

## Briç Milli Takımı Seçme Turnuvası

Haziran ayı içinde Portekiz'de yapılacak Avrupa Şampiyonası'nda ülkemizi temsil edecek takımın belirlenmesi için TBF (Türkiye Briç Federasyonu) tarafından düzenlenen Milli Takım Seçme Turnuvası 27 Şubat - 5 Mart tarihleri arasında İzmir Büyük Efes Oteli'nde oynandı. Turnuvaya toplam 14 takım katıldı. Turnuva şartnamesine göre bir takım en az 4, en çok 6 oyuncudan oluşabilir; eğer takım kaptanı oyuncu statüsünde değilse bu sayı 7'ye çıkabilir. Takım oyuncularının ustalık puanları (master point) dikkate alınarak önceden belirlenen iki seri başı takım hariç, geri kalan 12 takım ikişer ikişer eşleştirilerek 64 board'luk knock-out (yenilen elenir) maçları ile turnuvaya başladı. Bir günde tamamlanan bu ön elemelerden sonra toplam takım sayısı 8'e (ön elemeyi geçen 6 takım ve iki seri başı) düştü. Sonraki dört gün boyunca çeyrek ve yarı final maçları (günde 48 board'tan 96 board'luk knock-out maçlar) oynandı. Beşinci günün sonunda büyük finali oynayacak iki takım belirlenmişti. Final maçı toplam 128 board olarak iki günde oynandı. Özetle Türkiye'yi temsil hakkını kazanan takım, eğer ön eleme de oynamışsa, tam yedi gün süren (ilk gün: 64 board = 9 saat 20 dak, sonraki dört gün: günde 48 board = 7 saat, son iki gün: günde 64 board = 9 saat 20 dak.) toplam 384 board'luk = 56 saat'lik bir briç maratonunu başarı ile tamamlamış oldu. Yedi gün boyunca takım olarak her gün 8-9 saat hiç konsantrasyonunuzu kaybetmeden bir işe kafa yormanın ne denli yorucu ve yıpratıcı olduğunu tahmin edersiniz, hele bir de aynı biçimde, aynı işe kafa yoran bir rakip takım ile dirsek dirşeğe rekabet halinde iseniz. Ancak, Avrupa Şampiyonası'nın tam 13 gün süreceği göz önüne alınırsa,

böylesi yıpratıcı bir seçme turnuvasının bile neredeyse yetersiz olduğu düşünülebilir.

Briç çoğumuza belki bir oyun, belki bir hobi gibi gözükebilir; ama insanın fiziksel, psikolojik ve ruhsal sınırlarını böylesine zorlayan benzeri yarışma türlerinin (en başta satranç olmak üzere) hemen hepsinin "spor" adı altında ele alındığı da not etmekte fayda var. Sınırların zorlanması bir yana, olaya bir sporcu ve takım oyuncusu zihniyetiyle yaklaşılmadıkça, böylesi bir maratonda başarılı olmanın ne denli güç olduğu kolayca tahmin edilebilir.

Seçme turnuvasının bir başka özelliği de yarı final maçlarının ve final maçının "view-graph" (veya "rama") yoluyla naklen yayınlanması idi. Seyirciler, ortadaki büyük perdede oyuncuların her hareketini (sanki film seyrederek gibi) renkli ve canlı olarak izlerken, yandaki perdede elleri ve hamleleri anında takip edebiliyorlar ve bir yandan da ustalarından oluşan bir kadronun (Nafiz Zorlu, Serdar Özkân, Tezcan Şen, Koray Selçuk) yorumlarını ve espirilerini dinleme ve isterlerse kendi yorumları ile ortama katılma fırsatı buluyorlardı.

Sonuç olarak 27 Şubat - 5 Mart tarihleri arasında, İzmir Büyük Efes Oteli'nde gerek turnuva organizasyonu gerek view-graph organizasyonu açısından hemen hemen kusursuz bir Briç Milli Takımı Seçme Turnuvası gerçekleştirildi. Turnuvanın galibi: "ÖZDİL", Türk Briç Milli Takımı.

Bu zorucu (zor ve yorucu) maratonu 128 board'luk final maçında FALAY takımını [Faik Falay (kaptan ve oyuncu), Orhan Ekinci, Murad Kilercioğlu, Süleyman Kolata, Zafer Şengüler] 322-262 yenen ÖZDİL takımı [Melih Özdil (kaptan ve oyuncu), Mehmet Ali Ince, Mesut Karadeniz, Nezih Kubaç, Gökhan Yılmaz] kazandı. Kendilerini tebrik ediyor ve Avrupa Şampiyonası'nda başarılarının devamını diliyoruz.

## Anektodlar

Milli Takım Seçme Turnuvası'nda elenmiş bir takımın iki oyuncusu arasındaki muhabbete kulak misafiri oluyoruz, biri diğerine şöyle diyor: "Eğer zannettiğinin yarısı kadar bilsen, bildiğinin de 3'de 1'i kadar oynasan, Milli Takım olurduk".

3NT kontratını oynamaya hazırlanan yaşlı hanımefendiye solundaki oyuncu ♠Q atak etti. Elinde ♠AJ6'ya (yerde üç boş) bakan hanım merak etti ve sağdaki rakip oyuncuya "ataklarınız nasıl?" diye sordu. Sağdaki oyuncu çok dürüstçe tüm bildiklerini aktardı: "sekans başı olabilir, yani QJxx'den ya da KQT9'dan olabilir; eğer KQT9'dan ise, Q'ın altına J'yi atmak gerekiyor". Yaşlı hanım yerden küçük ♠verdi, sağdan küçük. Ve sıra elinden kart vermeye geldiğinde, elindeki ♠J'ye çaresiz bir eda ile tekrar bakıp kısa bir tereddüt geçirdi, şirin şirin başını iki yana salladı ve gönlü razı gelmeyecek de olsa ♠J'sini Q'ın altına atarken serzenişte bulundu: "Ama bu hiç adil değil".

## Amatörler İçin

### El-Yer Oyunu

♠A76  
♥AQ5  
♦A964  
♣AT9

K  
B D  
G  
♠5  
♥-  
♦JT97643  
♣Q9874

Güney 6NT oynuyor, atak: ♦8. Nasıl oynamalı?

10 lövemiz hazır, eğer ♥ empi geçiyorsa, 3♠ lövesine, geçmiyorsa, 4♠ lövesine ihtiyaç var. O halde önce ♥ empasını atalım ki ♠'leri nasıl oynamamız gerektiğini öğrenebiliriz. Varsayalım ♥ empası tuttu, şimdi 3♠ lövesi yapmanın en güvenli yolu ♠K ve A çekip yerden J'ye doğru ♠ oynamak; bu oyun tarzı yalnızca solda ♠QTxx veya Q9xx varken kaybeder. Eğer ♥ empası tutmazsa, 4♠ lövesi almak için mecburen ♠A'ya gidip ♠Q'a empas atacağız ve ♠'lerin partaj (3-3) dağılımını ümit edeceğiz; yani kontratı yalnızca eğer Doğuda ♠Qxx var ise yapabileceğiz.

Bu el Milli Takım Seçme Turnuvası öncesi yapılan antrenman maçlarında gelmiş ve her iki masada da deklaranlar 6NT'ye batmıştı; hem de dağılım şu şekilde iken:

♠A76  
♥AQ5  
♦A964  
♣AT9

♠QT9  
♥K32  
♦872  
♣5432

K  
B D  
G  
♠KJ85  
♥64  
♦KQJ3  
♣KQ6

Dağılım böyle iken, 6NT nasıl mı battı? Deklaranlar önce ♠A'ya gidip (Batıdan ♠T) ♠Q'a empas attılar (Batı ♠J'yi Q ile kazandı), daha sonra ♥ empası atarak 11 löveye geldiler ve şimdiki 12 löve için ♠'i bilmeye kaldılar. Batıda QT sek mi, yoksa ♠'ler 3-3 mü? Her iki deklaran da ♠9'luya empas atmayı (yani QT sek ♠'e oynamayı) tercih etti ve Batın ♠9'lusu 6NT'yi batıran löve oldu.

### El-Yer Oyunu

B/Herkes

♠432  
♥KQ3  
♦AK5  
♣KJT6

K  
B D  
G  
♠5  
♥-  
♦JT97643  
♣Q9874

Batı	Kuzey	Doğu	Güney
1♠	D	3♠	4♦
4♠	D	P	5♣
D	P		

Milli Takım Seçme Turnuvası'nda gelen bu elde, Batı 1♠ açtıktan sonra ortağınız apel (take-out) konturu attı; Doğunun blokatif (♠'lere dayalı zayıf el gösteren) 3♠ deklaresi üzerine 4♦ dediniz, Batının 4♠ deklaresini ortağınız konturlayınca da 5♣ diyerek ikinci renginizi deklare ettiniz ve Batının konturu ile deklarasyon sona erdi. Konturlu 5♣'e Batı ♦2 atak etti; yerden ♦A, Doğudan ♦8. Nasıl devam etmeli?

## Matematik Seminerleri

### Problem Semineri 95/7

7 Haziran 1995, Çarşamba,  
Saat 15:00-17:00

1- Üç boyutlu uzaydaki noktaları her rengi en az bir kez kullanmak üzere beş değişik rengine boyuyorum. En az dört değişik renk içeren bir düzlemin bulunduğunu gösteriniz.

2- Düzlemdaki noktaları iki değişik rengine boyuyorum. Bütün köşeleri aynı reнге boyanmış ve kenar uzunluğu ya 1 ya da √3 olan eşkenar bir üçgenin bulunduğunu gösteriniz.

3- Düzlemda herhangi bir nokta seçip, bu noktaya olan uzaklığı irrasyonel bir sayı olan tüm noktaları siyaha boyuyorum. Bu yolla düzlemdaki bütün noktaları siyaha boyamak için böyle en az kaç nokta seçmek gerekir?

4- Düzlemdaki noktaları n değişik rengine boyuyorum. Bu boyama işleminin, hangi n değerleri için, aralarındaki uzaklık 1 olan aynı rengine boyanmış herhangi iki nokta bulunmayacak biçimde yapılmasının mümkün olduğunu belirleyiniz.

Seminerler, "TÜBİTAK Bilim Adamları Yetiştirme Grubu, Atatürk Bulvarı, No: 221, Kavaklıdere, Ankara" adresinde yapılmaktadır.

(Haziran ayında yapılacak bu tek seminerden sonra ara veriliyor Ekim ayında yeniden başlanacaktır.)

1. Board: (Ing) Briç elerinin karışmadan raporunun sağdaki listede tanımlanmış 4 çeli olan plürik veya metal bir briç masasının. Her board'un üzerinde tanımlanmış olup olmadığı (valüabilite) ve deklarasyonları hangi oyuncuların (deklar) izlenmektedir.

2. Takım Maçı: Dört kişilik takım olarak oynadığı bir turnuva çeşidi. Aynı takım (gizli) (yavaklı) aynı masada farklı yollarla oturma rakip takımın (gizli) karışımı elenir oynarlar. Yan masada ise gelecekteki diğer masada rakip takımın (gizli) giderek, masanın rakip takımın (gizli) giderek diğer masada takım oturmaya gider. Amaç her board'u takım olarak kazanarak daha iyi skor yapmaktır. Her board için skor farklıdır aynı aynı hesaplanır ve ilavetine her yarıda geçiren olan bu skaya göre (IMP) (International Match Point) çevrilir. Daha fazla IMP toplayan takım maçın galibidir. Toplam IMP farkı ayrıca galibiyet puanını, VP'ye (Victory Point), çevrilir. Dörtü takım maçları çok değişik şekillerde (Lig, Knock-out, Swiss, Board-a-Match, Wheel Lig, vs.) düzenlenir. Bu takıma karıştıran toplam board sayısı müsabaka tipine göre değişir ve buna bağlı olarak farklı IMP-VP skalaları kullanılır.

3. View-Graph: (Ing) Briç maçlarının aynı bir tabanda kâğıtların perdeleri üzerinde eller ve hamleler okularla sunulmuş çok sayıda seyirci tarafından rahatlıkla izlenebileni sağlayan düzendir.