

KAYIP EL SAYISI İLE; HANGİ SEVİYEDE OYNAYACAĞIM HESABI.

Kayıp el sayısı hesabının geçerli olabilmesi için 9 adetlik kozda anlaşılmış olması gerekir.

- 8 adetlik kozda anlaşılmış ise alınacak el sayısı hesaplanandan -1,
- 10 adetlik kozda anlaşılmış ise alınacak el sayısı hesaplanandan +1 olur.

Puanların karşılığı kayıp sayıları:

Kayıp Çizelgesi:

Puan	6-8	9-11	12-14	15-17	18-19	20-22	23+
Kayıp sayısı	9	8	7	6	5	4	3 -
	10		6	5			

Rxx= 2 kayıp, Dx= 2 kayıp, R= 1 kayıp, AV10X=2 kayıp, D10X=2 kayıp, DXX= 2,5 kayıp

Oyun seviyesininin hesaplanması için kullanılacak formül (9 koz fiti varken):

Alınabilecek el sayısı = 24 - (elinizdeki kayıp sayısı + ortağınızdaki kayıp sayısı)

- Örneğin: ortağınız oyun açtı (7 kayıp demek), sizde 4 lü tutuş ve 7 kayıp var ise, toplam kayıp sayınız 14 olur. 24 den çıkardığınızda alacağınız el sayısı 10 olur. Bu da 4 seviyesinde bir oyun oynanmasını öngörebilirsiniz demek.
- Aynı örnekte sizdeki elde kayıp sayısı 5 ise, 6 seviyesinde, 8 ise 3 seviyesinde bir oyun öngörebilirsiniz anlamına gelir.

Alınacak el sayısı öngörüdür, garanti edilen bir rakam değildir. Dağılımın kötü olması, bazı empasların tutmaması öngörüden sapma yaratabilir.

Benzer şekilde, 4 e yada 6 ya yakın ellerde kararı olumlu yönde yuvarlamak için diğer artı değerlere bakılır.

Örneğin AV10X , DX, V10X , RVX, AVX , ADX , ARV, ADV , ADXXX, gibi kartların varlığı +1 e yuvarlamak için pozitif sebeplerdir.

Kontrol kartlarının varlığı da pozitif yuvarlama nedenidir. A ve R kontrol kartlarıdır. A ın kontrol değeri 2, R nın ise 1 dir. Bir renkte 3, toplamda 12 kontrol vardır. Toplam 40 puanın karşılığı 12 kontrol olduğundan 1 kontrol 3,3 puana denk gelir. Kontrollerin fazlalığı çok değerli olup 1 yada 2 ek löve anlamına gelebilir. Yada eksikliği 1 yada 2 ek kayıp anlamına gelebilir.

Hesaplama: Elinizin kontrol puanından onör puanını çıkarın, fark:

- +2 - +5 arası : 0,5 kayıp azalt
- +6 - +8 arası : 1 kayıp azalt
- +9 ve üstü : 1,5 kayıp azalt
- (-) Sonuçlarda da tersini uygula.

Örnek: ARxxx, Axx, RDX, AR

Kontrol puanı: 3 A=6 kontrol, 3 R=3 kontrol.... toplam kontrol puanı= 9x3,3= 30

Onör puanı: 23, Toplam kontrol puanı: 30

Fark: 30-23 = +7 ...bu durumda hesaplanandan 1 kayıp azaltılır (1 löve eklenir)

Zayıf açışlarda 2,3,4 kuralı kayıp hesabıyla tam uyumludur.

Davet eden cevapçı elleri tam olarak 8 kayıplıdır. Min. 6,5 kayıp ile davet kabul edilir.

Çok dengesiz ellerde “kapatan kart” değerlendirmesi yapmak daha doğrudur. Bunlar tek renkli eller ile 2 renkli (en az 5-4) ellerdir.

Kapatan kart: ortaktaki kayıp sayısını azaltan karttır. Örneğin ortaktaki singelton renk karşısındaki R kapatan kart değildir, zira ortağın o renkteki tek kaybını azaltamaz. Bunun yanında, ortağın uzun olduğu bilinen bir rengindeki D ise 1 kapatan olarak hesaplanır. O nedenle kapatan kart değerlendirmesi için ortağın dağılımı iyi bilinmelidir.

Oyun seviyesi, ortağın bilinen kayıp sayısından kapatan sayısı çıkarılarak bulunur.

2 , 3 ve 4 Kapatan Kuralı

Zayıf 2,3,4 açışlarında kapatan kart hesabı kullanılır. Bu durumda:

- ✓ Kozdaki A,R yada D in herbiri 1 kapatandır
- ✓ Koz desteği varken singelton 1 kapatandır
- ✓ Koz desteği varken void 2 kapatandır.
- ✓ Yan renkteki AR yada ARD sırasıyla 2 ve 3 kapatandır.
- ✓ AD ise 1,5 kapatandır
- ✓ RD 1 kapatandır
- ✓ Rx 0,5 kapatandır
- ✓ Dxx 0 kapatandır.

(Not: uzun renkli açışlarda yan renklerin en fazla 2 ad. Olacağı varsayımına göre kapatan hesaplanıyor yorumunu çıkarabiliriz).

Dengeli sanzatu ellerinde kayıp hesabı kullanılmaz ancak bu ellerin kapatan sayıları aşağıdaki gibidir.

Kapatan Çizelgesi:

<u>Puan</u>	<u>0-6</u>	<u>7-9</u>	<u>10-12</u>	<u>13-15</u>	<u>16-18</u>	<u>19-21</u>	<u>22-24</u>	<u>25-27</u>
Kapatan sayısı	0-1	2	3	4	5	6	7	8