

BÜTÜN OYUNCULARIN BİLMESİ GEREKEN YAYGIN KURALLAR VE BRİÇ ADABI

KURALLAR

1. Bir kart ne zaman oynanmış sayılır?

Bir kartın oynanmış veya oynanmamış sayılması deklaran ve defans için farklıdır. Deklaran için kart yüzü açık bir şekilde masaya değerse veya neredeyse değerse veya oynandığına işaret eder şekilde tutulursa. Defanstaki oyuncular içinse kartın yüzünün ortağınca görülür bir biçimde tutulmuş olması halindedir. Direktör çağırıldığı zaman çoğu kez oynanan kartın görsel olarak sunulmasını soracaktır.

2. Alert noksanlığını ne zaman duyurmalı?

Oynayan ve defans için farklıdır. Defanstaki oyuncular alert noksanlığını elin oynanması bitmeden duyurmamalıdır, aksi halde ortaklarına usulsüz bilgi vermiş olurlar. Oynayan, kendi tarafının alert noksanını deklarasyon bittikten ve atak yapılmadan önce duyurmalıdır. Alert noksanı yaptığını farkına varan herhangi bir oyuncu en kısa süre içerisinde direktör çağırılmalıdır. Buna hatalı veya noksan açıklamalar da dâhildir.

3. Bir alertin açıklanması

Biri alert kartını çıkartır ve siz ne manaya geldiğini bilmek istediğinizde, uygun ifade "Lütfen açıklayın" dır. O anda faydalı bir bilgiye ihtiyacınız yoksa sormayın; aksi halde konuşmalar bitene ve ortağınız kapalı atak yapana kadar bekleyin. Alertin anlamını zaten biliyorsanız ortağa bilgi vermek için anlamını sormayın. Bir alerti açıklayacağınız zaman konuşmanın anlamını söylemelisiniz, konvansiyonun adını değil."Drury" demeyin, bunun yerine limit tutuş deyin. Ne anlama geldiğinden emin değilseniz, tahmin yapmayın.

4. Cezalı kart düzenlemesi

Sadece defanstakilerin cezalı kartı olabilir. Eğer cezalı kartı oynayan kişi atakçı ise ,o kartı oynamalıdır.Eğer ortağı atakçı ise oynayan o rengin atak edilmesini yasaklayabilir (Bu noktadan sonra cezalı kart geri alınır ve artık cezalı kart olmaktan çıkar) veya cezalı kartı oynayanın ortağına istediği bir atağı yapmasına müsaade ederek cezalı kartın ilk fırsatta oynanması şartıyla kalmasını isteyebilir.

5. Masada bir usulsüzlük meydana geldiğinde ne yapmalı?

Direktörü çağırın.(Oyun bitene kadar beklemesi gereken yer olma durumunda değilseniz) Kendi kuralınızı uygulamayın. Çoğu insan kuralları tam olarak bilmezler. Direktör kuralları tam bilir.

6. Yerin hakları

Yer olan oyuncu sadece şu üç şeyi yapabilir: (A) Oynayanı yerden mi yoksa elden mi oynayacağına dair uyarabilir; (B) Oynayan bir renge iştirak etmediği zaman o renkte bir kartının olup olmadığını mesela "pik yok mu ortak" (C)Kartlar oynanırken bütün kartları görmeyi isteyebilir.

7.Deklarasyonun gözden geçirilmesi

Biri deklarasyonun gözden geçirilmesini isterse rakiplerden herhangi birisi tarafından(paslar dâhil) deklarelerin tamamını verilmelidir.

8. Yanlıř deklare (Mis-Bid) dzenlemesi

Deklarasyon veren bir kiři daha sonra fikrini deęiřtiremez. Bidding box kullandıęımızdan dolayı mekanik bir nedenden dolayı yapılan deklarasyon hatalarının dzeltilmesine izin verilmesi uygun hale gelmiřtir. Niyet etmedięiniz bir deklareyi kutudan ekmiřseniz ortaęınız bir harekette bulunmadıęı srece deęiřtirebilirsiniz.

9. Lve Talebi (Claim) nasıl yapılmalı

Kartlarınızı masaya aın. Eli nasıl oynama niyetinde olduęunuza dair tam aıklama verin. Rakipler tatmin olana kadar kartlarınızı masada bırakın. Lve talebiniz yetersizse, defanstaki oyuncular direktr aęırabilirler. Lve talebi (claim) yapıldıęı an oyun durur. Defanstakiler "Oynamaya devam et" diyemezler.

10. Sırasız atak dzenlemesi

Deklaranın beř seeneęi bulunur:

A.Deklaran elini yere aar. Deklaran yer olur.

B.Deklaran ataęı kabul eder, ortaęına yeri atırır ve oyun saat istikametinde ilerler.

C. Doęru atak tarafına yanlıř atak yapan oyuncunun atak ettięi rengi ıkmasını isteyebilir. Bu seilirse, sırasız atak edilen kart deęiřtirilebilir.

D.Sırasız atak edilen rengin oynanmasını o kiři el tutmadıęı mddete yasaklayabilir.

E. Doęru tarafa istedięi herhangi bir ataęı yapmaya izin verir ve sırasız yapılan atak kartı masada majr cezalı kart olarak kalır.

11.Duraksama, tereddt nasıl ele alınmalı

Bazen bir oyuncu deklarasyon vermeden nce tereddt ettięi zaman o anda mmkn olabilecek karar sayısından tr ortaęına usulsz bilgi verir. Eęer sadece iki olası karar varsa, tereddt edenin dięer mmkn olabilecek seeneęinin ne olduęu ařıkr hale gelebilir ve bu yolla ortaęının ne trde bir hareketle devam edileceęine dair kolay karar vermesine imkn verir. Tereddt etme, duraksama yasadıřı deęildir. Duraksama ve tereddtten yararlanma yasa dıřıdır ve tereddt edenin ortaęının elinden geldięince byle yapmaktan geri durması řarttır. Ne sylesek de, tereddt edenin ortaęı olduęumuz zaman objektif olmamız epey zordur. Kendinizi rakiplerinizin tereddt ve duraksamalarından korumak iin rakibiniz ne zaman ařırı tereddt/duraksama yaparsa direktr aęırmalısınız. Bunu yaparken tereddt eden kiřiye kendisinin yanlıř hi bir řey yapmadıęını ama direktrle konuřmak ihtiyacında olduęunuzu kibarca bildirin. Direktr geldięi zaman neler olduęunu izah edin.Direktr olayı saptayacak, kusurlu olmayan tarafa el bittikten sonra zarar grdklerini dřnyorlarsa kendisini tekrar aęırmalarını syleyecektir.

12. Direktr masaya geldięi zaman nasıl davranmalı

Direktrn yetki ve sorumluluęuna bırakın. Bu onun iřidir. Direktr sizden bir řey yapmanızı isterse (mesela kartlarınızı masaya koyun)onu yapın. Direktr size bir soru sorarsa onu cevaplayın. Direktre kibar olun. Size hizmet ediyor.

13. Bidding Box kullanımı

Bir kartı ıkarmaya hazır olmadan asla bidding box'a dokunmayın. Aksi takdirde ortaęınıza usulsz bilgi verirsiniz ve rakiplerinize yardım edersiniz.

BRİÇ ADABI

1. Ataklar

Atak kartı yüzü yere doğru kapalı olacak şekilde kontrat skor kartına veya bridgemate'e yazılmadan önce yapılmalıdır. Zaman menfaati bakımından atak yapıldığı anda yer elini açmalıdır.

2. Asla eleştiri ve tavsiyede bulunmayın

Eleştirmek yasa dışı, etik olmayan ve kaba bir davranıştır. Tavsiyede bulunmak kötü strateji, istenmeyen veya kolayca yanlış olabilir. Yorumlarınızı sadece seans sonunda ve devamında kibar bir biçimde ortağınıza saklayın.

3.Geç kalma cezası verince nasıl davranmalı

Hemen halden şikâyet etmeyin. Arada sırada herkes oyunda geç kalabilir."Ama önümüzdeki çift bitirmedim" veya "Bizi takip eden çift hareket etmeye hazır değil" demeyin. Unutmayın ki briç zamanlı bir yarışmadır.

4.Yavaş oyuncularını nasıl ele almalı

Herhangi biri aşırı yavaş olduğu zaman, o oyuncuyu ikaz etmeyin. Direktörü çağırın ve onu hakem ele alsın.

5. Oyun sırasında önceki ellerin tartışılması

Bunu yapmayın. Oyunu sürdürün ve diğer masalardaki bordu oynamamış insanlara ne olduğunu duymalarına imkân vermeyin.

6.Kahvehane hareketi

Kahvehane hareketi düşünecek hiçbir şeyiniz olmadığı zaman tereddüt etmektir. Yasa dışıdır.

7.Tempo

Bütün deklarasyonlarınızı ve kart oynamalarınızı eşit bir tempo ile yapın-ne çok hızlı ne de çok yavaş. Her iki hareket de ortağınıza almaya yetkili olmadığı bilgiyi verebilir.