



GAMMON

Dansk Backgammon Forbund, Gersonsvej 25, DK-2900 Hellerup. Tel. 39 40 06 07. Fax. 39 40 01 44

November 1997 - Nr. 58

Skandale i Malmø - 3 tyve stjal billedet - og kassen!

læs side 6-8

Fremragende SM i Solrød

Solrød A.B.C. bestod ilddåben med bravour og skaffede flere end 100 deltagere til turneringen om Sjællandsmesterskaberne 1997

læs side 10-11

www.dbgf.dk/holdturn.html

- jo, den er god nok; forbundet er for alvor kommet på nettet, og du kan nu følge slagets gang om DM for Hold via cyberspace!

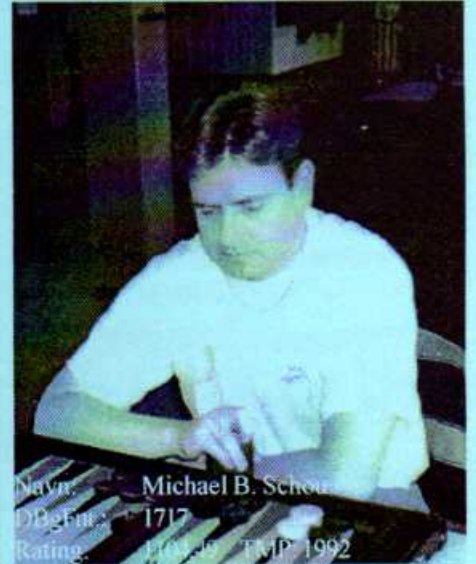
Turneringer i bunkevis!!

Bornholm, Tønder, Århus, Amager, Esbjerg, alle afholder turneringer endnu i år. Tjek indbydelserne i bladet og vind gulf til amagerhylden!

Kleinmann til doktoren

Morten Aagren Svendsen indleder ny artikelserie, hvor han reviderer og forfiner gamle formler og metoder. Læs første artikel på siderne 3-5

PORTRÆTTET



Navn: Michael B. Scheu
DBGFnr: 1717
Rating: 1103,90 TMP 1992
Hold: Ordrup BG Klub I

Engang kørte Michael en klub for præmie-whist-spillere, men medlemmerne udvandrede efter han havde taget fire første- og en andenplads i træk! Det var et af de første tegn på Michaels styrke i tankesport efter at have spillet skak i nogle år. Dog blev det en knæskade fra en tenniskamp, der i 1995 åbnede Michaels øjne for BG, og samme år blev han nr. 3 i mellemrækken til SM. Siden er præmiehylden blevet suppleret med "sølvstøj" fra bl.a. Scandinavian Open 1996, hvor han tog sig af andenpladsen i mellemrækken, og i 1997 har Michael været nærmest ustyrlig med sejre i DM-Mixed Doubles (sammen med Annelise Wagner), Sjællandsmesterskabet og en semifinalplads i mellemrækkens 2. consolation til VM!

Herudover har Michael det sidste års tid været et meget aktivt medlem af forbundet, hvor han har deltaget i vores vedtægt-udvalg og været en flittig skribent til GAMMONs BD & R-sider.

I det civile liv er Michael uddannet merkonom i regnskab. Han har tidligere været selvstændig, men er nu beskæftiget med personalepolitik hos Carl Bro.

GAMMON

ISSN 0904-8944 copyright.

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

Tel. 39 40 06 07
Fax. 39 40 01 44
Postgiro: 2 91 92 65
Internet: <http://www.dbgf.dk>

Hovedbestyrelsen:

Formand: Asger Kring
Tel 31 42 53 06
Næstformand.: Henrik Bodholdt
Tel 45 41 48 45
Kasserer: Tony Hauboff
Tel 45 76 57 64
Sekretær: Thomas Bræmer-Jensen
Tel 35 36 10 14
Chris Ternel Tel 39 62 54 71
Christian Schou Tel 45 93 38 33

Ansvarshavende redaktør: H. Bodholdt
Sekretær: Joan Andersen

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

Medlemskab for 1998: kr. 320,-,
Junior-medlemskab 1998, u. 16: kr. 160,-
Abonnement alene 1997: kr. 160,-

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. 59 er 12/12-97

Annonceringspriser excl. moms.

Advertisement prices excl. tax (in DKK)

2800,-	Hel side	Full page
1600,-	Halv side	Half page
900,-	Kvart side	Quarter page
650,-	Sjattedel side	Sixth page
550,-	Ottendedel side	Eighth page
400,-	Tolvtedel side	Twelfth page

TURNERINGER - Danmark

Nov. 15.	Tønder Åben	Info: 74 72 55 63
Nov. 15.	Århus Generalforsamling og turnering, Studenterbaren	Info: 86 10 34 25
Nov. 22.	Åbne Esbjerg Mesterskaber, Multihuset, Gasværksgade 2	Info: 75 12 26 82
Nov. 29.-30.	DM 97 & DM U/21	Info: 39 40 06 07
Dec. 6.-7.	Åbne Bornholmske Mesterskaber, Hotel Griffen, Rønne	Info: 56 95 12 15
Dec. 14.	SAXO Jule-Blitz, Ved Stadsgraven 5-7, København	Info: 21 26 70 68

TURNERINGER - Udland

Nov. 12.-16.	First Moscow Open, World Trade Center, Russia	Tel: +7095 333 6355
Nov. 21.-23.	Bodensee Grand Prix 1997, Casino Bregenz, Østrig	Tel: +41 61 2710 137
Jan. 9.-11.	World's Giant Jackpot & Warmup, Conrad Int., Istanbul, Tyrkiet	Tel: +972 3 672 70 63
Jan. 12.-18.	The World Cup Challenge IV, Conrad Int., Istanbul, Tyrkiet	Tel: +972 3 672 70 63

Indhold

Forsiden	Portrættet	side 12-16	ratinglisten
side 2	Turneringsoversigt: Ind- og Udland Indhold	side 17	BackgammonButikken
side 3-5	Beregning af Game Equity	side 18	Spørg Ekspertene 4. German Open, resultater
side 5	Resultater fra Åbne Fynske Mesterskaber '97	side 19-20	Her er London.....
side 6-8	Scandinavian "New Hair Clinic" Open 1997, reportage	side 20	Indkaldelse fra Århus Backgammon Klub
side 8	Gammon-turneringsvejviseren	side 21	DM for Hold: Stillingen
side 9	Invitation til World Cup Challenge 1998 i Istanbul	side 22	Brok Debat & Ros Invitation til Åbne Bornholm ske Mesterskaber 1997
side 10-11	SM 1997, reportage	side 23	Invitationer: Turneringen i Syden Åbne Esbjerg Mesterskaber SAXO: Vinter Grand Prix og Jule-Blitz
side 11	NetG@mmon		

Beregning af game equity

af Morten Aagren Svendsen

Indledning

Præcis beregning af gameequity, forstået som vinderchance i et givet spil, er oftest umuligt i backgammon. De fleste backgammonspillere må, når det drejer sig om holdespil, prime versus primespil, bagspil osv. drage nytte af deres erfaring eller forskellige teoretikers intensive analyser, når gameequity skal beregnes. Imidlertid er der nogle typer positioner, hvor gameequityen kan beregnes rimelig præcist, enten ved hjælp af simpel matematik, f.eks. ultrakorte bearoff-positioner, eller ved hjælp af metoder/modeller udviklet af teoretikere, f.eks. i løbespil og længere bearoff-positioner.

I denne artikel, som vil strække sig over de næste tre numre af Gammon, vil jeg se nærmere på beregning af gameequity i netop løbespil og længere bearoffpositioner. Danny Kleinman har udviklet en glimrende metode til dette, som, hvis den anvendes korrekt, kan beregne gameequity med 1% nøjagtighed. Andre formler, som f.eks. Thorpes, kan kun bruges til at afgøre, om en given position er et take eller drop. Samtidig er de oftest særdeles upræcise. På den baggrund kan det undre, at et så højt estimeret backgammonmagasin som Inside Backgammon, og specielt Bill Robertie, stadig bruger Thorpes metode. Det skal i den forbindelse nævnes, at Hans Henrik Knudsen i et eksamensprojekt faktisk konkluderer, at Thorpe er mere præcis end Kleinman (Knudsen, 1993: 133), men det skyldes Knudsens forkerte anvendelse af Kleinman, hvilket jeg vil uddybe i afsnit 2 i næste nummer af Gammon. I første del af artiklen vil jeg med flittig brug af eksempler redegøre for, hvordan man ved hjælp af Kleinmans metode beregner gameequity i løbespil. I anden del af artiklen (i næste nummer af Gammon), ser jeg nærmere på hvordan metoden, med et par revideringer, anvendes i længere bearoffpositioner. I tredje del af artiklen redegør jeg for min videreudvikling af metoden, således at den også kan anvendes til såkaldte pip- versus rulpositioner i bearoff (Gammon nr. 60).

1. del: Løbespil

En løbespilposition kan defineres som en position, hvor kontakten er brudt og hvor mindst den ene part stadig har brikker at

bringe til sit indre hjemland.

Når man anvender Kleinmans model, skal man først beregne de to parter justerede piptal. Dernæst kan man beregne gameequity ud fra følgende formel, hvor D er forskellen mellem de to parter justerede piptal og S er summen af de to parter justerede piptal:

D x D / S

I nedenstående tabel finder man den procentsats, der korresponderer med den fundne værdi. Da det i praksis er umuligt og unødvendigt at huske hele tabellen, foreslår jeg, at man husker de værdier, som jeg har understreget. De er relevante og ligger med et interval, som gør dem tilpas nemme at huske. Ved interpolation fås de mellemliggende værdier.

0,01=53%	<u>0,49=69%</u>	2,14=85%
0,02=54%	0,55=70%	2,34=86%
0,03=55%	0,61=71%	2,54=87%
0,04=56%	0,67=72%	2,74=88%
0,06=57%	0,75=73%	<u>2,99=89%</u>
0,08=58%	0,83=74%	3,24=90%
0,10=59%	0,91=75%	3,59=91%
0,13=60%	<u>0,99=76%</u>	<u>3,95=92%</u>
0,16=61%	1,09=77%	4,35=93%
0,19=62%	<u>1,19=78%</u>	<u>4,83=94%</u>
0,22=63%	1,29=79%	5,41=95%
<u>0,26=64%</u>	1,39=80%	<u>6,13=96%</u>
0,30=65%	1,54=81%	<u>7,07=97%</u>
0,34=66%	1,69=82%	<u>8,44=98%</u>
0,39=67%	1,84=83%	<u>10,23=99%</u>
0,44=68%	<u>1,99=84%</u>	

Det centrale i modellen er, at man skal formå at beregne de justerede piptal. Forskellige former for justering skal foretages. Nedenfor beskriver og eksemplificerer jeg, hvordan dette gøres og gradvist introduceres de forskellige former for justeringer. I alle diagrammer er sort på rul. Alle positioner er rullet ud mindst 2592 gange.

A) Grundlæggende piptal og rullerjustering:

For det første skal parternes grundlæggende pips tælles op. For hvert felt en brik mangler i at rykke ud, tælles 1 pip. Samtidig skal man fratrage et antal pips for den side, som er på rul. I et langt løb (70 og flere pips) gives 4 pips for rullet. I et mellemlangt løb (60-69 pips) gives 4,5 pips for rullet. Og i et kort løb (20-59 pips) gives 5 pips for rullet. Grunden til forskellen er, at det er en større fordel at være på rul, hvis løbet er kort.

I diagram 1 har sort 90 grundlæggende pips. Da sort er på rul, trækkes 4 pips fra sorts grundlæggende piptal og hans justerede piptal er dermed 86. Hvid har kun sine 95 grundlæggende pips. Indsat i formelen giver det $9 \times 9 / 181 = 0,45$. I tabellen svarer det til

en gameequity på cirka 68,2%. Et computer rollout giver en gameequity på 67,7%, dvs. en afvigelse på 0,5%.

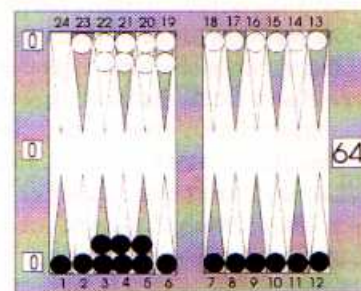


Diagram 1

Diagram 2 viser et løb, hvor begge parter har 102 grundlæggende pips og præcis samme fordeling. Sort fratrækkes 4 pips for at være på rul, hvorefter det justerede piptal er 98. I formelen giver det $4 \times 4 / 200 = 0,08$, hvilket svarer til 58% 3888 rollouts giver en gameequity på 58,4%. En afvigelse på 0,4%.

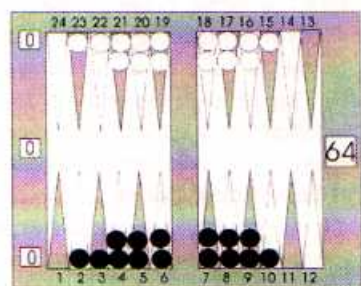


Diagram 2

B) Ekstrajustering: For det andet skal der tælles ekstra justering for brikker udover 2 på 1- og 2-punktet. For hver ekstra brik på 1-punktet tælles 2 pips og for hver ekstra brik på 2-punktet tælles 1 pip.

I diagram 3 har sort to ekstra brikker på 1-punktet, som hver tilføjer 2 pips til det grundlæggende piptal på 59. Derefter fratrækkes 5 pips for at være på rul, da det grundlæggende piptal er mellem 20 og 59. Ialt 58 pips. Hvid har kun sine grundlæggende 66 pips. I formelen giver det $8 \times 8 / 124 = 0,52$, hvilket svarer til cirka 69,2%. rollouts giver 69,6%, eller en afvigelse på 0,4%. Hvis man i dette eksempel ikke havde givet ekstrajustering, ville man være kommet frem til en gameequity på cirka 76%, eller tæt på et drop, hvor det faktisk ikke er en doubling.

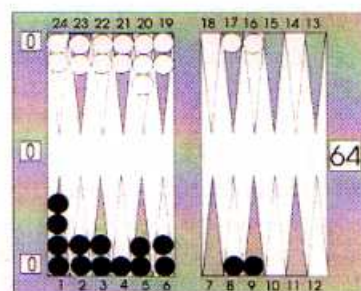


Diagram 3

Diagram 4 viser en position, hvor det er den, der er bagud, der skal have ekstra justering. Sorts justerede piptal er 70 minus 4 for at være på rul. I alt 66 pips. Hvids er 62 i grundlæggende pips og 4 for de to ekstra brikker på 1-punktet. Også 66 pips. Følgelig er gameequityen 50%. Rollouts giver en gameequity på 51,4% eller en afvigelse på 1,4%. Grunden til at afvigelsen er på hele 1,5%, kan skyldes, at man måske bør tælle 4,5 pips for at være på rul, da dette er et grænsetilfælde med 70 pips.

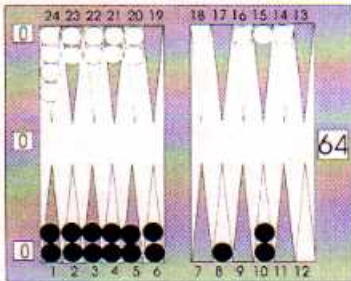


Diagram 4

C) Crossoverjustering: For det tredje skal der gives cross-overjustering for kvadranter, som den ene part skal krydse mere end den anden. 0,5 pip per ekstra crossover. Det skal dog bemærkes, at der forskel på crossovers. En crossover som kun kan opnås med en 6'ere er f.eks. dyrere end en crossover som kan opnås med en 1'er. Spørgsmålet er, hvor meget man skal give ekstra for en lang crossover i forhold til en kort crossover. Generelt bør man her beregne, hvor mange slag man i gennemsnit skal bruge for at få den lange crossover i forhold til en kort crossover, således at et halvt slag tæller 0,5 pips, et helt slag 1 pip osv.

Diagram 5 illustrerer en typisk situation hvor hvid har en crossover mere end sort. Sorts grundlæggende piptal er 69 minus 4,5 for rullet, mens hvids er 72 plus en ekstra crossover, som giver 0,5. I alt 64,5 mod 72,5. I formlen giver det $8 \times 8 / 137 = 0,46$, hvilket svarer til 68,3%. 1296 Rollout giver 67,8%, dvs. en afvigelse på 0,5%.

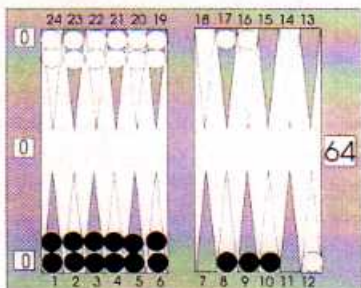


Diagram 5

Diagram 6 viser en situation hvor hvid har 3 crossovers mere end sort. Sort har 70 grundlæggende pips minus 4 for at være på rul, ialt 66 pips. Hvid har 80 grundlæggende pips plus 1,5 for de tre ekstra crossovers, ialt 81,5. I formlen giver det $15,5 \times 15,5 / 147,5 = 1,63$

svarende til en gameequity på 81,7%. Rollouts giver 82,4% (en afvigelse på 0,7%).

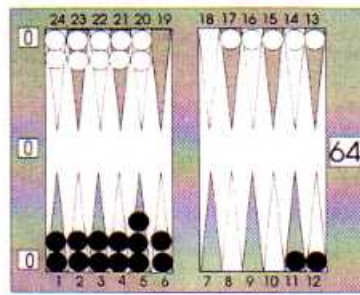


Diagram 6

Diagram 7 og 8 illustrerer situationer hvor begge parter har lige mange crossovers, men hvor den ene part har længere crossovers end den anden. I diagram 6 har sort 63 grundlæggende pips minus 4,5 for rullet, ialt 58,5 pips. Hvid har 68 grundlæggende pips, men hvids to brikker i det ydre hjemland skal rykke væsentligt længere end sorts tilsvarende. For at finde ud af hvor meget det skal give i ekstra pip, skal man finde det gennemsnitlige antal slag, som hvid og sort skal bruge for at bringe de to brikker ind. Sort bringer sine brikker ind med alle slag der ikke indeholder 1'ere, dvs. $25/36$ (70%), hvilket svarer til at han gennemsnitligt bruger $(70 \times 1) + (30 \times 2) / 100 = 1,3$ slag til dette. Hvid bringer kun sine brikker ind i første rul i 6 slag. Gennemsnitligt vil han bruge cirka 2 slag til at bringe sine brikker ind. Forskellen er dermed cirka $7/10$ slag svarende til 1,2 crossover eller 0,7 pip. Hvids piptal bliver dermed 68,7. I formlen giver det $10,2 \times 10,2 / 117,2 = 0,94$ eller 75,3%. 2592 rollouts giver 76% eller en afvigelse på 0,7%.

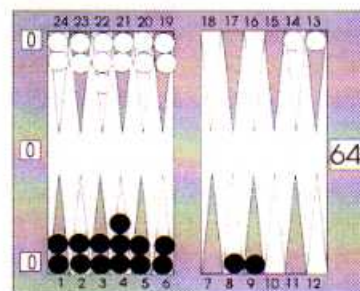


Diagram 7

I diagram 8 har sort 61 grundlæggende pips minus 4,5 for rullet. I alt 56,5 pips. Hvid har 65 grundlæggende pips. Spørgsmålet er om man bør give ekstra pips for hvids længere crossover. Hvid bruger i gennemsnit 1,6 slag på at komme ind, mens sort bruger 1 slag. I dette eksempel bør man nok ikke give ekstra pips. Det skyldes, at man bør holde hvids flere slag op mod sorts sandsynlige spild af pips som følge af, at han bør rykke sine brikker „helt i bund“ med 5'ere og 6'ere. I alt har hvid dermed kun de grundlæggende 65 pips. I formlen giver det $8,5 \times 8,5 / 121,5 = 0,59$, eller en gameequity på 70,7%. Rollout giver

en gameequity på 70,7%.

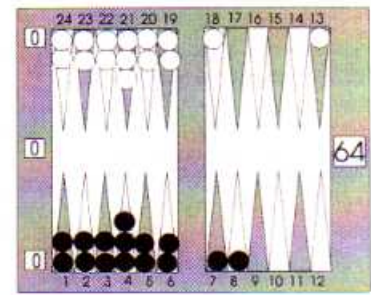


Diagram 8

D) Overskudsjustering: For det femte skal man give overskudsjustering. Dette gives for brikker, som den ene part har mere end modstanderen. Der gives 2 pips for hver ekstra brik.

I diagram 9 har sort en brik færre end hvid. Sorts grundlæggende piptal er 54 minus 5 pips for at være på rul. I alt 49 pips. Hvid har 56 grundlæggende pips plus 2 for den ekstra brik. I alt 58. I formlen giver det $9 \times 9 / 107 = 0,76$, hvilket svarer til 73%. 2592 rollouts giver en gameequity på 72,3%, altså en afvigelse på 0,7%.

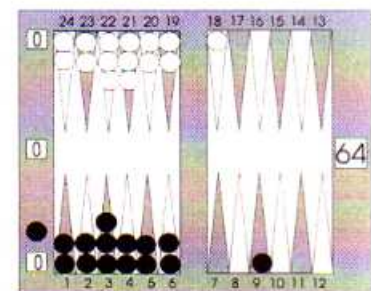


Diagram 9

E) Huljustering: Formålet med at give huljustering er at kompensere for den øgede vanskeliggørelse af udtagningen, som huller i bordet giver. En fordeling med brikker på 6-, 5-, 3-, 2- og 1-punktet og et hul på 4-punktet giver normalt 3 ekstra pips, med mindre 4'erne kan bruges konstruktivt andetsteds. Derimod er et hul på 1-punktet sjældent af betydning, da 1'ere oftest kan bruges konstruktivt andetsteds. Imidlertid bør man oftest kun give huljustering i bearoff, hvorfor jeg vil uddybe denne del af justeringen i næste del af Gammon. Grunden til at man ikke bør give huljustering i løbespil, er, at man typisk vil fylde hullerne naturligt med de brikker der bringes hjem.

F) Hyperpips: Hyperpips er betegnelsen for de ekstra pips, som man bør tildele for brikker på baren. Hvis den ene part har en brik på baren, tæller den ikke kun de 25 pips, den mangler at rykke. Det er nødvendigt at indkalkulere antal mistede pips ved at danse, hvilket gøres ved at beregne hyperpips, som lægges til det ordinære piptal. Hyperpiptallet

afhænger af hvor mange punkter, der er dækket i hjemlandet og hvilke punkter det er, som er dækket. Kleinman har udviklet en formel til beregning af dette. Problemet med denne er, at den ikke virker! Ifølge Kleinman (-Kleinman, 1980: 106-112) giver det 16 hyperpips, hvis hvid kun kan komme ind på sorts 6-punkt, 17 hyperpips for et hul på 5-punktet og derefter 19, 20, 21 og endelig 22 hyperpips for et åbent 1-punkt. Er to punkter åbne giver det mellem 5 og 9 pips. Imidlertid har jeg konstateret vha. rollouts, at et åbent 6-punkt kun giver cirka 7-pips og lavere huller ikke meget mere. To åbne huller giver fra 3-5 pips. Grunden er, at Kleinman opererer med nogle forkerte antagelser. Dem skal jeg ikke redeføre for her. Jeg vil nøjes med at eksemplificere, hvordan man tæller hyperpips.

Imidlertid er der visse forbehold man bør tage, når man anvender hyperpipsmetoden: 1) Metoden bør hovedsagligt anvendes, hvis modstanderen ikke kan lave det punkt, der er åbent; typisk hvis man selv i forvejen har mindst to brikker på det pågældende punkt. 2) Metoden kan alligevel anvendes selv om modstanderen potentielt kan lave punktet, dog bør man i så fald være mere varsom og eventuelt reducere sin gameequity. 3) Er der fortsat kontakt efter, at man er kommet ind fra baren, bør man justere for dette. Der kan f.eks. være tale om, at man får et antal indi-

rette skud, når modstanderen skal klare punkter, eller at man selv kan blive sat på baren igen.

Diagram 10 illustrerer en situation, hvor man kan anvende hyper-pipsmetoden. Sort har 63 grundlæggende pips minus 4,5 pips for rullet. I alt 58,5 pips. Hvid har 70 grundlæggende pips plus 7 hyperpips for det åbne hul på sorts 6-punkt. I alt 77 pips. I formlen giver dette $18,5 \times 18,5 / 135,5 = 2,53$. Det svarer til en gameequity på cirka 87%. Rollouts giver 86,4% eller en afvigelse på 0,6%. Godt nok har hvid en vis skudequity her, men sort har også muligheden for i to omgange at lukke 6-punktet med 11 og jeg antager, at equityudsvinget ved det er lige stor.

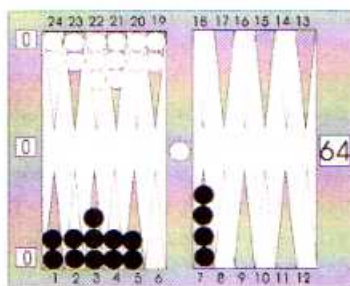


Diagram 10

Konklusionen er, at Kleinmans metode, som jeg har justeret på visse områder er utrolig præcis til beregning af gameequity i løbespil. Og derfor ideel at lære og anvende. Til-

sidst vil jeg anskueliggøre metoden med en lidt mere kompleks position, hvor mange af de forskellige justeringer inddrages.

I diagram 11 har sort 76 grundlæggende pips. Dertil kommer 2 pips for den ekstra brik på 1-punktet og 1 pip for den ekstra brik på 2-punktet. Træk 4 pips fra, da sort er på rul. I alt giver det 75 pips. Hvid har 86 grundlæggende pips. Dertil kommer 0,5 pips, da han har 7 crossovers mod sorts 6. I alt 86,5 pips. I formlen giver det $11,5 \times 11,5 / 161,5 = 0,82$, hvilket svarer til en gameequity på cirka 74%. Rollouts giver en gameequity på 74,4 eller en afvigelse på 0,4%.

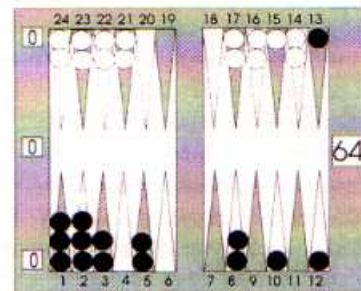


Diagram 11

I næste nummer af Gammon vil jeg gå i dybden med bearoffpositioner, hvor justeringerne er en smule forskellige fra længere løbespils-positioner.

Jan H. Andersen vinder Fyns Open 1997

Der er ingen tvivl om, at bridgelokalerne på Bogensevej i Odense er nær det perfekte sted at afholde en backgammonturnering. Tre store lyse lokaler, der giver rig plads til både rygere og ikke-rygere. Højtaleranlæg med lyd i alle tre lokaler og hele tre fjernsyn, der gav mulighed for, at fodboldfanatikere kunne følge lørdag aften's meget spændende kamp - Grækenland mod Danmark (sjældent har man set en så hårrejsende 0-0 kamp!). Dejlig mad til rimelige priser samt billige øl og sodavand, så er alt vist i orden til en god turnering!

Hvordan forløb turneringen så? Fint, bortset fra nogle startvanskeligheder med teknikken. Programmet til afvikling af Monradturneringer "strejkede". Så der gik desværre forholdsvis lang tid, inden den sidste lodtrækning til 1. runde blev udskrevet. Turneringen blev afviklet efter "Monrad/Cup systemet", der ved hjælp af 6 runders Monrad om lørdagen skilte "fårene fra bukkene". I mesterrækken gik 16 ud af 35 deltagere videre til Main om søndagen, de resterende 19 måtte kæmpe om præmierne i Consolation.

Personligt synes jeg, at det er et glimrende system, der sørger for, at vi alle får spillet en masse backgammon. Og det er jo netop "sagens kerne". Søndagens afdeling blev, som allerede nævnt, afviklet efter cup-systemet, der nemmest kan karakteriseres med ordene "vind eller forsvind". Til de uheldige, der måtte nøjes med "forsvind"-varianten, var der Stoppots i alle prisklasser. Så der er absolut ingen undskyldning for ikke at have spillet backgammon i weekenden 4.-5. oktober '97.

Alt i alt en glimrende turnering, der viser, at fynboerne forstår at arrangere backgammonturneringer!

Mesterrækken (35 deltagere):

Main:
 Vinder: 5743 Jan H. Andersen
 Finalist: 5730 Mogens Knudsen
 Semifinalist: 1603 Henrik Bodholdt
 Semifinalist: 1168 Georg B. Larsen

Consolation:
 Vinder: 132 Klaus Levin
 Finalist: 10945 Brian Klindrup

Mellemrækken (38 deltagere):

Main:
 Vinder: 6990 Jørgen Krarup
 Finalist: 14158 Hasse Johansen
 Semifinalist: 10982 Flemming Nielsen
 Semifinalist: 18782 Mikael Jensen

Consolation:
 Vinder: 5522 Simon Piil Thomsen
 Finalist: 2498 Annette Hagl

Begynderrækken (17 deltagere):

Main:
 Vinder: 19419 Dan Laursen
 Finalist: Maja Birch
 Semifinalist: Brian Larsen
 Semifinalist: Jørgen Nielsen

Consolation:
 Vinder: 3282 Troels Kierulff
 Finalist: Tim H. Petersen

