



küçükler için BRİÇ

Tuncay ALTUN

2019





ÖNSÖZ



Brice başlamakla hayatınızda ilginç bir dönemi başlatmaktasınız. Bu kararınızdan dolayı sizleri kutluyorum. Enteresan yönleri olan Briç uğraşısının, hayatınızda yeni bir heyecan getireceğine inanıyorum.

Briç öğrenmenin yaşla ilgisi yoktur. Ne kadar erken başlarsanız iyidir, böylece hayatınızda daha uzun süre bu güzel hobi ile uğraşma şansınız olur.

Briç üzerinde sürekli araştırmalar yapılan ve gelişen bir akıl sporudur. Bu nedenle bu notlarda anlatılanlar sadece iyi bir başlangıç içindir.

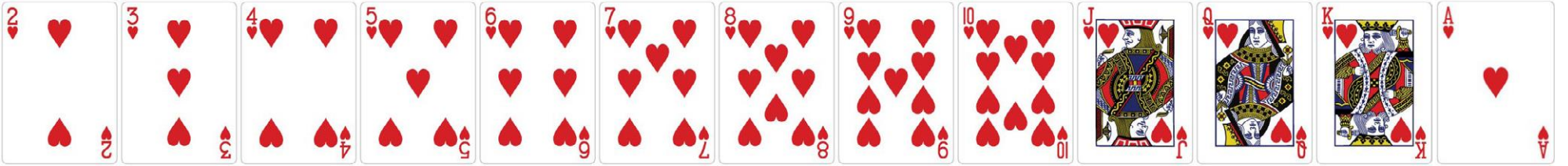
Her işte olduğu gibi bricinizi geliştirmek için sürekli ilginiz, okumanız ve araştırmanız gereklidir.

Bu ders notunun amacı, Briç hakkında temel bilgiler vermek ve daha ileri seviyedeki Briç eğitiminin alt yapısını oluşturmaktır.

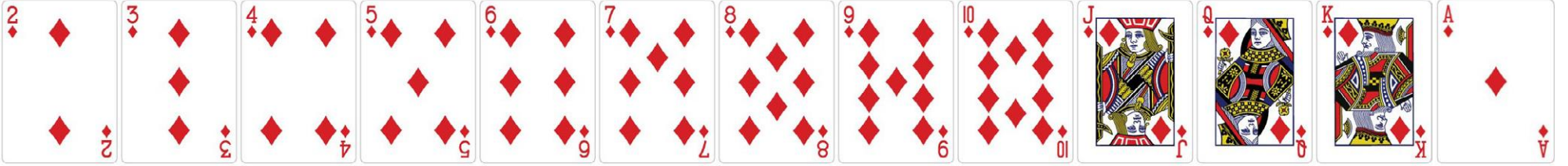
1. RENK PİK / 13 KART



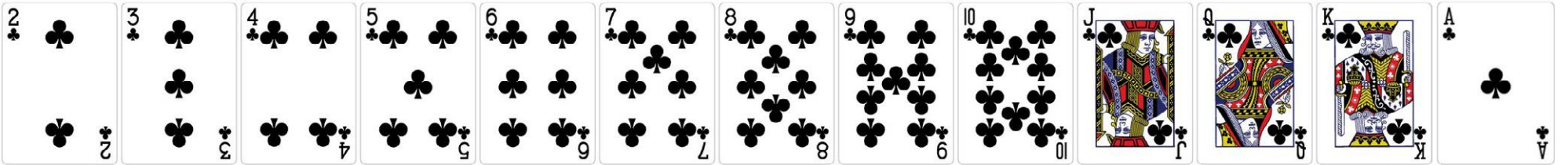
2. RENK KÖR / 13 KART



3. RENK KARO / 13 KART



4. RENK TREFL / 13 KART



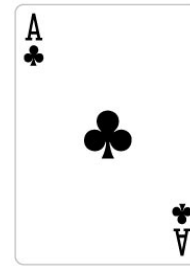
TOPLAM 52 ADET KART

KÜÇÜK KARTLAR
PUANSIZ

GÖVDE KARTLAR
PUANSIZ

ONÖR KARTLAR
PUANLI

AS



Her **AS** 4'er Puan **Toplam 16 PUAN**

RUA



Her **RUA** 3'er Puan **Toplam 12 PUAN**

DAM



Her **DAM** 2'ser Puan **Toplam 8 PUAN**

VALE

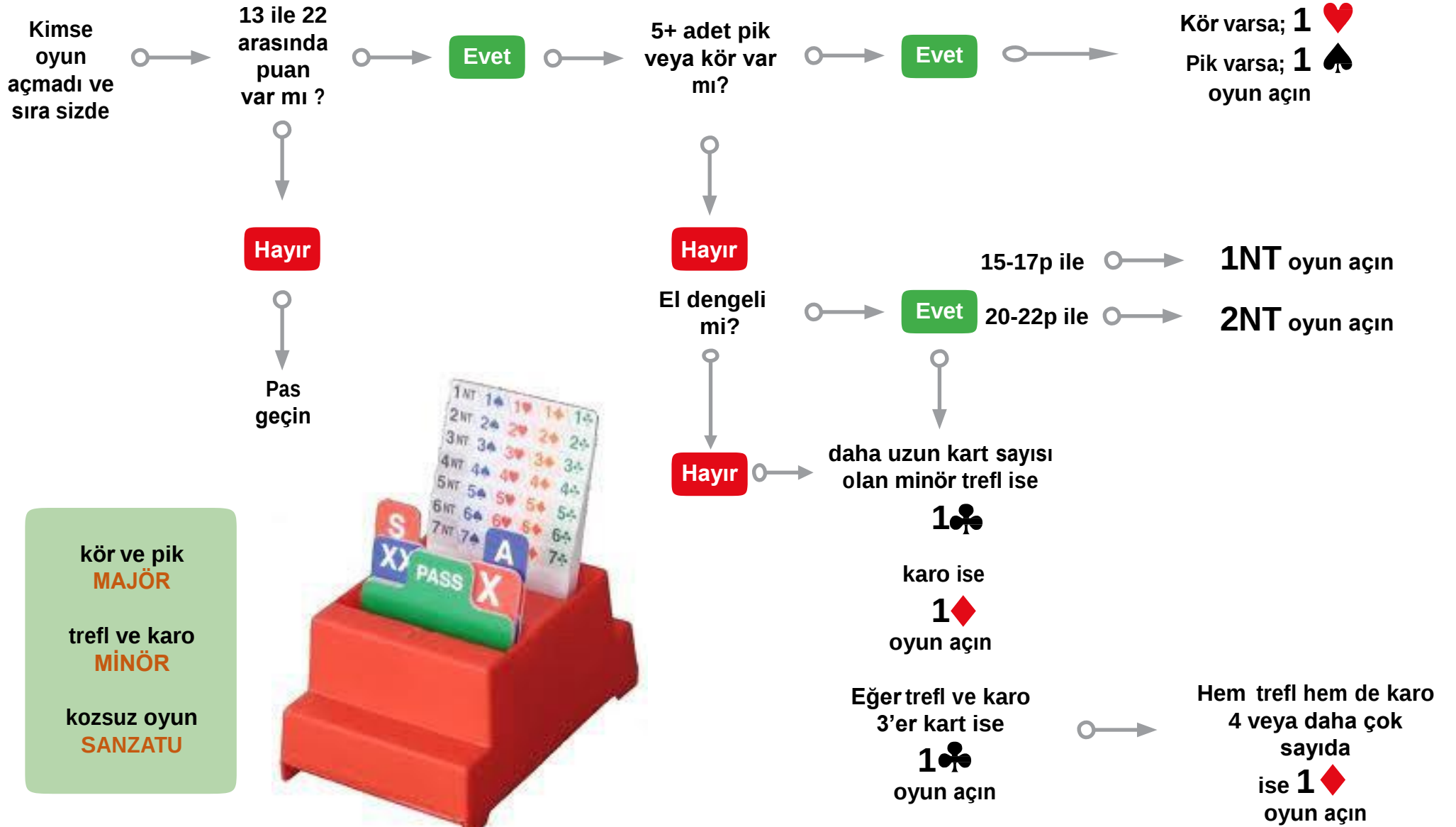


Her **VALE** 1'er Puan **Toplam 4 PUAN**

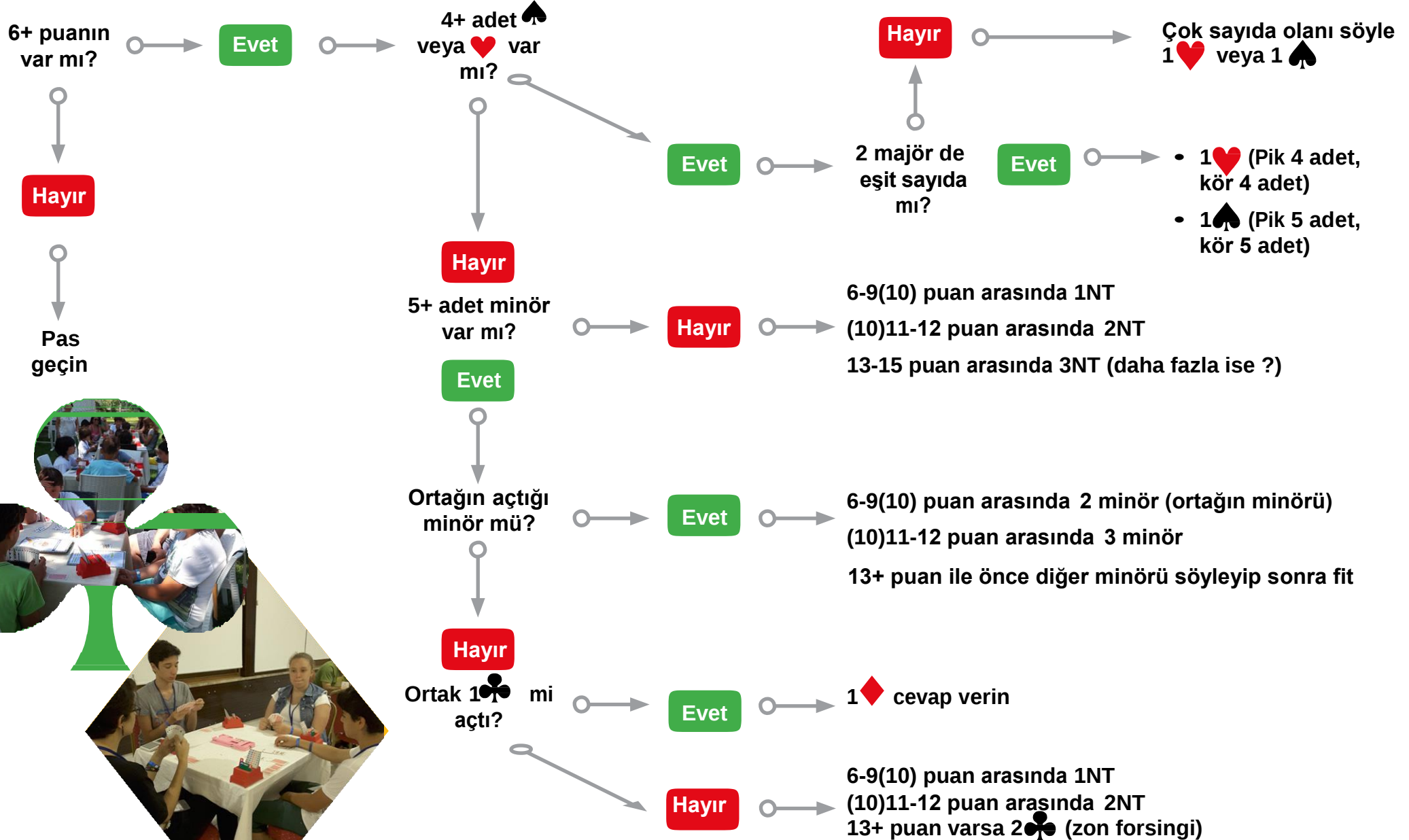
$$16 + 12 + 8 + 4 = 40$$

DESTED E TOPLAM 40 PUAN VARDIR

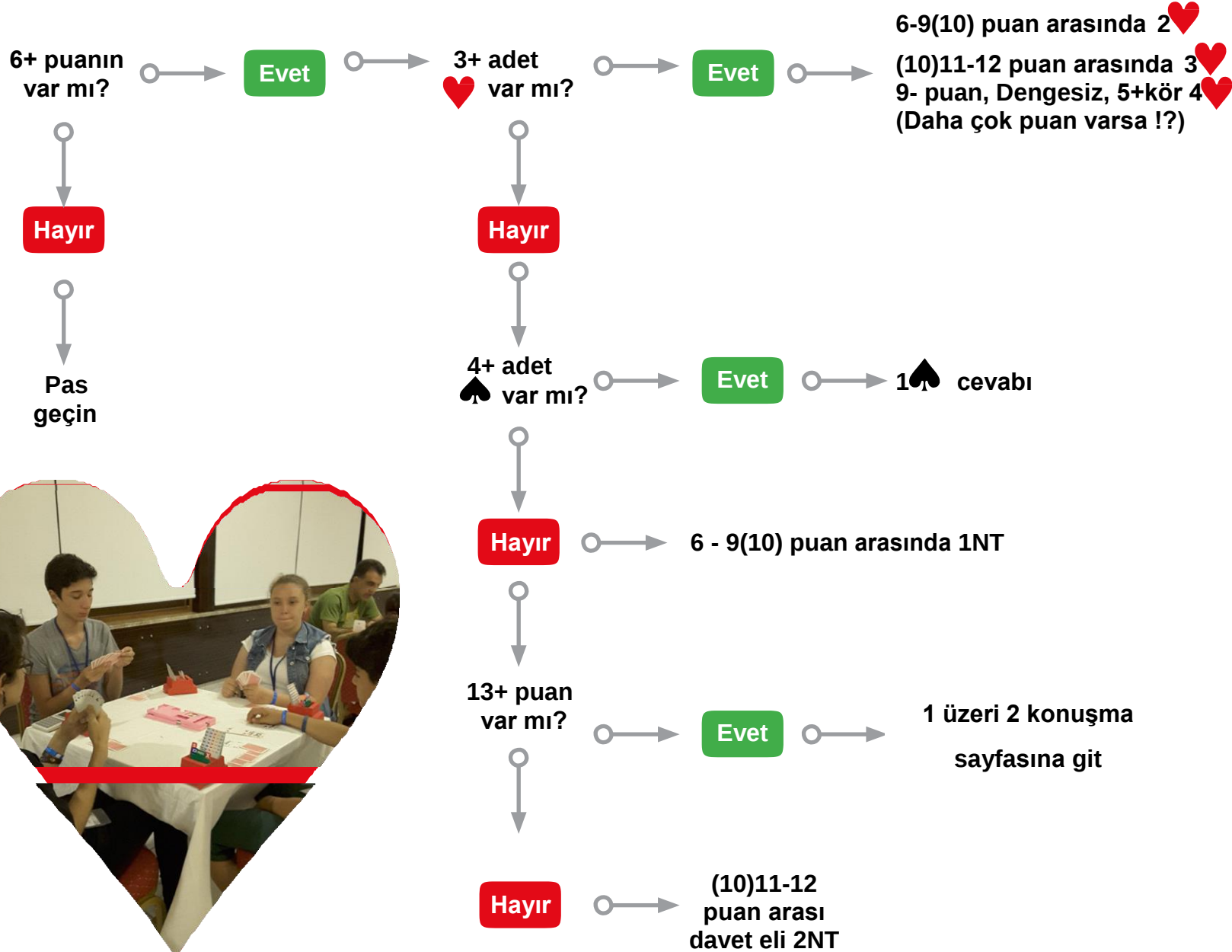
OYUNUN AÇILMASI



ORTAĞIMIZ 1 MİNÖR (♣ veya ♦) OYUN AÇTI, NASIL CEVAP VERECEĞİZ



ORTAĞIMIZ 1♥ OYUN AÇTI, NASIL CEVAP VERECEĞİZ



DİKKAT

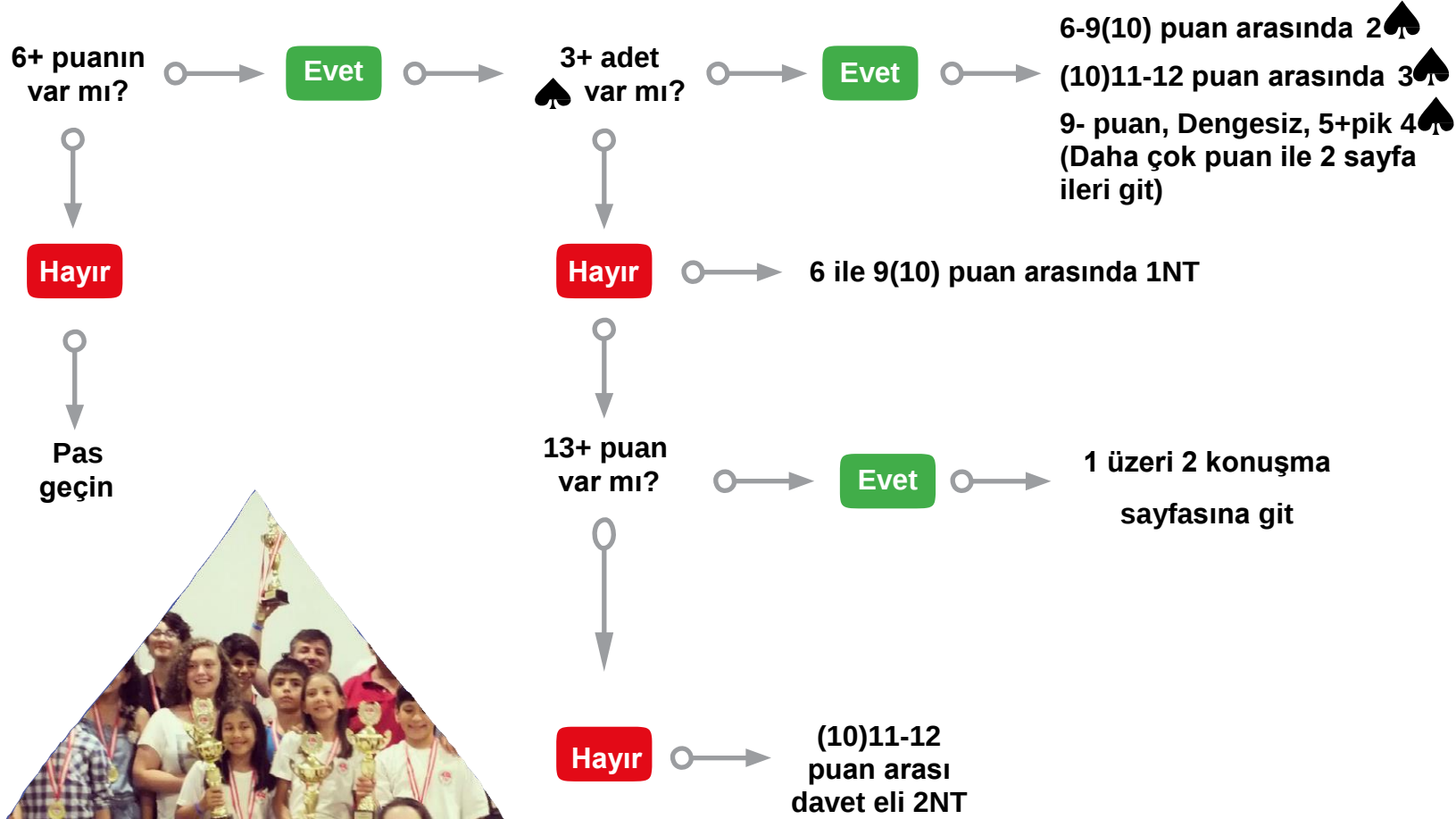
!
Koz desteğimiz
5+ iken elimiz
oldukça
değerlidir.

DİKKAT

!
Ortağımız ikinci
konuşmadaki
yeni rengine pas
demeyiz.



ORTAĞIMIZ 1♠ AÇTI NASIL CEVAP VERECEĞİZ



DİKKAT

!

Öncelikle
3+ kart pik
varsa
cevaplayacağız.

DİKKAT

!

Ortağımız ikinci
konuşmadaki
yeni rengine
pas demeyiz.



ORTAĞIMIZ 1NT (SANZATU) OYUN AÇTI NASIL CEVAP VERECEĞİZ ?



TRANSFER

Elimizdeki EN
AZ 5 KART
majörün veya 6
KART minörün 1
alt deklaresini
söyleyip gerçek
rengimizi ortağa
söyletmektir.

4 adet pik
ya da kör
var mı?

Evet

Puanın 0 ile
7 puan
arasında mı?

Evet

PAS

Hayır

5+ sayıda
pik ya da
kör var
mı?

Evet

Hayır

0 ile 7 puan arasında PAS

8 ile 9 puan ise 2NT

10 ile 15 puan arasında 3NT

8 veya
daha fazla
puanımız
varken
ortakla
beraber
karşılıklı
4'er tane
ya da
bularak
zon
söylemeye
çalışacağız

2♣ ile 4'lü majör var
mı sorusu sor
(Stayman)

Hayır

YOK

Ortak 2♦ cevabı
verince, majör fitiniz
olmadığı anlaşıldı,
8 - 9 puanla 2NT
10-15 puanla 3NT

Evet

VAR

Ortak 2 majör cevabı
verince, bu majör
elimizdeki majör ile aynı
mı diye bakacağız.

Aynı ise; 4+4 = 8 kart fit
bulundu demektir.

Bu durumda,
8 - 9 puanla 3 majör ile
zon oynamaya davet
edin.

10-15 puanla 4 majör ile
zon ilan edin.

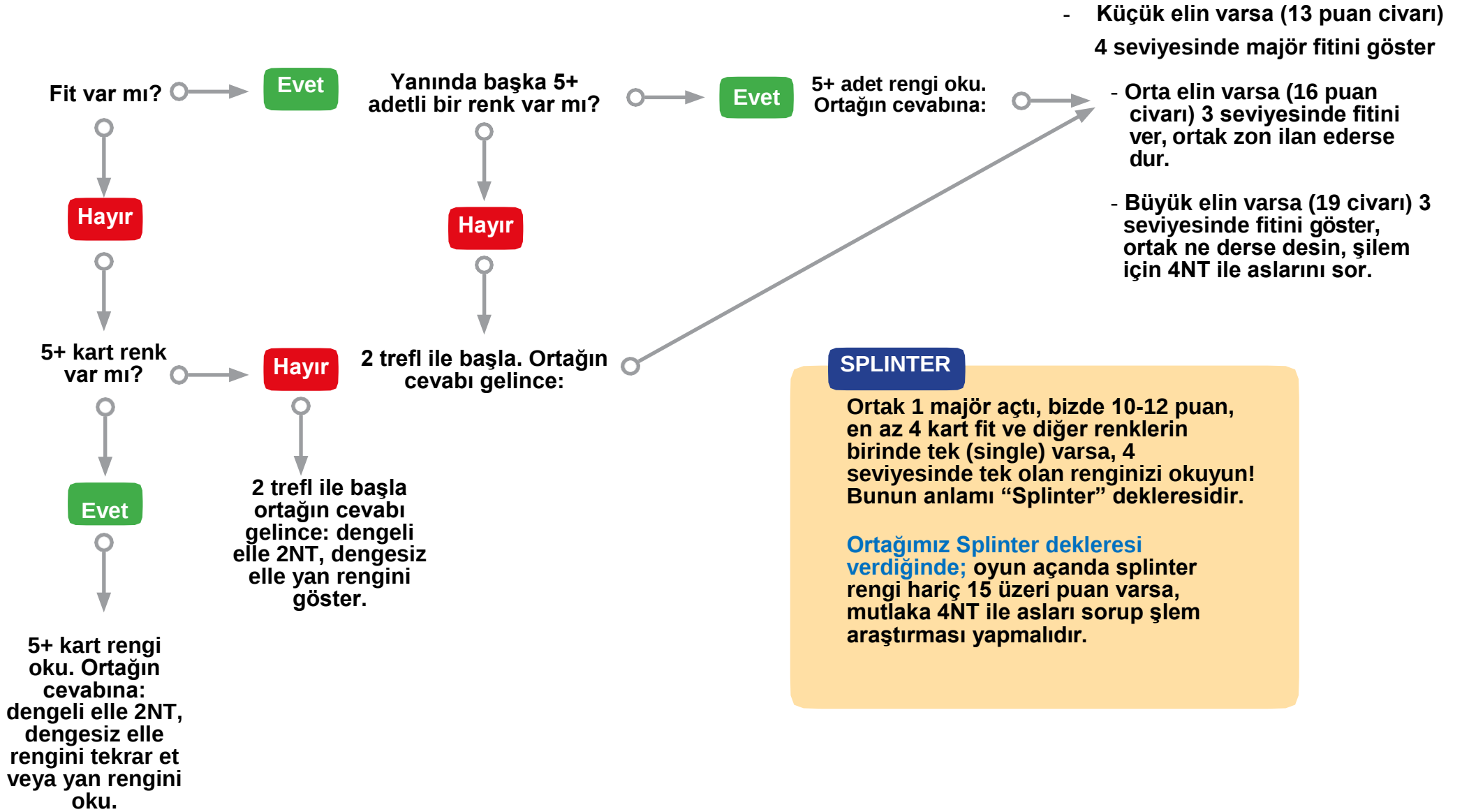
Eğer ortağın majörünü
sizin majörünüzle

aynı değil ise;

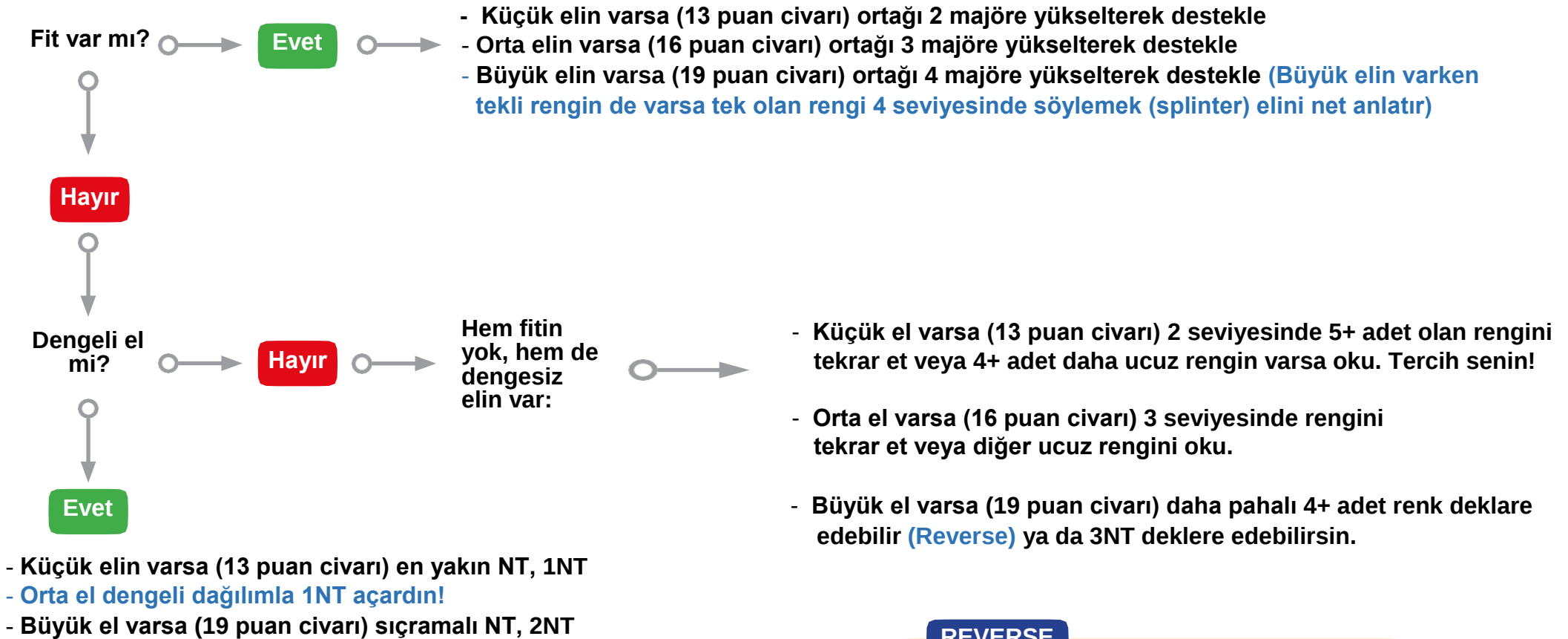
8 - 9 puanla 2NT

10 - 15 puanla 3NT

ORTAĞIMIZ 1 MAJÖR AÇTI, 13+ PUANIMIZ VARKEN (1 ÜZERİ 2 ZF) ?



1 MİNÖR AÇTIK, ORTAK 1 MAJÖRÜNE NASIL DEVAM EDECEĞİZ ?



NT ile devam

Majör fiti yoksa hem açan hem de cevapçı 2. konuşmasında eli dengeliyken NT ile devam eder. Bu durumda küçük el ile yakın NT yi seçer, büyük el ile sıçrama yaparak NT seçer.

REVERSE

Oyun açtığımız renkten daha pahalı ve 4 adet olan bir rengimizi 2 seviyesinde söylemek "Reverse" anlamına gelir ve büyük el gösterir. Renklerin ucuzdan pahalıya sırası Trefl, Karo, Kör, Pik' dir.

BÜYÜK ÖDÜLLÜ OYUNLAR VE ÖDÜL PUANLARI

Amacımız daha çok ödül puanı almaktır (Puanlar yaklaşık değerlerdir, tam puanlara kutulardaki deklare kartlarının arkasından bakabilirsiniz)

Oynanan Kontrat	Beyazda ödül puanı	Kırmızıda ödül puanı	Bu kontratı yapabilmek için gerekli şartlar
ZON 4 Kör 4 Pik 3 NT 5 Trefl 5 Karo	400	600	25 civarı puan olsa iyi olur
ŞİLEM 6 Trefl 6 Karo 6 Kör 6 Pik 6 NT	900	1400	32 civarı puan olsa iyi olur
GRANDŞİLEM 7 Trefl 7 Karo 7 Kör 7 Pik 7 NT	1500	2250	37 civarı puan olsa iyi olur

KÜÇÜK ÖDÜLLÜ OYUNLARDA PUANLARI NASIL HESAPLARIZ ?

Trefl veya karo oyunu oynuyorsak ○→ Her aldığımız el için 20

Toplam = El x 20 puan + 50 puan (küçük ödül)

Kör veya pik oyunu oynuyorsak ○→ Her aldığımız el için 30

Toplam = El x 30 puan + 50 puan (küçük ödül)

Sanzatu (NT- Kozsuz) oynuyorsak ○→ Her aldığımız el için 30

Toplam = El x 30 puan + 60 puan (küçük ödül)



Briçte her el hedefimiz; puan tablosunda beyaz ve kırmızı sütunda yazan puanlardan birini kazanmaya çalışmak olacak. Ama ortağımız ve bizim en sağdaki mavi sütunda yazan kadar toplam gücümüz yoksa ne olacak?

Arttırmayı MANTIKLI bulduğumuz ilk fırsatta durduracağız, mesela 1NT oynayacağız veya 2 Kör veya 3 Trefl gibi... Bunlara büyük ödül puanı yok ama yine de puan tablosunun altında belirtildiği şekilde hesapladığımız küçük ödülle beraber 100-150 civarı bir puan kazanıyoruz.

Destede toplam 40 Puan var demiştik, bizde 20 civarı puan varsa rakibimizde de 20 civarı puan vardır. Bu ne demek?

Rakibimiz de ÖDÜLLÜ oyun yapamaz demektir. Bu durum oynayacağımız ellerin çoğunda böyledir. Ne rakibimiz ne de biz tabloda beyaz ve kırmızı sütunda mis gibi duran ödül puanlarını alamayız.

Ama 100-150 civarı puanı kendi hanemize yazdırmaya çabalarız bu kez. Briçte yarışmanın galibini çoğu zaman bu 100'ler 150'ler belirler.

Mesela her el 400 ya da 600 Puan kazanmak için 4 Kör, 4 Pik, 3 NT ilan etsek batsak ne olur?

Her el rakibimize 100'ler 150'ler vererek gün sonunda damlaya damlaya göl olur misali temkinli giden rakibi ödüllendirmiş oluruz.

Briç ortağımızla birlikte bunları masada düşünüp, planlama, strateji geliştirme oyunu tam olarak.

DEFANS ANLAŞMALARIMIZ

Atak stillerimiz;

BOB = **B**itişik **O**nörlerin **B**üyüğü

A _{K86}	Q _{J9}	J _{T743}	K _{QT8}
------------------	-----------------	-------------------	------------------

OUZI = **O**nörsüz **U**zundan **i**kinci

9 ₆₅₂	8 ₇₆	8 ₇₅₄₃	7 ₅₃	9 ₈₇₆
------------------	-----------------	-------------------	-----------------	------------------

OYAK = **O**nör **Y**anından **K**üçük

J9 ₅₂	KJ ₇₃₂	KT ₅	T8 ₂	QT ₅₃
------------------	-------------------	-----------------	-----------------	------------------

İB = **i**kiliden **B**üyük

8 ₂	9 ₈	T ₃	6 ₃	3 ₂	J ₃	Q ₂	K ₃
----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

Yukarıdaki sırayla atak tercihi yaparız.

Deklare sırasında ortağımızla fit bulmuş olduğumuz bir renk varsa, fit rengimizi atak etmeyi tercih ederiz.

Rakibin kozlu oyununda As altından atak yapmayız.
(Ör: AJ92 renginden atak yapma!)

Kozsuz oyunlarda daha önce fit olduğumuz bir rengimiz yoksa

en uzun rengimizi atak ederiz, sebebi açık !

Ortağımız veya rakibimiz atak yapmışsa
HANGİ KARTI OYNARIZ ?

Kural yok!

Mantığını kullan, hayal gücünü
kullan, zekânı açığa çıkar!

Amaç daha çok löve
kazanmak değil mi?

Ortağımın ve rakibimin elinde acaba ne var?
Hangi kartı oynarsam ne olur?

Deklareleri göz önüne getirip bu
sorulara cevap bul ve en kazançlı
olacağını düşündüğün kartı oyna.



DEKLARAN KART OYUNU TAKTİKLERİ

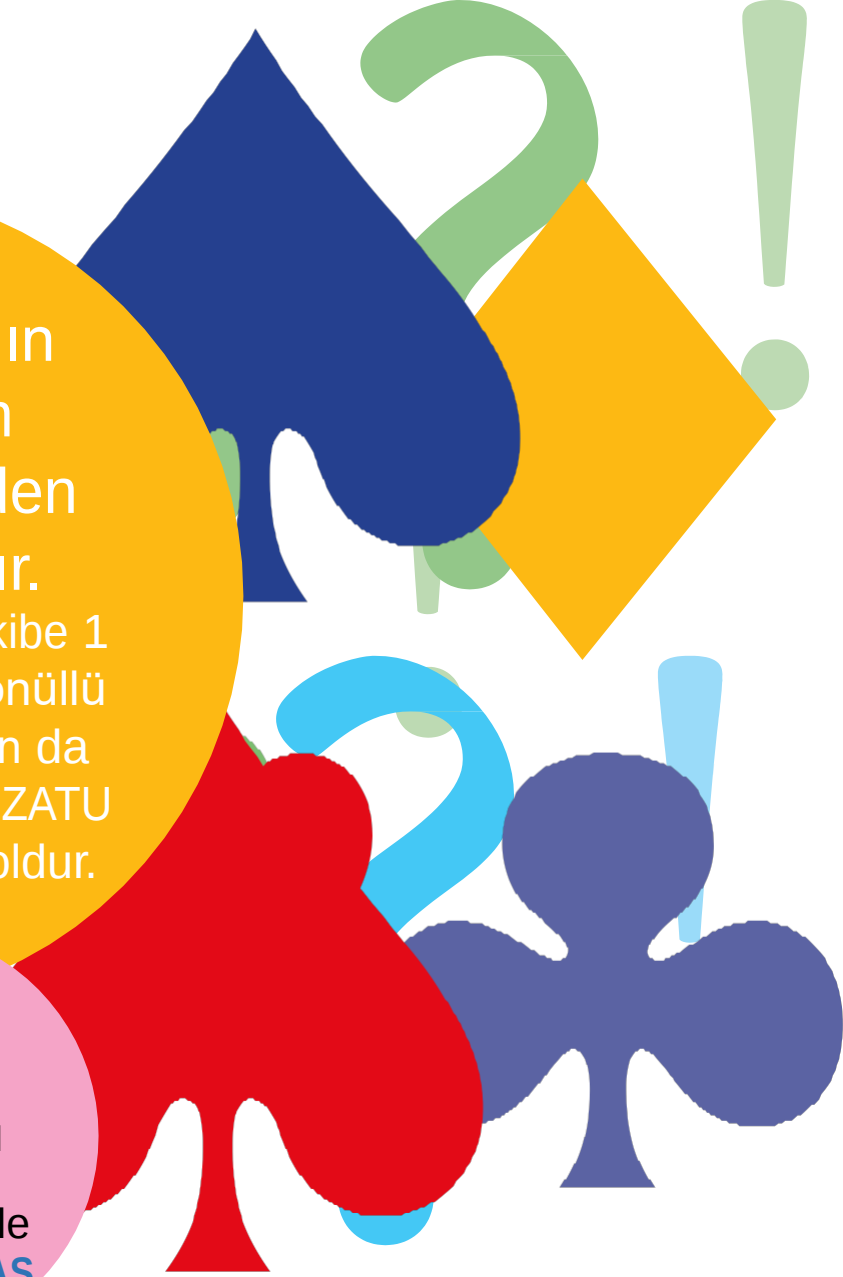
NT oyununda alınabilen garanti löveleri say, bu sayıyı arttırmak için çabala.

Löve arttırmanın en iyi yolu en uzun rengimizden faydalanmaktır. Uzun rengimizden rakibe 1 hatta birkaç löveyi gönüllü olarak verip, ardından da kalanları çekmek SANZATU oyununda en etkili yoldur.

NT oynarken oyunun tüm anlarında; Bizim kaç lövemizin hazır olduğunu, kaç löve daha almamız gerektiğini, rakibe her el tutturduğumuzda bizden o an kaç löve alabileceğini, sık sık yeniden hesapla, hatırında tut.

KOZLU
OYUN
OYNARKEN

ANA ELi belirle
AT-ÇAK-EMPAS



DEFANSİF VE YARIŞMA DEKLERELER
ARAYA GİRİŞLERİMİZ
5-16 HCP... 18+ puan ile önce DBL sonra renk söyleriz.
Kaliteli renk ile araya gireriz. Renkteki kart sayısı ile onör sayısı toplamı araya giriş seviyesinin altında olmaz. Renk kalitesi puandan daha önceliklidir.
Ortağımız renkle araya girince; Fitimiz varsa ZON durumuna ve ortakla toplam KOZ sayımıza göre yarışırız, 11+ puanla açanın rengiyle cuebid yaparız. Fitimiz yoksa genellikle konuşmayız ama çok kaliteli bir rengimiz varsa yeni renk (Non-Forsing) okuyabiliriz.
1NT ARAYA GİRİŞLERİMİZ
15-18 HCP, aynı NT açışı gibi devam ederiz.
4.pozisyonda: aynı NT açışı gibi devam ederiz.
SIÇRAMALI ARAYA GİRİŞLERİMİZ
Zayıf açışlarımız gibidir. Disiplinlidir.
6-9 HCP, Puanlarımızın çoğu kendi rengimizdendir.
Zayıf açışlardaki gibi ortağın yeni rengi 1 tur forsingdir.
DİREKT VE SIÇRAMALI CUE-BID STİLİ
Rakibin 1 rengini 2 seviyesinde okumak Michaels.
3 seviyesinde okumak stoper sorusudur. 8 löveli minör eli.
NT'YE KARŞI (Kuvvetli ve Zayıf NT'ye)
LANDY: 2♣: Majörler, diğer renklerle araya girişler natürel. Kırmızıysak 6+ adet.
DBL: 1NT açacak güçte dengeli el. Ortak hesap yapar. Puanın çoğu bizdeyse DBLı tutar(6+ ile makul). Riskliyse uzununu konuşur. 4.pozisyon: Aynı
RAKİBİN ZAYIF AÇIŞLARINA KARŞI
DBL: T/O (Take-out → Konuş)
Rakibin w2 sine 2NT 16-18HCP. 2NT stayman xfer devam
1 SEVİYESİ OYUN AÇTIĞIMIZDA RAKİP ARAYA GİRİNCE
Kuvvetli fitli ellerimizi Cue-bid ile gösteririz, puanı az ama güzel fitli (4+ fit) ellerimizle rengimizde BLOKATİF sıçrarız.
Puanımız çok ama majör fitimiz yoksa önce DBL atarız, ortak NT demezse ardından durdurucu sorarak (Rakibin rengi ile Cue-bid) 3NT ararız.
1 açışımıza rakip Dbl derse Rdbl güçlü eldir. Devamında tüm Dbl larımız cezadır. Majör FITLİ güçlü elle önce Rdbl Sonra fit gösteririz.

ATAKLAR VE SİNYALLER

ATAK STİLİ

BOB	Bitişik Onörlerin Büyüğü	AK8, QJT4, JT87
OUZİ	Onörsüz Uzundan İkinci	876, 9642, 432
OYAK	Onör Yanından Küçük (4.)	J9642, KJ6, T873
İB	İkiliden Büyük	86, 72, 95, Q3*, K8*

Atakta öncelik ortağın deklare ettiği renktir. Ardından yukarıdaki sırayla atak kartı ararız.

NT de A veya Q ile başlayan ortağa ilgi(apel), K'ya onör boşaltırız. Kozda yerdeki sayıya göre; yerde tek ise renk tercihi(preferans), 3 taneyse ilgi, diğerlerinde sayı veririz.

APEL, DEFOS, SAYI SİNYALLERİ

	Ortağın Atağına İlgi	Dekleranın Atağına Sayı	Defos Romen
Koz/NT Aynı	Büyük: Sevdim.	Büy/Küç: Çift	Tek: Sevdim

Not: Ortağın atağına sevdim/sevmedim demenin bir anlamı yoksa o zaman sayı verilir. Sayı vermekte anlamsız geliyorsa (mesela dummy de tek iken) tercih ettiğimiz rengi anlatacak bir kart verilir. Koz ve Atak kartı dışında kalan iki renkten “Büyük kart büyük rengi, küçük kart küçük rengi” ister.

KONTURLAR

NEG DBL: Ortağa KONUŞ der. Rakibin rengi veya 2 rengi dışındaki Majör renklerden 4 er kart olacak şekilde tüm renklerden en az 3 er kart vardır.

NEG DBL 4♥ e kadardır. Seviye yükseldikçe DBL atmak için biraz daha güzel el gereklidir. 4♠'e DBL da negatif DBL gibidir yalnız kuvvetli eldir, cevapçı dengeliyse pas der.

Rakip zona veya şleme giderken 3/4/5 seviyesinde ALERT ettiği natürel olmayan bir konuşma yaparsa bu renge DBL atmak ortağa o renkten atağın iyi olabileceğini bildirir.

Ortağımız 1NT açtığı anda rakip renkle araya girerse;

→En az davet puanı ile (8+) NEG DBL kullanarak majör fiti araştırması yaparız. Açı max elle 2NT demez. Böylece zon için yetersiz ellerle 2NT de kalınabilir.

→2x oynamak için,

→3x GF,

TÜRKİYE BRİÇ FEDERASYONU



U13 KONVANSİYON KARTI

SİSTEM ÖZETİ

GENEL YAKLAŞIM VE STİL

5'Lİ MAJÖR, 3'LÜ MİNÖR ile oyun açışları

Stayman, Jacoby Xfer

1e 2 Cevap: Zon Forsing

New Minor Forcing

Landy

RKCB1403

DİĞER ÖZEL ANLAŞMALAR

Splinter: Ortağımız 1 majör açtığı anda 4 seviyesinde başka bir renge sıçramak, ortağın rengine en az 4 lü fit ve 10-12 puan gösterir. Açı minimum ise 4 majör der, durulabilir. Ortak splinteri beğenirse 4NT ile key sorup şleme gidilir.

Kuvvetli dengeli majör fiti: Ortak 1 majör ile oyun açtığı anda fitimiz varsa ama splinter yapacak elimiz yoksa(dengeli el) önce 2treff veya 2karo deyip ardından ilk deklare sıramızda ortağın henüz haberdar olmadığı majör kozumuza dönerek kuvvetli ama dengeli olduğumuzu anlatırız.

PSİŞİKLER

Çok nadir

AÇILIŞ	Artifisyonel ise işaretlevin	Minimum Kart Sayısı	Negatif DBL Seviyesi	TANIMLAMA	CEVAPLAR	SONRAKİ GELİŞMELER	NOTLAR
1♣/♦		3	4♥	(11) 12-22 HCP	1 minöre 2 minör 6-9, 1minöre 3minör GF(13+p), 11-12 puanla 2NT seçilmeli.	Yeni minör zon forcingi (nmf) Yeni renk forcing	
1♥/♠		5	4♥	(11)12-22 HCP	1NT:6-9 fitsiz 2NT:11-12 fitsiz 3NT:13-15 fitsiz(dengeli)	MAJOR FİTLİ ELLER:1Majör açışına 2Majör 6-9(10), 3Majör (10)11-12, 4Majör Puanı az ama dağılımsal en az 4-5 fitli eldir. Splinter:11+ puan, 4+ fit	Cevapçıda fitli ve 12 den çok puan varsa ve splintere uymuyorsa önce 5li yan rengini okur, yanda 5li renk yoksa 2♣ (natural olmayabilir, gf, olarak alert edilir) sonra fiti gösterir.
1NT		-	-	15-17 Dengeli	2♣:Stayman, Majör cevabına 4x splinter. Majör cevabına 4NT Quantitative. Fit varsa önce diğer majör 3 seviyesinde söylenmeli. Bu 15+ puanlı fitli eldir. 2♦/♥: xfer 2♠: ♣' e xfer, 3♣: ♦' a xfer 4NT: 6NT ye davet(Quantitative)	Transfer edip 3♣ : Transfer edip 4NT: Transfer edip diğer majör:	Majörden Fit var mı sorusudur, varsa 3M Key kart sorusu(5li M 15p ile xfer sonra 3♣) Natural, gf
2♣	✓	-	-	23+ HCP veya çok iyi renk, majör ise 9 löve, minör ise 10 löve garanti.	0-7p ile 2♦ der. Açan2x derse nf, 3x derse gf dir.2♦dışında renk 8+puan kaliteli renk gösterir. 2NT: 8-9p dengeli, 3NT:10-11p dengeli	2♦ ya açan renk konuşursa natürel devam edilir.2x nf, 3x gf.	Açan 2NT:23-24p(nf) 3NT:25-26p derse xfer ve stayman ile devam edilir.
2♦ 2♥ 2♠		6 6 6	- - -	6-10 HCP Zayıf açış (weak 2)	2NT: sorudur, 8-10 puan varsa; yandaki uzun ya da onörlü renk söylenir. Veya 3NT cevabı verilir. Renk tekrarı minimum eldir.	Yeni renk 1 tur forcing. Yeni renge fit yoksa açış rengi tekrarlanır. Ortak w2(weak2) açış yaptığıında 3+ fitle zon durumuna göre özellikle kötü ellerle baraj 3 ya da 4 seviyesine yükseltilmeli. Zayıf 2 açtığımızda rakip araya girerse cevapçının dbli cezasıdır.	
2NT		-	-	20-22 HCP Dengeli	Stayman ve Transferlerin tümü 1NT gibi. 3♣:stayman 3♦/♥:Jakoby transfer		
3♣3♦ 3♥3♠		7 7	- -	Zayıf açış 6-10 HCP	Yeni renk:F1 (1 tur forsing).Yeni renge fit yoksa açış rengi tekrarlanır.	Ortak w3(weak3) açış yaptığıında 3+ fitle zon durumuna göre özellikle kötü ellerle baraj 3 ya da 4 seviyesine yükseltilmeli.	
3NT		7		7 veya 8 adet kapalı minör. Yanda As veya K yok.	Kapalı minör. 4♠: p/c. 4NT: 5 minör oyna.		
4♣4♦		8	-	Zayıf açış		4NT Key Kart sorusuna → (5♣14 – 5♦03 – 5♥2 – 5♠2+koz Q)	
4♥4♠		7	-	Blokatif açış, disiplin aranmaz.		Key Kart cevabından sonraki bir üst deklare koz damı sorar. Koz Q yoksa 5 seviyesinde koz cevabı verilir. Varsa; eldeki Rua ile beraber söylenir.	

Briç Sözlüğü

Açılmak : (Opening Lead) Kontrat bağlandıktan sonra dekleranın solunda oturan oyuncu ilk kartı oynar, buna Açılmak ya da Atak denir.

Açıcı : (Opener) Pas dışında bir deklarasyonda bulunan ilk oyuncu.

Açış Konuşması : (Opening Bid) Pas dışında bir deklarasyonda bulunan ilk oyuncunun deklarasyonu. Oyun bir elde bir defa açılabilceği için oyun açma kuralları sadece bu oyuncu için geçerlidir.

Alert : Uyarı. Konvansiyonel bir deklarasyon olduğu konusunda rakibi uyarmak için kullanılan kart.

Apel Konturu : (Takeout Double)

Apel Vermek : (Signaling) Savunma oyuncularının oyun sırasında oynadıkları kartla ortaklarına mesaj vermesi.

Artificial : Konvansiyonel, yapay.

As : (Ace) Briçde en büyük kağıt.

Bağışlamak : Bioyuncunun löveyi kazanabilecek bir karta sahip olduğu halde o kartı oynamaması. Rakibin renk sağlamasını engellemek için uygulanan bir tekniktir.

Balanced : Dengeli

Baraj Açışları : (Preemptive Bids) Rakibin konuşmasını engellemek yada zorlaştırmak amacıyla yüksek seviyede az puanla yapılan oyun açışlarıdır.

Bid : Deklarasyon

Bidding Box : Turnuvalarda deklarasyonlar kart gösterilerek yapılır. Bu kartların durduğu kutuya Bidding Box denir.

Bidding System : Briç Sistemi

Bien : Briç'de kontratın yerine getirilmesi, yani kontratın tam çıkması durumu.

Blackwood, R.Easley : (1903 – 1992) Blackwood konvansiyonunun yaratıcısı Amerikalı ünlü Briç ustası.

Board : Turnuvalarda önceden dağıtılan kartların konduğu dört bölümlü plastik kutu. Her board'un üstünde kimin dealer ve hangi tarafın zonda olduğu yada olmadığı belirlidir. Zonda olan taraf kırmızı, zonda olmayan taraf yeşil renkle gösterilir.

Cevapçı : (Responder) Açıcının ortağı olan oyuncu.

Ceza Konturu : (Penalty Double) Rakibin kontratı yerine getiremeyeceği iddiasıdır. Genellikle 3 seviyesinden itibaren atılır ama 3 seviyesinde oyun açışa atılan kontur ceza konturu değildir.

Cheap : Ekonomik

Club : Trefl

Constructive : Umut verici ama zorlayıcı değil.

Contract : Kontrat

Control Showing Cue-Bids : Kontrol Konuşmaları.

Convention : Konvansiyon

Çakma : (Ruffing) Kozlu oyunlarda yere ilk atılan kartın renginden elinizde yoksa koz olarak belirlenen renkten bir kağıt atarak o eli alabilirsiniz. Bu işleme Çakma denir.

Dağılım Puanı : (Distribution Points) Briç de Onör puanları dışında eksik renklere ve uzun renklere verilen puanlardır. Sistemlere göre farklı hesaplama şekilleri vardır. Olmayan renk için 3, tek parça renk için 2, iki parça renk için 1 dağılım puanı sayılır. Uzun renkler için ise bazı sistemlerde beşinci, bazı sistemlerde altıncı karttan başlayarak her fazla karta 1 puan sayılır.

Dam : (Queen) Briçde büyük onörlerden üçüncüsü

Deal : Kağıt dağıtma işlemine verilen ad. Bir dağıtımlık oyun.

Dealer : Kağıdı dağıtan, dolayısıyla ilk konuşmacı.

Declarer : (Dekleran) Kontrat Sahibi

Dekleran : (Declarer) Kontrat sahibi

Destek Puanı : (Supportive Points) Bir Briç ekibinin elinde bir renk kağıttan toplam 8 parçadan fazla varsa, fazla her kart için 1 puan sayılır, buna Destek Puanı denir.

Destek Vermek : (Raise) Ortağın deklare ettiği rengin seviyesini artırmaktır. Ortak 1 Pik deklare ettiyse 2 Pik deklare etmek gibi.

Diamond : Karo

Discarding : Kağıt Kaçmak

Distribution : Dağılım

Double : Kontur

Dubleton : Bir renkte iki kart.

Dummy : Yer. Yere açılan elin sahibi.

Ekonomik İkinci Renk : Ortağınızın, ilk deklare ettiğiniz renge dönmek için seviye artırmasını gerektirmeyen ikinci renktir. Örneğin ilk deklare ettiğiniz renk Karo ise, ikinci olarak deklare edeceğiniz Trefl Ekonomik İkinci Renk olacaktır.

Empas : (Finessing) Briçde kontrat sahibinin elinde ya da yerde bulunan bir renkte, iki onör arasında kalan ve rakibin elinde olan onöre el vermemek için uygulanan bir oyun tekniğidir. Onörlerin bulunduğu tarafın karşısından o renk bir kart oynanır, rakip büyük onörünü oynarsa daha büyüğüyle o el alınır. Rakip büyük onörünü koymazsa diğer taraftan küçük onör oynanır. Eğer büyük onör diğer rakipteyse o büyük onörü oynayarak eli alır, bu durumda empas tutmamış olur. Aksi durumda empas tutmuştur. Örneğin yerde As ve Dam var ve Rua rakipte. Elden bir kart oynanarak rakibin Rua'yı oynaması beklenir. Oynarsa As ile el alınır, Dam ile de ikinci el alınır. Oynamazsa yerden Dam oynanır, eğer Rua diğer rakipteyse oynar ve eli alır bu durumda empas tutmamış olur.

Finessing : Empas Yapmak

Fit : Renk tutuşu, bir renkten iki ortakta en az 8 adet bulunması.

Forsing : Zorlayıcı anlamına gelir. Ortağınızın Pas geçmemesi için yapacağınız deklarasyon forsing bir deklarasyon olmalıdır. Sistemlere göre forsing deklarasyonlar farklılık gösterir. Bazı deklarasyonlar 1 tur için forsingdir, bazıları Manş forsingidir, bazıları da Şlem forsingidir.

Game : Manş

Grandşilem : Briçde ellerin tamamını almayı kontrata bağlayan deklarasyondur. Dolayısıyla 7 seviyesinde tüm deklarasyonlar Grandşilem deklarasyonlarıdır. Kontrat yerine getirilirse ikramiyesi vardır.

Heart : Kör

High Card Points : Onör Puanları

IMP : International Matchpoint. Turnuvalarda her oyun için tarafların yaptığı skorlara göre verilen maç puanları.

Interference : Rakibin konuşmasını engelleyici araya giriş.

Intervene : Rakibin oyun açması üzerine kontur yada bir renkle yada Cue-Bid'le araya giriş.

Invitation : Ortağı Manşa yada Şleme davet etmek.

Jack : Vale

Jump : Sıçrama

Kaçırmak : Elde yada yerde yanında küçük kartlar olan As dışında bir onöre el kazandırmak için uygulanan bir tekniktir. Örneğin yerde Rua varsa ve As ile Dam rakipteyse, kart Rua'nın karşı tarafından oynanır, rakip As koyarsa yerden küçük verilir, rakip küçük koyarsa yerden Rua oynanır. Rua son kartı oynayan rakipte ise Rua kaçmaz, ikinci kartı oynayan rakipte ise kaçır.

Kaçmak : (Discarding) El yapamayacak ve rakibe vereceğiniz bir kartı diğer tarafta sağladığınız bir karta atmak.

Karo : Diamond

Keser : Stopper

King : Rua

Kontrat : (Contract) Briçde artırma sırasında son kalan iddia Kontratır. Örneğin konuşmalar 3 Pik de kaldıysa ve sonraki herkes Pas geçtiyse Kontrat 3 Pik'dir.

Kontrat Briç : Briç tarihindeki son basamaktır. 1926'da Harold Vanderbilt tarafından geliştirilmiştir. Getirdiği en önemli yenilik zonda batışa daha fazla ceza puanı yazdırması ve sayı sistemini değiştirerek bugün kullanılan 10'luk sisteme dönüştürmesidir.

Kontrol Konuşmaları : Control Showing Cue-Bids.

Kontur Atmak : (Double) Rakibin herhangi bir deklarasyonuna Kontur demektir. Çok farklı anlamlara gelebilir. Bkz. Apel Konturu, Sputnik konturu, Uyandırma Konturu, Ceza Konturu.

Konvansiyon : (Convention) Briç'de natürel olmayan konuşma sistematiikleri.

Koz : (Trump) Kontrat bir renk üzerinde bağlandıysa, o renge Koz denir. Diğer renklere üstünlük sağlar.

Kör : Kupa, Heart

Lead : Kağıt açılmak

Löve : (Tricks) Alınacak her el bir Lövedir. Baraj açışlarında ortağınza cevap verirken elinizdeki löve sayısını hesaplayarak cevap verirsiniz.

Majör : Briçde Pik ve Kör Majör yani ana renklerdir.

Manş Skor : (Game) Deklarasyonda zon yapacak skor Manş Skordur. 100 sayı ile zon yapıldığına göre, 3 Sanzatu, 4 Kör, 4 Pik, 5 Trefl ve 5 Karo Manş Skordardır.

Minör : Briçde Trefl ve Karo Minör yani küçük renklerdir.

Negative Doubles : Sputnik

NonVulnerable : Zonsuz

NT(NoTrump) : Sanzatu

Onör : As, Rua, Dam, Vale ve 10'lu Onör kartlardır.

Onör Puanları : (High Card Points) Onör kartlara verilen puanlardır. Sırasıyla; As = 4, Rua = 3, Dam = 2, Vale = 1 ve 10'lu = 0 puandır.

Opener : Açıcı

Opening Bid : Açış Deklarasyonu

Opponent : Rakip

Ortak : Partner

Overcall : Rakibin açışı üzerine konuşmak, renk yada Sanzatu ile araya girmek

Overtricks : Fazla çıkan eller

Pahalı İkinci Renk : (Reverse Bid) Ortağınızın, ilk deklare ettiğiniz renge dönmek için seviye artırmasını gerektirecek ikinci renktir. Örneğin ilk deklare ettiğiniz renk Karo ise, ikinci olarak deklare edeceğiniz Kör yada Pik Pahalı İkinci Renk olacaktır.

Partner : Ortak

Part Skor : Kontrat zon yapmaya yetmeyecek bir seviyede kaldıysa buna Part Skor denir, 2 Pik, 3 Karo vs. gibi.

Pas : (Pass) Konuşacak bir şeyim yok demektir. Konuşma sırası size geldiği zaman deklarasyonda bulunmayacaksanız Pas dersiniz.

Penalty Double : Ceza Konturu

Pik : Maça, Spade

Player : Oyuncu

Point : Puan

Preemptive Bid : Baraj Açışı yada baraj araya girişi.

Queen : Dam

Raise : Ortağın renginin seviyesini yükseltmek, destek.

Rakip : Opponent

Ranking : Oyuncuların turnuvadaki puanlarına göre bulundukları konum.

Rebid : Bir oyuncunun ikinci konuşması

ReDouble : Sürkontur

Relay Bid : Ortağın elini açıklaması amacıyla yapılan, el hakkında bilgi vermeyen minimum deklarasyon. Örneğin 1 Sanzatu açışına 2 Trefl Stayman uygulaması da bir Relay Biddir.

Renk : Suit

Renk Değiştirmek : (Shifting Suit) Ortağınızın deklare ettiğinden farklı bir renk deklare etmektir.

Responder : Cevapçı

Response : Cevap

Responsive Double : Ortağın Apel konturundan sonra 3. Oyuncunun, açış rengine desteği üzerine atılan kontur. Bir tür Sputnik konturudur. Açış rengi dışında bir rengi Apel konturu atan ortağının seçmesini ister.

Reverse Bid : Pahalı İkinci Renk konuşması

Rober : (Rubber) Rober Briçde bir tarafın iki zon yaparak tamamladığı, bir partinin üçte birlik bölümüdür. Bkz. Sayı Sistemleri

ROPI : Redouble for zero, Pas for One. Blackwood yada Gerber Konvansiyonları uygulanırken rakip kontur atarsa, sürkontur As olmadığını, Pas 1 As olduğunu gösterir. Dolayısıyla ilk basamak 2 As, ikinci basamak 3 As gösterecektir.

Rua : (King) Briçde büyük onörlerden ikincisi.

Ruffing : Çakmak

Sanzatu : (NoTrump) Kozsuz demektir.

Sarkıtmak yada Sağlamak : Rakipteki bir renk kartları bitirerek elde o renkten kağıt artırmaktır. Sanzatu oyunlarında koz, dolayısıyla Çakma işlemi, olmayacağı için o kartların hepsi el yapar.

S.A.Y.C. : Standard American Yellow Card. Bkz.Briç Sistemleri

Shift : Renk Değiştirmek

Sıçrama : (Jump) Bir seviye atlayarak cevap vermektir. Örneğin; 1 Körden sonra 1 Pik deklare etmek mümkünken 2 Pik deklare etmek gibi.

Sıkıştırmak : (Squeeze) Sağlanmış kartları oynayarak rakibi el yapabileceği kartları kaçmaya zorlamaktır.

Signaling : Apel Vermek

Singleton : Bir renkte tek kart

Slam : Şilem

Solid : Kesiksiz

Spade : Pik

Splinter Bid : Bkz.Konvansiyonlar

Sputnik : Ortağınız 1 minör oyun açtığı anda rakip 1majör ile araya girerse diğer majörün sizde 4 tane olduğunu anlatmak için atılan konturdur.

Stop : Turnuvalarda sıçramalı bir deklarasyonda bulunan oyuncunun rakibin tereddüdü için gereken zamanı sağlamak amacıyla gösterdiği karttır. Bu kart gösterildiği zaman deklarasyonda bulunmak için kısa bir an beklenir. Burada amaç bir sonraki oyuncunun tereddütte kalıp deklarasyonunu geciktirerek ortağına bir ipucu vermesini engellemektir. Stop denildiği zaman mecburen bekleyecek bu nedenle bu bekleme bir ipucu olarak değerlendirilmeyecektir.

Stopper : Durdurucu. Keser. Herhangi bir renkte A, Kx,Qxx durdurucu kabul edilir.

Suit : Renk

Supportive Points : Destek Puanı

Sürkontur : (ReDouble) Rakibin Kontur Atması üzerine Sürkontur demektir.

Şigan : (Void) Bir rengin boş olması.

Şilem : (Slam) Briçde rakibe sadece 1 el vermeyi kontrata bağlayan deklarasyondur. Dolayısıyla 6 seviyesinde tüm deklarasyonlar Şilem deklarasyonlarıdır. Kontrat yerine getirilirse ikramiyesi vardır.

Takeout Double : Apel Konturu

Team : Takım

Trefl : Sinek, Club

Tricks : Löve, alınan el.

Trump : Koz

Unbalanced : Dengesiz

Undertricks : Eksik çıkan, batan eller.

Uyandırma Konturu : Konuşmalar sırasında ilk yada ikinci turda, seviye fazla yükselmemiş durumdayken (en fazla 2 seviyesinde) iki oyuncu Pas geçtikten sonra atılan kontur Uyandırma Konturudur. Ortağı konuşmaya zorlar.

Vale : (Jack) Briçde dördüncü büyük onör.

Void : (Şigan) Bir rengin boş olması.

Vulnerable : Zonlu

W.B.F. : Dünya Briç Federasyonu

Zon : Briç oyununda 100 sayıyı tamamlayan bir kontratı yerine getirmek zon yapmak anlamına gelir. Bunun için kozlu ve kozsuz oyunların sayıları vardır. Birinci Sanzatu 40 sayı, diğerleri 30 sayıdır. Majör renklerin her bir seviyesi 30 sayı, Minör renklerin her bir seviyesi 20 sayıdır. Dolayısıyla 3 Sanzatu oynayıp kontratı yerine getirirseniz $40+30+30=100$ sayı alırsınız, 4 Pik oynayıp kontratı yerine getirirseniz $4 \times 30=120$ sayı alırsınız. Her iki durumda da 100 sayıyı tamamladığınız için Zon yapmış olursunuz. Zon yapmanın ikramiyesi vardır. Zon yapmak için manş skor konuşmuş olmak gerekir.



**DÜNYA BRİÇ
FEDERASYONU**

www.worldbridge.org



**TÜRKİYE BRİÇ
FEDERASYONU**

www.tbificfed.org.tr



**AVRUPA BRİÇ
FEDERASYONU**

www.eurobridge.org



<http://genc.tbificfed.org.tr>