

Takım Maçı ve IMP Skorlaması

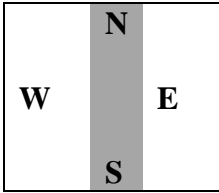
Takım maçının tanımı?

4'lü takım maçı, 6 oyuncudan kurulu iki takımın, birer çiftleri ile 2 masada karşılaşarak, aynı anda 4 oyuncusu ile, oynayan ya da oynamayan bir kaptanın yönetiminde ve turnuva direktörü otoritesinde uluslararası briç kuralları ile karşılaştıkları yarışma şeklindedir.

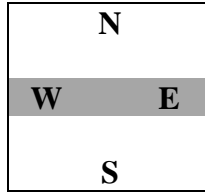
Takım maçı

Takım maçları, iki takımın birbiriyle maç yapması şeklinde organize edilir. Takımlar, maç yapacakları takıma karşı, iki çiftleriyle karşılaşarak maç yaparlar. Bir takım, turnuva organizasyonu tarafından belirtilen kadar oyuncudan oluşur. Ancak, takımlar bir maça, 2 çiftleriyle çıkarlar. Takımın diğer oyuncuları, sonraki maçlarda oynamak üzere yedek kalırlar. Genellikle bir takım maçı turnuvasında takımlar, oynamayan kaptan (npc) ve 6 oyuncudan olmak üzere, 7 kişiden oluşur. 6 oyuncu çoğu zaman, 3 ortaklıktır.

1 nolu masa



2 nolu masa



1 nolu masada takımın bir çifti NS otururken, diğer masada EW yönlerinde oturur. Bu şekilde, bir el, takımın maçı oynayan iki çifti tarafından, diğer takıma karşı, iki ayrı yönden oynanarak, her bir masada elde

edilen iki skorun bir biriyle mukayese edilmesi sağlanır. Mukayese sonucunda, her elin skor farkı puana dönüştürülür. Takım rakip takımın çiftlerine karşı kendi çiftlerinin elde ettiği sonuca göre puan kazanır.

Takım maçlarında skora, IMP (International Match Points) cinsinden yapılmaktadır. Bu skora tipine göre, iki masada bir takımın elde ettiği her el için iki skor vardır. Bu skorlar her el için tek tek birbirleriyle mukayese edilerek, aradaki fark IMP skalasındaki aralığa göre bir puan almaktadır. Şöyle ki;

A takımını 1 nolu masada NS ve 2 nolu masada EW olarak maça çıkmış olsun. 1 numaralı el her iki masada da oynandığında elde edilen sonuç:

Masa 1

El	Kontrat	Suç	NS	EW	1	2
1	3♠ N	=	140		5	

Masa2

El	Kontrat	Suç	NS	EW	1	2
----	---------	-----	----	----	---	---

1	4♠ N	-1		50	5	
---	------	----	--	----	---	--

A takımını eli 3♠ oynayıp tam yaparken, diğer masada rakipleri 4♠ demişler ve A takımının bu masadaki çifti 4♠'i batırarak, 50 sayı kazanmıştır. A takımı bu elden, 1 nolu masada 140 ve iki nolu masada 50 olmak üzere, toplam 190 kazanmıştır. IMP skalasında 190'ın karşılığı olan 5 IMP'dir. A takımı bu elden 5 IMP kazanmıştır.

Her el için bu mukayese yapılacak ve bütün ellerin sonucunda, takımların kazandıkları IMP'lerin toplamı bulunacaktır. Aradaki fark, bir takımın maçı toplam kaç IMP ile kazandığını belirleyecektir. Ayrıca Victory Point (VP) tablosundan IMP farkına bakılarak, maçın sonucu bulunacaktır.

IMP SKALASI

Skor	IMP
0-10	- 0
20-40	- 1
50-80	- 2
90-120	- 3
130-160	- 4
170-210	- 5
220-260	- 6
270-310	- 7
320-360	- 8
370-420	- 9

Skor	IMP
430-490	- 10
500-590	- 11
600-740	- 12
750-890	- 13
900-1090	- 14
1100-1290	- 15
1300-1490	- 16
1500-1740	- 17
1750-1990	- 18
2000-2240	- 19

Skor	IMP
2250-2490	- 20
2500-2990	- 21
3000-3490	- 22
3500-3900	- 23
4000+	- 24

A ve B takımının 4 el oynadıklarını ve 4 elin sonunda A takımının çiftlerinin her iki masadaki skor kağıtlarının şöyle olduğunu farzedelim:

Masa 1

El	Kontrat	Suç	NS	EW	1	2
1	3♠ N	=	140		5	
2	3N E	+1		430	1	
3	2♥ N	=	110			1
4	4♠ S	=	620		10	

Masa2

El	Kontrat	Suç	NS	EW	1	2
1	4♠ N	-1		50	5	
2	3N E	+2		460	1	
3	2♥ S	+1	140			1
4	3♠ S	+1	170		10	

Skaladan ve skorlama örneklerinde göreceğiniz gibi fazla yapmadan kaynaklanan skorlar küçük aralıktaki farklara göre, IMP almaktadır ve 1-2 IMP kayıp veya

kazancın takım maçı açısından önemi nispeten azdır. Kontrata batmak, yanlış kontrat oynayarak yapılabilecek başka bir kontrat skorunu kaybetmek, konturlu partskor kontratı yaptırmak, zonda konturlu rakibin kendi kontratını oynayarak elde edebileceği bir skora mukayese ile çok daha fazla sayı kaybetmek, diğer masadaki normal bir skora mukayese edilerek kaybedilen ve/ya kazanılan IMP'nin çok büyük ve telafisi zor kayıp ve kazançlara neden olmaktadır.

IMP skorlamasına göre, takım maçları dışında çeşitli turnuvalar da organize edilebilmektedir. Bunlardan Butler, IMP Average, IMP Total Across the Field, IMP Datum en yaygın olanlarıdır.

Takım maçı, turnuvaların organizasyonuna göre, 2 devreli veya tek devreli oynanabilir. İki devreli maçlarda, birinci devrenin sonunda, takımın oynayan çiftleri biraraya gelir ve skor hesabı yaparlar. İkinci devre, aynı çiftler birbiriyle karşılaşmayacak şekilde takımlar yeniden yerlerini alırlar ve maçın ikinci devresi oynanır.

Takım Maçı Stratejisi

Bu skora şekline göre oyun mantığının nasıl olması gerektiğini izah edelim.

En güvenli kontratı seçiniz.

İkili turnuvalarda 10 sayı fazla yazması nedeni ile NT kontratı oynamak anlaşılır bir şekilde kazanç elde etmenin bir yoludur. Minör kontrat oynamak yerine, daha riskli ve az sayıdaki fite rağmen majör kontratı oynamak o el için çok yüksek, belki de en yüksek MP skoru almanızı sağlayabilir. Bu nedenle, ikili turnuvalarda girdiğiniz risklere takım maçında girmenize gerek yoktur. Çünkü, kontrat skorlamasından doğan farklar, IMP skorlaması aralıklarında ya sıfırlanmaktadır ya da 1 IMP gibi çok küçük bir fark yaratmaktadır (4♥ 120, 3NT+1 130 sayıdır. Fark 10 sayıdır ve IMP skalasında 0-10 sıfır IMP'ye karşılık gelmektedir).

Stratejiniz kozu en uzun ve emin olan kontratınızı seçmek olmalıdır. Yapabileceğiniz seviyede kontrat söylemelisiniz. Zonda değilken alacağınız zon ikramiyesi 300 olduğundan, zon söyleme eğiliminde olmamalı, agresifçe zon deyip batarak partskor kontratı kaybetme riskine girmemelisiniz. Zondagken alınacak ikramiye 500 olduğundan, strateji tam tersidir. Zondagken, daha agresifçe zon kontratları söylemek eğilimi içinde olmalıyız.

Partskor kontratları oynarken, major fit aramak için gereksiz yere seviye yükseltmemeniz ve minor koz fitiniz varken NT kontratı oynamayı seçmemeniz gereklidir.

İkili turnuvada 140 üzerinde bir skor kaybetmenin telafisi, o elde diğer çiftlerin zon yapıyor olmasını gerektirir. Takım maçında bu böyle değildir. 1-2 IMP zararla atlatılabilir. Bu nedenle, ikili turnuvalarda fazla yükseldiğinizde, rakibiniz yüksek bir skor elde etmek için riske girerek sizi konturlama eğiliminde olurken, takım maçlarında konturlu partskor yaptırmak büyük IMP kayıplarına sebep olduğundan, rakipleriniz riske girerek bir elde büyük sayı alma peşinde olmayacaklardır.

Overcall'lar

İkili turnuvada oyuncular sık sık hafif overcall yaparlar. Takım maçında bu risklidir. Zonda veya 2 seviyesinde overcall yaptığınızda, oynama gücü yüksek uzun ve iyi bir renk veya açış gücü olmalıdır.

Kompetisyon ve Uyandırma

Çok katı davranmayın. Özellikle zodayken, iyi bir renginiz veya gücünüz yoksa, rakiplerinizin düşük seviyede kontratlarını oynamalarına izin verebilirsiniz. Kozun uzun olması elin gücünden daha önemlidir. Toplam 9 kart fitiniz olmadığında, 3 seviyesinde oynamaya çalışmayın.

Konturlar

Bir batmaya yakın olan kontratları konturlu oynamaya çalışmak size çok az şey kazandıracakken, çok fazla şey kaybetmenize neden olur. Özellikle, partskor kontratlarını konturlu oynamak az kazanç, çok kayıp riskidir. En az iki batacağına emin olmadığınızda, konturlu oynamaya çalışmayın. Rakipler bir zon kontratınıza karşı baraj yapmışlarsa ve siz üstlerine zonunuzu tekrar söylemekle konturlu oynatmak arasında tercih yapacağınız zaman, genellikle kontur atıp hanenize artı skor yazmayı tercih edin. 5 seviyesinde zonunuzu yeniden söylemek, şileme çeyrek kaldı demektir (detaylı bilgi için kompetitif bölümünde forsing pas konusunu inceleyiniz).

Baraj

Rakipleriniz zonda zon söylediklerinde, zonsuzken baraj yapmayı düşünüyorsanız, bunu ikiden fazla batmayacağınızı düşünüyorsanız yapın. Eğer zodayken baraj yapmayı düşünüyorsanız, bu sefer de birden fazla batmayacağınızı düşündüğünüz ellerde baraj yapın. Daha fazla batışlarda baraj yapmak, IMP skorlamasında size fazla bir kazanç getirmez. Oysa, kaybetme riskiniz çok yüksektir. Kararsız kaldığınız ellerde, bırakın rakipler kontratlarını oynasın ve siz batırmaya çalışın.

Kart Oyunu

Fazla Löveler

Deklaran olduğunuzda, fazla löve yapacağım diye asla kontratınızı riske sokmayın. Hatta, bir iki fazla löve kaybına sebep olacağını bilseniz bile, her zaman kontratınızı yapmak için en güvenli yolu tercih edin.

Ataklar

Sıradışı bir atak yaparak büyük sayı elde etmeye çalışmaktan kaçının. Uzun vadede normal atağınızı yaparak kazançlı çıkarsınız. Sizin elinizle ortaklarınıza karşı oynayan rakibinizin yapacağını düşündüğünüz atağı yapmaya çalışın. Sıradışı dahice hamlelerinizi, ataktan sonra dummy'nin yere açıldığı ve ortağınızla haberleşmeye başlayıp daha fazla bilgiye sahip olacağınız sonraki kısımlarına saklayın.

Defans

Rakiplerinizin kontratlarına karşı defans yaparken mantıklı bir şekilde agresif ve iyimser olun. Eğer, bir dağılıma karşı kontratı batırma ihtimaliniz varsa, o dağılımı hayal ederek defans yapın. Batarı olan bir kontratı batırmak, takım maçının temel hedeflerinden biridir. Hayal ettiğiniz dağılım ve/ya onörler, düşündüğünüz gibi çıkmadığında fazla löve kaybetme riskiniz olsa bile, kontratı batırmak için bu dağılımı hayal ederek defansınızı planlayın ve yapın. Batan bir dağılım bulup, buna uygun defans yapmanız gerekir. “Ama düşündüğüm çıkmazsa fazla olur”un takım maçında yeri yoktur.