

VİDO KÜBÜ İÇİN REFERANS POZİSYONLARI

Ders – 0
OYUN TÜRLERİ ve TANITIM

Osman F. Güner

Referans Pozisyonu Nedir?

- Bir maç sırasında karşınıza sık sık çıkabilecek bir pozisyonun detaylı analizi
- Oyuncu bu analiz sonuçlarını hatırlayarak maç sırasında benzeri bir pozisyonda en doğru Vido kararını alabilir
- On derslik bir seri ile Vido kararı için referans pozisyonlar eğitimi, Başkent Tavla Derneği için geliştirilmiştir

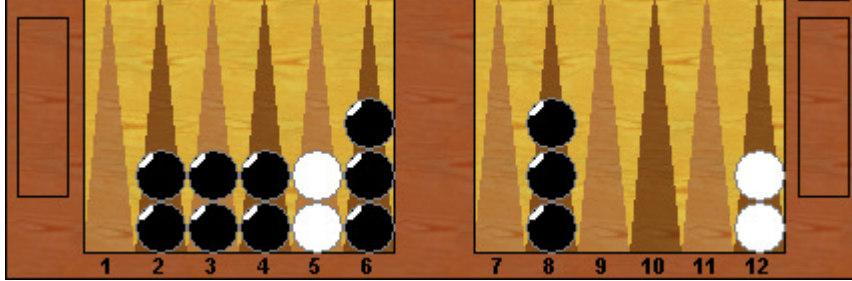
Kaynak

- Bu 10-derslik eğitim programı, tümüyle Kit Woolsey'in bir kitabının sunum halinde tercüme edilmesinden oluşmuştur
 - Kaynak: "The Backgammon Encyclopedia, Vol 1; Cube Reference Positions", Gammon Press, 20002, Arlington, MA, USA
- Poziston analizleri, Snowie yazılımının en yüksek hassaslıktaki rolloutu ile yapılmıştır
- Pozisyonlar, Vido kararının değişebileceği eşik noktası çevresinde odaklanmıştır
- Varılan Vido kararları Kit Woolsey tarafından detaylı bir şekilde yorumlanmıştır

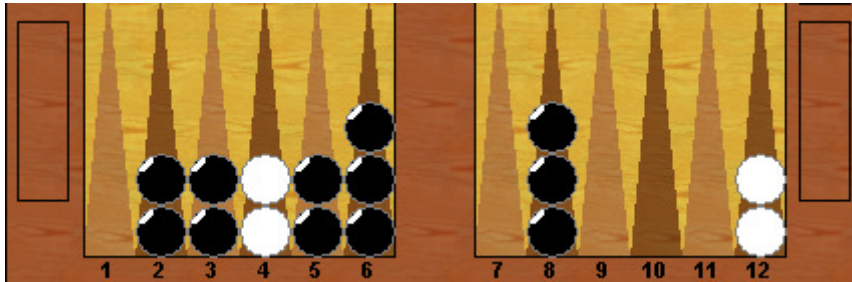
Vido Kübü Referans Pozisyonları

- 1. Ders – Blitz Oyunları
- 2-3. Ders – Tutma (holding) Oyunları
- 4. Ders – Demirleme (anchor) Oyunları
- 5. Ders – Kapı (priming) Oyunları
- 6. Ders – Geri Oyunlar
- 7. Ders – Kırık Pul Oyunları
- 8. Ders – İçerme (containment) Oyunları
- 9. Ders – 1 Noktası Sonrası Oyunlar
- 10. Ders – Yarış (races) Oyunları

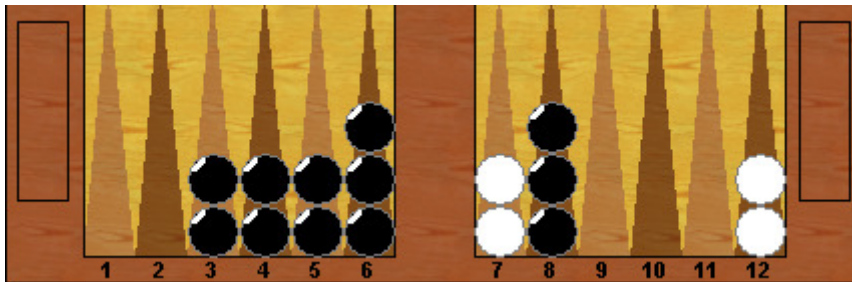
Oyun türleri – Tutma Oyunları



- 5-Noktasından tutma oyunu

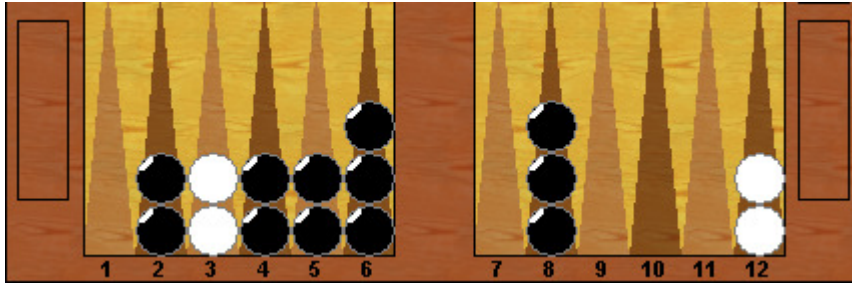


- 4-Noktasından tutma oyunu

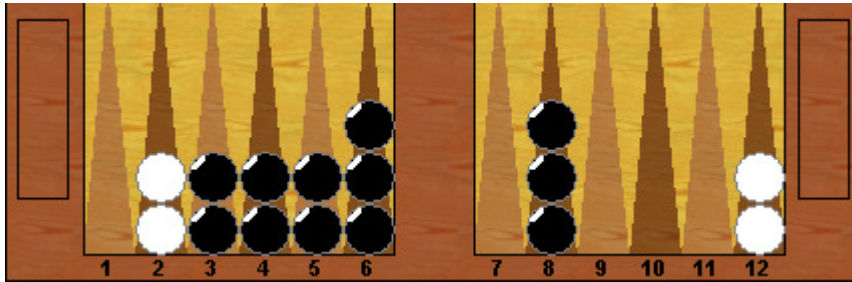


- Bar-noktasından tutma oyunu

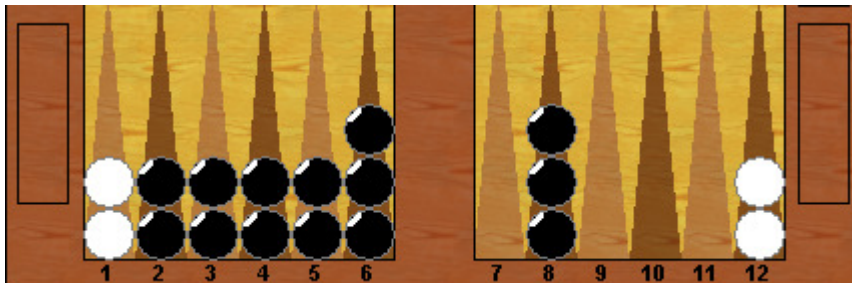
Oyun türleri – Ankor Oyunları



● Ankor Oyunu

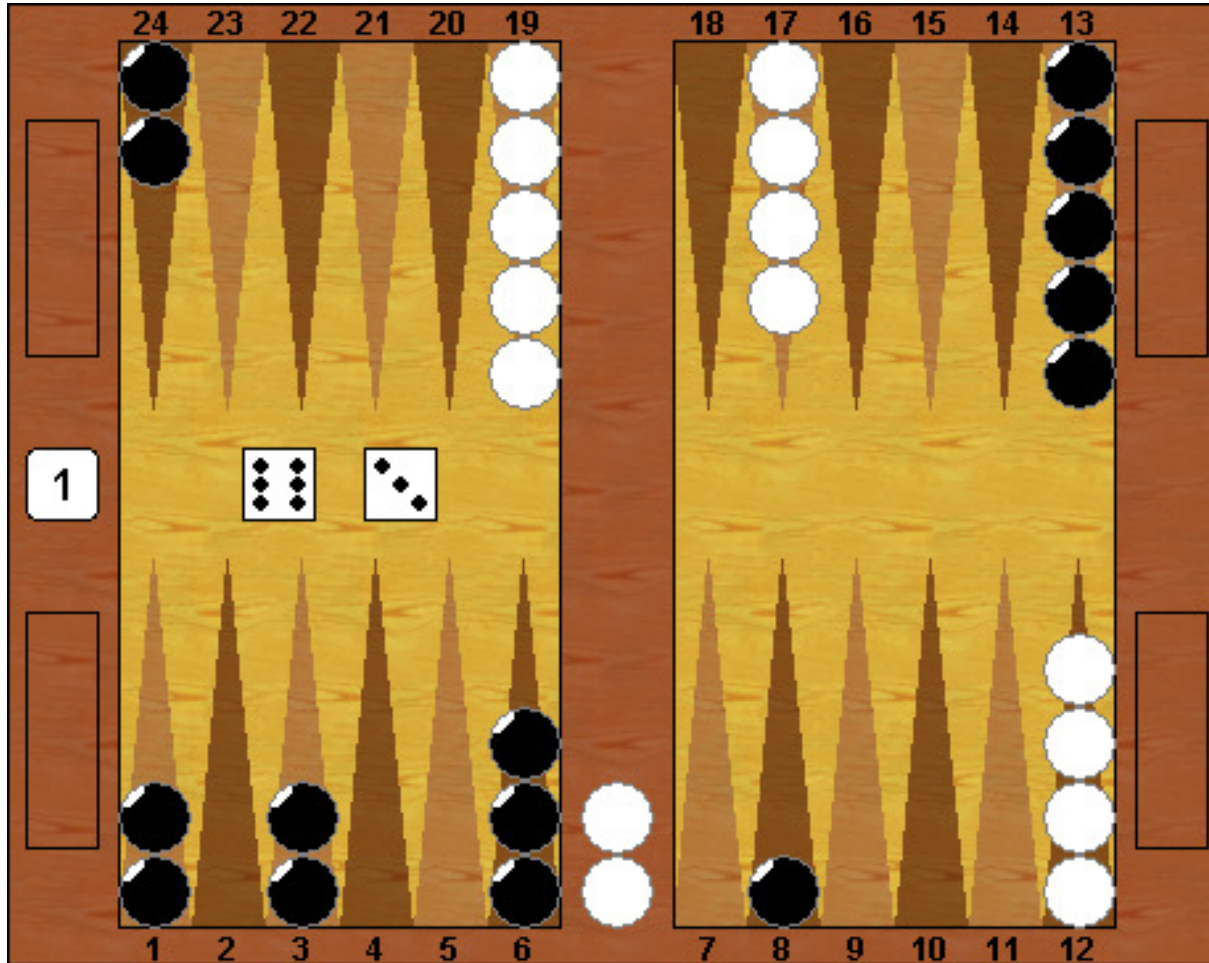


● Derin Ankor Oyunu



● As-noktası Oyunu

1 - Blitz Örnek Pozisyon



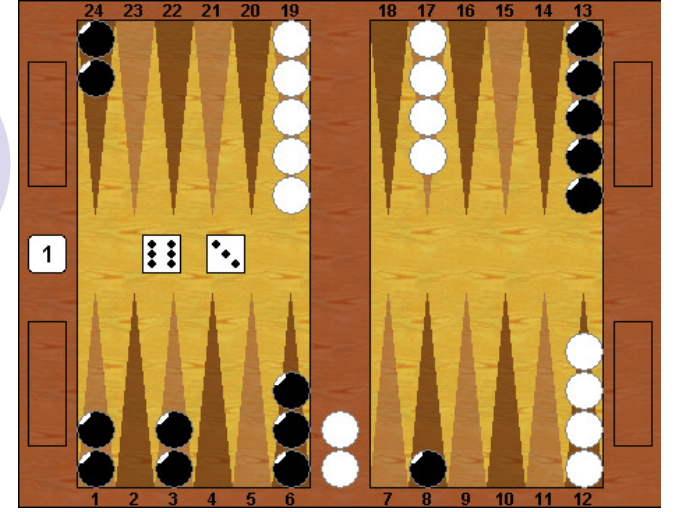
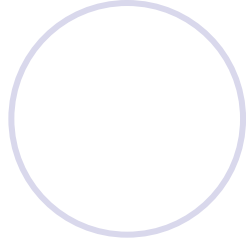
B: 5-2 13/8 24/22
S: 5-5 6/3*(2) 6/1*(2)
B: 6-3 gele
S: ?

Siyah Vido çekmeli
B: ?

Beyaz reddetmeli

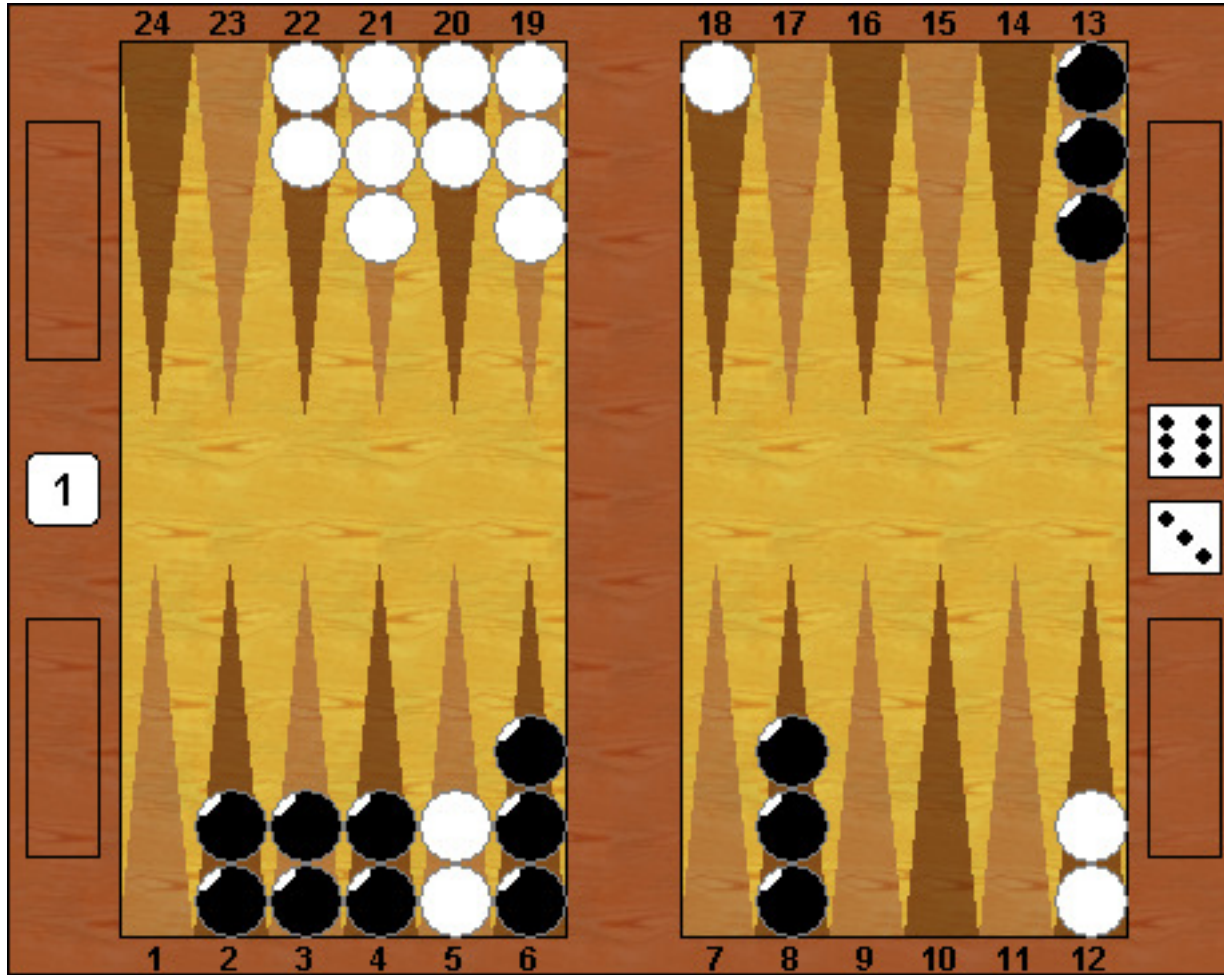
18 Referans
pozisyonu

1 - Blitz



- Blitz oyunu, taraflardan birinin çok iyi bir zarla bir yada iki rakip pullarını kırması ve iç kapıları alması yada alma tehdidi ile oluşur
- Mars yüzdesi çok yüksektir
- Oyun türü yüksek uçuculuk içerir... Yani bir zarla oyunun lideri değişebilir

2 - Tutma (Holding) Örnek Pozisyon



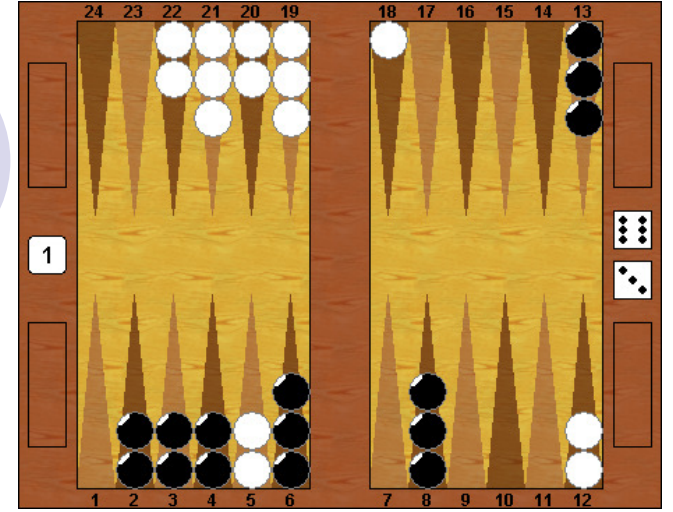
S: ?

Siyah Vido çekmeli
B: ?

Beyaz kabul etmeli

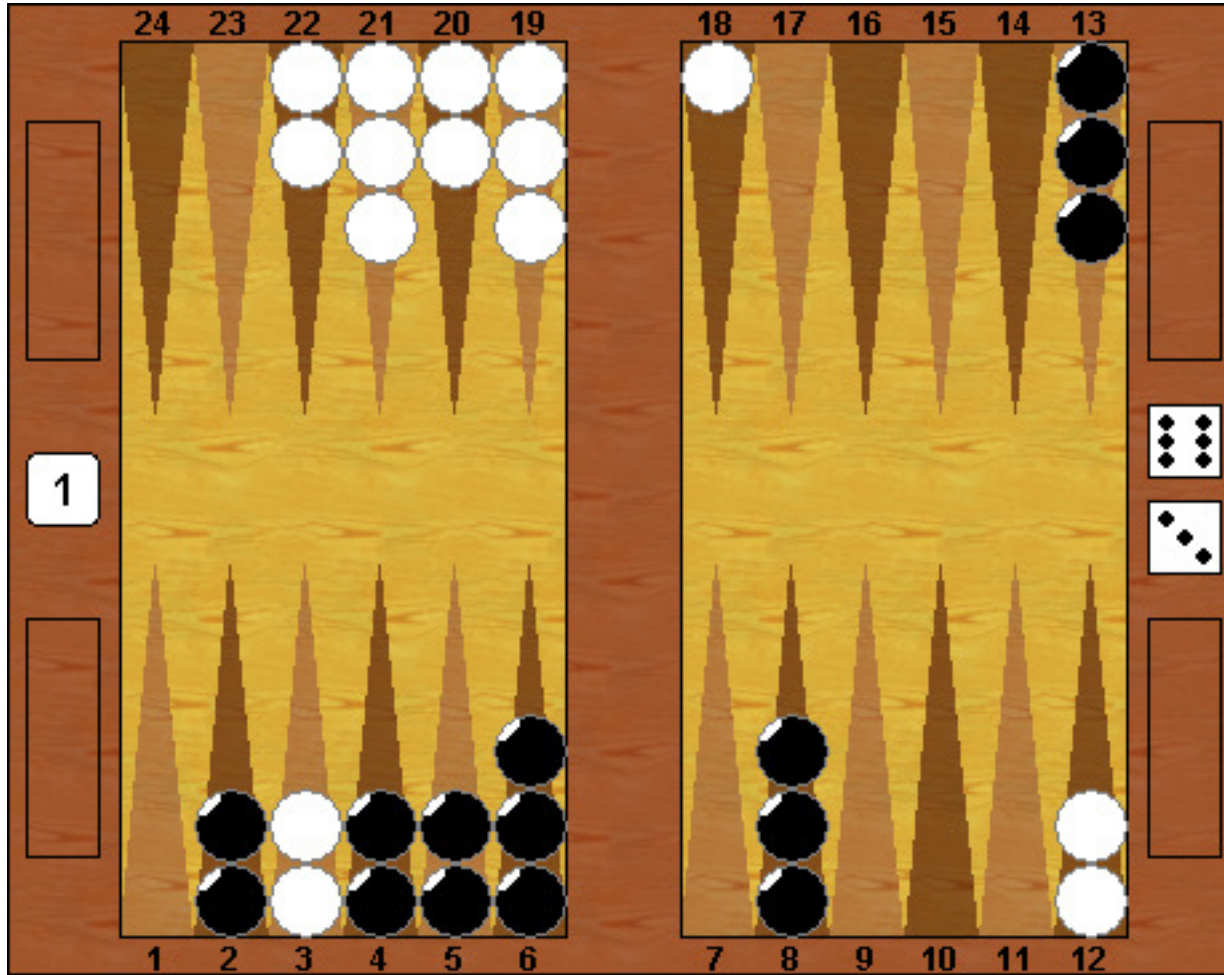
43 Referans
pozisyonu

2 - Tutma



- Siyah arka pullarını kurtarmış ve yarışta önde gider
 - Ancak hala boşaltması gereken Orta noktası ve belki başka bir noktası daha vardır
 - Açık vermeden bu noktaları boşaltabilirse oyunu kazanacak
- Beyaz ise gelişmiş bir demirli nokta (ankor) ile Siyahın açık vermesini bekler
 - Yüksek bir-iki çiftle yarışa ortak olabilir

3 - Demirleme (Ankor) Örnek Pozisyon



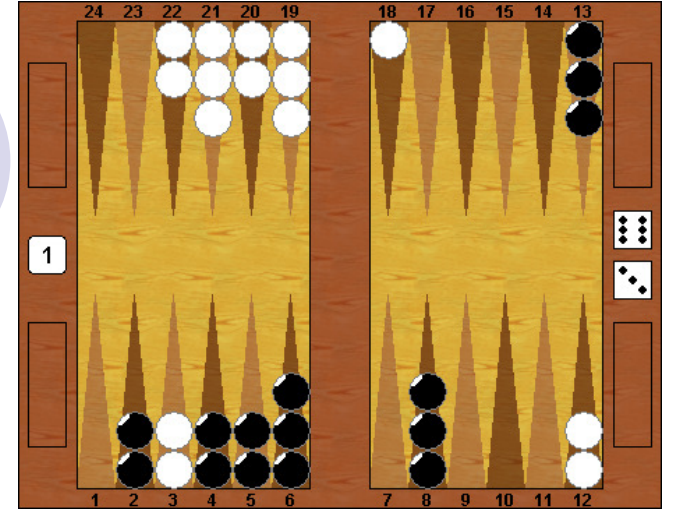
S: ?

Siyah Vido çekmeli
B: ?

Beyaz kabul etmeli

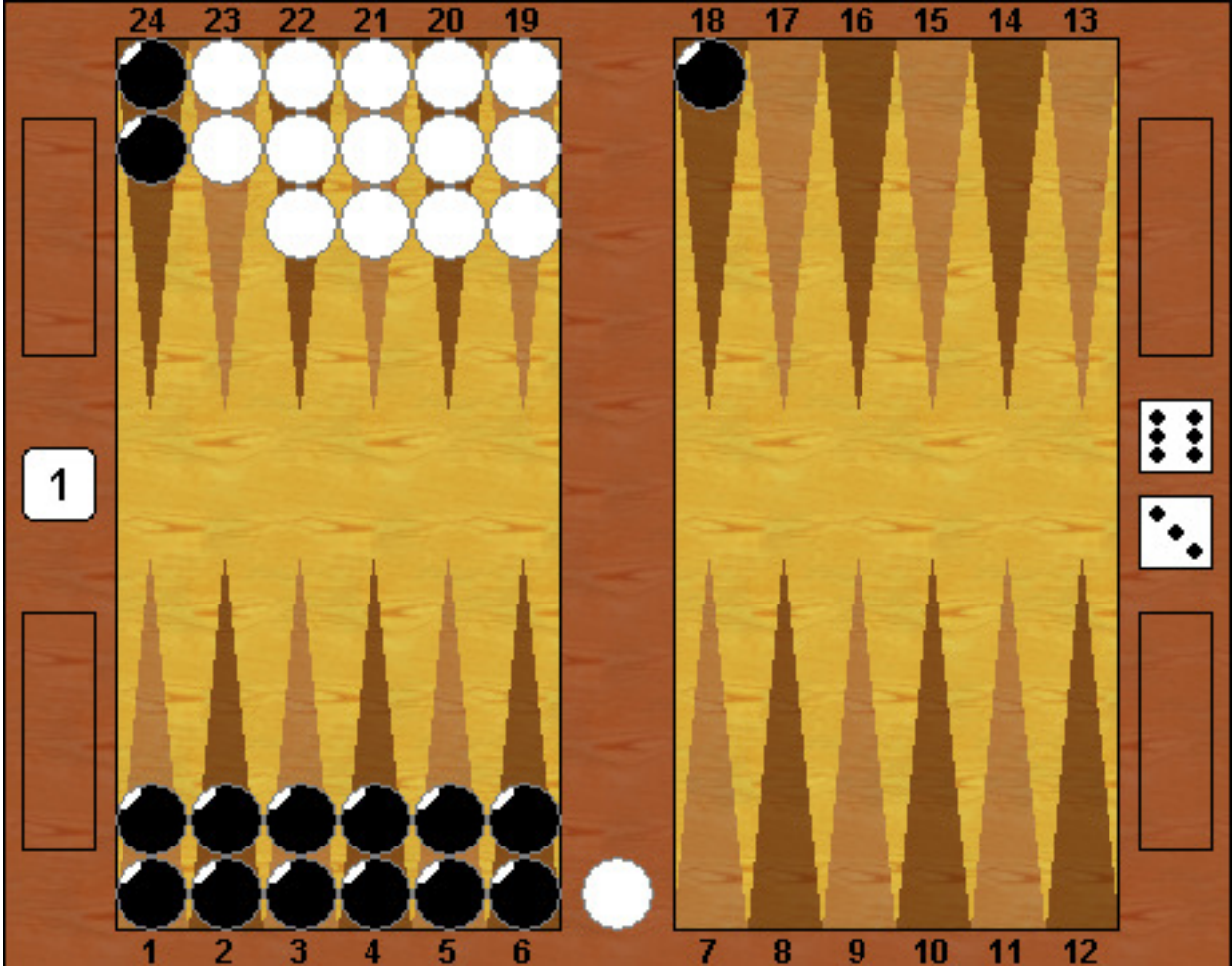
26 Referans
pozisyonu

3 - Demirleme



- Siyah arka pullarını kurtarmış ve yarışta önde gider
 - Ancak hala boşaltması gereken Orta noktası ve belki başka bir noktası daha vardır
 - Açık vermeden bu noktaları boşaltabilirse oyunu kazanacak
- Beyazın ise bir demirli noktası (ankor) ile Siyahın açık vermesini bekler
 - Ankor derinleştikçe, Beyazın kırma ümidi artar

Kapılama (Priming) Örneği

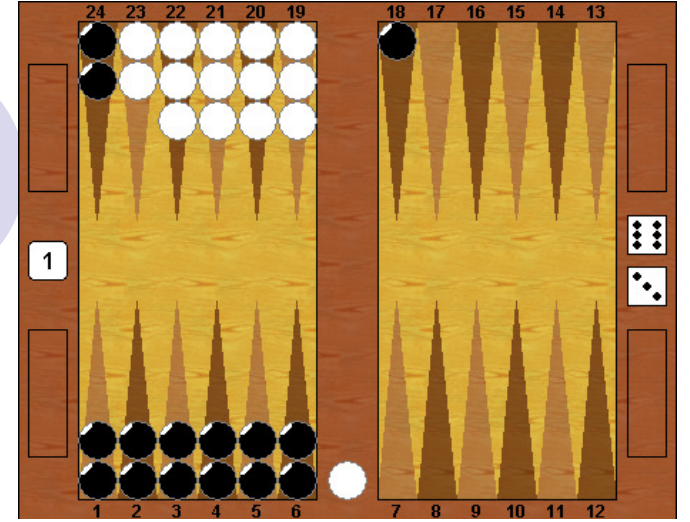


S: ?

Siyah Vido çekmemeli

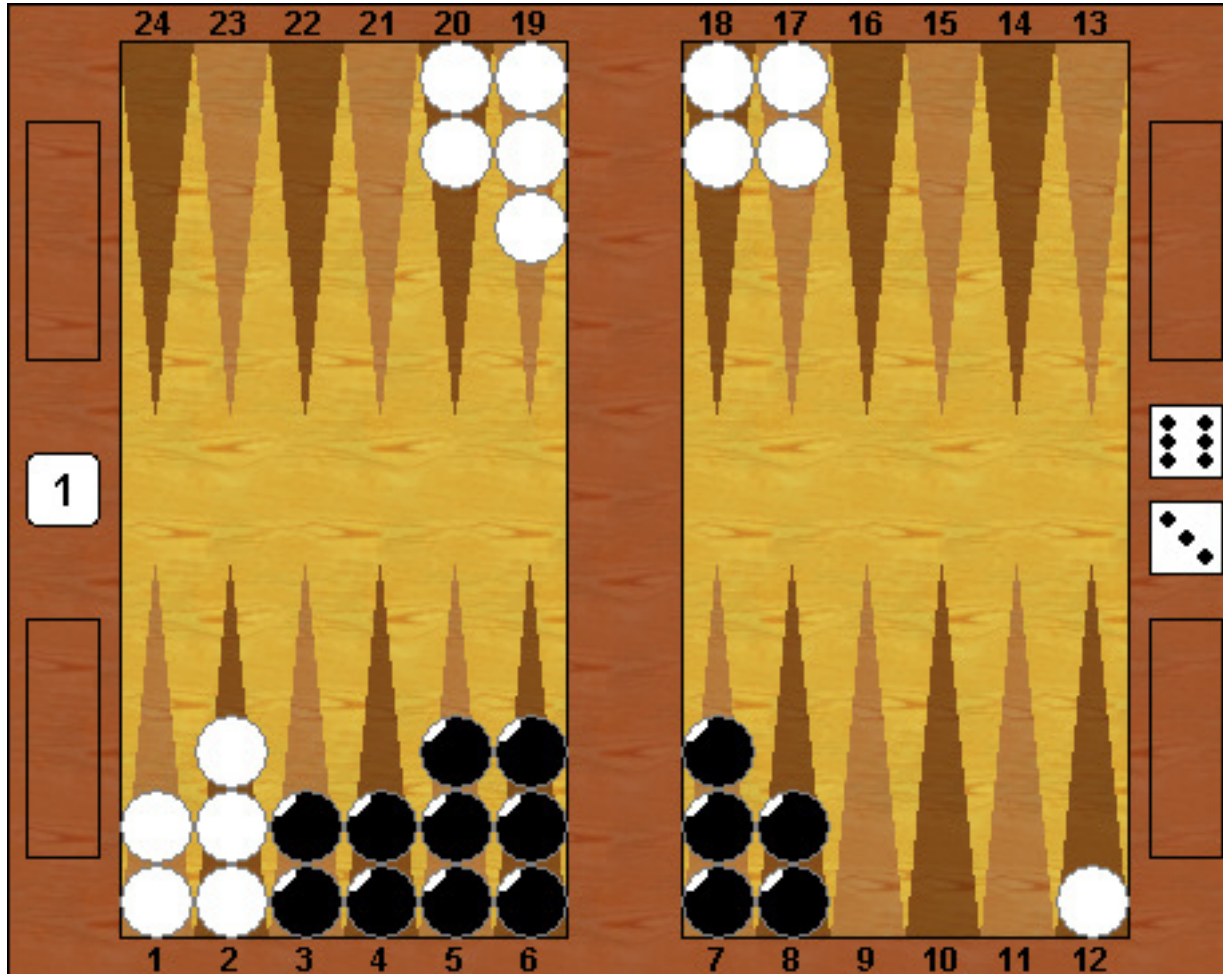
22 Referans pozisyonu

4 - Kapılama



- Siyah yarışta önde ancak altı atması lazım
 - Siyah 18 pipden sonra iç bordunu bozmak zorunda kalacak
 - Bu arada altı atabilse bile öbür pulunuda çıkması gerekiyor
 - Bu durumda Vido çekmeden önce bir iki tur beklemesi daha doğru
- Beyaz Vidoyu kabul edecek

5 – Geri Oyunu Örnek Pozisyon

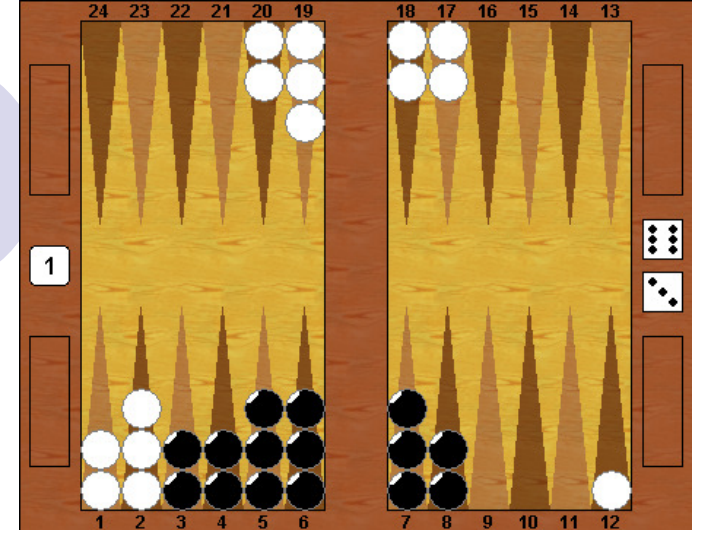


S: ?

Siyah Vido çekmemeli

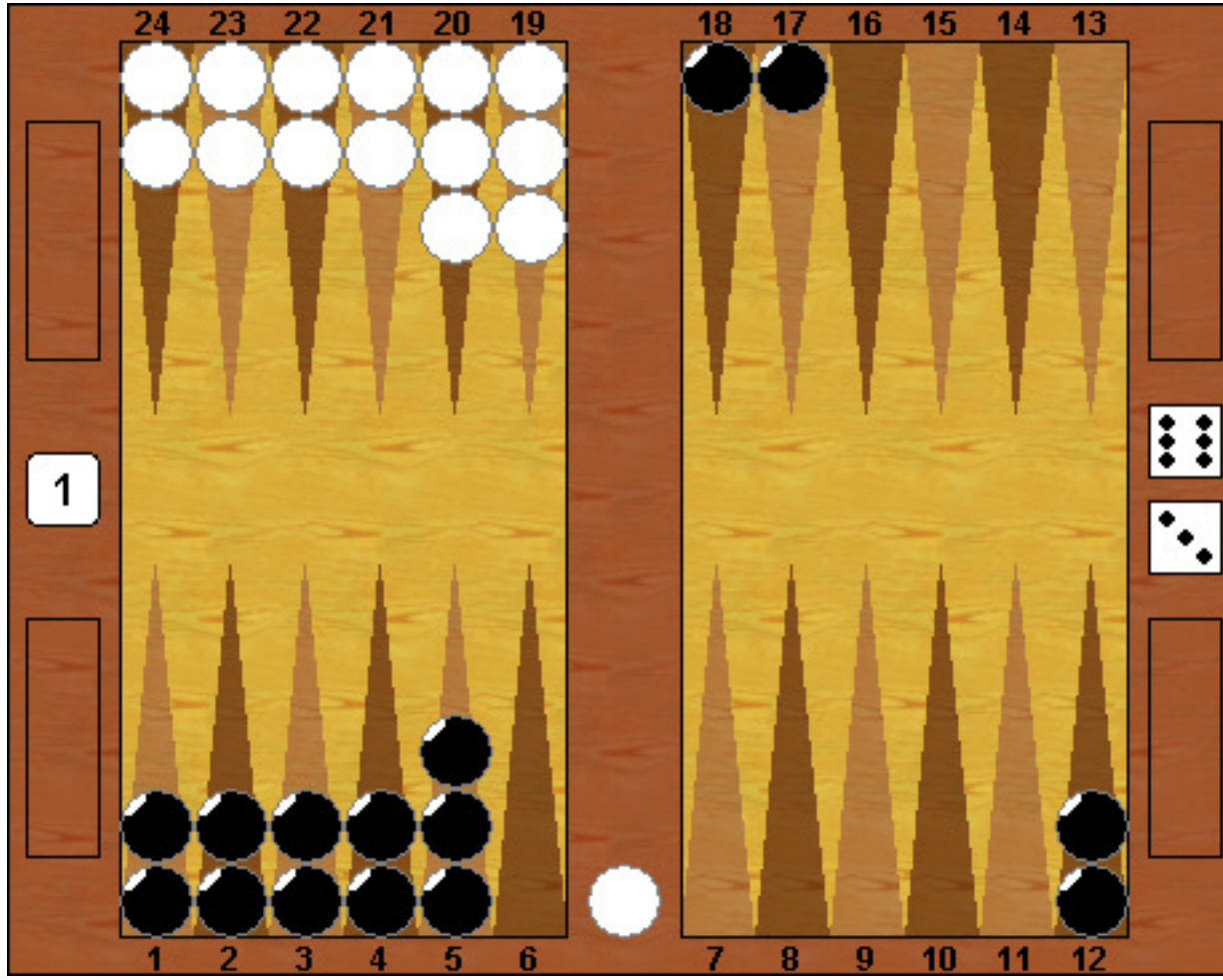
20 Referans
pozisyonu

5 - Geri Oyunu



- Siyah hala favori olmayabilir ama mars şansı olması durumu dengeliyor
 - Uçuculuk az olduğu için Siyah Vido çekmeden önce bekleyebilir
 - Geri oyunlarında Vido çekmek için çok dar bir pencere vardır
- Örnek pozisyon 1-2 geri oyunudur
 - 1-3 (ve 2-3) geri oyunları defans için en kuvvetlisidir

6 – Kırık Pul Örnek Pozisyon

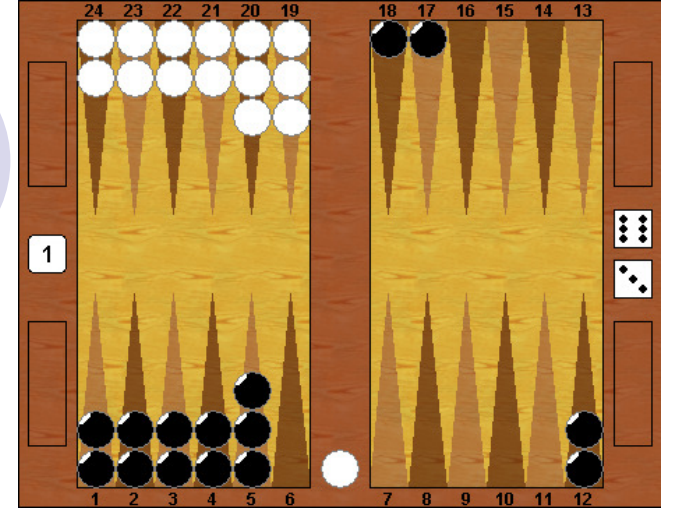


S: ?

Siyah Vido çekmemeli

20 Referans
pozisyonu

6 – Kırık Pul



- Beyaz 16 pip önde
- İçeri girer ve kırarsa bir anda oyunda favori olur
- Buna karşılık Beyaz bir kaç tur gele atarsa Siyah favori olur
 - Ortalama Beyaz iki yada üç turda içeri girecek
- Beyazın iç bordu kapalı olduğu için Siyahım mars olma ihtimalide var
- Vido zamanlaması önemli

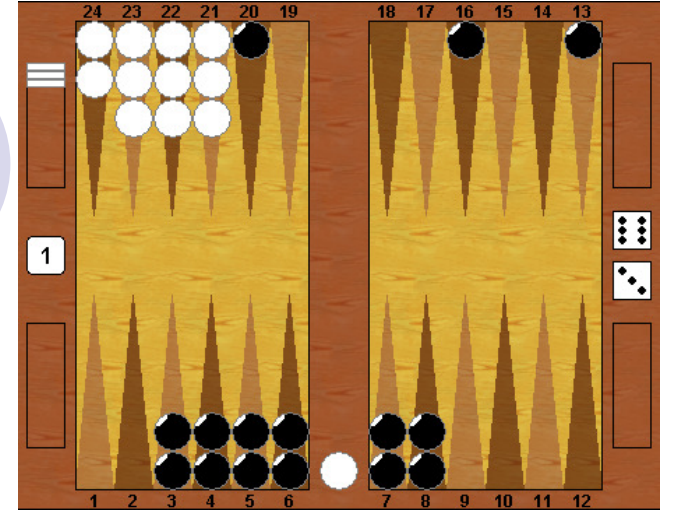
The image displays two backgammon board diagrams. The left diagram shows a game in progress with white pieces on the top half and black pieces on the bottom half. The right diagram shows a similar position with different piece placements. Both diagrams include a dice cup and a score display.

Siyah Vido çekmeli
B: ?

Beyaz reddetmeli

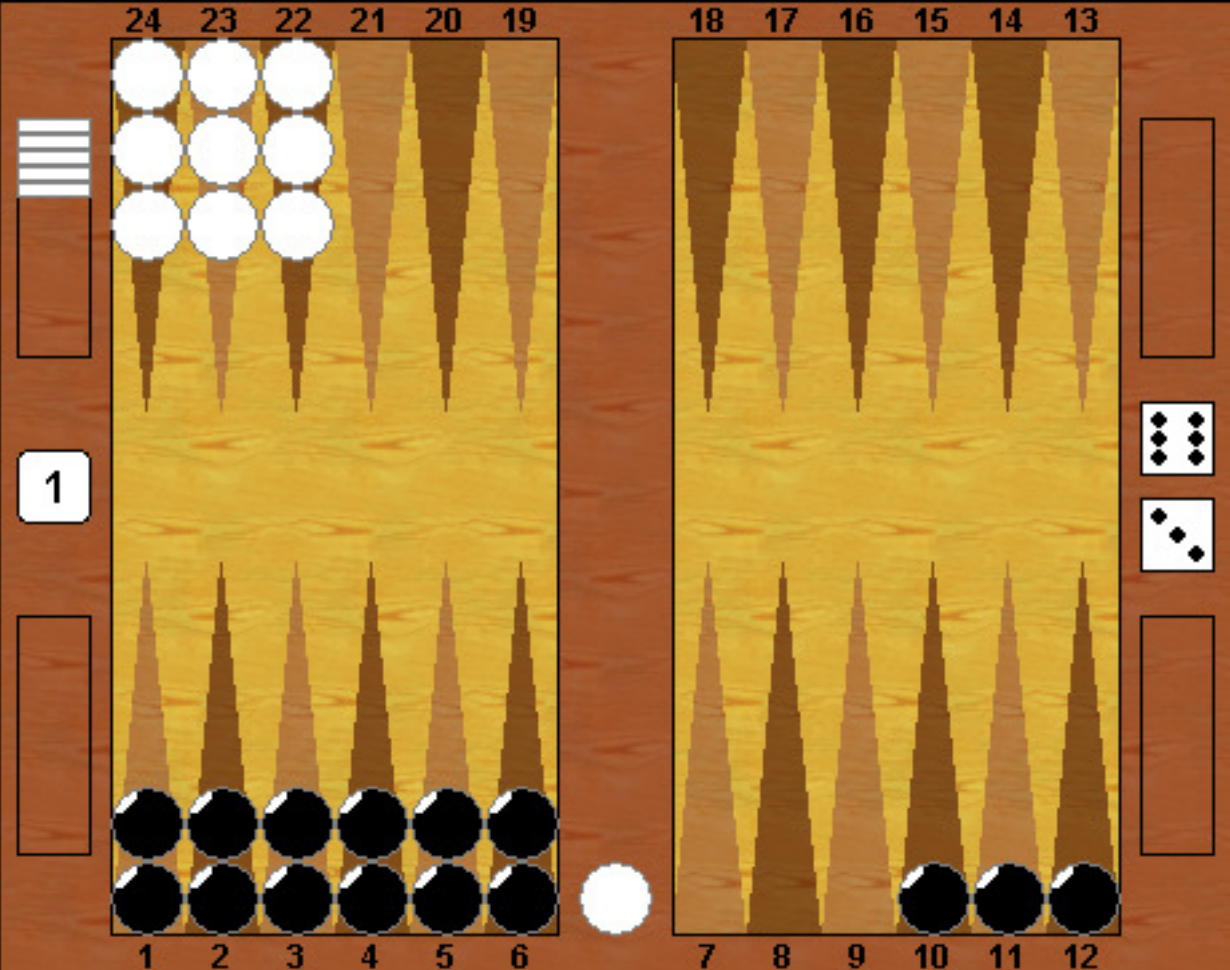
12 Referans pozisyonu

7 – İçerme



- Beyaz toplamaya başladıktan sonra açık verir, kırılır, ve kendini 6-kapı arkasında bulur
- Siyah, 6-Kapı kurma çabası içindeyken hangi aşamada Vido çekmelidir

– As Noktası Sonrası Örnek
pozisyon



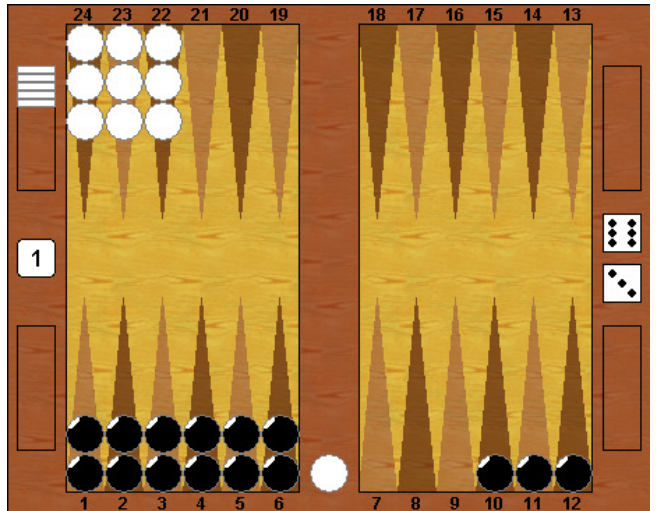
S: ?

Siyah Vido çekmeli
B: ?

Beyaz kabul etmeli

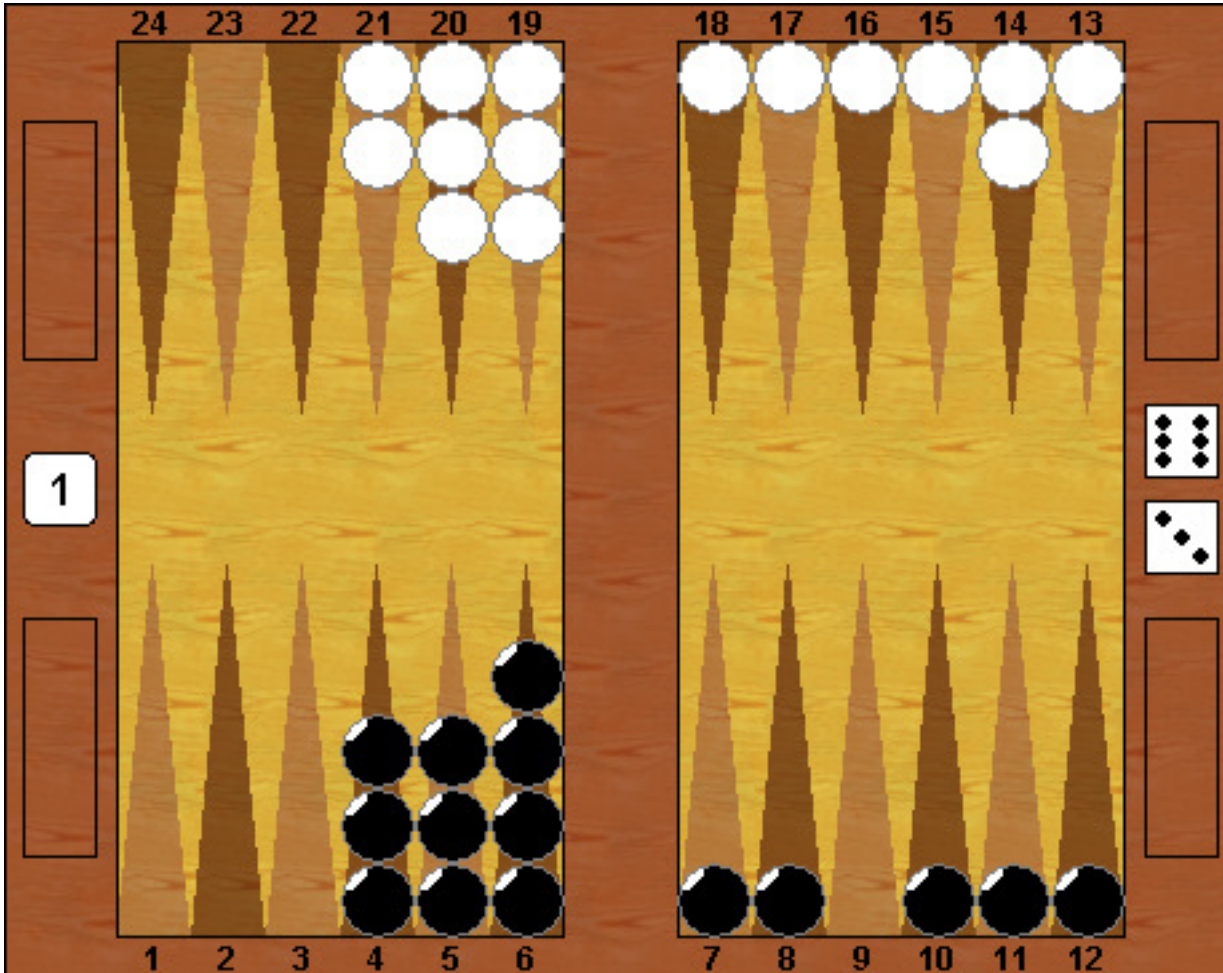
14 Referans pozisyonu

– As Noktası Sonrası



- Beyaz toplamaya başladıktan sonra açık verir, kırılır, ve kendini kapalı iç bord karşısında bulur
- Siyah derhal Vido çekecektir
- Hangi şartlarda Beyaz Vidoyu kabul etmelidir?
- Hangi şartlarda reddetmelidir?

9 – Yarış Örnek Pozisyon



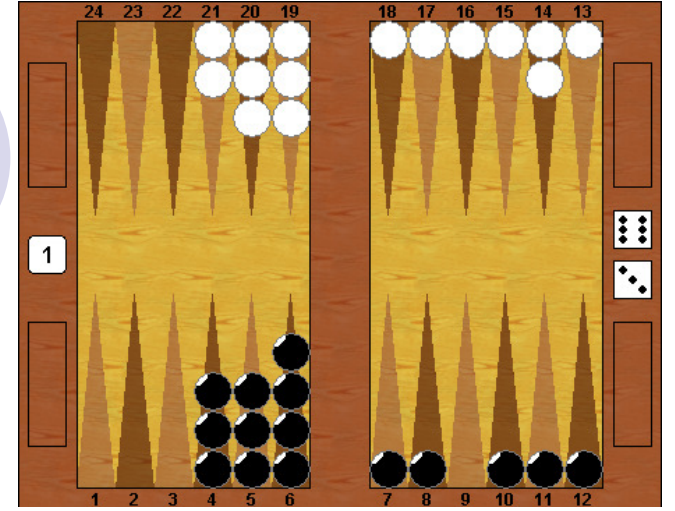
S: ?

Siyah Vido çekmeli
B: ?

Beyaz kabul etmeli

35 Referans
pozisyonu

9 – Yarış



- Yarışta Vido kararı için en önemli veri pip sayısı farkıdır
 - İç bordun boşluksuz olması vs gibi faktörler de katkıda bulunur
- Orta yada uzun yarışlar için %10'luk pip farkı Vido çekmek için yeterlidir
- Geriden gelen ise yukarıdaki rakkamın 2 pip üstüne kadar Vidoyu kabul edebilir

Vido Kübü Referans Pozisyonları

- 1. Ders – Blitz Oyunları
 - 18 Referans Pozisyonu
- 2–3. Dersler – Tutma (holding) Oyunları
 - 43 Referans Pozisyonu
- 4. Ders – Demirleme (anchor) Oyunları
 - 26 Referans Pozisyonu
- 5. Ders – Kapı (priming) Oyunları
 - 22 Referans Pozisyonu
- 6. Ders – Geri Oyunlar
 - 20 Referans Pozisyonu
- 7. Ders – Kırık Pul Oyunları
 - 20 Referans Pozisyonu
- 8. Ders – İçerme (containment) Oyunları
 - 12 Referans Pozisyonu
- 9. Ders – 1 Noktası Sonrası Oyunlar
 - 14 Referans Pozisyonu
- 10. Ders – Yarış (races) Oyunları
 - 35 Referans Pozisyonu