



GAMMON

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

December 1997 - Nr. 59

Thomas Bræmer-Jensen blev Danmarksmester 1997

- og Nanna Ibsen blev en fortjent Danmarksmester for unge under 21 år.

Læs siderne 14-20

Joan stopper i forbundet

Joan Andersen, forbundets populære sekretær gennem flere år, har opsagt sin stilling pr. 1. januar 1998. Joan har i sin tid som sekretær været et stort aktiv for DBgF - ikke kun med sin usædvanlig gode service overfor medlemmerne, men også som turneringsmedhjælper ved f.eks. Nordic Open..

Herfra skal der lyde en stor tak til Joan for det arbejde og engagement, du har vist gennem årene.

Vi er gået igang med at finde en ny sekretær, og forventer at have fundet en afløser inden nytår.

Asger Kring, formand

From Russia with love.....

Fire danske spillere kastede sig ud i det russiske eventyr; kun to vendte tilbage (med præmier).

Tyskernes Drang nach Osten (Unschuld Deutschland) lod sig ikke fornægte, da de satte sig på næsten alle de vigtige pladser i denne første Moscow Open, arrangeret af hr. Akopov og hans kolleger fra Moscow Backgammon Association.

De to heldige danskere var Rasmus Nøhr og Maibritt Ehlers, der her ses i en aldeles stortilfreds attitude midt i det snedækkede Moskva.

Læs Maibriggs reportage på siderne 20-21



PORTRÆTTET



Navn: Thomas Bræmer-Jensen
DBgFnr.: 7078
Rating: 1169.26 TMP: 3723
Hold: Klaps

Da en cafejer for år tilbage vandt DM forholdt det sig sådan, at det netop var ejeren af Thomas' stamcafe. Thomas var på dette tidspunkt handelsskolestuderende og derfor flittig cafégænger. Backgammon tog herefter sit indtog i Thomas's liv, og siden har han taget sig kærligt af alt, hvad der fulgte med af chouetter, propper og væddemål.

Den først pokal erobrede han ved Nordic Wide Open 1994, da han vandt Team Event, og den seneste som vinder af Danmarksmesterskaberne 1997. Lommer og vitrineskab er i den mellemliggende periode blevet fyldt med præmier fra bl.a. Fynsmesterskaberne 1995, Sjællandsmesterskaberne 1997, samt Superjackpotten ved sidste års Kaiserbrunnen Cup i Tyskland.

Thomas emigrerede den 1. oktober fra Århus til København, hvor han i øjeblikket arbejder som erhvervsælger. Desuden nyder DBgF godt af hans arbejdsiver, idet han samtidig bestrider jobbet som sekretær i hovedbestyrelsen.

-rab

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 35 25 11 19
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,-,
Juniormedlemskab 1998, u. 16: kr. 160,-
Abonnement alene 1998: 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. 60 er 13/2-98

Annonceringspriser excl. moms.

Advertisement prices excl. tax (in DKK)

2800,-	Hel side	Fullpage
1600,-	Halv side	Halfpage
900,-	Kvart side	Quarter page
650,-	Sjattedel side	Sixthpage
550,-	Ottendedel side	Eighthpage
400,-	Tolvtedel side	Twelfthpage

TURNERINGER - Danmark

Jan. 31-Feb.1	Studenterbar Cup, Studenterbaren, Århus	Tel. 86 19 63 29
Feb. 7	Nivå Åben, Laden, Mariehøj 204, Nivå	Tel. 39 17 36 25
Apr. 9.-13.	10th Nordic "Wide" Open, SAS Radisson, København	Tel. 39 40 06 07

TURNERINGER - Udland

Jan. 1.-Mar.30	FIBS 1998 Winter Blitz	E-mail: davide@sco.com
Jan. 9.-12.	Backgammon on Board IV, cruise Miami-Bahamas	Tel. +1 773/583 6464
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
Jan. 15.-18.	Thailand Open, 19th Hole Super Pub, South Pattaya	Tel. 6638 429152
Feb. 11.-15.	Pro-Am invitational, Tumberry Isle, Aventura, Florida	+1 301 299 8265
Feb. 27.-Mar 1st	2. Warsteiner Cup, Hotel am Kaiserbrunnen, Brakel	Tel. +49 5272 6050
Feb. 28.-Mar 1st	Scottish Open, Stakis Dunblane	Tel. +44 990 201 201
Mar. 4.-8.	Grand Prix de Lugano, Hotel Splendide, Lugano, Schweiz	Tel. 39 40 06 07
Apr. 4.-5.	British Open, Stakis Birmingham Metropole	Tel. 39 40 06 07
Apr. 11.-12.	High Class Competition, cafe Florianhof, Wien	Tel. +43 664 23 03 940
Apr. 27.-May 3rd	3rd Mayday Tournament, \$25,000 added!	Tel. +33 4501 33 009
May 28.-Jun 4th	BIBA España, Mojacar, Costa de Almeria	Tel. +44 1522/546993
Jun. 25.-28.	4. Kaiserbrunnen Cup, Hotel am Kaiserbrunnen, Brakel	Tel. +49 5272 6050
Jul 31.-Aug 9th	World Cup IV & U.S. Open, Harvey's Hotel Addison, Dallas, USA	Tel. +1 301/299 8265

Indhold

Forsiden	Portrættet Joan Stopper...	side 14	DM 1997: resultater
side 2	Turneringsoversigt: Ind- og Udland Indhold	side 15-20	DM-finalen 1997
side 3-5	Beregning af Game Equity	side 20-21	Fed tur med de "store"..... 1st Moscow Open Invitation: Studenterbar Cup
side 5-7	JF om TC og AK	side 22	DM for Hold: Stillingen
side 7	Brok Debat & Ros	side 23-26	DM for Hold: Resultater
side 8	Invitation: Nivå Åben 1998	side 27-28	NetG@mmon
side 9	Backgammon Butikken	side 28	Grænsetævnet 1997
side 10-12	Carlsberg Cup 1998: Foreløbig liste over spille- steder	side 29	Spørg Eksperterne Efterlysning
side 13	Invitation: World Cup Challenge, Tyrkiet	side 30-35	Ratinglisten

Beregning af gameequity

af Morten Aagren Svendsen

Indledning

I sidste nummer af Gammon præsenterede jeg Danny Kleinmans model for beregning af gameequity (GE) i løbespil. I dette og næste nummer af Gammon vil jeg se nærmere på beregning af GE i bearoffpositioner. I dette nummer positioner, hvor parternes brikker er rimeligt spredt og i næste nummer min videreudvikling af modellen, så den også kan anvendes i pip-versus rulpositioner (positioner hvor den ene part har brikkerne spredt i hjemlandet, mens den anden har alle brikker på 1- og 2-punktet).

I sidste nummers artikel var der desværre et par fejl. I diagram 2 og 3 var pipsene talt forkert sammen, hvilket paradoksalt nok kom til at betyde, at eksemplerne blev præcise på decimalerne. Tilgængæld var der en mere alvorlig fejl i afsnittet om hyperpips. Teksten på side 5 skal ændres til følgende: „et åbent 6-punkt giver cirka 3 pips. Fra 5- til 1-punktet giver henholdsvis 4, 5, 6, 7 og 8 pips“ (følgelig ændres diagram 10 i artiklen, hvor der også er en sammentællingsfejl).

2. del: Lange bearoffs

Tilbage til GE i bearoffs: Når man har beregnet parternes justerede piptal, hvilket jeg skal uddybe nedenfor, skal man sætte de relevante tal ind i nedenstående formel, hvor D er forskellen mellem de to parternes justerede piptal og S er summen af parternes justerede piptal: $D \times D / S$. Den værdi som fremkommer, findes i nedenstående tabel og vupti, så har man GE for den forende.

0,01=53%	0,49=69%	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%	2,99=89%
0,08=58%	0,83=74%	3,24=90%
0,10=59%	0,91=75%	3,59=91%
0,13=60%	0,99=76%	3,95=92%
0,16=61%	1,09=77%	4,35=93%
0,19=62%	1,19=78%	4,83=94%
0,22=63%	1,29=79%	5,41=95%
0,26=64%	1,39=80%	6,13=96%
0,30=65%	1,54=81%	7,07=97%
0,34=66%	1,69=82%	8,44=98%
0,39=67%	1,84=83%	10,23=99%
0,44=68%	1,99=84%	

Grundlæggende piptal og rullerjustering:

Som ved løbespil optælles parternes grundlæggende piptal, som er det samlede antal spidser brikkerne mangler i at rykke ud. Derefter fratrækkes 5 pips i rullerjustering fra den side, som er på rul. I den oprindelige Kleinmanmodel var rullerjusteringen 4 pips (Kleinman, 1980), men Kleinman kom senere frem til, at 5-7 pips var mere realistisk i bearoffs (Kleinman, 1991). Jeg har eksperimenteret frem og tilbage og er kommet frem til, at 5 pips er, hvad man bør regne med i bearoffpositioner.

Diagram 1 viser et eksempel, hvor man kun skal tage hensyn til rullerjustering. Både sort og hvids grundlæggende piptal er 42. Fra sorts piptal fratrækkes 5 pips for at være på rul. I formelen giver det $5 \times 5 / 79 = 0,32 = 65,5\%$. Den faktiske GE er 65,7%, altså en afvigelse på kun 0,2%.

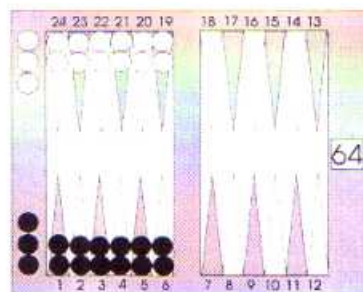


Diagram 1

Ekstrajustering: Ekstrajustering gives for brikker udover 2 på 1- og 2-punktet. Oprindeligt gav Kleinman 2 pips for hver ekstra brik på 1-punktet og 1 pip for hver ekstra brik på 2-punktet (Kleinman, 1980). Grunden til dette er, at ekstra brikker repræsenterer et spild af pips på længere sig. Imidlertid fandt Kleinman senere ud af, at det er dyrere, for den der er bagud at have brikker stablet op på 1- og 2-punktet end for den, som er foran (Kleinman, 1991). Grunden til dette er, at den der er bagud typisk skal vinde spillet ved at rulle høje slag, hvorfor ekstra brikker repræsenterer et større spild for denne. Og, Kleinman har ret: Det er dyrere med ekstra brikker på 1- og 2-punktet for den som er bagud. Spørgsmålet er, hvor meget man bør give for ekstra brikker. Min konklusion er, at for den førende bør man give henholdsvis 1,5 og 0,75 pips for hver ekstra brik på 1- og 2-punktet, mens man bør give 2 og 1 pip for den, som er bagud.

Diagram 2 viser et eksempel, hvor det er den førende, der har ekstra brikker. Sort har 46 grundlæggende pips. Træk 5 fra for at være på rul. Læg $0,75 + 1,5 + 1,5$ pips til for de ekstra brikker: I alt 44,75. Hvid har kun de 54 grundlæggende pips. I formelen giver

det $9,25 \times 9,25 / 98,75 = 0,87 = 74,5\%$. Den faktiske GE er 75,3%. En afvigelse på 0,8%. Er hvid på rul i diagram 2, opstår situationen, hvor det er den der er bagud, som har de ekstra brikker. Hvids piptal er her 54 grundlæggende pips minus 5 for rullet; ialt 49 pips. Sorts grundlæggende piptal $46 + 1 + 2 + 2$ i ekstrajustering; ialt 51. I formelen giver det $2 \times 2 / 100 = 0,04 = 56\%$. Den faktiske GE er 54,3%; en afvigelse på 1,7%. Grunden til den store afvigelse kan skyldes, at modellen er mere upræcis tæt på 50%.

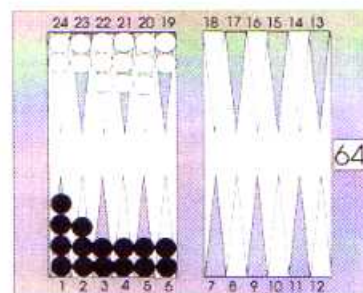


Diagram 2

Huljustering: Huljustering gives, når en eller begge parter har huller i positionen; dvs. hvis f.eks. hvid har to brikker på alle punkter, men ingen på 4-punktet. Huljustering er nok det mest komplicerede aspekt af pipoptælling, både fordi der er forskellige typer af huller og da det ganske enkelt er vanskeligt at vurdere, hvor dyrt det er, at have et hul i bordet. Jeg skal dog prøve at give nogle hovedregler og eksemplificere disse.

Den første type huller er øvre huller. Et øvre hul er et hul, hvor der ikke er brikker placeret på højere huller. Et hul på 6-punktet er således altid et øvre hul, da der ikke kan være brikker på højere punkter end 6-punktet i en bearoff. Grunden til at man bør give ekstra pips for et hul på 6-punktet, er, at det repræsenterer spildte pips i de efterfølgende rul. Hver gang man ruller en 6'er, vil man jo tage en 5'er ud og spilder dermed et pip. Hvis både 6- og 5-punktet er tomt, har man to øvre huller. Samtidig er et øvre hul på 5-punktet dyrere end et øvre hul på 6-punktet, da det repræsenterer flere spildte pips. Et øvre på 6-punktet giver 1 pip. Øvre huller på 6- og 5-punktet giver 2,5 pips. Øvre huller på 6-, 5- og 4-punktet giver 4,5 pips.

Diagram 3 viser et eksempel på, hvordan værdien af øvre huller tælles. Sort har 42 grundlæggende pips minus 5 for rullet og plus 1 pip for hullet på 6-punktet. Ialt 38 pips. Hvid har kun de grundlæggende 47 pips. I formelen giver det $9 \times 9 / 85 = 0,95 = 75,5\%$, hvor den faktiske GE er 74,9%. En afvigelse på 0,6%.

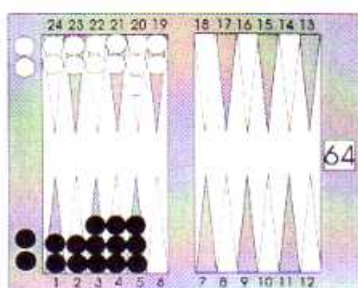


Diagram 3

Den anden type huller er indre huller. Det er huller, hvor der er brikker på punkter, som har en højere og en lavere værdi end det pågældende punkt. I Kleinmans oprindelige model gav han 1 pip for alle indre huller, medmindre de kunne fyldes med en brik fra det punkt, hvis afstand fra hullet svarer til hullets værdi under forudsætning af, at der var mindst 3 brikker på dette punkt (Kleinman, 1980). F.eks. gav han således ikke huljustering for et hul på 3-punktet, hvis der var en ekstra (tredje) brik på 6-punktet, da 3'eren kan bruges til effektivt. Imidlertid fandt Kleinman senere ud af at metoden er for simpel. Et hul på 4-punktet bør f.eks. typisk tælle mere end ét pip (Kleinman, 1991).

Efter flittigt at have studeret indre huller, er jeg kommet frem til, at nedenstående hovedregler er ganske virksomme.

For den der er bagud, gælder det, at det er en fordel ikke at have brikker på 1-punktet! Derfor skal man fratække 0,5 pip for den, som er bagud, hvis han har hul på 1-punktet!

I tabellen nedenfor ses, hvor mange pips man typisk skal tildele for huller. I de rubrikker, hvor der kun er et tal, skal man altid give det antal pips for et hul. I de rubrikker hvor der er to tal, skal man give det højeste tal, hvis man mister et slag ved at slå det givne nummer eller man ikke kan anvende et slag af hullets værdi konstruktivt andetsteds: Enten ved at fylde hullet med en ekstra brik fra et hul med den korresponderende afstand eller ved at fylde et andet hul. Prisen for et hul på 5-punktet er således 1,5 (hvis 5'ere kan anvendes konstruktivt eller at slå en 5'er ikke koster et slag) eller 3 pips. Prisen for et hul på 4-punktet er mere kompliceret. Er der 3 eller flere brikker på 5- og 6-punktet koster hullet altid 3 pips. Er der kun 2 brikker på 5-punktet afhænger pipværdien af om man har et lige eller ulige antal brikker tilbage. Et ulige antal brikker tilbage betyder, at man har råd til at slå en 4'er uden nødvendigvis at miste et slag, hvorfor hullet kun er cirka 1 pip værd, mens det er to pips værd hvis man har et lige antal brikker. Har man hul på både 4- og 5-punktet, men brikker på 6-punktet, vil

værdien af hullet typisk være 4-5 pips, da der jo er tale om 2 huller.

punkt	førende	bagud
1	0	-½
2	0-1	1
3	1	1
4	(1-2) - 3	(1-2) - 3
5	1,5 - 3	1,5 - 3

Ovenstående kan virke en smule uklart, men et par eksempler vil gøre det mere klart. Ellers er det bare at vurdere, så godt man nu kan, om et hul er alvorligt eller ej. Diagram 4 viser et eksempel, hvor både sort og hvid skal tildeles ekstra pips. Sort har 48 grundlæggende pips minus 5 for rullet. Endvidere er der et hul på 4-punktet og 4'ere kan ikke anvendes konstruktivt andet steds. Hele 6 brikker er på 5- og 6-punktet, hvilket betyder, at hullet sandsynligvis vil vare ved i lang tid. Derfor giver det 3 ekstra pips; ialt 46 pips. Hvid på den anden side har, ud over 55 grundlæggende pips, et hul på 1-punktet, som giver minus ½; ialt 54½ pips. I formelen giver det $8,5 \times 8,5 / 100,5 = 0,72 = 72,5\%$. Den faktiske GE er 72,5%.

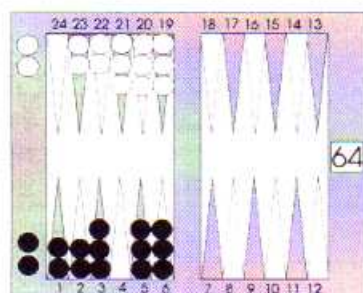


Diagram 4

I diagram 5 har sort 41 grundlæggende pips minus 5 for at være på rul. Hullet på 5-punktet giver 3 pips, da 5'ere ikke kan anvendes konstruktivt andetsteds. Ialt 39 pips. Hvid har kun de 42 grundlæggende pips. I formelen giver det $3 \times 3 / 81 = 0,11 = 59,3\%$. Den faktiske GE er 59,7%.

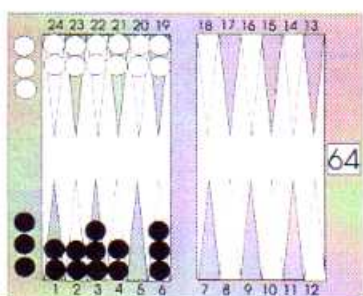


Diagram 5

Den tredje form for huljustering er halve huller. Halve huller er, når et specielt problematisk punkt kun er besat med en brik. F.eks. i diagram 4 ville sort have haft

et halvt hul, hvis der havde været én brik på 4-punktet. Der gives justering for halve huller for 4-, 5- og 6-punktet. Værdien af et halvt hul er cirka en tredjedel af den normale huljustering for det givne hul. I diagram 4 ville det betyde, at med én brik på 4-punktet, ville dette halve hul give 1 pip (istedet for 3, når det er et regulært hul).

Crossoverjustering: Præ-bearoffs er et kapitel for sig. I løbespil gives 0,5 pip per crossover mere end modstanderen, med speciel justering hvis der er tale om lange crossovers. Umiddelbart for bearoffs sker det ofte, at den ene part har en brik mere end modstanderen at bringe ind. Pointen er, at der er forskel på, hvor dyr en ekstra crossover er. En lige ekstra crossover tæller 2 pip (f.eks. hvis man har 4 crossovers), mens en ulige ekstra crossover tæller 0,5 pip (hvis man f.eks. har 3 crossovers). Grunden til forskellen er, at en lige ekstra reelt koster et slag ekstra. Diagram 6 viser et eksempel på en lige ekstra crossover. Sort har én brik at bringe ind, mens hvid har to brikker at bringe ind. Den ekstra crossover er en lige crossover, da det er crossover nummer 2. Ifølge formelen har sort 58 grundlæggende pips minus 5 for at være på rul. Ialt 53 pips. Hvid har 61 grundlæggende pips plus 2 pips for den lige ekstra crossover. Ialt 63 pips. I formelen giver det $10 \times 10 / 116 = 0,86 = 74,3\%$. Den aktuelle GE er 74,4%.

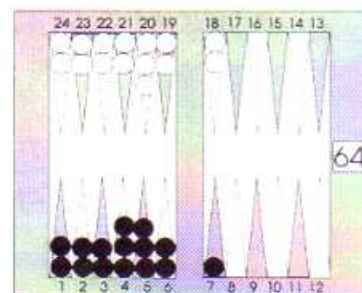


Diagram 6

Diagram 7 viser et eksempel, hvor hvid har en ulige ekstra crossover. Ulige, da det er den tredje crossover. Sort har 62 grundlæggende pips minus 5 for rullet. Ialt 57 pip. Hvid har 64 grundlæggende pips plus 0,5 for den ulige ekstra crossover; ialt 64,5 pips. I formelen giver det $7,5 \times 7,5 / 121,5 = 0,46 = 68,3\%$. Den faktiske GE er 67,6%.

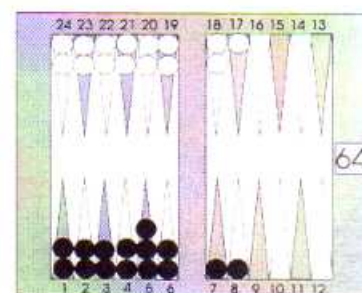


Diagram 7

Af Asger Kring

De fleste har hørt om computerprogrammet JellyFish. Det er anerkendt som det bedste backammonprogram, der er tilgængeligt på markedet idag. Der er mange måder man kan bruge JellyFish til at blive bedre på - ved at spille mod programmet (både match og moneygame), ved at lade den vurdere eller rulle stillinger ud, eller ved at spille den samme stilling mod den et antal gange.

Det er også nyttigt at fodre den med en hel kamp. På den måde kan man få et overblik over hvor mange, og hvor store, fejl man lavede i en kamp, og på den måde se hvor mange points man smed væk i løbet af kampen. Det kan dog også være farligt, for det kunne jo vise sig at man tabte fordi man spillede dårligt og ikke fordi man var uheldig!

I holdturneringskampen Williams - Klaps spillede jeg mod Tobias Christensen, og Niels Haarbo var så venlig at notere hele matchen. Jeg har kigget matchen igennem, med hjælp fra JellyFish. Her følger det mest interessante spil, uden kommentarer. På næste side kan du finde partiet med kommentarer, så du har mulighed for at gå spillet igennem først og se om du kan finde fejlene. Du finder også nogle flere interessante stillinger fra matchen på næste side.

Match til 17 - 2. parti

Tobias Christensen (hvid): 0

Asger Kring (sort) : 1

- | | |
|---------------------|------------------------|
| 1) 53: 8/3 6/3 | 54: 13/8 24/20 |
| 2) 52: 13/8 24/22 | 22: 13/11(2) 6/4(2) |
| 3) 43: 8/5* 5/1* | 21: 25/23 25/24* |
| 4) 52: 25/20 22/20 | 11: 11/10(2) 8/7(2) |
| 5) 54: 13/8 24/20 | 62: 23/15 |
| 6) 32: 13/10* 10/8 | 22: 25/21 13/11(2) |
| 7) 63: 13/4* | 51: 25/20 24/23 |
| 8) 32: 8/5* 6/4 | 53: 25/20* 23/20 |
| 9) 51: 25/24 8/3 | 65: 20/14 20/15 |
| 10) 52: 13/11* 11/6 | 11: b/24 15/14 10/9(2) |
| 11) 31: 8/5 6/5 | 55: 11/1* 11/1 |
| 12) 44: - | Doubles => 2 |
| 13) Takes | 65: 24/13 |
| 14) 51: 25/20 8/7 | 21: 14/12 13/12 |
| 15) 31: 7/4 3/2 | 42: 12/6 |
| 16) 61: 20/13* | 42: 25/23* 8/4 |
| 17) 43: 25/22 6/2* | 66: - |
| 18) 61: 13/6 | 54: - |
| 19) Doubles => 4 | Drops |

Overskudsjustering: I løbespil gives 2 pips for hver brik man har mere end modstanderen. I bearoffs er det en anelse forskelligt fra løbespil. Er den brik, man har ekstra en ulige ekstra (f.eks. hvis man har 9 mod 8 brikker), giver det 2 pips ekstra, da den koster et ekstra slag. Er det en lige ekstra (f.eks. hvis man 8 mod 7 brikker), giver den kun 1 pip ekstra. Er der to brikker til forskel, gives altid 3 pips ekstra, da den ene koster 2 pips og den anden 1 pip. Er der 3 brikker til forskel, giver det enten 4 eller 5 pips afhængig af om den første ekstra er lige (4 pips) eller ulige (5 pips). I diagram 8 har sort 45 grundlæggende pips minus 5 pips for rullet. I alt 40 pips. Hvid har 49 grundlæggende pips plus 1 pip for den lige ekstra (brik nummer 14). I alt 50 pips. I formlen giver det $10 \times 10 / 90 = 1,11 = 77,2\%$, hvor den faktiske GE er 77,1%.

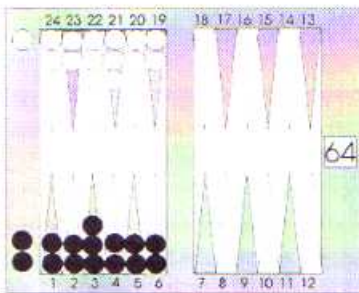


Diagram 8

Konklusion: Hvor Kleinmans metode er rimelig simpel at anvende for løbespil, kan den godt synes lidt overvældende for bearoffpositioner. Tilgængelig, hvis man mestrer den, er den et glimrende værktøj, specielt da bearoffpositioner opstår hele tiden. Her til sidst vil jeg give et eksempel på en mere kompliceret bearoffposition, hvor flere forskellige justeringer skal anvendes samtidig. Men først: I sidste nummer af Gammon kritiserede jeg Hans Henrik Knudsens eksamensopgave, som konkluderede at Thorpes model var mere præcis end Kleinmans. Jeg hævdede, at HHK anvendte Kleinman forkert og at det var årsagen til hans resultat. Diagram 9 viser et eksempel på, hvordan jeg mener, at han anvender Kleinman forkert. Den faktiske GE i positionen er 84,6%. HHK kommer frem til at sort har 30 grundlæggende pips minus 4 for rullet (han anvender her den gamle Kleinman model). I alt 26 pips. Hvid har 36 grundlæggende pips plus 2 pips for de 2 ekstra brikker på 2-punktet. Derudover giver han 1 pip for hullet på 3-punktet, da det ikke kan fyldes fra 6-punktet. I alt 39 pips. I formlen giver det $13 \times 13 / 65 = 2,6 = 87,5\%$. Havde HHK givet 5 pips for rullet ville han være kommet frem til 85,5%, hvilket er rimelig tæt på de faktiske 84,6%. I min tilpassede

Kleinman model, hvor jeg bl.a. opererer med halve huller, ville resultatet blive et tredje: Sort har 30 grundlæggende pips, minus 5 for rullet, plus cirka 1,5 pip for halve huller på 4-, 5- og 6-punktet. I alt 26,5 pips. Hvid har 36 grundlæggende pips, plus 2 pips for de ekstra brikker på 2-punktet, plus 1 pip for hullet på 3-punktet, minus 0,5 for hullet på 1-punktet og plus cirka 0,3 for det halve hul på 6-punktet. I alt 38,8. I formlen giver det $12,3 \times 12,3 / 65,3 = 2,32 = 85,9\%$.

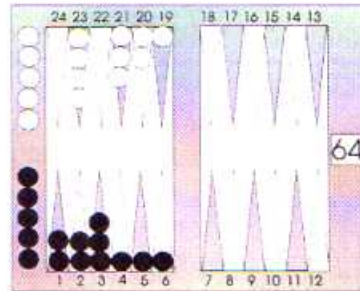


Diagram 9

Nedenstående position illustrerer en mere kompliceret optælling: Sort har 40 grundlæggende pips, minus 5 for at være på rul. Læg 3 pips for de to ekstra brikker på 1-punktet. Hullet på 2-punktet giver ikke ekstra pips, da det kan fyldes med 2'ere fra 4-punktet. Læg 1 til for det øvre hul på 6-punktet. Læg 2 pips til for den ulige ekstra brik (sort har 13 brikker mod hvids 12) I alt giver det 41. Hvid har 42 grundlæggende pips. Læg 3 pip til for det dyre hul på 4-punktet. I alt giver det 45 pips. I formlen giver det $4 \times 4 / 87 = 0,18 = 61,6\%$. Den faktiske GE er 62,5%.

Antager man at hvid er på rul bliver resultatet følgende: Hvid får et justeret pip tal på 40 og sort får et justeret pip tal på 47 (her skal der gives et pip for hullet på 2-punktet og 4 pips for de ekstra brikker på 1-punktet). I formlen giver det $7 \times 7 / 87 = 0,56 = 70,1\%$, hvor den faktiske GE er 68,7%.

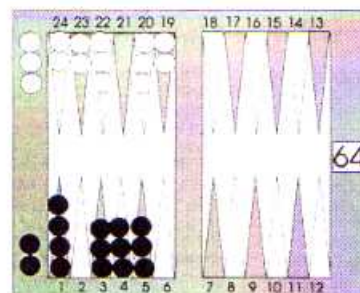


Diagram 10

Læs den sidste del af artiklen i næste nummer af GAMMON!

