

GAMMON

Jens Neregaard ny jysk mester

Sidste weekend i maj var rammen om de Åbne Jyske Mesterskaber i backgammon. Turneringen blev afholdt på Royal Casino i Århus. Casinoet havde sponsoreret 10.000,- som added prize money, hvilket gjorde turneringen ekstra attraktiv. Udover dette havde casinoet arrangeret gratis sodavand, kaffe og the under hele turneringen, samt fri entré til casinoet. Der var også lavet en aftale om stor rabat på overnatningsprisen på Hotel Royal, som en del nød godt af. Akselbo Spillemagasin sponsorerede et lækkert backgammonbræt til vinderen af mesterrækken og et sæt præcisionsterninger til vinderen af begynderrækken. Mahler Vinhandel leverede champagnen til vinderne. Bedst af de 105 deltagere var Jens Neregaard, som løb af med førstepræmien. Han slog efter et imponerende turneringsforløb, med bl.a. en 16-terning i semifinalen, Clemens Nordentoft med 21-7 i finalen.

I arkivet fandt vi billedet nedenfor, hvor Neregaard står bagest til højre. Det er taget efter KLAPS' sygeligt heldige sejr i pokalturneringen over Nemesis.

Efter et meget omfattende GAMMON 66, er vi denne gang ude med et mere moderat nummer, men selvfølgelig stadig med masser af læseværdige artikler.



Det vulgære fotografi er tilfældigvis det samlede KLAPS, også kaldet KOLLAPS. Et legendarisk hold, med masser af pokaler på hylderne. I forreste række er det Asger Kring, Karsten Bredahl og Kristian S. Larsen. I anden række er det Henrik Bodholdt, Thomas Bræmer og Jens Neregaard. Og bagest er det Steen Mikkelsen. Bonusspørgsmål: Hvad er Klaps' fællesnævner?

GAMMON

Dansk Backgammon Forbunds Medlemsblad
ISSN 0904-8944 © 1999 DBgF

Redaktion

Ansvarshavende redaktør: Morten Aa. Svendsen
Teoriredaktør: Daniel Murphy
Ekspert/quizredaktør: Karsten Nielsen
Bestyrelsesredaktør: Thomas Bræmer-Jensen
Internetredaktør: Michael Bo Hansen
Turneringsredaktør (udland): Pia Rasmussen
Turneringsredaktør (indland): Morten Aa. Svendsen
Klubred.: Morten Aa. Svendsen

Materiale til GAMMON

Materiale til bladet e-mailer til gammon@dbgf.dk
eller sendes til DBgF. Filformatet skal være RTF
eller AdobePagemaker. Billeder som TIF, GIF e.l.

Udgivelse og deadline

Udgivelse: 1. eller 2. uge i lige måneder.
Deadline: Sidste uge i ulige måneder.

Annoncepriser

1/1 side: 2800 kr. 1/2 side: 1600 kr. 1/4 side: 900
kr. 1/6 side: 650 kr. 1/8 side: 550 kr. 1/12 side: 400
kr. (alle priser er eksklusiv moms).

DBgF Dansk Backgammon Forbund
Klareboderne 10, 1.
1115 København K

Tel.: 33363601/Fax: 33363602
e-mail: info@dbgf.dk/giro: 2 91 92 65
hjemmeside: www.dbgf.dk

Hovedbestyrelse

Thomas Bræmer-Jensen (fmd.): braemer@dbgf.dk
Anne Dahlin (næstformand): dahlin@dbgf.dk
Uffe Høegsbro (sekretær): hoegsbro@dbgf.dk
Lars Klammer (kasserer): klammer@dbgf.dk
Morten Aa. Svendsen: svendsen@dbgf.dk
Karina Langhoff: langhoff@dbgf.dk
Asger Kring: kring@dbgf.dk

Udvalgsledere

Morten Daugbjerg (holdturng.): morten@dbgf.dk
Asger Kring (turneringer): kring@dbgf.dk
Henrik Bodholdt (ungdom): hb@dbgf.dk
Karina Langhoff (orden): langhoff@dbgf.dk
Anne Dahlin (sponsor): dahlin@dbgf.dk
Morten Aa. Svendsen (klub): svendsen@dbgf.dk

Medarbejdere

Torben Hasseriis (manager): torben@dbgf.dk
Karsten Nielsen (assistent): karsten@dbgf.dk

Medlemskab

Voksen: 385 kr. Junior: 160 kr. For 5-år: 1500 kr.

INDHOLD

3 / Læserbrev: Rækkeforvirring

4 / Allerød Open 1999

6 / Rays Regel nr. 4: Undgå store udsving

8 / Dansk backgammons old boys and girls

9 / Quizsvar 5-8

13 / Spørg eksperterne

17 / Holdturneringstilmedling

19 / Matcher på Internettet

20 / Quizpoint

21 / Leaving Las Vegas?

22 / Oslo Open

23 / Holdturnering 1999/2000

24 / Quizspørgsmål 9-12

25 / Resultatbørsen

28 / Holdturneringsn 1998/1999: Topscorerliste

27 / Cafeturneringer

28 / Nationale turneringer

28 / Internationale turneringer

29 / Ratinglister

Rækkeforvirring

Anders Marcussen

Efter at have deltaget i B-rækken den 27. marts, til det 2. åbne storstrømsmesterskab, er der to ting, som jeg finder skuffende og står uforstående overfor. Det handler ikke om selve ovenstående turnering, der blev afholdt i Nykøbing F, men om turneringssystemet som sådan i backgammon. Den første ting, som jeg vil diskutere, er, at der reelt ingen skel er mellem de rækker, man kan deltage i. Den anden ting er, at det er ganske uforståeligt og ødelæggende for selve spillet, at knock-out systemet er mere reglen end undtagelsen i backgammon-turneringer, når man er over begynderrækken.

Jeg deltog i det 2. åbne storstrømsmesterskab i B-rækken for at møde jævnbyrdige spillere, dvs. spillere på intermediate niveau. Desværre måtte jeg konstatere, efter at have set på ratinglisten, at jeg havde mødt spillere som niveaumæssigt tilhørte C-rækken. Der var såmænd også spillere, der deltog i A-rækken der, hvis man så på rating, hørte hjemme i begynderrækken! Kan det virkelig være rigtigt, at det er sådan? Hvis svaret er ja, så skal man i turneringsindbydelser IKKE kalde rækkerne for A, B og C-rækker, eller for den sags skyld novice, intermediate, advanced, championship eller andre dyre ord! Derimod skal man kalde rækkerne for enten begynder1, begynder2, begynder3 osv. eller indskud gruppe 1, indskud gruppe 2, indskud gruppe 3 eller lignende. Pointen er nemlig, at ord som advanced, championship og lignende giver forkerte associationer, da disse ord refererer til spillernes spillestyrke, fordi grupperne jo så reelt set ikke er inddelt efter spillestyrke, men efter hvor meget i indskud man betaler, og dermed hvor mange penge man spiller om. Et spørgsmål, man så kan stille, er, hvad skal ratingtal overhovedet bruges til?

Der er med andre ord ikke en nedre grænse for, hvem der kan deltage i de øvre rækker, modsat i skak hvor ratingtallet afgør, at man spiller mod jævnbyrdige modstandere. Hvis jeg skal deltage i turneringer, er jeg grundet et relativt højt ratingtal, tvunget til at betale et højt gebyr (indskud). Det høje gebyr sikrer imidlertid ikke, at jeg kan komme til at møde jævnbyrdige modstandere. Da der ikke er en nedre grænse, bliver det på de lavtratedes præmisser, eller dem som kun spiller

for pengenes skyld, idet de kan vælge hvilken række, de vil deltage i. Denne mulighed har gode spillere ikke, da der er en øvre grænse i turneringssystemet!

Det værste ved backgammonturneringer er dog, at over begynderrækken er stort set alle turneringer baseret på knockoutsystemet. Hvorfor? Er der nogle fordele ved dette system. En meget stor ulempe ved knockout-systemet er, at det ødelægger muligheden for at spille backgammon, hvis man taber en kamp, for så er man ude!

Heldfaktoren er i mine øjne stor, når knockoutsystemet anvendes, og det burde ikke være meningen. Hvorfor ikke anvende Monradsystemet? Det er da et meget bedre system, hvor alle kan få lov at spille det samme antal runder. Hvad er årsagen til, at der spilles efter Monrad-systemet i begynderklassen, men efter knockoutsystemet i de andre klasser? Det er ikke konsekvent. Igen virker det som om, reglerne favoriserer deltagere, der er mere interesseret i en hurtig gevinst end i spillet!

Jeg håber med dette læserbrev, at kunne begynde en diskussion i GAMMON, da flere spillere har udtrykt samme utilfredshed.

Glemte sager

Under oprydningen til Nordic Open dukkede følgende genstande op, så hvis det er dig, der har mistet en eller flere af disse, kan du kontakte DBGF på 33 36 36 01:

- 1) Et sæt raflebægge, runde, blå med en grøn terningpose samt to små lyseblå terninger.
- 2) En stor blå dobbelternung med tekst.
- 3) En stor grå dobbelternung med tekst.
- 4) En medium præcisionsternung med gule øjne og nr.
- 5) En medium præcisionsternung, lysegrøn.

Allerød Open 1999

Karsten Nielsen

Undervejs i en turnering bliver man stillet over for en masse beslutninger. Svære som lette. Jeg vil vise et par stillinger og forklare, hvorledes jeg tænkte undervejs. Ikke at det jeg gjorde, nødvendigvis var korrekt, men fordi det er den slags stillinger, der er værd at huske.

I første kamp mødte jeg den efterhånden legendariske backgammonspiller Thomas Bræmer-Jensen. Man kan ikke nævne én turnering uden Thomas er løbet af med et præmietrofæ. Jeg var foran 3-0 til 9. Thomas åbner med 41 og spiller 13/9 6/5. Jeg ruller 44.

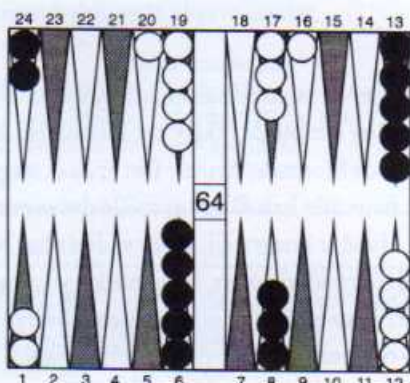


Diagram 1. Sort skal spille 44.

Dobbelthittet 24/20^{*} 20/16 er et must. Jeg føler mest for at tage 4-punktet, men beslutter mig alligevel for at tage 9-punktet. Computerne kan bedst lide at tage 9-punktet og jeg husker på Navidis kloge ord om fleksibilitet fra sidste sommer på Strøget i København. 9-punktet bliver det til. Thomas ruller 65.

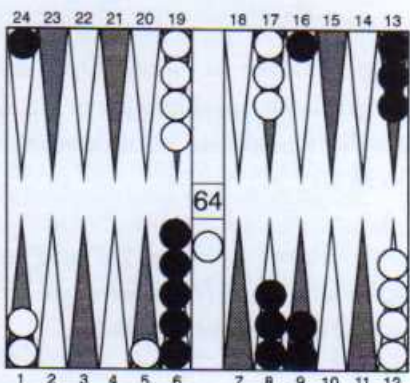


Diagram 2. Skal sort doble?

Jeg mærker en kriblen i mine fingre. Jeg vil afsted med

dobbelterningen. Jeg husker og ved, Thomas er skrap til at spille med adskillige brikker tilbage, hvilket betyder, at han ofte kan tage doblinger i den slags positioner, som ellers er drops for andre. Derfor venter jeg et rul. Jeg ruller 31 og laver 5-punktet. Thomas slår 42, og bringer begge brikker i spil..

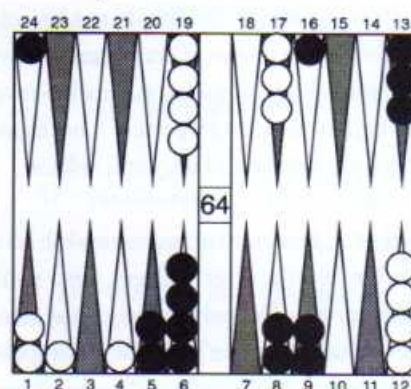


Diagram 3. Skal sort doble?

Nu føler jeg en grådighed inde i mig selv, der siger for god. Men samtidig har jeg stor respekt for min modstanders trang til at spille med flere brikker tilbage, så jeg doubler. Min modstander tager og jeg vinder efter en lang kamp trods alt en rolig gammon.

Den næste stilling er fra min 2. match.

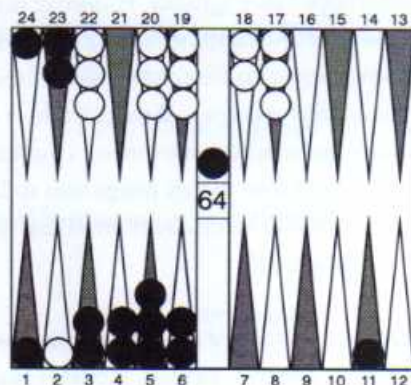


Diagram 4. Sort skal spille 41.

Jeg var bagud 8-2 i Crawfordpartiet. I positionen ruller jeg 41. Jeg tænker lidt over mit checkerplay og ser straks, at der er 2 måder at hitte på. Desværre er der også et par kedelige varianter, hvor man ikke hitter. De fleste mennesker er til at spille stille og roligt, men når man nu

har chansen og man alligevel højest sandsynligt kommer til at crunche, hvorfor angriber man så ikke bare. Spiller man passivt, får man en hurtig, men sikker død fra 23-ankeret. Men fra 24-23 ankrene er der masser af spil. Så om ikke andet ved både at hitte og bevare sine ankre, holdes flest mulige spilleplaner åbne. Så jeg spillede lystigt B/24 6/2* vel vidende, at computerne ikke bryder sig om det positionelle spil fra de dybe ankre. Min modstander danser med 44. Hmmm, måske skulle man ikke have hittet alligevel.

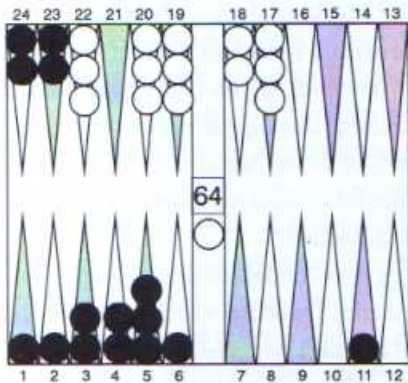


Diagram 5. Sort skal spille 53.

Jeg ruller 53 og lukker både 6- og 2-punktet. Jeg må spille fremad, tænker jeg. Ikke noget med at spille 24/21 med 3'eren. Hårdt og konsekvent. Min modstander ruller 31 og hiter blottet på 1-punktet og spiller 8/5 med 3'eren. Jeg ruller 64 fra baren og spiller tvunget i outfielden. Min kære modstander ruller 54 og clearer sit 8-punkt. Jeg ruller 63, hiter, og laver mit 15-punkt. Game over og dobbelt BG i næste spil.

I finalen mødte jeg Per Lund Sørensen. En mand, der skjuler sig med et lavt ratingtal i Forbundet. Men på Games Grid er han en *mean mother fucker*. Højest ratede dansker i sidste blad. Min personlige statistik mod Per er ganske ringe. Så med mundklappen på, er det min erfaring, at det går bedst. Han har et ry for at doble sent og jeg har et ry for at tage dybt. Så hvorfor ikke tage røven på ham og passe, selv om man føler for *taket*.

Den taktik formåede jeg at følge igennem matchen og endte da også med at vinde matchen og turneringen.

Alt i alt et par spændende stillinger. For første gang prøvede jeg ikke at spille moneygame før min sidste turneringskamp var ovre. En helt ny succesrig oplevelse. Så hvad kan man lære af det? Spil som du lyster og tag dine forholdsregler. Hyggen er det vigtigste.

Dice Girls

og
Dansk Backgammon Forbund

indbyder til

DM for Damer 1999

Lørdag den 26. juni

i Københavns smukkeste gard ved

Akselbo

Skindergade 6
1159 København K
Tlf. 33 91 19 39

PROGRAM:

10-11	Morgenmad og registrering
11	Turneringen starter
12	HerrePots starter
15	Progressiv Consolation starter
18	Spillepause: Middag

PRISER:

Entré	200,-
Registrering	75,-
Sen registrering	+50,-

FORMAT:

Cup med progressiv consolation. I finalerne og semifinalerne i hovedturneringen bruges spilleur. Instruktion gives.

BETINGELSER:

Kun kvindelige DBGF-medlemmer, som ikke er i restance, kan deltage. Yderligere skal man være dansk statsborger, eller have haft fast bopæl i Danmark i mindst 2 år. Mad og drikkevarer må ikke medtages: alt kan købes på stedet. Morgenmad inkluderet i registreringsgebyret.

HERREPOTS:

De stakler, som tilhører det svage køn, kan trøste sig med maskuline stoppots. Her kan man dog også møde damer.

TILMELDING:

Tilmelding kan ske ved henvendelse i Akselbo Spillernagasin, eller ved betaling i Unibank på kto.nr. 5501 6873 299 701, senest d. 18. juni. Opgiv navn og DBGF-nr. Husk kvittering på spillledagen.

SPONSORGAVER FRA:

Tidens Kvinder
Arcade Music Company
Eurowoman
gratis internetabonnementer fra Telepartner A/S!

Rays Regel #4: Undgå store sving

Ray Fogerlund (oversat af Jens Neregaard)

Et sving er i virkeligheden bare endnu en slags firbenet væsen. Måske det mest afskyelige af alle backgammon-væsener... Der sidder du, godt på vej til banken med en nem sejr i udsigt. Universet er i sandhed velordnet, synes du ikk? Så ruller du 6-5 i position 1:

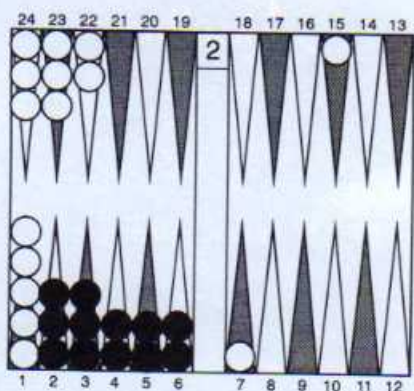


Diagram 1. Money game. Sort skal spille 65.

#\$%^&*@!!!. Din modstander rammer to brikker, og du slår små numre længe nok til, at han kan få sine bagmænd ud og - umuligt! - vinde spillet. Se det var et 4 points *sving* måske endda 6. Du vinder ikke 2 eller 4 points og din modstander vinder 2 points! Det mest grundlæggende og oftest stillede spørgsmål i backgammon er: Hvorfor mig?? Jo ser du, dybest set fordi shit happens i backgammon. Hvad kan jeg ellers sige? Du vil tabe spil, man ikke *kan* tabe. Du vil rulle et dårligt nummer, når du tror, at der ikke er nogen. Du vil rulle fire 1'er i træk i udtagningen, mens din modstander bærer 12 brikker af i 3 rul. Sådan går det bare nogen gange, når terningernes held er med i spillet. Har du nogen sinde spekuleret over, hvorfor turneringsledere går med "ingen klynkeri" badges?

Så per definition er et *sving* altså et spil, du fuldt ud forventede at vinde, indtil katastrofen skete, og du endte med at tabe. Jeg er sikker på, at I alle sammen har prøvet det. Det kan være en særlig ødelæggende ting, hvis det sker i en match, fordi du står stille og din modstander vinder ind på dig, eller værre endnu, overhaler dig bagfra. Jeg kalder det et sving, fordi der som regel er et meget stort "sving" af match-equity som følge af nogle uforudsigelige begivenheder. Et eksempel Lad os sige at du har doublet og fører 4-3 i en match til 7. Din

modstander er heldig, og slår et dobbelslag, der bærer hans sidste 4 brikker af, mens du sidder og koger med din sidste brik på 1-punktet. I stedet for at være foran med 6-3 (Crawford) og have omkring 83% chance for at vinde matchen (afhængig af hvilken matchequitytabel du bruger), er du nu bagud med 4-5 og har omkring 41% chance for at vinde matchen. Der var altså et *sving* på 42% matchequity!

Når jeg siger "undgå store sving", er det nu let at se, hvad jeg mener. De bedste matchspillere er dem, der er i stand til at undgå svingene mere konstant end andre. Somme tider har vi overhovedet ingen indflydelse på et heldigt eller uheldigt *sving*.

Terningerne kan i sandhed være ubarmhjertige, og vi har ingen kontrol over dem!

(De der har, behøver ikke at læse videre!) Hvis vi således anerkender, at vores skæbne ikke er fuldstændig i vores egne hænder, hvad kan vi da gøre for at prøve at undgå svingene? Tjah, hvis vi kan finde en almindelig position eller to, hvor det er sandsynligt, at der vil opstå et sving, så kan vi måske gøre noget ved det.

I backgammon kommer vi ofte ud for, at skulle bære af mod en eller flere af modstanderens brikker. Det er typisk den mest almindelige sving-situation. Vi kan komme ud for et sving, hvis vi bliver ofre for en *række af begivenheder*. Først skal vi give et skud, så skal vi rammes og så skal vi tabe derfra. Det er, hvad man kan kalde en tretrinsraket. Den bedste måde at undgå dette på er, at lære de rigtige teknikker til at bære af mod fjendtlige brikker, men det emne falder udenfor denne artikels rammer. Erfaring og **studier** vil gøre os bedre i denne henseende. Der er en anden almindelig form for sving, som jeg gerne vil gå lidt mere i dybden med her.

Vi befinder os ofte i en situation, hvor vi skal bære af, efter at vi har lukket modstanderen ude på baren. Afhængig af hvor mange brikker vi har fanget, vil vores chancer for at vinde en gammon øges eller mindskes. På samme måde kan vi, ved at tage en beregnet risiko eller to med vores træk i udtagningen, øge eller mindske vores chancer for en gammon. Der er en bonus (**gevinst**), i form af en fordobling af det antal points vi vinder, hvis vi kan få den gammon. Desværre er der også en negativ side af sagen (**risikoen**), idet vi måske også øger vores

