

VİDO KÜBÜ İÇİN REFERANS POZİSYONLARI

Ders – 2
TUTMA (HOLDING) OYUNU

Osman F. Güner

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

Referans Pozisyonu Analizleri

- Snowie yazılımı ile yüksek miktarda zar atımı (rollout) ile yapılmıştır
- Pozisyon üzerine 360 zar atımı yapılmıştır
 - (kullanılan “variance reduction” algoritmesi ile 7200 zar atımına eş değer)
- “3ply” kurulumu kullanılmıştır
 - Pozisyon sonrası her iki oyuncu için 21’er zar atımı kullanıp en iyi sonuca göre karar verir
 - (bu Snowie’nin en kuvvetli oyun kurulumudur)

Analiz Sonucu Örneği

Küpsüz Equity: 0.460

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.0	%2.3	%72.7	%27.3	%1.6	%0.0
Vido – Kabul :			0.721		
Vidosuz :			0.697		
Vido – Red:			1.000		

- Küpsüz Equity – zar sırası olan oyuncunun pozisyonundaki equitesidir (özsermaye)
 - Rollout takiben elde edilen bu sonuç, Vido Kübü 1 de kaldığı durum için geçerlidir
 - Bütün kazanma yüzdelerinin toplamı ile elde edilir
 - SKM- Siyahın katmerli mars yüzdesi 3 ile, SM- Siyahın mars yüzdesi 2 ile, ve Siyahın yüzdesi toplamı alını, ve Beyazın yüzdeleri bu rakamdan çıkarılır

Küpsüz Equity (özsermaye) Hesabı

Küpsüz Equity: 0.460

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.0	%2.3	%72.7	%27.3	%1.6	%0.0
Vido – Kabul :			0.721		
Vidosuz :			0.697		
Vido – Red:			1.000		

- Küpsüz Equity =

- $(3 \times 0) + (2 \times 0.023) + (1 \times \underline{0.704})$

- $– (1 \times \underline{0.257}) – (2 \times 0.016) – (3 \times 0) = 0.460$

- Siyah oyunların %72.7 sini kazandığı için tek oyun kazanma yüzdesi $(72.7 – 2.3) = \%70.4$ olur

- Beyaz oyunların %27.3 ünü kazandığı için tek oyun kazanma yüzdesi $(27.3 – 1.6) = \%25.7$ olur

Küpsüz Equity Nasıl Değerlendirilir?

- Her iki taraf içinde Mars ihtimali olmayan bir pozisyon düşünelim:
 - Zar sırası olan oyuncunun %75 kazanma şansı olduğunu varsayalım
 - Küpsüz Equity = $(1 \times 0.75) - (1 \times 0.25) = 0.500$
- Yani 0.500 equity ile Vido kabul edilir
- Normal oyunda vidoyu geri çevirme hakkından ötürü 0.570 equiteye kadar vido kabul edilebilir

Analiz Sonucu Örneği

Küpsüz Equity: 0.460					
SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.0	%2.3	%72.7	%27.3	%1.6	%0.0
Vido – Kabul :			0.721		
Vidosuz :			0.697		
Vido – Red:			1.000		

- Bu rakamlar mümkün olan Vido hareketlerinden sonraki equity'lerin Snowie tahmin sonuçlarıdır
 - Vido – Red den sonra equite her zaman 1.000 dir (Vido çeken 1 puan kazanmıştır)
 - Eğer Vido – Kabul equity'si 1.000 den yüksekse Vido reddedilmelidir, 1.000 den alçaksa Vido kabul edilmelidir
 - Vido çekme kararı için eğer Vido – Kabul equity değeri, Vidosuz equity değerinden yüksekse Vido çekilmeli, düşükse çekilmemelidir

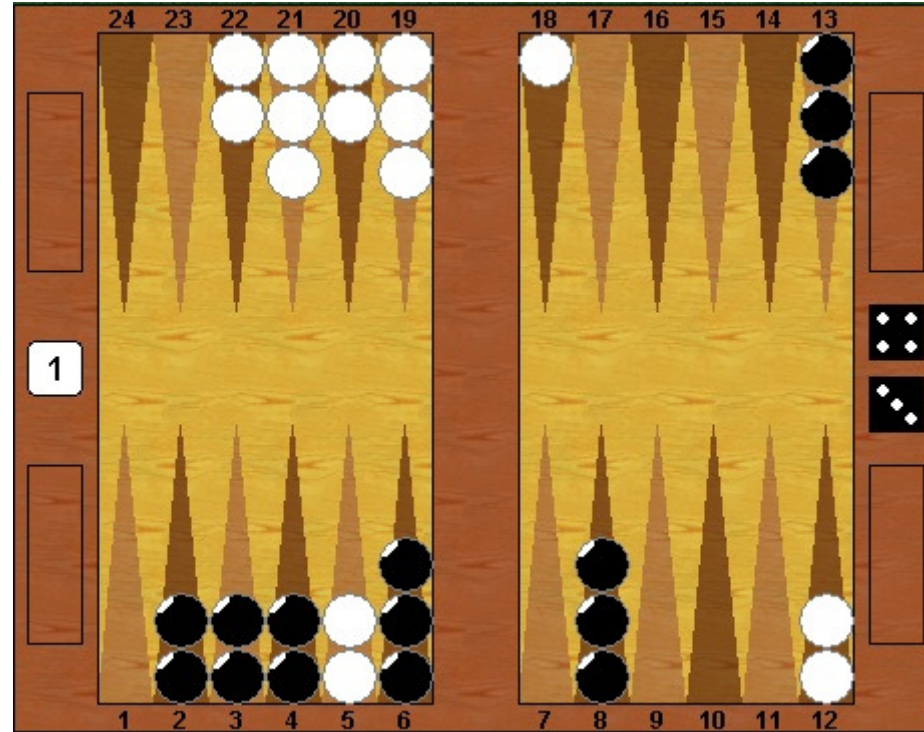
Referans Pozisyonları

- Bu derste Tutma oyunundaki referans pozisyonlarının Snowie ile yapılan analiz sonuçlarını inceleyeceğiz
- Analiz sonuçları bize
 - Vido çekilip çekilmemesi gerektiği
 - Vido çekilirse rakibin kabul edip etmemesi sonuçlarını gösterecek
- Bu sonuçların yorumları, Kit Woolsey tarafından yapılmıştır
 - Kaynak: "The Backgammon Encyclopedia, Vol 1; Cube Reference Positions", Gammon Press, 20002, Arlington, MA, USA

Tutma Oyununda (Holding Game) Referans Pozisyonları

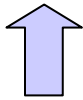
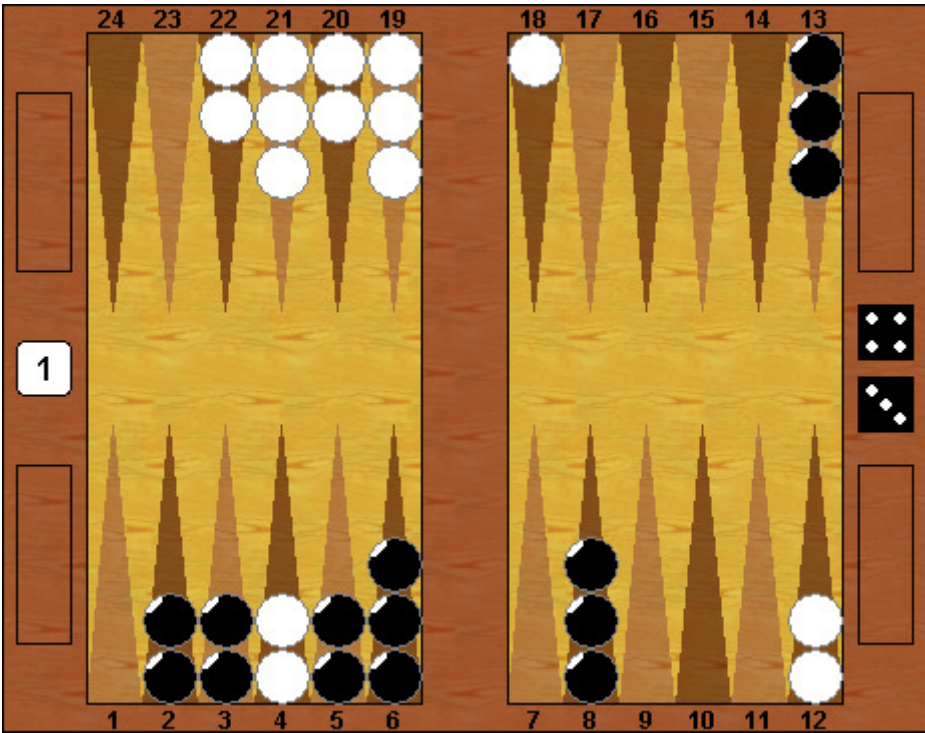
- Tavlada rastlanan en yaygın oyun türüdür
- Tipik bir tutma oyununda taraflardan biri arka pulları kaçmış ve yarışta önde olmasına rağmen hala orta noktaya (ve muhtemelen bir kaç daha noktaya) sahip olduğu için açık vermeden bu noktaları boşaltma zorluğu yaşar
- Diğer tarafında muhtemelen gelişmiş bir ankor noktası vardır ve zamanlamasının iyi olması nedeniyle rakibinin açık vermesini bekleyebilir
- Karşılıklı Tutma oyunuda mümkündür
 - Bu durum, taraflardan birinin yüksek bir çift atması sonucu normal tutma oyununa dönüşür

5 - Noktasından Tutma Oyunu



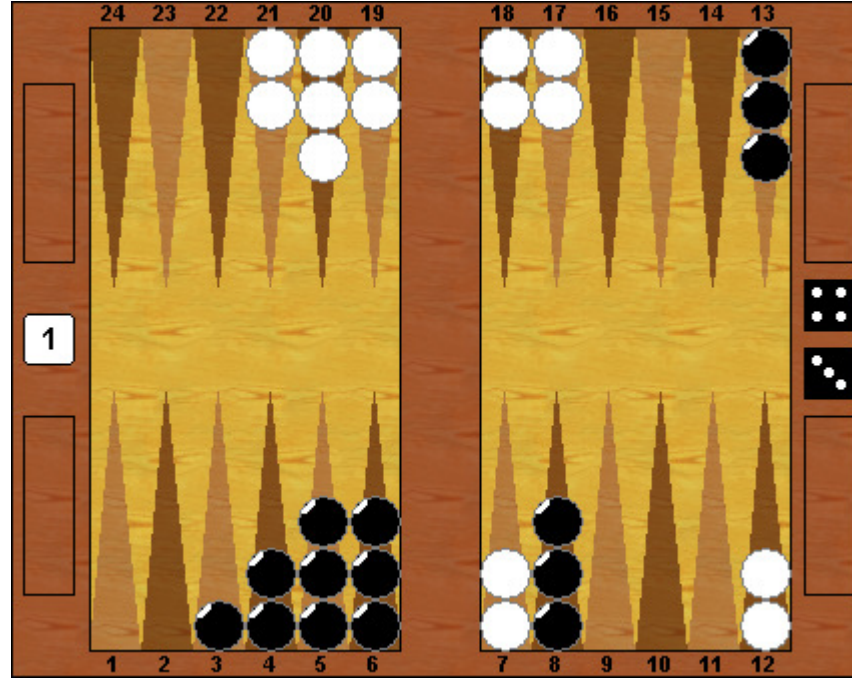
Ders -2 (bu ders)

Noktasından Tutma Oyunu



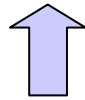
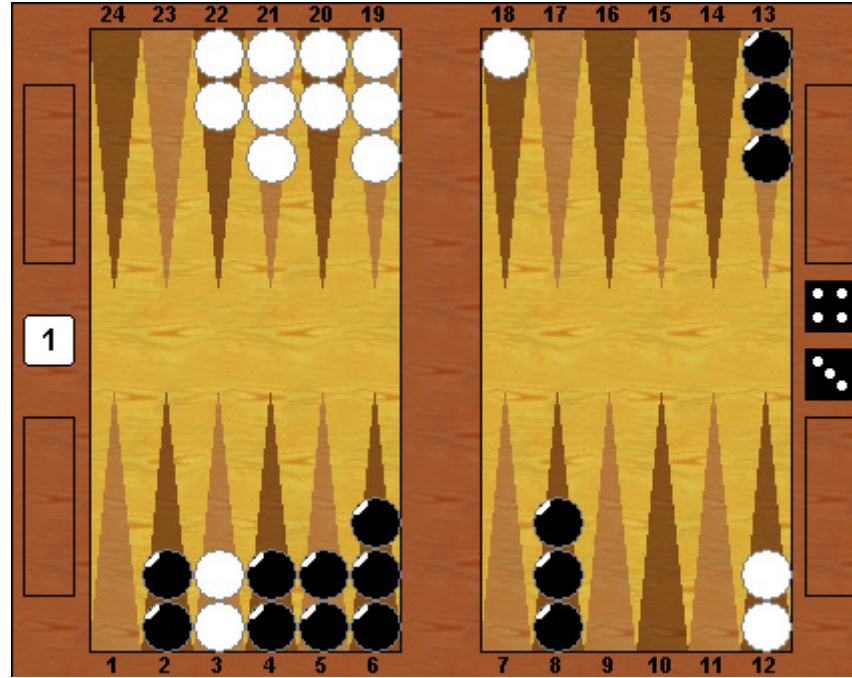
Ders -3 (önümüzdeki hafta)

Bar-Noktasından Tutma Oyunu



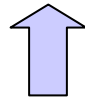
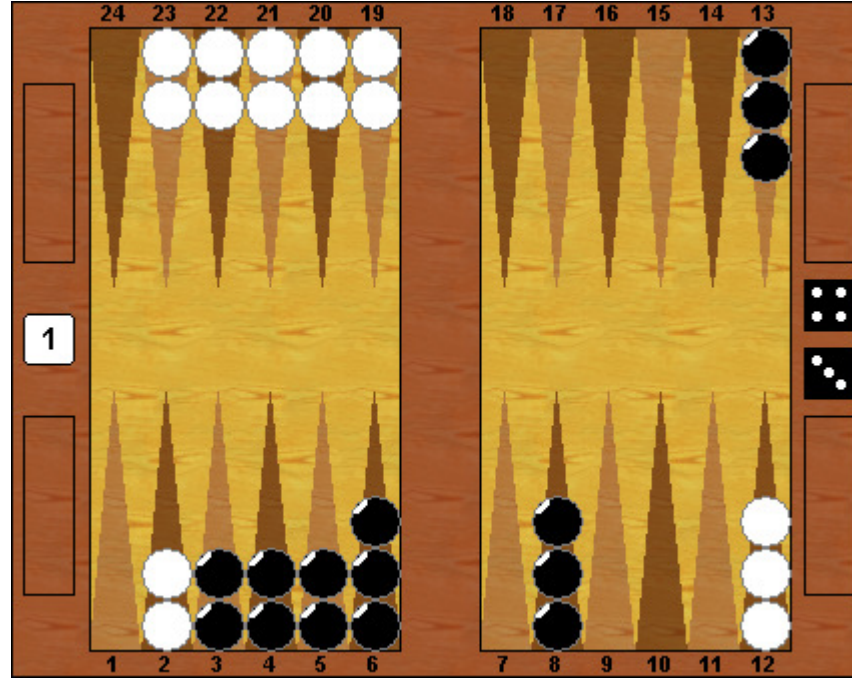
Ders -3 (önümüzdeki hafta)

Ankor Oyunu (3-noktasında demirli)



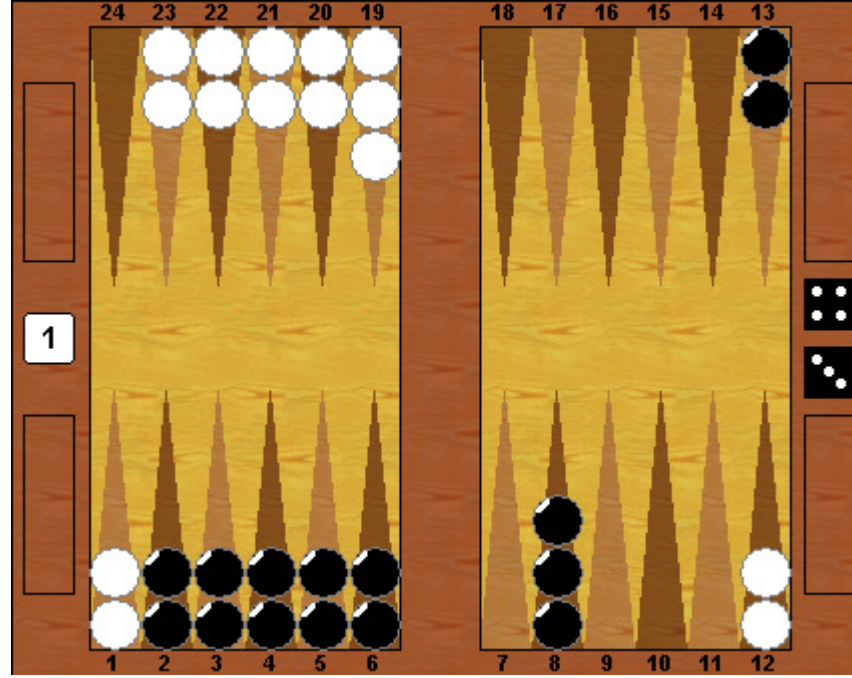
Ders -4

Derin Ankor Oyunu (2-noktasında demirli)



Ders -4

As-Noktası Oyunu (1-noktasında demirli)



Ders -4

Tutan Tarafın Kazanması

- Genellikle tutan taraf yarışta geridedir ve kazanması üç şekilde mümkün olur:
 - Orta noktada bir pulu indirekt olarak kırma
 - Rakibin kötü bir zarı üzerine açılan 8 yada daha yakın bir noktada kırma
 - Yüksek bir-iki çiftle yarışda öne geçme
- Tutma oyunlarında yukarıdaki koşullardan hiçbirisi tek başına tutana %25 kazanma şansı vermez, ancak kombine olarak verebilir

Tutma Oyunu Karakteristikleri - 1

- Mars ihtimali çok yüksek değildir
 - Vido kararının yakın olduğu durumlarda favori olan oyunu %75 ihtimalle kazanacaktır
 - Bu yüzden Vidoyu kabul etmek için daha fazla equity gerekir
- Tutma oyunların uçuculuğu genellikle düşüktür
 - Öndeki oyuncu orta noktasını açık vermeden boşaltamazsa heyecanlı bir gelişme olmaz
 - Öndeki oyuncu büyük bir çift atıp kazanabilir, yada gerideki oyuncu büyük bir çiftle yarışa ortak olabilir
 - Bu nedenle öndeki oyuncunun Vido çekmesi için daha yüksek Küpsüz Equiteye sahibi olması gerekir

Tutma Oyunu Karakteristikleri - 2

- Tutan oyuncunun Vidoyu çevirme potansiyeli biraz ortadadır
 - Eğer yarışta yakalayabilirse etkili bir Vido çevirme imkanı oluşabilir
 - Eğer kırarak öne geçerse Vido çevirme olasılıkları çok açık değildir... kendi iç bordunun durumuna bağlıdır
- Tutma oyunu equite hesaplarına bir çok faktör katkıda bulunur:
 - Yarış; tutanın iç bord yapısı; yedek pullar, vs
- Tutma oyununda dikkat edilmesi gereken hususları inceleyelim

Tutma Oyununda Yarış

- Eğer tutma oyununda açık verme ve kırma oluşmazsa pozisyon “Yarış Oyununa” dönüşür
 - Ancak düşünüldüğünün aksine, yarış, diğer faktörlere kıyasla o kadar önemli değildir
 - Bunun nedeni yarışta öne geçmekle kazanılan ve kaybedilen özellikler birbirini dengeler
 - Yarış ne kadar yakın olursa defanstaki oyuncunun bir açık yakalayıp kırması zorlaşır
 - Buna karşılık defanstaki oyuncu yarışta ne kadar gerideyse açık yakalama ve kırma imkanı artar

Tutma Oyununda Defansın İç Bord Yapısı

- Defansın kazanma şansı çoğunlukla kırma üzerinde olduğu için iç bordunun kuvvetli olaması önemli
 - Böylelikle kırılan pulu tutup yarışta öne geçmek ister
 - Eğer henüz iç bordu tamamen kurulmamış olsada rekabet edebilir
 - Ancak iç bordunda sarfiyat varsa equitesi görüldüğünden daha azdır

Tutma Oyununda Ofensin İniş Noktaları

- Eğer ofensdeki oyuncu 8-noktasının dışında bar-kapısı yada 9-kapısının da almışsa orta-noktasını emniyetli bir şekilde boşaltabileceği zarların sayısı artar
 - 10- ve 11- noktalarıda güzel iniş noktaları olabilir, ancak bar- yada 9-noktasındakiler kadar iyi değiller
 - Çünkü orta-noktasını boşalttıktan sonra bu noktaların açık vermeden temizlenmesi kolay olmayabilir

Tutma Oyununda Ofensin Yedekleri

- Ofensdeki oyuncunun orta-noktasında ve 8-noktasındaki yedek pulları olması açık vermeden pullarını içeri alabilmesi için önemli
 - Mesela çift atmak için daha uzun bir süre bekleyebilir
 - İyi bir çiftle orta-noktasını boşaltırsa bir anda oyunu kazanmak için büyük bir avantaj yakalar

Tutma Oyununda Ofensin Bordunun Pürüzsüzlüğü (smoothness)

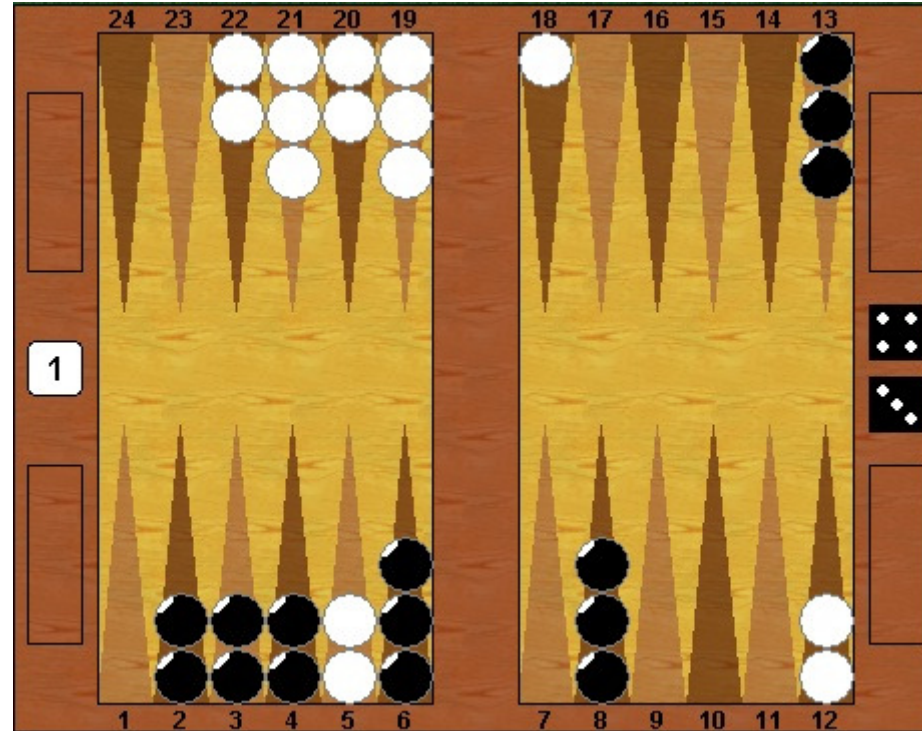
- Ofensdeki oyuncu eğer orta-noktasını nispeten çabuk boşaltamazsa, emniyetli oyun için iç kapılarını bozmak zorunda kalabilir
 - Bu onun yarış şansını azaltır
 - Aynı zamanda defansın tuttuğu 5- yada 4-noktasıda boş olduğu için pulları toplarken bu zarlardada sallamak zorunda kalır

5-Noktasından Tutma Oyunu

- Klasik Tutma oyunudur
- Tutan oyuncu orta noktada indirekt 8 zar ile kırma tehdidini muhafaza eder
- Orta nokta temizlendikten sonra tutan oyuncunun direkt kırma olasılığı bir hayli düşer
- Buna karşılık yarış şansı vardır
 - Bir 5-5 ile yarışa ortak olabilir
- İlk pozisyon, prototipik 5-Noktasından Tutma oyununu gösterir

Pozisyon - 1

Pip
99-119
S: +20



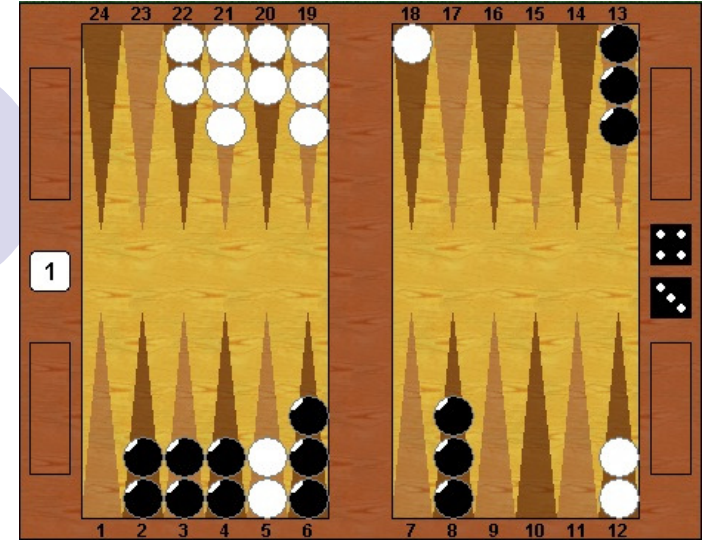
Küpsüz Equity

0.460

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.0	%2.3	%72.7	%27.3	%1.6	%0.0
	Vido – Kabul :		0.721		
	Vidosuz :		0.697		
	Vido – Red:		1.000		

Pozisyon - 1

VİDO – KABUL



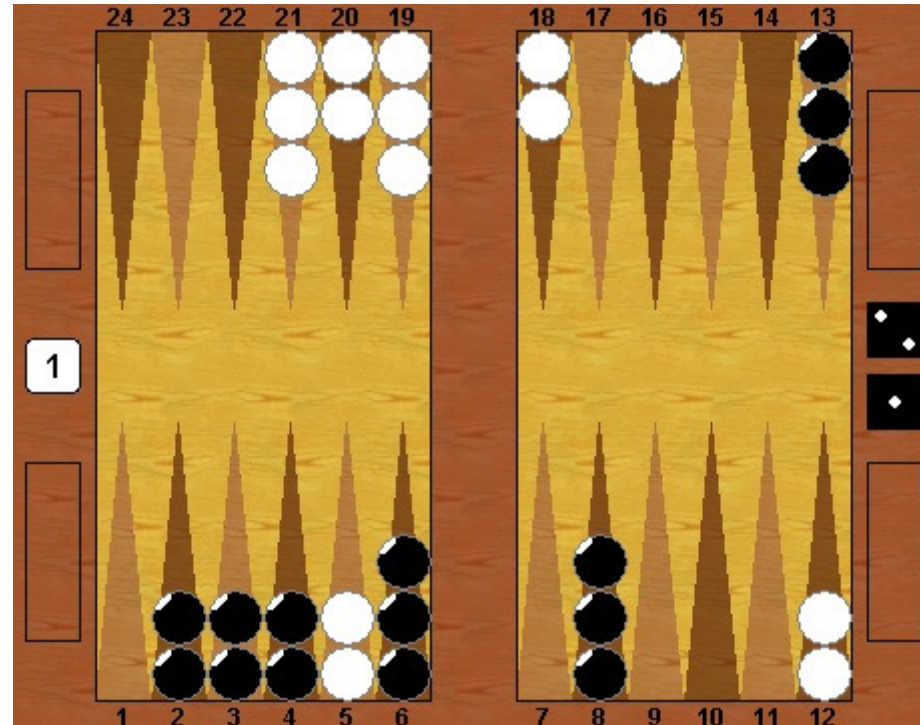
- Siyah 20 pip önde... Buna rağmen Siyahın Vidosu sınırda
 - Beyazın 5 noktasından kırma olasılığı Vidoyu kabul etmesi için yeterli
 - Siyah eğer bir çift atarsa orta noktayı boşaltabilir ve Vido pazarını kaybedebilir... Bu nedenle Vidoyu hemen çekmesi gerekiyor
- Mars oranı bir hayli düşük
- Beyaza da ideal bir Tutma bordu verdik
- Siyahın pip liderliğini 10 puan daha artıralım... Bakalım ne olacak

pozisyon - 2

Pip
99-139
S: +30

Küpsüz Equity

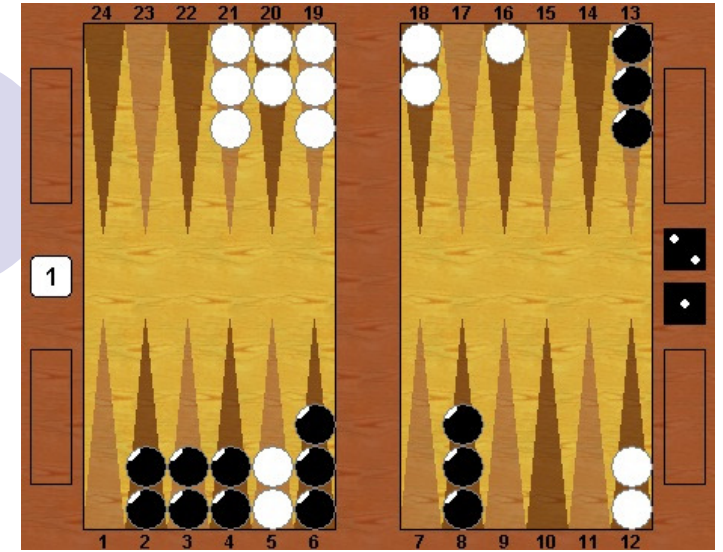
0.496



SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.1	%3.8	%74.0	%26.0	%2.2	%0.1
Vido – Kabul :			0.804		
Vidosuz :			0.766		
Vido – Red:			1.000		

Pozisyon - 2

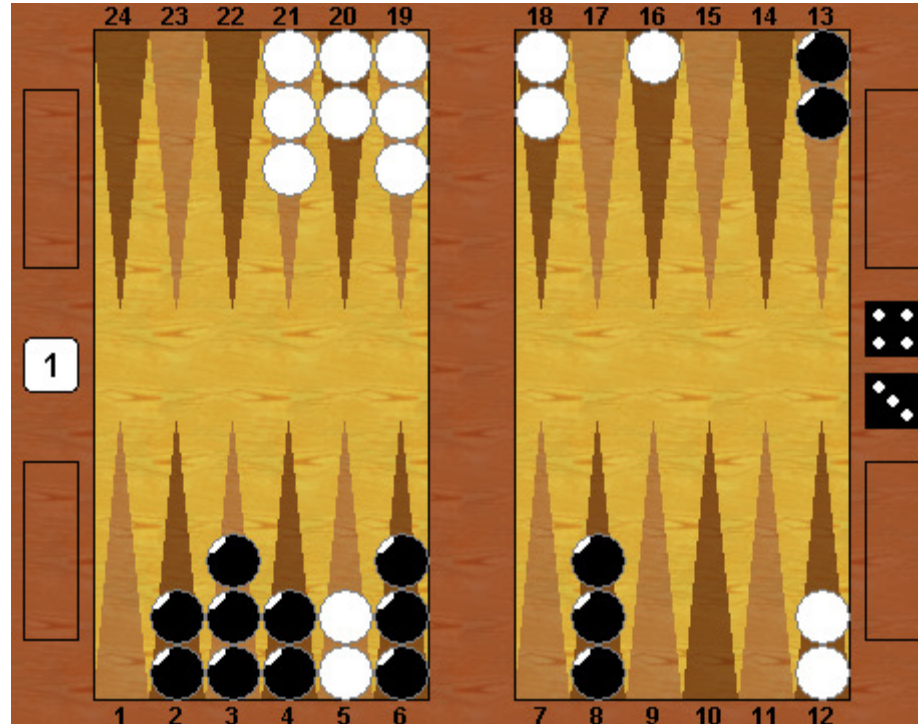
VİDO – KABUL



- Bir önceki pozisyonundan çok farklı bir durum değil
 - Siyahın Vidosu sınırda ve Beyazın kolay bir kabulü var
- 10 piplik ilave bir farka rağmen ve Beyazın yarış olanağı azalmasına karşılık kırma olasılığının artmasından durum fazla değişmiyor
 - Beyaz orta noktasını daha uzun bir zaman koruyabilir ve Siyah orta noktasını boşaltmak zorunda kaldığı zaman direkt kırma imkanı oluşabilir
- Siyahın pip liderliğini bir 10 puan daha artıralım...
Siyahın orta noktasındaki pullardan birini eve getirelim

Pozisyon - 3

Pip
89-129
S: +40



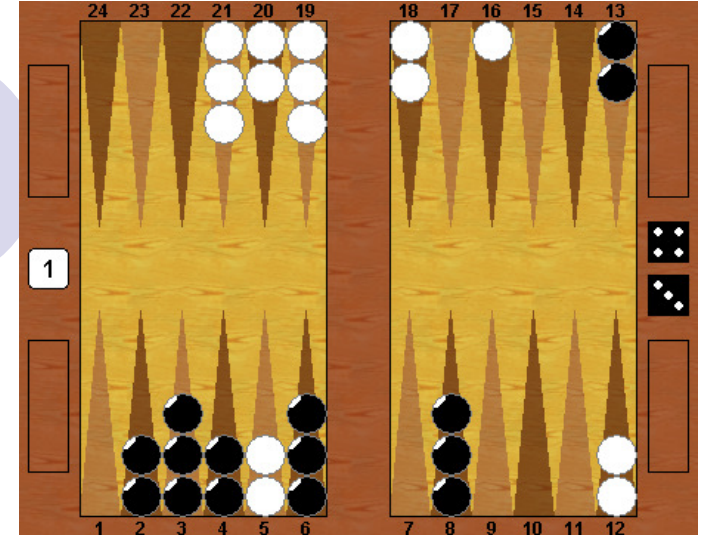
Küpsüz Equity

0.448

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.2	%5.0	%71.5	%28.5	%3.4	%0.1
Vido – Kabul :			0.688		
Vidosuz :			0.647		
Vido – Red:			1.000		

Pozisyon - 3

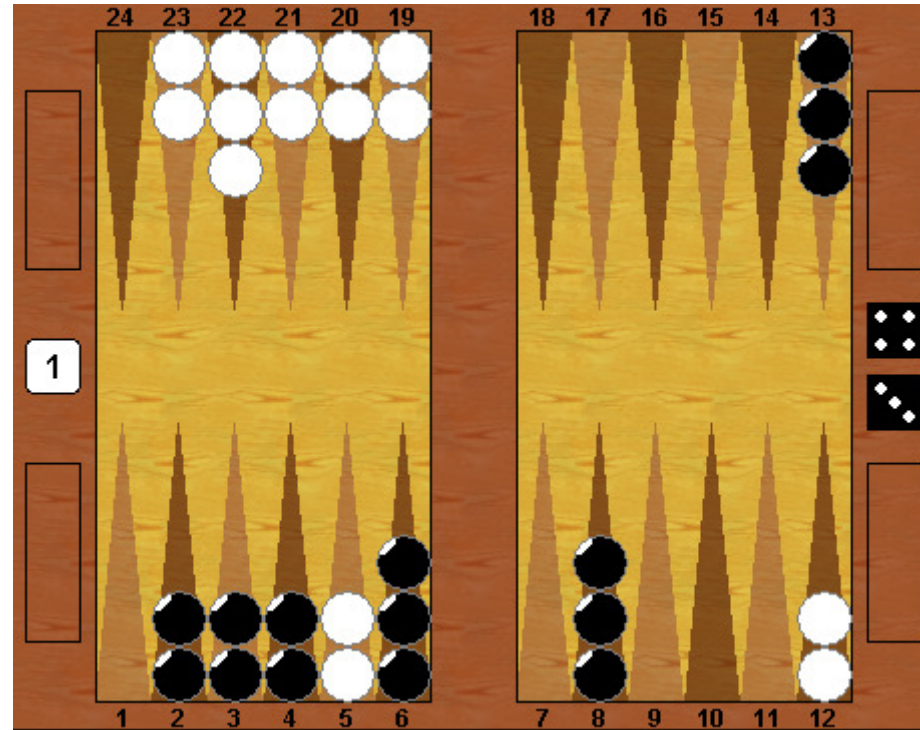
VİDO – KABUL



- Bir önceki pozisyondan yine çok farklı bir durum değil
 - Siyahın Vidosu sınırda ve Beyazın kolay bir kabulu var
- Siyah yine Vido çekmeli (yoksa bir çiftle Vido pazarını kaybedebilir)
- Beyaz yine orta noktasını daha uzun bir zaman koruyabilir ve Siyah orta noktasını boşaltmak zorunda kaldığı zaman direkt kırma imkanı oluşabilir
- Yarışı bir hayli kısaltalım. Siyahın pip liderliğini tekrar geri alıp 10 puana indirelim

Pozisyon - 4

Pip
99-109
S: +10



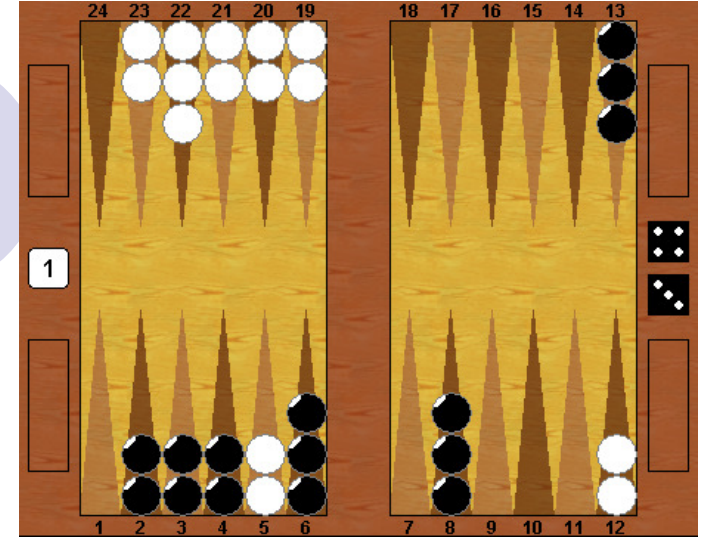
Küpsüz Equity

0.362

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.0	%1.4	%68.0	%32.0	%1.3	%0.0
	Vidosuz :		0.533		
	Vido – Kabul :		0.491		
	Vido – Red:		1.000		

Pozisyon - 4

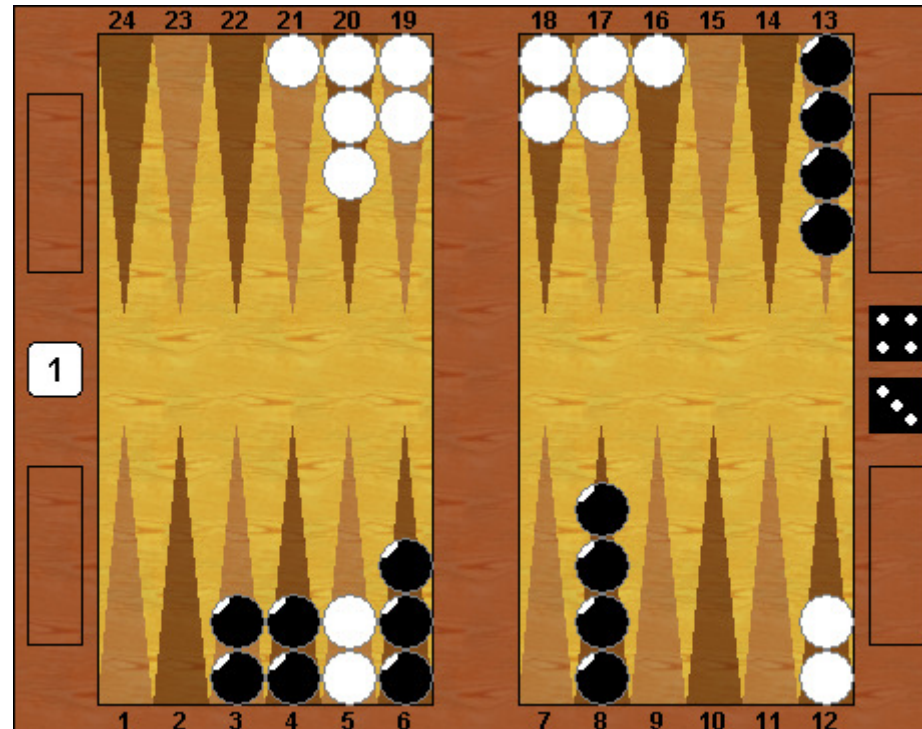
VİDOSUZ



- Bu pozisyon Tutma oyunlarında yarışın ne kadar önemli olduğunu gösterir
 - Eğer bu direkt yarış olsaydı (yani bağlantı koptuktan sonra) 109-99 pip sayısı ile Siyah Vido çeker, Beyazda kabul ederdi
 - Siyahın açık verme ve kırılma ihtimali, bu pozisyonda Siyahın equitesini Vido çekemeyeceği bir seviyeye düşürüyor
 - Bu arada Beyazın bir büyük çifti oyuna ortak olmasına kafi gelebilir
- Siyahın zamanlamasını biraz daha düzeltelim.
 - Bu şekilde daha fazla çift atıp orta noktasını boşaltma ihtimali verelim. 20 pip fark verelim

Pozisyon - 5

Pip
116-136
S: +20

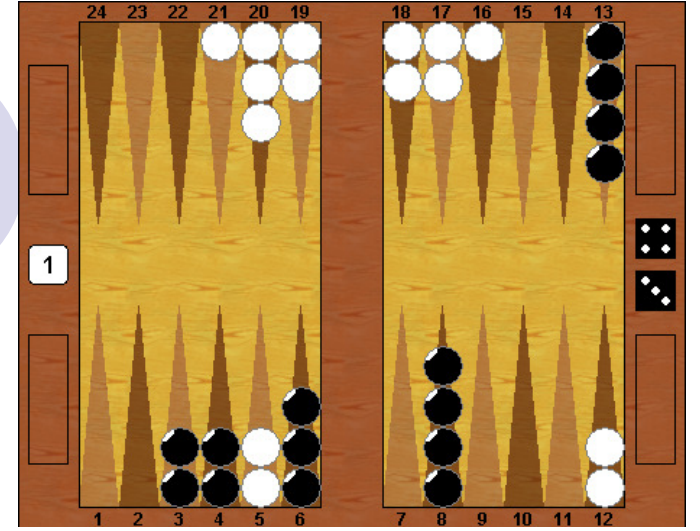


Küpsüz Equity
0.500

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.1	%1.8	%74.5	%25.5	%0.9	%0.0
	Vido – Kabul :		0.815		
	Vidosuz :		0.784		
	Vido – Red:		1.000		

Pozisyon - 5

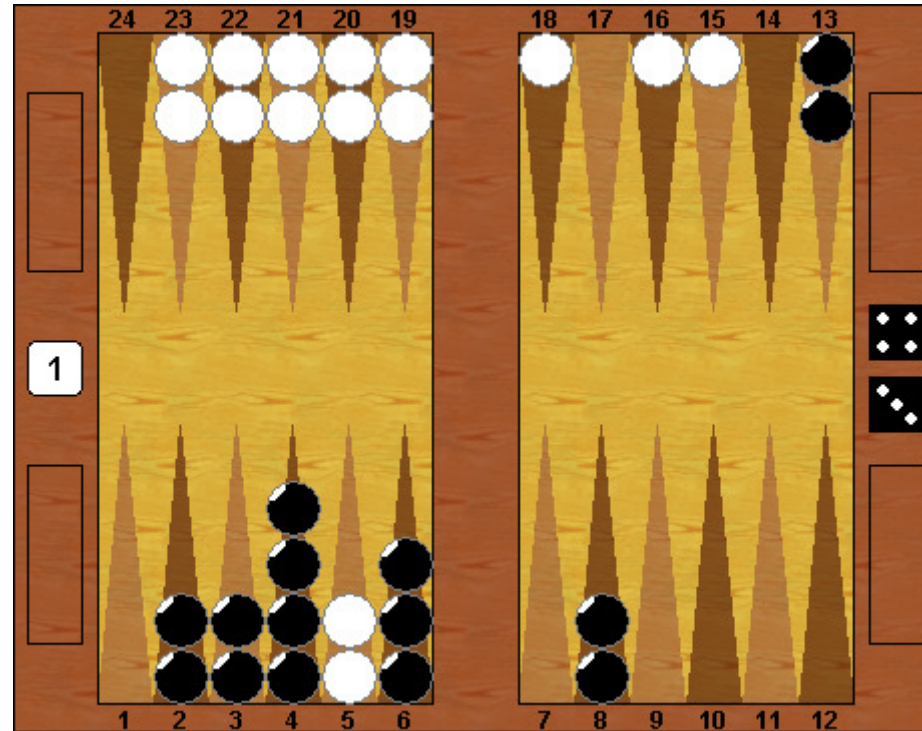
VİDO – KABUL



- Evet Siyahın equitesi bir hayli arttı
- Ancak Beyaz hala Vidoyu kabul edebilir
 - Siyaha biraz daha uzun bir süre vermemiz, yani yarışı uzatmamızın ters bir etkisi daha oldu
 - Beyazada büyük bir çif atması ve yarışda Siyahı yakalaması için daha fazla zaman vermiş olduk
 - Siyaha verdiğimiz ilave yedek pullar iki tarafada yaramış oldu
- Siyahın yedek pullarını alalım ve bir sonraki zarda açık verme tehlikesi yaratalım
 - 20 pip farkını muhafaza etmek için de Beyazın orta noktasını boşaltalım

Pozisyon - 6

Pip
106-86
S: +20



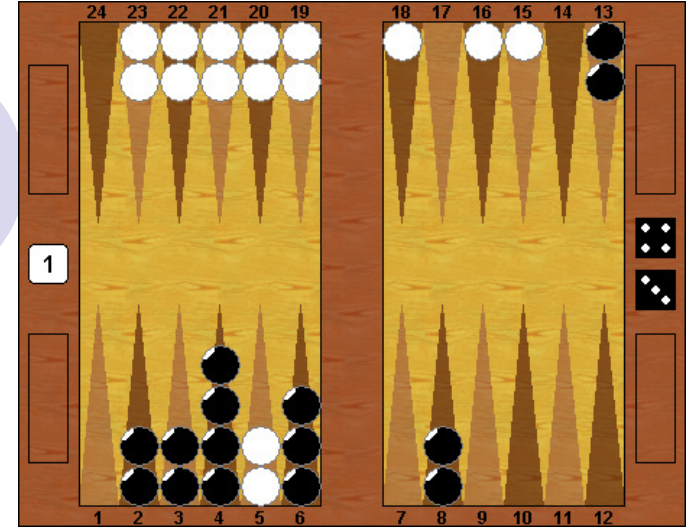
Küpsüz Equity

0.415

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.1	%1.9	%70.5	%29.5	%1.5	%0.0
	Vidosuz :		0.667		
	Vido – Kabul :		0.638		
	Vido – Red:		1.000		

Pozisyon - 6

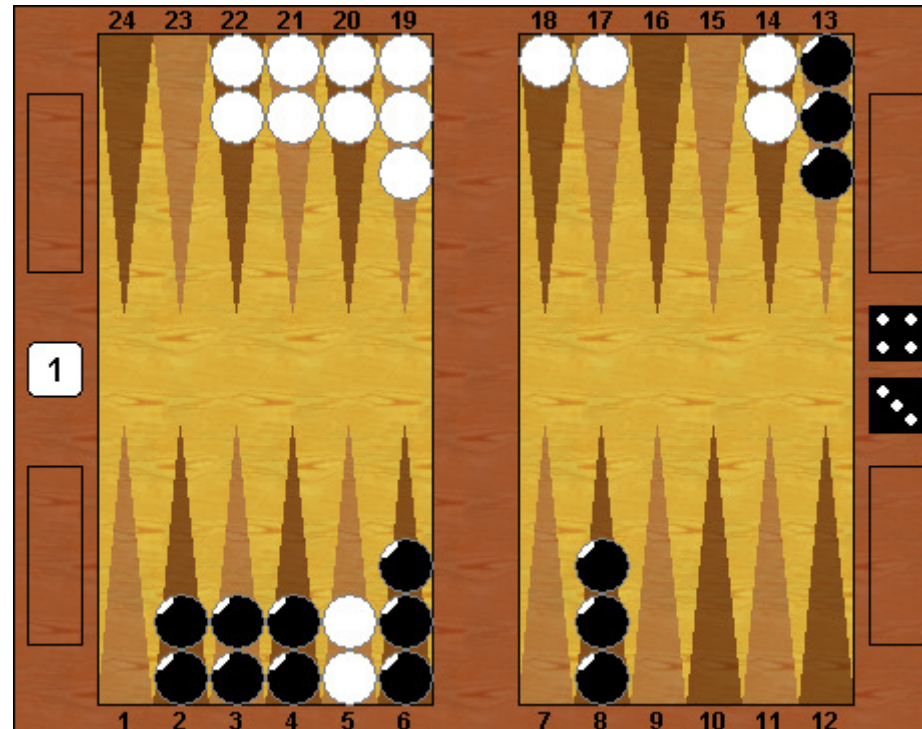
VIDOSUZ



- Bu Siyah için kötü çok oldu... Equitesi bir hayli düştü
 - Her ne kadar bir sonraki zar önemli ise de Snowie Siyahın artık Vido çekemeyeceğini gösteriyor
 - Not: Kit Woolsey bu pozisyon için Snowie'den farklı düşünüyor ve Vido çekilmesi kanaatinde
- 5-Noktası ile Tutma oyununda Beyaz için orta noktası ne kadar önemlidir?
 - Genellikle Beyaz iç bordunu muhafaza edebilmek için orta noktasın Siyahdan önce boşaltmak durumunda
 - 20 pip farkını muhafaza edelim, Beyazın orta noktasını alalım ve Siyaha bir kaç yedek pul verelim

Pozisyon - 7

Pip
119-99
S: +20

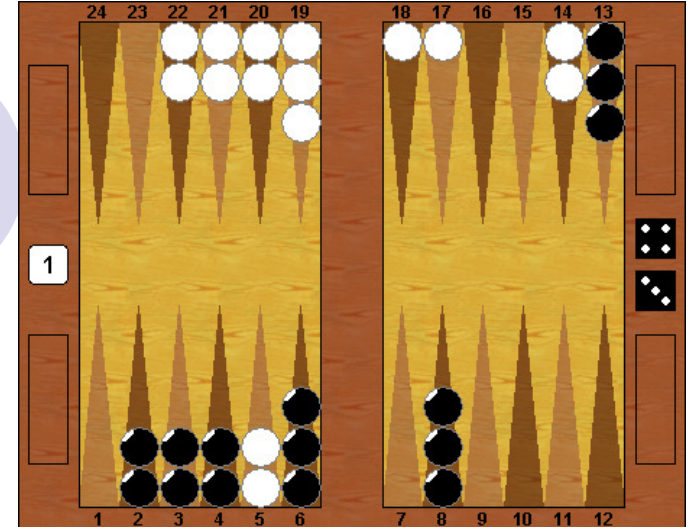


Küpsüz Equity
0.471

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.1	%1.7	%73.5	%26.5	%1.5	%0.0
	Vido – Kabul :	0.748			
	Vidosuz :	0.725			
	Vido – Red:	1.000			

Pozisyon - 7

VİDO – KABUL



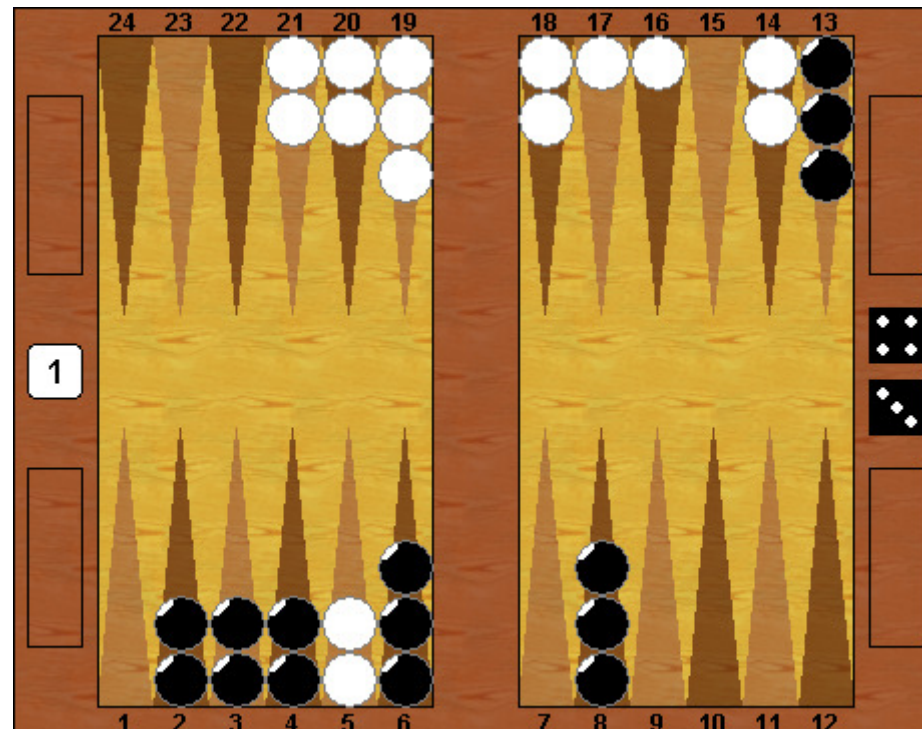
- Siyah için çok sınırda bir Vido
- Beyaz için kolay bir kabul
 - Görünüşe bakılırsa 20 pip farklı bir pozisyonda Beyazın orta noktasını tutması o kadar önemli değil
 - Yani iç bordunu bozmamak için bu noktayı boşaltmak durumunda kalacak
- Yarışı 30 pip farkına çıkaralım
 - Bu Beyaza iç bordunu bozmadan orta noktasını biraz daha uzun bir süre tutma imkanı verecek

pozisyon - 8

Pip
129-99
S: +30

Küpsüz Equity

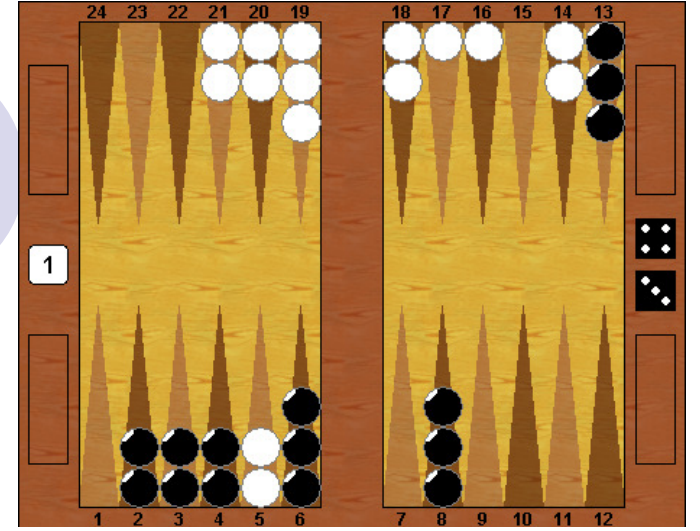
0.544



SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.0	%2.0	%77.0	%23.0	%1.6	%0.1
Vido – Kabul :			0.921		
Vidosuz :			0.875		
Vido – Red:			1.000		

Pozisyon - 8

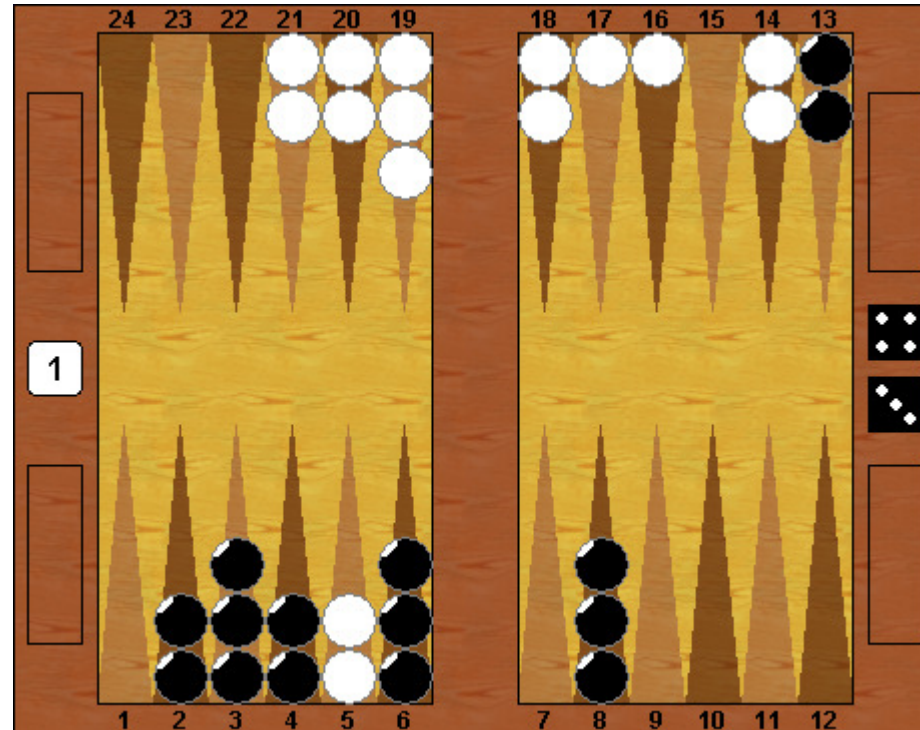
VİDO – KABUL



- Bu önemli bir fark oluşturdu
 - Beyazın equitesi 30 pip geride ancak orta noktasını tuttuğu pozisyondan daha kötü
 - Bunun nedeni yarışta çok geride olduğu zaman orta noktasını Siyahın açık verme durumunda kalacağı zamana kadar tutabilme imkanı doğdu
 - Bu durumda yalnızca indirekt-8 ile kırmanın ötesinde direkt-1 ile kırması mümkün
- Yarışı 40 pip farkına çıkaralım

Pozisyon - 9

Pip
129-89
S: +40

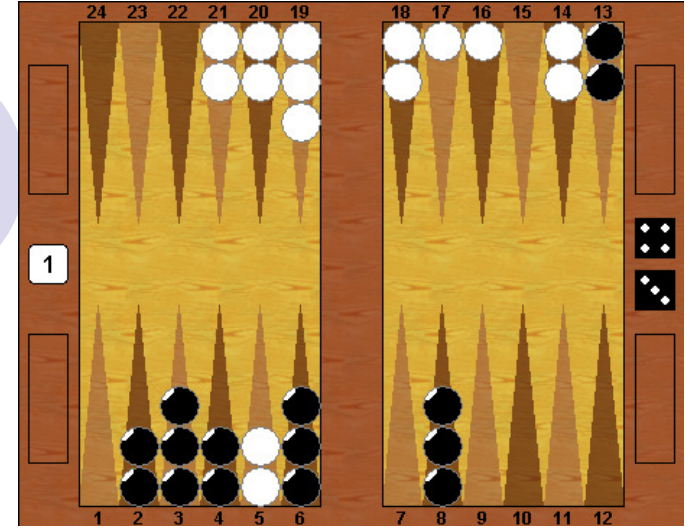


Küpsüz Equity
0.544

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.0	%2.0	%77.0	%23.0	%1.6	%0.1
	Vido – Kabul :		0.921		
	Vidosuz :		0.875		
	Vido – Red:		1.000		

Pozisyon - 9

VİDO – KABUL



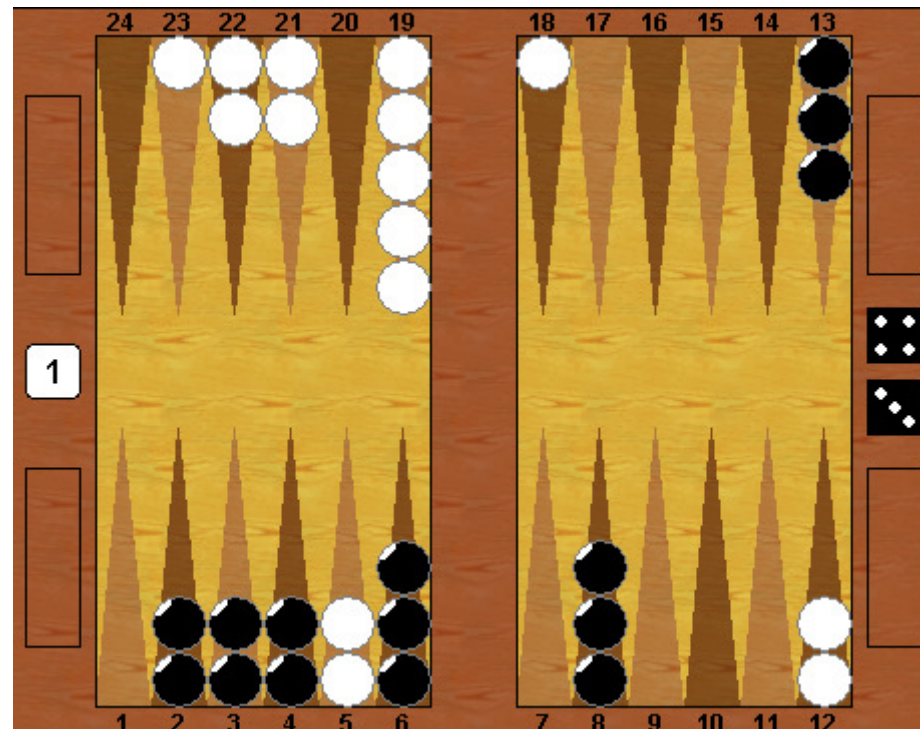
- Beyazın equitesi biraz daha düştü
 - Şimdi marjinal bir kabulü var
 - 40 pip geride olmasına rağmen hala kabul edebilmesi Beyazın 5-noktası ile Tutma oyununun ne kadar kuvvetli olduğunu gösteriyor
 - İndirekt-8 ile kırmanın ötesinde Siyahın direkt kırma zonunda açık verebilmesi ihtimali Beyazı oyunda tutuyor
- Şu ana kadar Beyaza kuvvetli bir iç bord verdik
 - Yani Siyahı kırması halinde dış pullarını içeriye getirinceye kadar siyah pulu muhtemelen tutmasını mümkün kıldık
 - Şimdi Beyazın bordunu biraz bozalım
 - Siyaha da orijinal prototipk pozisyonu ve 20 piplik yarış önderliği verelim

pozisyon - 10

Pip
119-99
S: +20

Küpsüz Equity

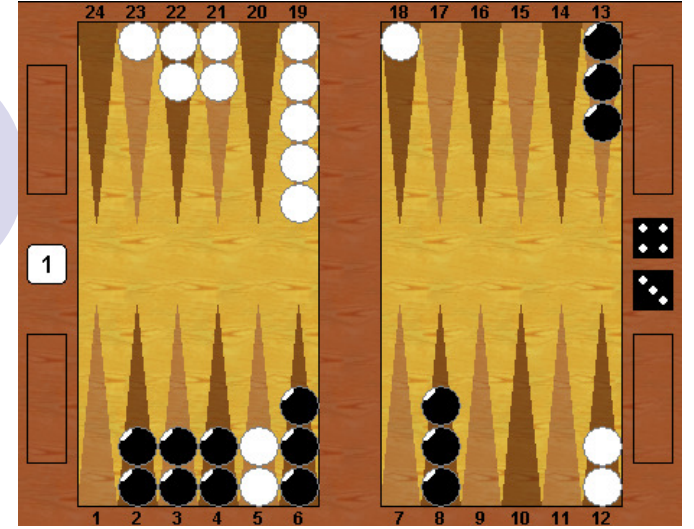
0.501



SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.0	%3.1	%74.4	%25.6	%1.6	%0.1
Vido – Kabul :			0.815		
Vidosuz :			0.783		
Vido – Red:			1.000		

Pozisyon - 10

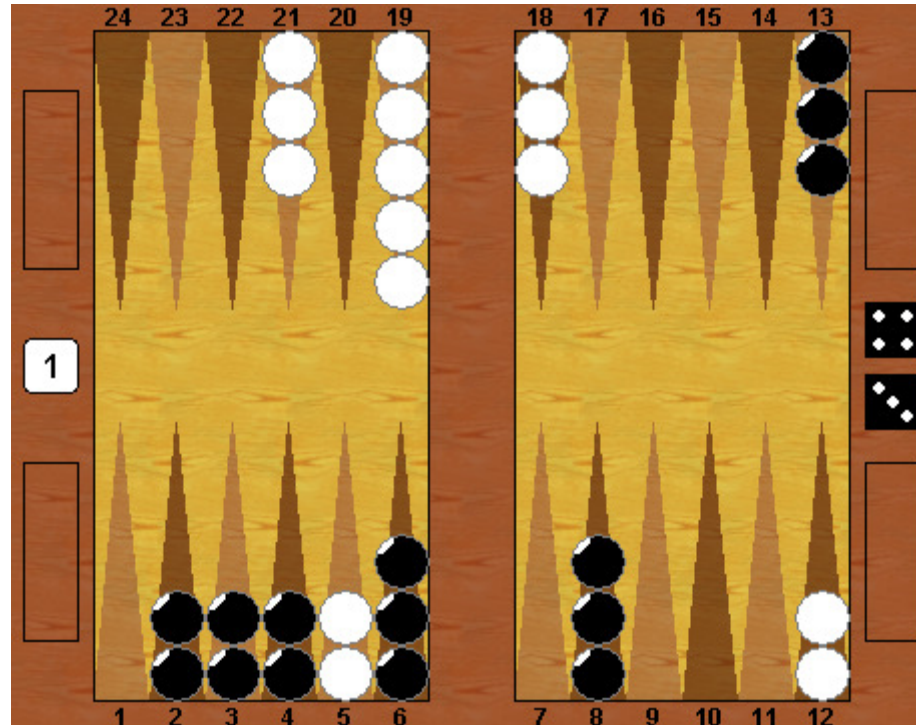
VİDO – KABUL



- Siyahın equitesi biraz yükseldi, fakat çok fazla değil
- Beyazın hala kolay bir kabulü var
 - Beyazın pozisyonu daha kötü ancak tamir edilebilir durumda
 - Orta noktasındaki pulları en kısa zamanda indirip 5-kapısını alması mümkün
 - Yani Siyahın açık vermesi halinde Beyaz onu kırıp tutabilir
- Beyazın zayıflamış pozisyonunu tutup pip farkını 30a çıkartalım

Pozisyon - 11

Pip
129-99
S: +30

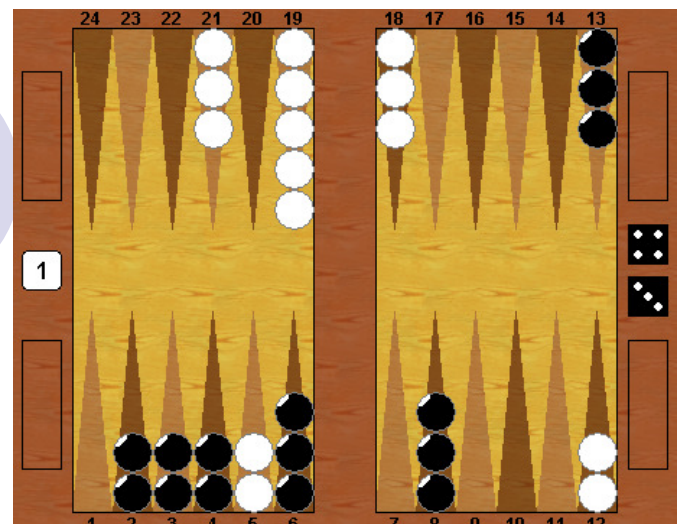


Küpsüz Equity

0.566

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.3	%5.4	%76.6	%23.4	%2.2	%0.1
	Vido – Kabul :		0.962		
	Vidosuz :		0.912		
	Vido – Red:		1.000		

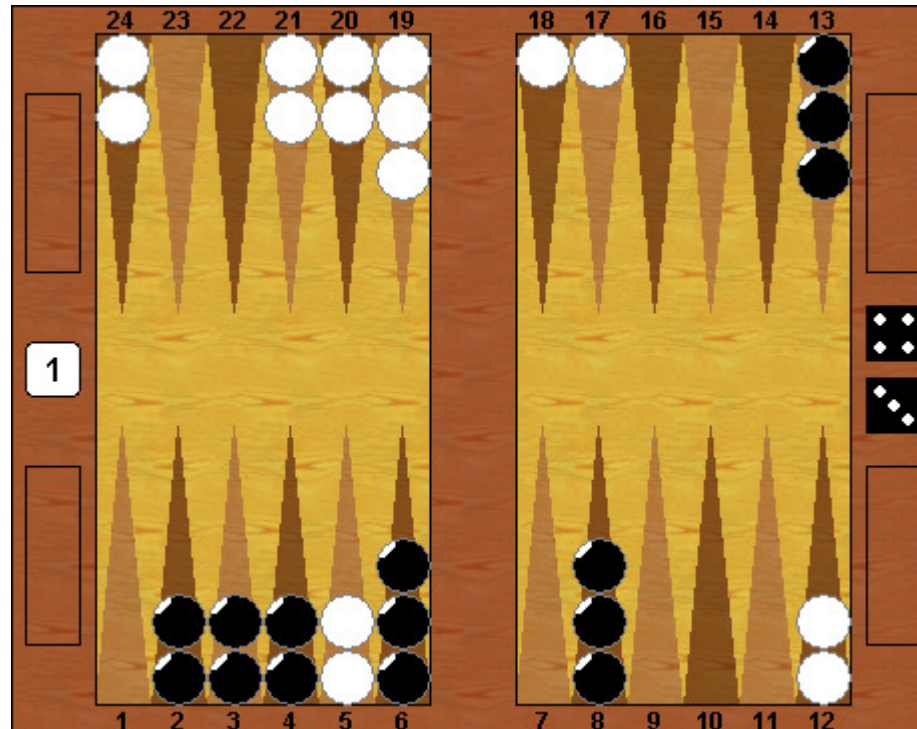
pozisyon - 11



- Beyazın kabulü sınırda... Bunun iki nedeni var:
 - Birincisi, Beyaz daha fazla kırmak beklentisi içinde çünkü yarışta çok geride
 - İkincisi, Beyaz 5-kapısını alabilmek için muhtemelen orta noktasını boşaltacak
 - Daha önceki analizlerde gördükki Beyazın orta noktası yarışta geriye düştükçe daha önemli oluyordu
 - Ayrıca mars olasılıkları iki taraf içinde biraz artmış durumda
- Beyaz için yeni bir zaaf oluşturalım
 - Ona 1-kapısını verelim (As noktası)
 - Bu durum onun kırılmış Siyah pulu tutmasını zorlaştıracak
 - 20 piplik bir farkla başlayalım

Pozisyon - 12

Pip
119-99
S: +20



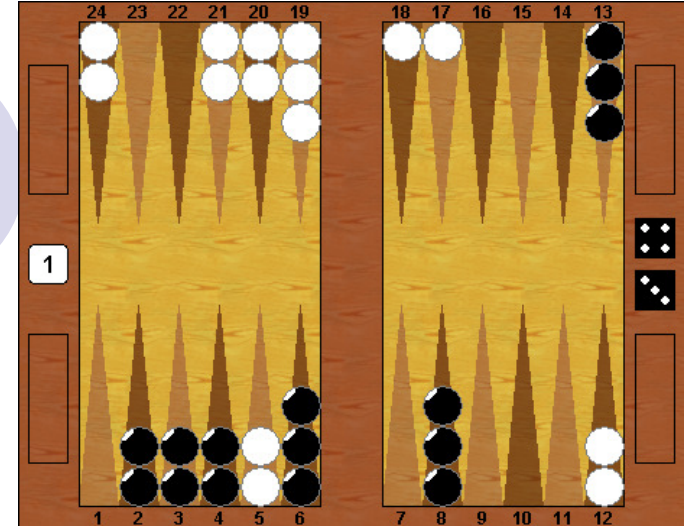
Küpsüz Equity

0.481

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.1	%3.0	%73.5	%26.5	%2.0	%0.1
	Vido – Kabul :	0.769			
	Vidosuz :	0.739			
	Vido – Red:	1.000			

Pozisyon - 12

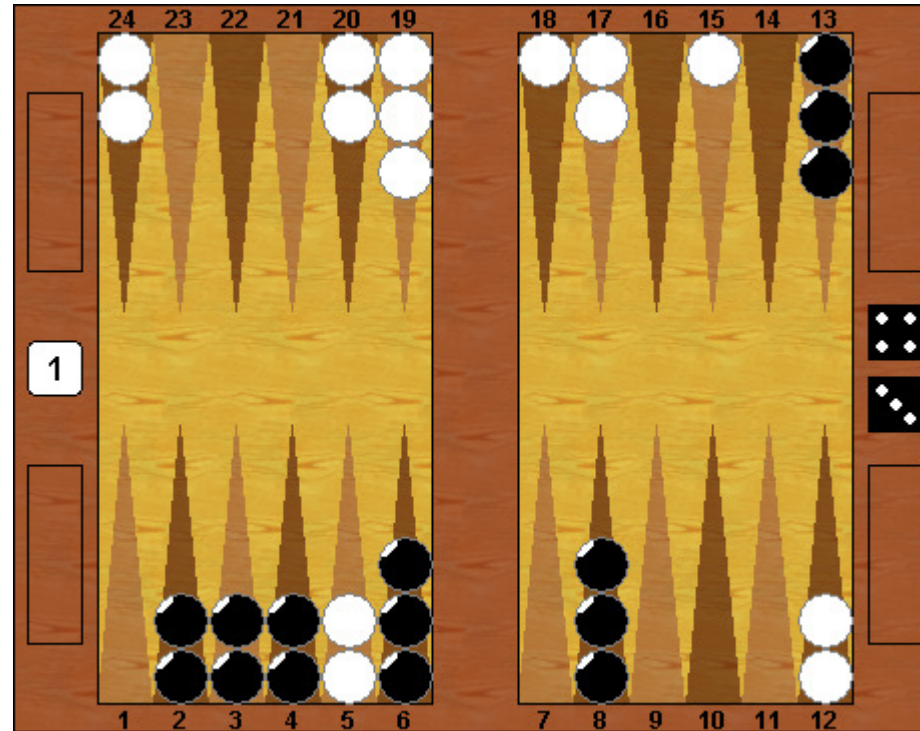
VİDO – KABUL



- Enteresan bir şekilde iç bordunun en derin noktasında bir kapısı olması Beyazın şansını çok fazla azaltmıyor
 - Bunun nedeni de Beyaz genellikle orta noktasını muhafaza etmek için (ve Siyahı kırma şansını artırmak için) iç bordunu derinleştirmek durumunda kalabiliyor
- Acaba pip farkını 30a çıkarttığımızda durum değişecekmi?

Pozisyon - 13

Pip
129-99
S: +30



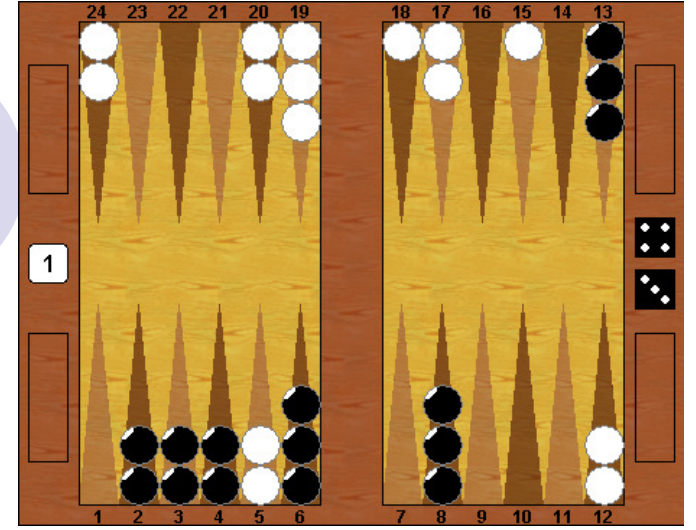
Küpsüz Equity

0.540

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.0	%4.5	%75.9	%24.1	%2.1	%0.1
	Vido – Kabul :		0.903		
	Vidosuz :		0.856		
	Vido – Red:		1.000		

Pozisyon - 13

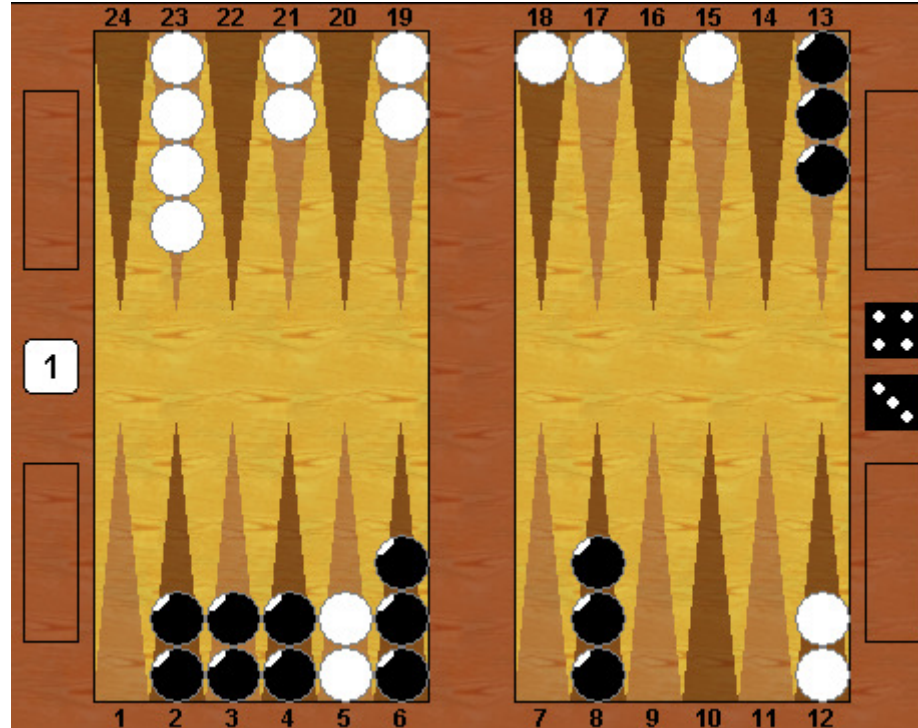
VİDO – KABUL



- Bu durumda 1-kapısı Beyazın canını biraz yakmaya başladı
 - Beyaz artık yarışı kazanmak değil de Siyahı kırmak üzerine oynayacağı için kuvvetli bir iç borda olması önemli
 - Yani 20 pip gerideyken ki durumdan daha önemli bir hale geldi
 - Beyazın zamanlaması orta noktasını tutmasına müsait olmasına rağmen (ki Siyahı kırma ihtimalini arttırsın) iç bordunun kuvvetli olmaması onu zayıflatıyor
- Beyazın Vidoyu reddetmesi için bordunun ne kadar kötü olması gerekiyor?
 - 20 piplik bir farkla Beyaza çok kötü bir bord verelim

Pozisyon - 14

Pip
119-99
S: +20



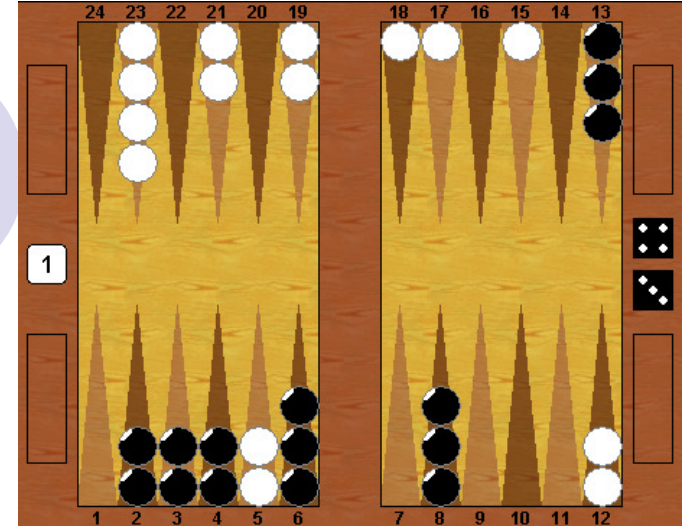
Küpsüz Equity

0.561

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.3	%4.7	%76.2	%23.8	%1.2	%0.0
	Vido – Kabul :	0.948			
	Vidosuz :	0.900			
	Vido – Red:	1.000			

Pozisyon - 14

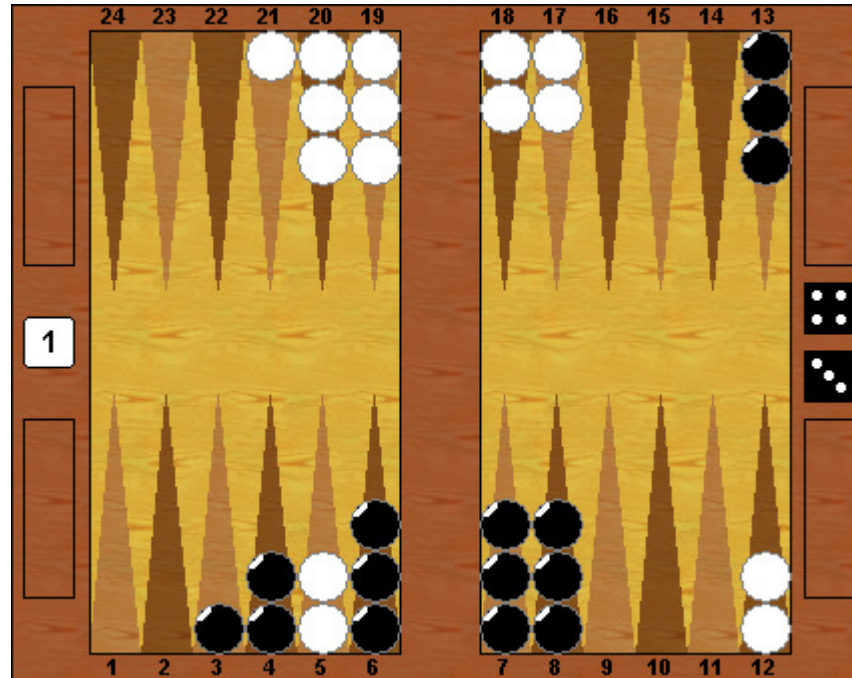
VİDO – KABUL



- Beyazın hala, çok sınırdada olsa kabulu var
 - Beyaz hala Siyahı kırabilir ve bir şekilde iç bordunu düzeltip onu tutabilir ancak şansı önceki pozisyonlardan daha zayıf
 - Beyazın esnekliği 4- yada 5-kapı oluştumasını hala mümkün kılıyor
- Yeni bir pozisyon deneyelim
 - Beyaza düzgün bir pozisyon verelim
 - Bu arada Siyaha bar-noktasını verip durumunu biraz daha düzeltelim
 - 20 piplik bir farkla bu pozisyonları incelemeye başlayalım

Pozisyon - 15

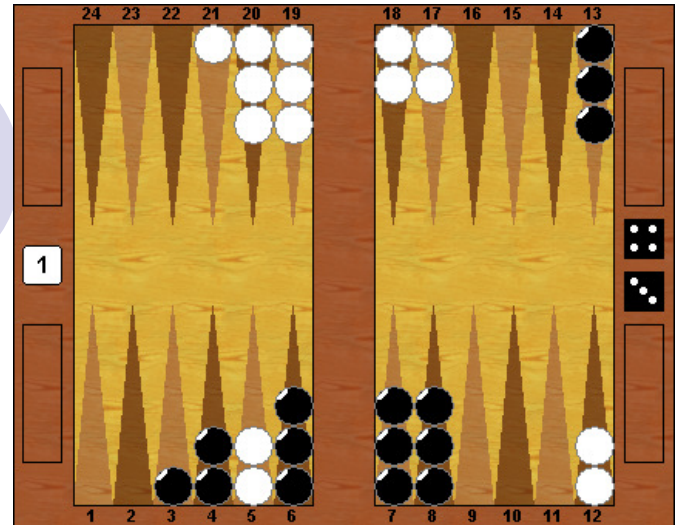
Pip
133-113
S: +20



Küpsüz Equity
0.560

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.0	%1.4	%77.7	%22.3	%0.9	%0.0
	Vido – Kabul :	0.957			
	Vidosuz :	0.910			
	Vido – Red:	1.000			

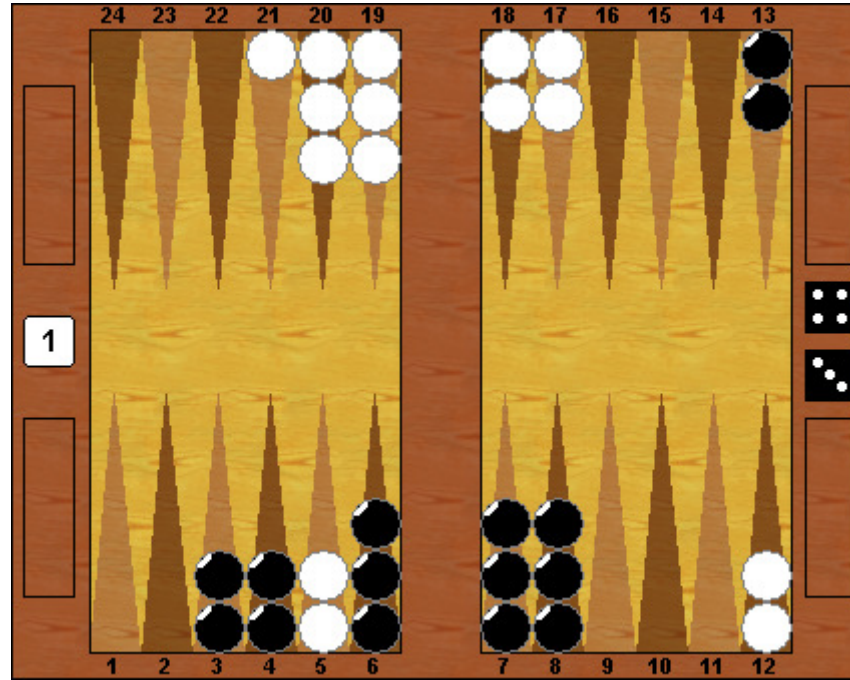
pozisyon - 15



- Bar noktası Siyahın durumunu ilerletiyor
 - Orta noktada iki pulu kaldığı zaman 6-5 yada çiftlerle boşaltabilir
 - 8-Noktasıda daha kolay boşaltılabilir
 - Siyah pullarını daha kolay bir şekilde eve getirebilir
- Beyazın kabulü çok sınırdadır
- Beyazın bu pozisyonundaki kabulünün ne kadarı yarış potansiyeline bağlı?
 - Bunu, Siyahın pip önderliğini 30a çıkararak inceleyebiliriz

Pozisyon - 16

Pip
133-103
S: +30



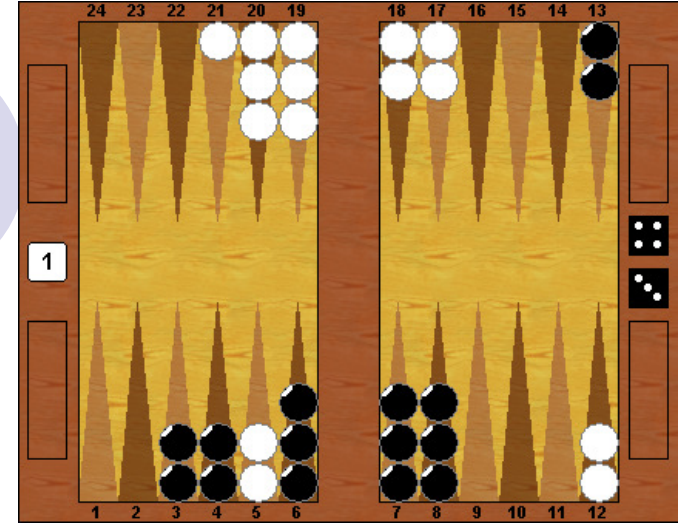
Küpsüz Equity

0.631

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.0	%3.1	%80.7	%19.3	%1.3	%0.0
	Vido – Red :		1.000		
	Vidosuz :		0.989		
	Vido – Kabul :		1.121		

Pozisyon - 16

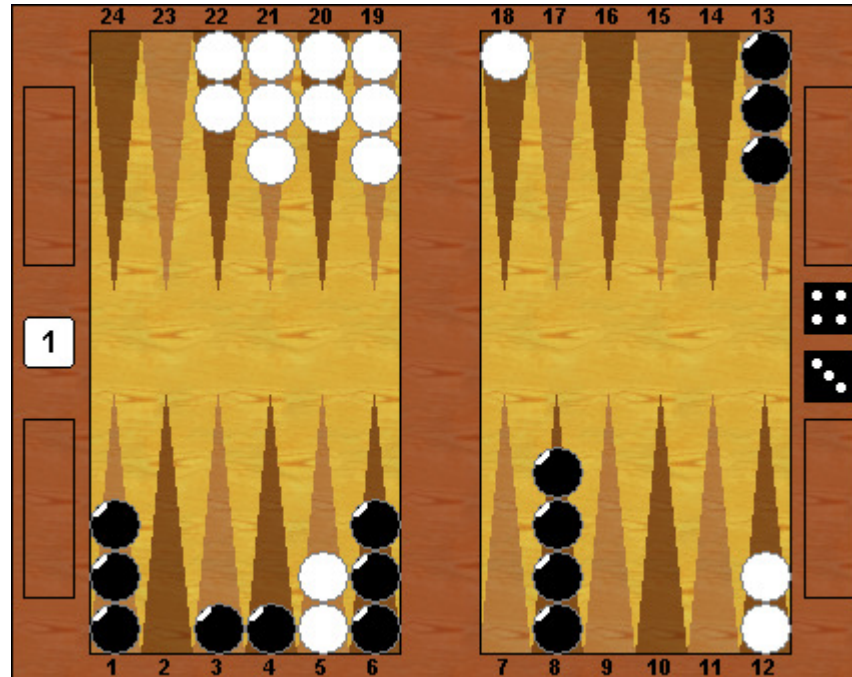
VİDO – RED



- Yarıştaki farkın açılması büyük değişiklik yaptı
 - Beyaz Vidoyu açık bir şekilde reddeder
 - Yarıştaki şansının çok düşük olmasından ötürü Beyazın daha kuvvetli kırma şansı olması lazım
 - Siyahın bar-noktasını alması Beyazın bu şansını çok azalttı
- Beyazın pozisyonu muhafaza edip Siyahın iç bordunu biraz bozalım
 - 20 pip farkıyla bu durumu inceleyelim

Pozisyon - 17

Pip
119-99
S: +20



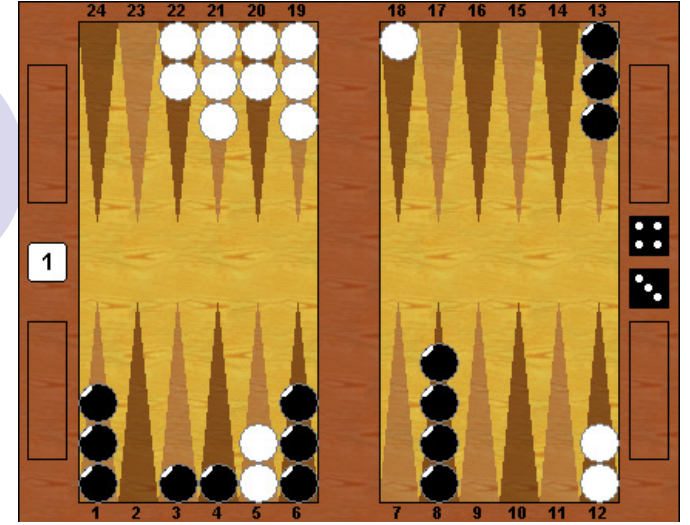
Küpsüz Equity

0.408

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.0	%1.7	%70.6	%29.4	%2.1	%0.1
	Vidosuz :		0.602		
	Vido – Kabul :		0.602		
	Vido – Red :		1.000		

Pozisyon - 17

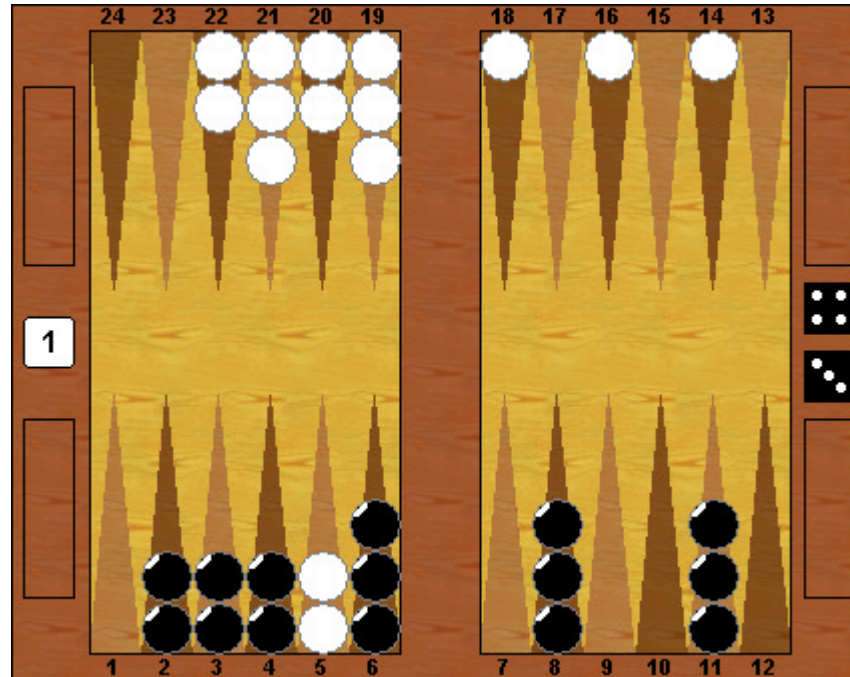
VİDOSUZ



- Bu durum Siyahı bir hayli incitti
 - Hala yarışta önde ve pullarını eve getirme şansı aynı olmasına rağmen equitesi büyük ölçüde düştü
 - Şu anda tam sınırda: Vido çekebilirde çekmeyebilirde
 - As noktasındaki üç pul ziyan olmuş pullardır, yani Siyahın efektif pip önderliği görüldüğü kadar fazla değil
 - Bu özellikle önemli çünkü Beyaz 5-kapısını tutuyor
 - Yani Siyah pullarını içeri aldığı anda attığı her 5, as noktasına bir pul daha sallamasını gerektirecek
- Varsayalımki Siyah orta-noktayı boşaltmış, onun yerine içerde bir başka kapıyı almış...
 - 11-noktasından baslavalım

Pozisyon - 18

Pip
113-93
S: +20



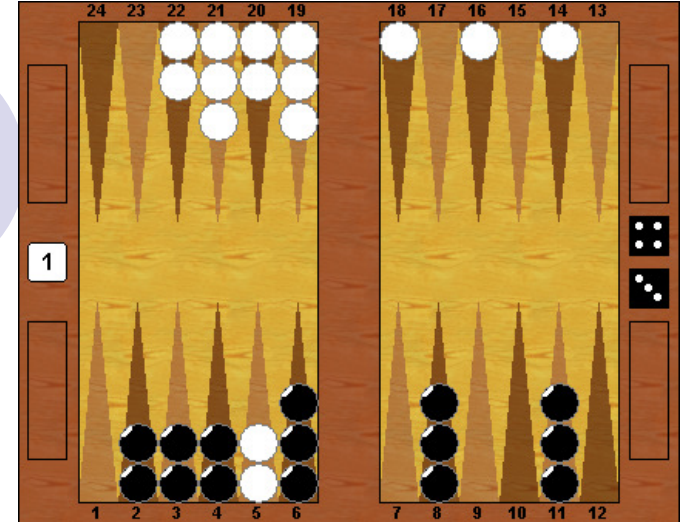
Küpsüz Equity

0.457

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.0	%1.1	%73.0	%27.0	%1.2	%0.1
	Vido – Kabul :		0.716		
	Vidosuz :		0.697		
	Vido – Red :		1.000		

Pozisyon - 18

VİDO – KABUL



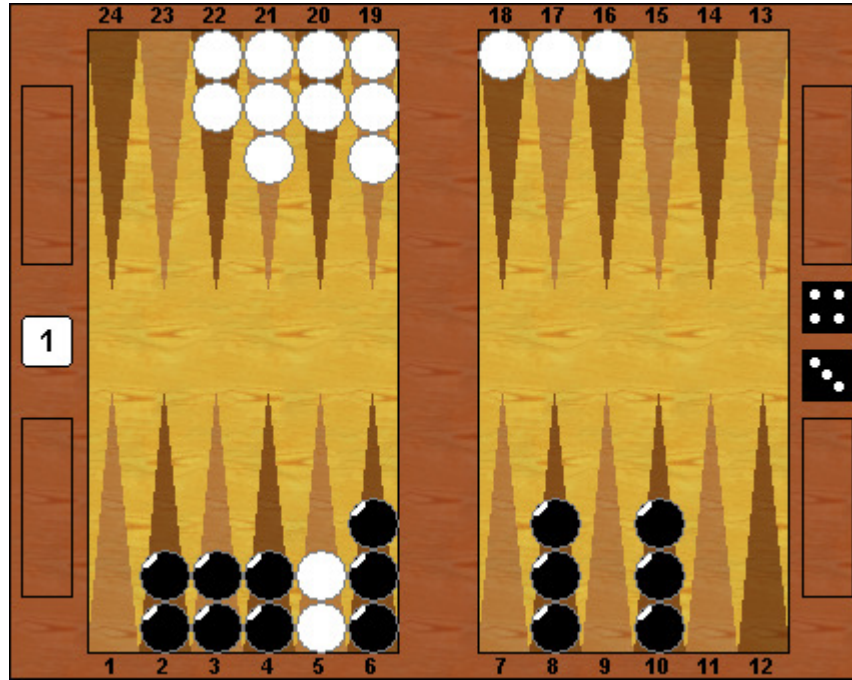
- Siyahın 11-noktasında iki pulu kalınca 5-3 ile ve 6-6 dışındaki her hangi bir çiftle boşaltabilir
 - 11-Noktasını boşaltmak zorunda kalmadan önce bir kaç zarı daha var
- Buna karşılık Siyahın equitesi prototipik pozisyonundaki equitesi ile aynı
 - Bunun nedeni Beyaz Siyahın arka kapısını indirekt değil direk kırma ile tehdid ediyor
- 20 pip farkını muhafaza edip Siyahın arka kapısını 10-noktasına taşıyalım

pozisyon - 19

Pip
110-90
S: +20

Küpsüz Equity

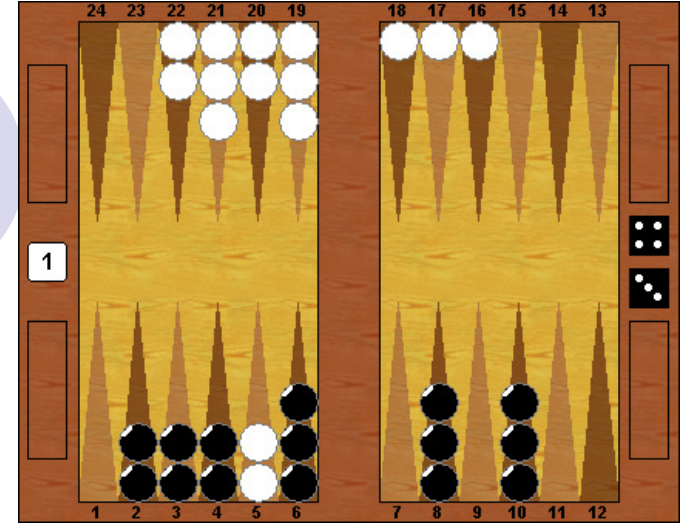
0.545



SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.0	%1.2	%77.0	%23.0	%0.6	%0.1
Vido – Kabul :			0.924		
Vidosuz :			0.892		
Vido – Red :			1.000		

Pozisyon - 19

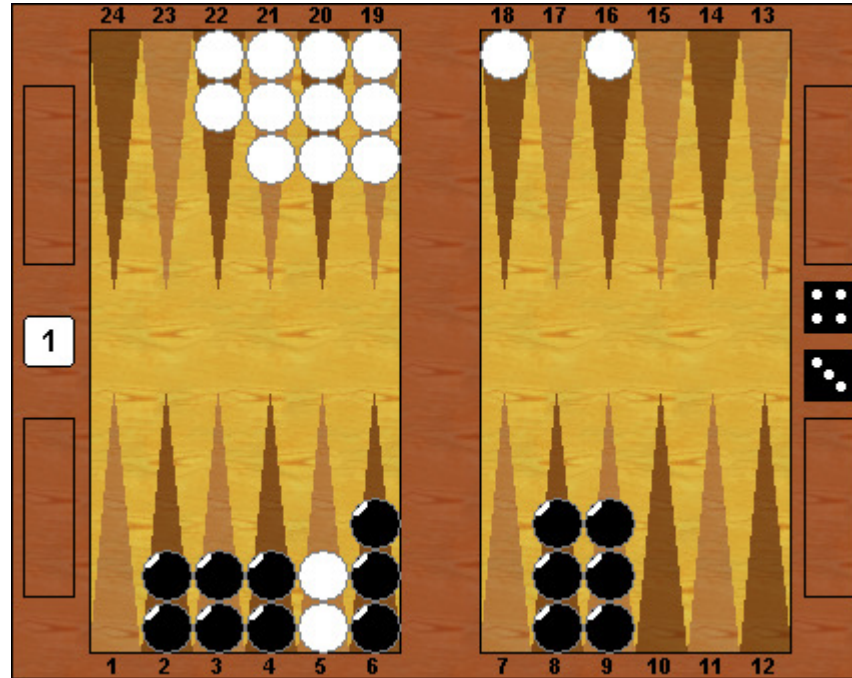
VİDO – KABUL



- Siyahın 11-noktasında iki pulu kalınca 6-2, 6-4, ve 4-2 ile boşaltabilir (ve 5-5 dışındaki çiftlerle)
 - Bu Siyahın arka kapısını boşaltma şansını bir hayli arttırıyor
- Beyaz Vidoyu sınırda kabul ediyor
- 20 pip farkını muhafaza edip Siyahın arka kapısını 9-noktasına taşıyalım

Pozisyon - 20

Pip
107-87
S: +20



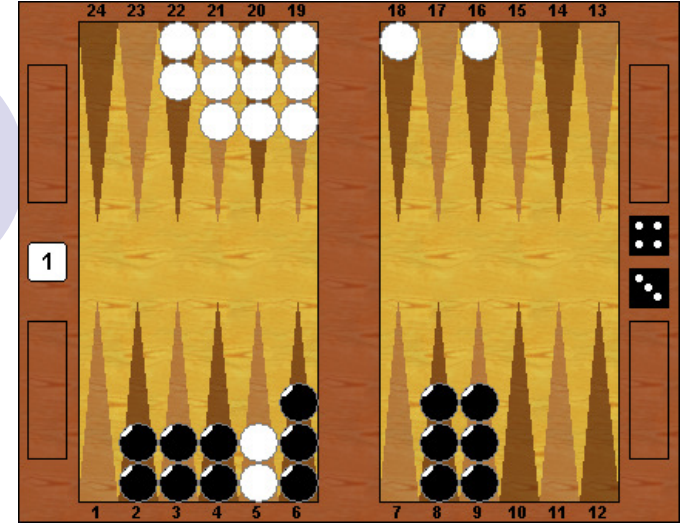
Küpsüz Equity

0.618

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.0	%0.9	%80.7	%19.3	%0.6	%0.0
	Vido – Red :		1.000		
	Vidosuz :		0.965		
	Vido – Kabul :		1.095		

Pozisyon - 20

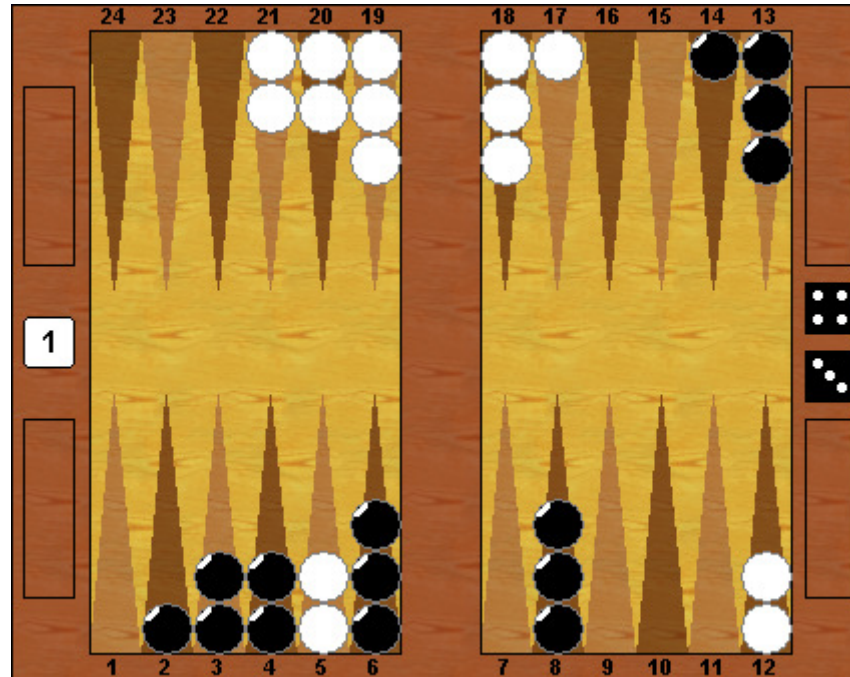
VİDO – RED



- Beklendiği gibi bu değişiklik, Beyazın Vidoyu reddetmesi için yeterli
 - Siyah 9-noktasını nispeten kolay bir şekilde boşaltabilir
 - 1, 3, 4, ve 6 kombinasyonları ile
- Beyazın kırma ihtimali bir hayli düşmüş durumda
- Son olarak Siyahı orijinal prototipik pozisyona geri götürelim ve bir açığı olduğu durumuna bakalım

Pozisyon - 21

Pip
131-111
S: +20



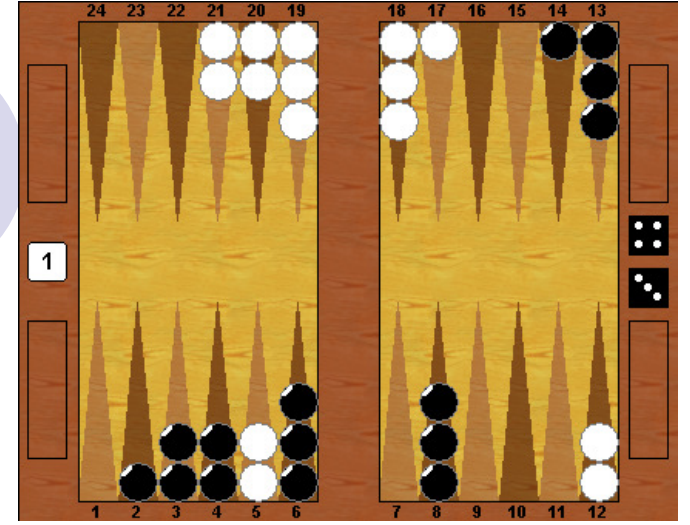
Küpsüz Equity

0.658

SKM	SM	Siyah	Beyaz	BM	BKM
%0.0	%2.2	%71.4	%28.6	%2.4	%0.1
	Vidosuz :		0.658		
	Vido – Kabul :		0.642		
	Vido – Red :		1.000		

Pozisyon - 21

VİDOSUZ



- 14-noktasındaki pulun emniyete geçmesi olasılığı büyük, (ama olmayadabilir)
 - Ayrıca Siyaha Pazar kaybettirici zarlar da az
 - Yanlızca 6-6 orta noktasını emniyetle boşaltabiliyor
 - Buda, Siyahın equitesini Vido çekme noktasının altına düşürüyor
- Genel bir kural olarak: öncelikle orta noktasını boşaltma tehdidi olan bir pozisyona gelip ondan sonra Vido çekmeli
- Bu noktaya gelmeden önce Vido çekmemeli

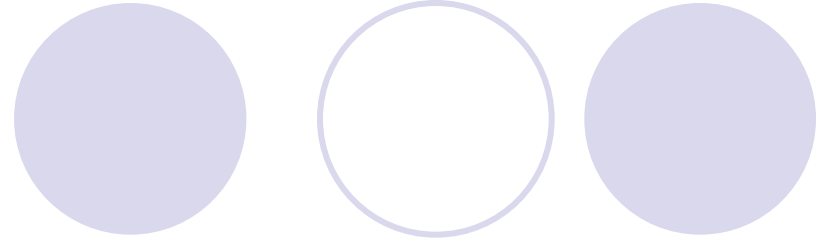
Özet Olarak

- 5-Noktası ile Tutma oyunu, en yaygın rastlanan pozisyonlardan biri
 - Siyah orta noktasını emniyetli bir şekilde boşaltmaya
 - Beyaz ise Siyah açık verinceye kadar iç bordunu düzeltip beklemeye çalışır
- Her hangi birinin şanslı bir zarı oyun liderliğini değiştirebilir
 - Bu yüzden Siyahın Vido çekmesi ve Beyazın kabul etmesi çok yaygın
- Yarıştaki pip farkı ve Siyahın geri-kapısının konumu Vido kararını etkileyen faktörlerdir

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

Önümüzdeki Hafta



- Tutma oyunu referans pozisyonlarına devam edeceğiz
- İnceleyeceğimiz pozisyonlar:
 - 4-Noktası ile Tutma oyunu
 - 22 ile 33 referans pozisyonları
 - Bar-Noktası ile (7-noktası) Tutma oyunu
 - 34 ile 43 referans pozisyonları