥XX  
♦R108XX  
♣87XX

♠ARV10X

♥X

♦D9XX

♣VXX

Yandaki elle deklere :

N	E	S	W
Pas	1♠	Pas	2♥
Pas	3♦	Pas	3♠
Pas	4♠	Pas	4NT
Pas	5♥	Pas	6♠

## **ODAKLANMAMIZ GEREKEN ÖNCELİKLER:**

- 1- Oynayacak mıyız? / Savunmada mı kalacağız?
- 2- Karar verebiliyor muyuz? Evet se kararını bildir.
- 3- Karar veremiyorsan, seviyeyi belirleyemiyorsan bir kez daha elini tarif et .

Savunmada kalacağını düşünüyorsa araya gireceğin renk,ortağın bu rengi atak ettiğinde size fayda sağlayacak kalitede olmalı.Veya ortak part skor yarısına girdiğinde işe yarayacak kalitede olmalı.

Asıl işimiz TOPLAM kuvveti(puanı) hesap etmek ve ona göre karar vermek.

Rakip açılışa araya girdiği zaman en önemli parametremiz rakibin rengini nereden kestiğimizdir.

- a) Dipten kesme: D10XX veya DVXX gibi renk ile kesmek.
- b) Tepeden kesmek.ADX,ARX gibi renk.

Her iki alternatifte rakibin rengini 2 kesiyor.Ama a) 2Puan ile 2 durduruyorken,b) elinde 6/7 puanla 2 durdurabiliyoruz. Öte yandan b) elinde bizde rakibin renginden 6/7 puan varken rakibin koz dışındaki renklerden puanı olma ,dolayısıyla löve yapma imkanı arttı.Bütün haşmetine rağmen rakip renkten As –Rua savunmada iyi değildir.

Öte yandan a) elinde D10XX gibi renkle iki keserimiz varken rakipte bu rengin ARV si varsa diğer renklerden puanı az olacağından NT oynarken sadece 2 el alabilecektir.Burada D10XX renk için “EŞDEĞER PUAN” kavramını kullanarak 2 puanın önem değerini RD gibi 5 puan olarak hesaplanmalıdır.

2♦ açılışın zayıf karnı rakibin doğal rengini söyleyemeyişidir.Dolayısıyla 2♦ ya Dbl atmak herhangi bir arıza yaratmaz.İyi rengi olmayan tüm açar puanlı ellerle Dbl atılmalıdır.

Kontr ile araya girmişsen ve 5-6'lı rengin var ve bunu Dbl dan sonra göstermeyi planlıyorsan 4 dışarı veya daha kaliteli bil elin olmalı.4 dışarıdan daha kötü uzun rengi olan ellerle renk söylemek lazım.Ama deklereyi rakip olduğunda ortağın bu rengi atak ettiğinde zarara uğramayacağın kalitede rengin varsa renk söylenmelidir.Dbl dan sonra birdaha konuşmayı düşünmeyeceğin bir elin varsa, konuşulan renk dışındaki ellere açık olman gerekir.

İki rentte kısalık varsa (iki kısa renkte toplam 3 kağıt varsa) DIŞARI KAPATAN hesabı yapılmalı(As ve Ruaları sayıyoruz)

Ortak bir renk ile araya girdi.Bizim 1NT cevabımız Ortağımızın max(15OP) puanına zon yapabilecek bie puan olmalı yani 1NT 10-12OP gösterir.Cevap verirken de iyi renk yada kuvvet lazım.

Elimize çok saplanmamak lazım.Deklere vermeden önce daima ; **Bu işin sonu nereye varır? Savunma kapasitemiz ne? Rakipler muhtemelen nereye sürüklenir?** Diye düşünmeliyiz.Bütün bunlara bakmaksızın bu konuda düşünmeksizin briç oynamak iyi sonuç getirmez.

ÖRNEK:

Ortak 4♣ açıyor.(4♣ kangru açılışı :♣ ve bir majör açar puan veya açar puana yakın puan(8-15OP),zon durumuna göre 3,5-5,5 kayıplı el ve 5+5 veya 6+5 dağılım. ) 4♣ açanın ortağında ise aşağıdaki el var.

♠Rxxx

♥Vx

♦RDV10x

♣xx

Bu eldeki bütün düşünce tarzı şu olmalıdır.Benim ortağımında muhtemelen ♣ ve ♥ var.4♣'e rakip Dbl atamaz ama 4♥ yapamıyorsak muhtemelen Dbl 'lı oynarız.Bu sebeple 4♣ e pas geçersen ne olur diye düşünmeliyiz.Bizim 4♥ olma olasılığı kaç?,Rakibin 4♣ dekleresini uyandırma olasılığı kaç?.4♣ oynarsak kontrsuz oynayacağız ve rakip uyandırırsa da oılar batacak bir yere gelecek.Bu kadar basit.

Bizim elimizde ne var,ortakta ne var,herşey bundan ibaret değil.Masada bu iş nereye varır? Sorusuna verilecek cevap çok önemlidir.

Sayı almanın tek yolu oynamak değil.Nerede konuşup,nerede susacağını bilmek çok önemlidir.**Bazen PAS ta çok iyi bir deklere dir**