

PUAN ÇEŞİTLERİ VE UYGULAMA ALANLARI, HESAPLAMA YÖNTEMLERİ

- 1- ONÖR PUAN
- 2- DAĞILIM PUANI
- 3- ETKİ PUANI
- 4- TUTUŞ PUANI

GENEL YAKLAŞIM: İYİ VE KÖTÜ PUANLAR

Her zaman bitişik onörler ayrı onörlerden çok daha iyidir.

Rx

Dxx

Vxx yerine DVx, RDx yada RDVx her zaman daha iyidir.

ADx Vx yerine ADVx çok daha iyidir

Ax Rxx yerine ARxxx çok daha iyidir

Bir elde A ve R'nin fazla olması her zaman D yada V'nin fazla olmasından iyidir. AR fazla ise oynama, DV fazla ise defansta kalmaya çalışmak gerekir.

ARDV10 987 Onör ve ara kâğıtlar bir elde 13 kâğıttan, 8+ den fazla ise bu iyi puan gösterir +1DP gücü taşır

Vxx kötü bir puandır, Vx Onör puan olarak genelde değer taşımaz

Bitişik onörler çıplak ise bu kötüdür Örnek DV iki parça yada RD iki parça yada RDV 3 parça hep -1 Dp'dır

DV yerine DVx her zaman daha iyidir. RD yerine RDx her zaman daha iyidir RDV yerine RDVx daha iyidir

As tek yerine Axxx daha iyidir

D10x her zaman Dxx'den daha iyidir

Ax Dxx Vxxx xxxx yerine ADVx xxxx xxx xx'den daha iyidir

Koz oynarken onörlü ikinci 5+renk her zaman iyidir. +1 Tp yada +1 Dp taşır

Ortağıma 4+fit varken Onörlü 6'lı başka uzun renk her zaman iyidir. +1Tp taşır

RVx 10x yerine RV10x daha iyidir.

ONÖR PUANI (OP): Matematiksel puandır. İlk açışta yada araya girişte yada cevap verirken kullanılır. Fit yokken hesaplanır.

As= 4 Puan

Rua= 3 Puan

Dam= 2 Puan

Vale= 1 Puan

DAĞILIM PUANI (DP) : Fit yokken hesaplanır Onör puanların üzerine eklenir. Gerçek güç DAĞILIM PUAN GÜCÜDÜR.

As= 4 Puan

Rua= 3 Puan

Dam= 2 Puan

Vale= 1 Puan

İLAVE Dağılım Puan (DP) ları:

AV10 her zaman ADX'den daha iyidir. AV10 2 löve yapma olasılığı %75 ike ADx'in 2 löve yapma olasılığı %50'dir. Bu nedenle **AV10** varsa her zaman **+1DP** eklenir.

Her **10** lu için **=0,5Dp** eklenir ama AV10 için +1Dp eklenmiş ise ayrıca 10'ludan ilave 0,5Dp eklenmez. Sadece birinden DP eklenir

ARDV10 987 Onör ve ara kâğıtlar bir elde 13 kâğıttan 8'den fazla ise bu iyi puan gösterir +1DP eklenir.

Onörlü 5'li renk varken, yine onörlü 5'li başka renk varsa 2. Beşli renkten +1DP eklenir.

Onörlü 6'lı renk varsa +1DP eklenir.

ETKİ PUANI (EP) : ARDV ARD ARD ARD 37Op ile 7NT 13 löve alınır. Demek ki doğru puan hesabına etki puanı denir.

Etki puanı 40Op değil, 37OP üzerinden hesaplanır.

Etki puanı hesaplanırken asla DP eklenmez. OP üzerinden hesaplanır. Kayıp puanların 2puanına +1 EP eklenir, 1kayıp puana 0.5EP eklenir.

ADxxxx RV eksik= 4 puan

Rx A eksik= 4 puan

ADVx R eksik=3 puan

x A eksik=4 puan

= **160P** Eksik puan=15 puan 37-15Puan= **22 EP** Etki puanı değerindedir.

Axxxxx RDV eksik= 6 puan eksik
DV AR eksik= 7 puan ama DV 3 kayıp puan var = +1,5EP
RDx A eksik= 4 puan eksik
AD R eksik= 3 puan eksik ama D 2 kayıp puan var=+1 EP
= **180p** 20 eksik puan 37-10=17EP ama 2,5 EP değerinde kayıp puan var **19,5 EP** vardır.

AV10xx RD eksik 5 puan eksik
RDxxx AV eksik 5 puan eksik
Ax R eksik 3 puan eksik
x A eksik 4 puan eksik
= **140p** 17 Eksik puan 37-17=**20 EP** vardır.

RVxx AD eksik 6 puan eksik
DVx AR eksik 7 puan eksik V=1 kayıp puan= 0,5EP
Axx RD eksik 5 puan eksik
Rxx AR eksik 7 puan eksik
= **140p** 25 eksik puan 37-25=12 EP 0,5EP ile **12,5 EP** vardır.

R A eksik 4 puan eksik ama R=3Kayıp puan= +1,5 EP
ADxxx RV eksik 4 puan eksik
DVx AR eksik 7 puan eksik ama V den 1Kayıp puan= +0,5 EP
Rxxx ADV eksik 7 puan eksik
= **150p** 22 puan eksik 37-22=15EP ilave +2EP ile **17 EP** vardır

X A eksik 4 puan eksik
AD10xxx RV eksik 4 puan eksik
- 0 eksik 0
AVxxxx RD eksik 5 puan eksik
= **110p** 13 puan eksik 37-13=**24 EP** vardır.

TUTUŞ PUANI (TP) : 8+Fit koz bilen ilk kişi DP üzerine TP ekleyerek fiti ortağına bildirir. 53 yada 62 koz Tutuş puanlarını kısa koz olan yer ekler. 5'li yada 6'lı uzun koz olan el TP eklemes. Ancak 44 yada 54 yada 64 koz varken bunu iki tarafta biliyorsa her iki tarafta TP ekler. İki elde 8 koz varken en iyi koz dağılımı 44, sonraki iyi dağılım 53 sonra 62 dir.

İLAVE TP NERELERDEN EKLENİR (8+kozu bilen kişiler TP hesaplar)

9.Koz +1 Tp

10.Koz +1 Tp

8+kozumuz varken 5'li ikinci renk varsa +1 Tp eklenir

8+Koz varken 6'lı ikinci reng varsa +2 Tp eklenir

Xx Dx Rx Ax varken +1 TP eklenir Ancak Vx den TP eklenmez. Birden fazla 2'li renk varsa sadece birinden +1TP eklenir

X singleton (TEK) renk varsa 8 kozla +2TP, 9+kozla 3TP eklenir, birden fazla tek renk varken sadece birinden TP eklenir.

_ Şişan renk varsa (bir renkten hiç yoksa) 8koz varken +3TP ama 9+koz varken 5TP eklenir.

4+ fitimiz ve 9+kozumuz varken ikinci onörlü 6+renk varsa ilave +1TP eklenir.

Örnek-1

Açan AV10xx RVx DVx xx= 13DP 4'lü fit sonrasında xx den +1Tp = 14Tp

Ortağında RDxx Dxxxx ARx x el varken

RDxx +1Tp (9.kozdan)

Dxxxx +1Tp (5'li 2. Renk)

ARx

X +3 Tp 9+koz olduğu için (singleton renkten)

= 14Op 19Tp

1♠ p 4♣ p 4♣=13-15Op 4+fit

4♦ p 4NT p

5♣ p 5♠ p 5♣=1-4KK

P p

Örnek-2

Açan	Ax ADVxxx	Axxx	x	15Op	16DP	37-16=21 EP
Cevapçı	Rxx Rxxx	RDxx	xx	11OP	13Tp	37-25=12 EP

1♥	p	3♦*	p	3♦*=Bergen 10-12 Op 4'lü fit dengeli el
4♣**	p	4♦	p	4♣**=♣ kısa 15+Op
4NT	p	5♣	p	5♣***=1kk
5♦	p	6♣****	p	6♣****= 9 koz olduğu için D var ya ♣R yada diğer iki R var demektir.
6♥	p	p	p	

Örnek-3

Açan	ARxxx	x RDxxx	Ax	16Op	17Dp	37-15=22EP	22Tp
Cevapçı	DVxx	xxx Ax	RDVx	13Op	13Dp	37-23=14EP	15Tp

1♠	p	2♣	p	
2♦	p	2♠	p	3+♠ 15+Tp
4♥	p	4NT	p	
5♦*	p	6♠	p	5♦*=0-3KK
P	p			

Örnek-4

Açan	ARxxx	RDxx	Axx x	16Op	16Dp	37-16=21EP	21Tp
Cevapçı	xx	AVxxxx	Rx AVx	13Op	14Dp	37-21=16EP	16TP

1♠	p	2♥	p	
4♣*	p	4♦	p	4♣*=♣ kısa 16+Tp Açan atlayarak kısa göstermesi hep 16+TP gösterir
4NT	p	5♠	p	
5NT	p	6♦	p	
7♠	p	p	p	

Örnek-5

Açan	RVx	Axx	DVxxxx	x	11Op	12Dp	16Tp	37-22=15+0,5= 15,5 EP
Cevapçı	ADxxxx	DVx	A xx		13Op	14Dp	14Tp	37-18=19+0,5=19,5 EP

1♦	p	1♠	p	
2♦	p	3♣	p	
3♠	p	4♦	p	
4♥*	p	4NT	p	4♥*=♣ kontrolü var demektir olmasaydı 4♠ derdi
5♥	p	6♠	p	
P	p			