



# GAMMON

Juni 1993 - Nr.31

## DANSK BACKGAMMON HAR SET DAGENS LYS

Som noget ganske nyt har dansk backgammon set dagens lys. Det skete for første gang til Københavnmesterskaberne i år, hvor D.B.F. havde allieret sig med Galopbanen i Klampenborg. Aldrig før har så lækre og lyse lokaler dannet ramme om en dansk turnering. Desuden gjorde lokalets opbygning og størrelse det muligt, at rygere kunne tilfredsstille deres orale behov - uden at genere ikke-rygerne!

Forbundet er glad for samarbejdet med Galopbanen (og næste gang vil fortæringen være anderledes og til andre priser) og Travbanen, hvor Monte Carlo Cup'en skal finde sted i år. Her er lokalerne ligeledes lyse og lækre. Mums!

Vi bør måske lige nævne et par mindre detaljer i forbindelse med Københavnmesterskaberne. For det første var deltagerantallet ret pænt i betragtning af det gode vejr og rock-koncert. For det andet lykkedes det endnu engang **Michael Herbst** at vinde til en turnering. Herbie vinder i snit én turnering om året. Han er tidligere Københavnmester, vinder af Amagermesterskabet, Danmarksmester og sågar Nordisk Mester. Flot! Manden må alligevel have lidt mere end nogle heldige rul og tilfældige ryk.

## SOMMERFERIE LUKKET

I ugerne **28, 29 og 30** vil det ikke være muligt at komme i snak med os på kontoret p.g.a. ferie.

Vi ønsker alle medlemmer en god sommerferie med rigtig mange gode rul!

Hilsen

Erik, Chris og Jan

# GAMMON

ISSN 0904-8944 copyright.

Udgivet af:  
Dansk Backgammon Forbund  
Gersonsvej 25,  
DK-2900 Hellerup

Tlf. 39 40 06 07  
Fax. 39 40 01 44  
Giro: 2 91 92 65

Bestyrelsesmedlemmer:

Formand: Erik Gravgaard 39 40 06 07  
Næstformand: Chris Ternel 39 40 06 07  
Kasserer: Martin Gravgaard 39 40 06 07  
Sekretær: Lars Raft 35 26 24 26  
Bjarne M. Andersen 86 17 58 05  
Niels Haarbo 42 88 60 35  
Peter Svinding 66 14 07 12

Ansvarshavende redaktør: Chris Ternel

Bladet udgives jævnligt til forbundets medlemmer samt andre interesserede.

COPYRIGHT: Ethvert eftertryk af denne udgivelse må kun ske med udtrykkelig tilladelse.

Medlemskab: kr. 240,- for 1993.  
Under 16 år: kr. 120,- for 1993.  
Abonnement alene: kr. 180,- for 1993.

Indmeldelse kan ske ved indbetaling på forbundets girokonto. Oplys venligst om navn, adresse, tlf.nr. og fødselsdato.

**Deadline for indlevering af materiale til GAMMON Nr.31 - 31/07/93.**

Det kan jeg finde i bladet:

**Turnerings-indbydelse**  
side 3 - 4

**Misbrugt - og besat**  
side 5 - 6

**Om match-equity**  
side 7 - 8

**Pip counting**  
side 9 - 13

**Backgammon Butik**  
side 14 - 15

**GAMMON-vejviser**  
side 16 - 17

**Basis BG**  
side 19 - 21

**Spørg Ekspertterne**  
side 22 - 23

**Rangliste - Årets Spiller**  
side 24 - 27

**Turneringsresultater**  
side: 28 - 29

**Pokalturnering**  
side 32

**Mester match**  
side 32 - 35

## Som medlem kan du stille op til følgende turneringer

I alle turneringer gælder D.B.F.'s Turneringsregler og Procedure-anvisninger.

Da turneringer sker ved invitation, forbeholder D.B.F. sig retten til, uden at give begrundelse, at nægte en spille-ansøgning og/eller forbyde adgang til turneringen og/eller lavere rækker. Spillere som på dagen har et turnerings-ratingtal på over 1040 og et TMP på over 300 skal som sædvanlig spille i Mesterrækken.

Spillere som har et turnerings-ratingtal på over 1000 og et TMP på over 300 skal spille i Mesterrække eller mellemrækken.

Kun spillere med turnerings-ratingtal under 1000 eller TMP under 300 må deltage i Begynderrækken.

Såfremt en spiller, under turneringen, ønsker at forlade turneringsområdet, skal dette meddeles til turneringsledelsen. Overtrædelse af dette kan medføre idømmelse af strafpoints. Vinder af kampen SKAL indlevere BEGGE spilleres SCORECARD og/eller MONDRAD-KORT straks efter kampen er afsluttet.

Spillere, bosat i Danmark, skal være medlem af Dansk Backgammon Forbund. Medlemskab kan tegnes under turneringen. 240,- for 1993.

Hele entrésummen bliver udbetalt som præmier.

Turneringskomité vil blive udpeget af DBF's turneringsudvalg.


### Juli 93


3. - 4. Monte-Carlo Cup, Handicapturn., Charlottenlund. 

### Aug. 93


7. - 8. Åbne Sjællandsmesterskab, Veksø. 

Turneringer under planlægning i 1993:


Sep. DM i konsultation Doubles 

Okt. De Åbne Fynsmesterskaber 

Okt. DM for Hold. 

Nov. Danmarksmesterskab - DM 

? De Åbne Jydske Mesterskaber 

? Viking Kick-Off 

## Dansk Backgammon Forbund

indbyder til

### MONTE-CARLO CUP 93

Handicap-turnering

3. - 4. juli

afholdes på



Skjoldgården (Restaurant)

Travbanen - Charlottenlund

Ordrup Jagtvej 213

2920 Charlottenlund

Entre

Reg.

Handicaprække 200,- kr.

50,- kr.

**1. Præmie: Værdi kr. 10.000,-** Præmien er personlig, og kan ikke overdrages.

Rejse til Monte-Carlo med tog, hotelophold og entré til VM 1993 (beg. rk.) betalt.

## Kings Backgammon Klub og Dansk Backgammon Forbund

indbyder til

### Sjælland Open 1993

7. - 8. august

afholdes på

Skibsted, Bygaden, Veksø.

(S-Tog Frederikssundslinien til Veksø)

Entre

Reg.

Mesterrække 500,- kr. 50,- kr.

Mellemrække 200,- kr. 50,- kr.

Begynderrække 100,- kr. 50,- kr.

Nybegynderrække 50,- kr. 50,- kr.

**Program: Lørdag d. 7. aug. 1993**

kl. 10.00-12.00 Registrering og gratis  
instruktion for nybegyndere.

kl. 12.00 Start 1. runde

kl. 14.00 Start 2. runde

kl. 16.00 Start 3. runde

kl. 18.00-20.00 Middagspause/Hængepartier

kl. 20.00 Start 4. runde

Hele dagen Jackpots, 20,-/50,-/100,-/???,-

**Program:**

**Lørdag d. 3. juli 1993**

kl. 11.00-12.00 Registrering.

kl. 12.15 Start af turnering

kl. 23.00 Slut

**Søndag d. 4. juli 1993**

kl. 12.00 Turneringen fortsætter.

Start consolation.

Ca. kl. 21.00 Præmieoverrækkelse

**Der spilles Cupturnering, d.v.s. at alle er  
garanteret 2 minimumkampe.**

**Handicapning:**

1) spillere med et turnerings-TMP på over  
299 handicappes efter turneringsrangliste.

2) Turneringskomitéen estimerer handicaps  
ved TMP under 300.

**Søndag d. 6. juni 1993**

kl. 12.00 Start 5. runde

kl. 14.00 Start 6. runde

kl. 16.00 Start 7. runde

kl. 18.00 Start 8. runde

kl. 20.00-21.00 Middags pause/Hængepartier

kl. 21.00 Start 9. runde

Ca. kl. 23.00 Præmieoverrækkelse

Hele dagen Jackpots, 20,-/50,-/100,-/???,-



**Turneringen bliver afholdt efter Monrad-  
systemet, d.v.s. at alle er garanteret 9  
kampe.**

Kun spillere med turnerings-rating på 0 kan  
deltage i nybegynderrk.

Der spilles til 11 pont i mesterrk., 9 point i  
mellemrk., 7 point i begynderrk. og 5 point  
i nybegynderrk.

I mester- og mellemrk. er præmieford.:  
45%, 25%, 15%, 10% og 10% til den bedst  
placerede m/turn.ratingtal under  
henholdsvis 1040 og 1000. I de iøvrigte  
rækker er fordeling 40, 25, 15, 10, 5 og 5.

Yderlige oplysninger K.B.K.tlf. 42 31 20 93

## MISBRUGT - OG BESAT

Mel: En sang fra de varme lande.

Komponist: Christian Schou

Det er lidt som livet selv: et kapløb med  
forhindringer med op- og nedture. Med store  
skuffelser og glædelige overraskelser.

Det har alle krigens elementer: sejre og  
nederlag - slag og flugt. Taktik og timing -  
men altid kan alle planer kuldastes med ét  
slag af Fru Fortuna.

Det jeg taler om er et spil, der besætter en  
stadig større andel af min sparsomme fritid  
og endnu sparsommere nattesøvn. Spillet  
navn er "Backgammon" med tilnavnet  
"Verdens Ondeste Spil".

Hvis man ellers kan forestille sig det, er  
Backgammon nærmest en blanding af Ludo  
og Skak.

Som Ludo er det grundlæggende et kapløb  
om hurtigst muligt at få sine brikker rundt  
om "banen" og ud. Som Skak er de  
grundlæggende regler egentlig uhyre  
simple, men samtidig er antallet af mulige  
kombinationer snart sagt uendelige.

Men den store forskel fra Skak - og det er  
vel nok hovedcharmen ved Backgammon -  
spilles det med terninger, hvilket vil sige,  
at man til blandingen af taktik, planlægning,  
timing og sandsynlighedsberegning tilsætter  
et rigeligt mål af rent og skært held.

Dette indebærer, at selvom den bedste spiller  
vil vinde i længden, har den svagere spiller  
altid en chance.

For de, som kun har stiftet bekendtskab med  
spillet hjemme ved spisebordet, lyder dette

måske helt fremmed, og sådan havde jeg  
det også indtil for 4-5 år siden, da en af  
mine venner pludselig ville spille  
Backgammon med mig.

Jeg er jo som bekendt en spillernatur, og  
var dengang dybt overbevist om, at det hele  
blot var et spørgsmål om at slå højest,  
hvilket venen ivrigt benægtede, - men jeg  
vidste jo bedre....

Vennen er også spiller, så der skulle  
naturligvis en skilling på højkant.

40-50 spil senere og lettet for en mindre  
formue havde jeg en til-vished-grænsende-  
forfølelse af, at der måske alligevel var  
lidt mere end held i det.

Vennen forbarmede sig over mig og  
begyndte så at sætte mig ind i hvad spillet  
egentlig går ud på.

Og således åbnede der sig en ny verden for  
mig.

Et dybt fascinerende spil, som man ikke kan  
lade være med på en gang at elske og hade,  
for det kan være så ondt så ondt. Fordi du  
kan stå i en - efter alle solemærker at dømmes  
- stensikker vinder-position og så får  
modstanderen det eneste ene mirakelslag,  
der kan redde ham, eller - og det er næsten  
værre - du får selv den ene kombination,  
der ødelægger hele din stilling, og på den  
ene brøkdel af et sekund, som det tager at  
kaste to terninger, er hele spillet vendt.

Heldigvis er der flere og flere, der som jeg,

bliver grebet af backgammon, hvilket har bevirket, at vi nu har et velfungerende landsforbund - og nok så vigtigt - har fået vakt sponsor-interesse i erhvervslivet.

Dansk Backgammon Forbund er stadig forholdsvist nyt, men udviklingen har været nærmest eksplosionsagtig de sidste år med en 10-dobling af medlemstallet. Samtidig har vi fået etableret os internationalt med flere årlige internationale turneringer. Bl.a. stiller vi hvert år med flere spillere til Verdensmesterskabet i Monaco.

Som verdens største Backgammon-turnering er Carlsberg Cup'en lige til Guinness Book of Records. I år var der 4.300 deltagere fordelt på 240 spillesteder. Og ikke nok med det. Danmark er det land i verden, som har fået organiseret spillet bedst. Bl.a. spilles der mindre turneringer hver uge på 25 spillesteder rundt om i landet.

For de af jer, der lægger vægt på de mere verdslige værdier, såsom ussel mammom, kan jeg oplyse, at der sidste år var godt og vel 1/2 million kr. til Verdensmesteren, og til den Nordiske Mester, som vi kårede i april i år, var der ca. 100.000,- kr.

#### Redaktionens kommentarer:

Ovenstående indlæg er faktisk flere år gammelt. Med lidt ændringer i antallet af deltagere i Carlsberg Cup'en m.v. er artiklen stadig relevant og historien kendetegnende for mange nye spillere.

Vi har klippet meget lidt i afslutningen af artiklen. Her påstås det, at skribenten forlængst har vundet sin tabte formue tilbage (med renter) og at den forførende og i spillet indførende ven er selvste Erik Gravgaard. Redaktionen kan oplyse, at skribentens påstand om venskabet er sandfærdig, medens vi sætter spørgsmålstegn ved påstanden om den genvundne formue....

## SÅDAN FÅR DU RATET PRIVATE MATCHES.

En privat match imellem 2 medlemmer af D.B.F. kan rates i indtil én måned efter at kampen har fundet sted. Resultatet skal ingives skriftligt, som vist på dette scorecard med dato, navne og medlemsnumre, antal point og tydelig angivelse af vinder i form af vinderens D.B.F.nr. og underskrift.

<i>Private Kamp</i>				
<i>29-5-93</i>				
<i>A. Jensen</i>		11 Point	<i>B. Barsen</i>	
12345			13456	
Navn og DBF-nr.			Navn og DBF-nr.	
SPILLER		MODSTANDER		
Parti	Point	Parti	Point	
1.	1	1.	0	
2.	3	2.	0	
3.	4	3.	0	
4.	4	4.	1	
5.	4	5.	2	
6.	4	6.	4	
7.	8	7.	4	
8.	8	8.	5	
9.	10	9.	5	
10.	10	10.	6	
11.	11	11.	6	
19. _____ 19. _____				
20. _____ 20. _____				
Vinder		<i>12345 - A. Jensen</i>		
Dansk Backgammon Forbund 39 40 06 07 Copyright 1989 - Eftertryk forbudt				

## Om Match-Equity

Der snakkes, læses og regnes. Equity er ved at gå folk på hjernen, og selvfølgelig er equity et vigtigt begreb inden for matchplay. Personligt har jeg igennem længere tid studeret match-equity og sammenlignet forskellige analytikeres equity-tables. Det har været interessant. Præcisionen er frem for alt vigtigst for disse analytikere, der ved hjælp af formler og computerberegninger udleder værdierne for de forskellige matchstillinger.

Gennem tiderne har forskellige personer forsøgt at lave egne equity-formler, der skulle hjælpe dem til hurtigt at udlede en match-equity i hovedet, så de ikke var nødt til at huske store uoverskuelige equity-tables. En af de mest kendte er RUSS, som der iøvrigt har været skrevet om i "GAMMON". RUSS er en god og nem måde at udlede match-equity. Desværre er det efterhånden en gammel formel, der ikke stemmer overens med nutidens match-equities, hvilket kan begrundes med at spillestilen i backgammon har ændret sig i takt med udviklingen af spillet.

Det der er altafgørende for equity-udregninger er, hvor stor en del af partierne der ender med en Gammon til én af parterne. Da RUSS blev lavet, regnede man med en Gammon-procent på ca. 20. I dag er der analytikere, og førende blandt dem er nok Roy Friedmann, der i deres analyser regner med 34-36% Gammon, og den slags laver selvsagt forskydninger i de gamle equities.

Et af de mest respekterede equity-tables i vore dage er lavet af en amerikansk analytiker, der hedder Kit Woolsey. Hans equities er hovedsagelig udregnet på grundlag af oplysninger fra en database med over 4000 kampe fra toppen af amerikansk backgammon. Gammonprocenten i denne base ligger på ca. 19, og altså langt fra Friedmanns formodning om ca. 35% Gammon.

Nu kommer det paradoksale. Hvis man sætter RUSS og Friedmanns resultater op mod hinanden er de forholdsvis ens. Dette burde ikke være tilfældet, da deres gammonprocenter ligger så langt fra hinanden. Samtidig ligger de begge forholdsvis langt fra Kit Woolsey's resultater. Derfor har jeg prøvet at ændre i RUSS, så resultaterne kommer nærmere Kit Woolsey's.

Jeg kalder ændringen for: Koch's MESS (Match Equity Sequence System) og kriterierne er som følger:

Sequence:

10 + 8 + 7 + 6 + 5 + 4 + 3 + 2 + 2 + 2 + 2 + 1 + 1 + 1 + 1.....

M - L = 1	Start ved 8, læg 60 til.
M - L = 2	Start ved 10, læg 50 til.
M - L = 3 - 4	Start ved 8, læg 50 til.
M - L = 5 - 6	Start ved 7, læg 50 til.
M - L = 7 - 13	Start ved 6, læg 50 til.
M - L = >13	Start ved 5, læg 50 til.

(M) = Matchlængde

(L) = Leaders score

(D) = Difference = [Trailers score (T) - (L)]

Eks. 1.

M = 13, L = 8, T = 5, D = 3.

D = 3 derfor tager du 3 tal ud af sekvensen.  
M - L = 5 Start sekvensen ved 7.

$$\text{Leaders match equity} = \frac{7 + 6 + 5 + 50}{50} = 68\%$$

Eks. 2.

M = 15, L = 13, T = 9, D = 4.  
D = 4 derfor tager du 4 tal ud af sekvensen.  
M - L = 2 start sekvensen ved 10.

$$\text{Leaders match equity} = \frac{10 + 8 + 7 + 6 + 50}{50} = 81\%$$

Med denne metode halverer man afstanden til Kit Woolsey's resultater (0,8% afvigelse, hvis det formodes at begge spillere ikke mangler mere end 9 point), som hvis man brugte RUSS. Men, men, men...medens jeg har siddet og lavet mine langsommelige udregninger er en amerikaner, Rick Janowski, kommet mig i forkøbet. Han har lavet en ny equity-formel, der kommer en smule tættere på Woolsey's end min. Den udmærkede formel vises her:

$$\text{Leaders match equity} = \frac{50 + 85 \cdot D}{[6 + (M - T)]}$$

Ved Crawford parti: Leaders match equity =  $\frac{55 + 55 \cdot D}{[2 + (M - T)]}$

Eks. 3.

M = 13, L = 8, T = 5, D = 3

$$\frac{50 + 85 \cdot 3}{[6 + (13 - 5)]}$$

Leaders match equity = 68,21%

Eks. 4.

M = 15, L = 13, T = 9, D = 4

$$\frac{50 + 85 \cdot 4}{[6 + (15 - 9)]}$$

Leaders match equity = 78,33%

De to ovenfor nævnte formler giver en gennemsnitlig afvigelse fra Woolsey's på 0,56%. Altså bedre end MESS. Det er nu op til hver enkelt spiller at vurdere hvilken metode, der forekommer nemmest. Husk på at det er hovedregning, der skal foretages under en vanskelig match.

Efter at jeg har gået og tænkt på præcisionen af alle disse equities, har det slået mig hvor umuligt det ofte er, at vurdere en kompleks stilling ned til bare få procenters præcision. Og hvad skal vi så bruge alle disse præcise equities til? Svaret er let: Det er trods alt bedre at have én af tingene på det rene end slet ingen.

Klaus Koch-Nielsen (6822)

## PIP COUNTING - SHORT CUTS

Many decisions in backgammon are based on the pip count. A player who cannot, in his head, calculate the pip count for both sides is at a disadvantage. Unless you either know the short cuts, or have a mind that works like a calculator, this is a slow laborious process - often with errors!

Before reading further look at the 4 diagrams below. Time yourself and see how long it takes you to pip count each diagram.

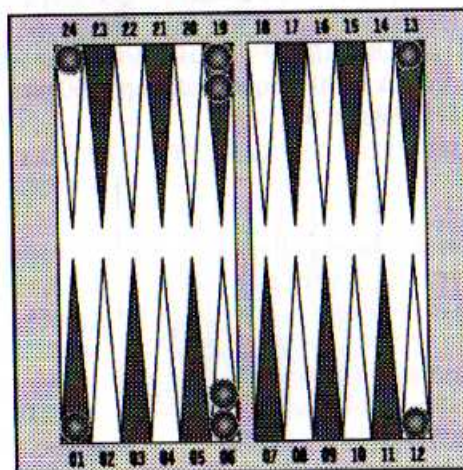


Diagram 1

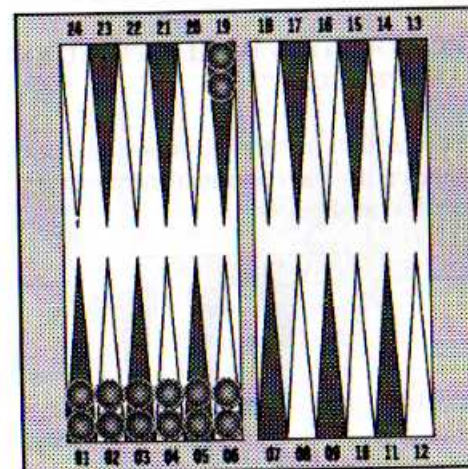


Diagram 2

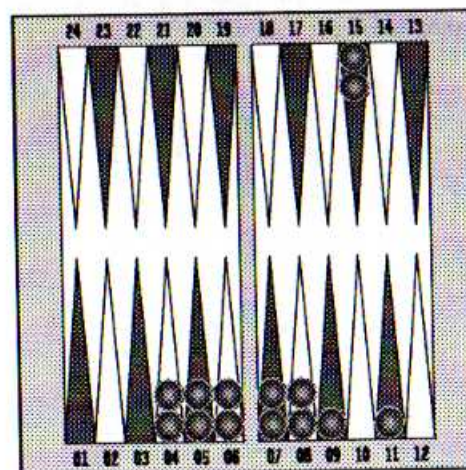


Diagram 3

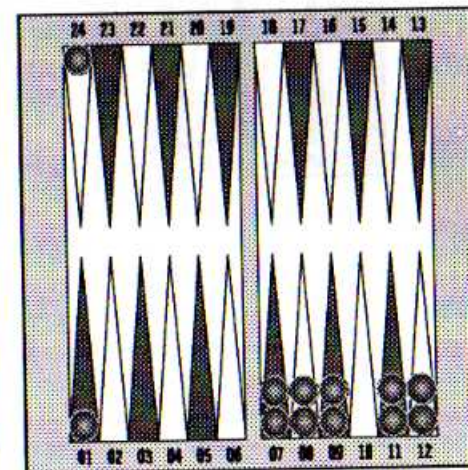


Diagram 4

