

# GAMMON

## DBgF officiel medarrangør af Carlsberg Cup

Det er lykkedes Dansk Backgammon Forbund og Dansk Backgammon Forlag at blive enige om et samarbejde omkring Carlsberg Cup i 2000 - 2004. I korte træk går samarbejdet ud på, at Dansk Backgammon Forlag står for de administrative opgaver i forbindelse med turneringen. Forbundet deltager gennem navn, samt representation af eksperter (DBgF medlemmer) på mindst 50 spillesteder. Ud over samarbejdet i forbindelse med Carlsberg Cup indeholder aftalen herom nogle forpligtigelser, som begge parter påtager sig for at samarbejdet skal bære frugt til glæde for alle backgammonspillere. Hele aftalen skal læses i sin fulde ordlyd andetsteds i nærværende blad.

Det er de fleste bekendt at vi (DBgF) har sendt indbydelser ud til Cafe2000 Cup. Denne turnering lagde op til samme format og afviklingstidspunkt, som Carlsberg Cup. Initiativet til Cafe2000 Cup blev taget, da vi efter forhandlinger med Dansk Backgammon Forlag ikke fandt det muligt at komme frem til en aftale. Vi mente ikke, at forbundet kunne stå uden hvervekampagne og tidspunktet for Carlsberg Cup er en meget integreret del af forbundets aktivitetskalender, hvorfor tidspunktet for afholdelsen var uomtvisteligt. Ligeledes er formatet afprøvet og må siges at være en succes, når det gælder om at fange nye backgammonspilleres interesse. Det skal understreges, at ved indgåelsen af aftalen omkring Carlsberg Cup afstår DBgF fra at afholde en sådan turnering der tidsmæssigt og i format er sammenfaldende med Carlsberg Cup'en.

Samarbejdet er til glæde for; alle cafeejere, som ikke skal forvirres med to forskellige turneringer på samme tid, alle backgammonspillere, som nu kan koncentrere sig om "blot" skulle vinde én caféturnering og ikke skal dele æren med andre, og ikke mindst bliver vi alle fri for at spille vores tid og gode humør på indbyrdes stridigheder. Bestyrelsen er meget optimistisk mht. aftalens forløb og regner med at kunne herve mange nye medlemmer gennem Carlsberg Cup. En forudsætning herfor er at I som medlemmer går ud på caféerne og repræsenterer forbundet og på denne måde forplanter den entusiasme, vi alle har for spillet til de mange nye interesserede backgammonspillere, som dukker op til turneringen. Vi håber på og regner med at mange af jer vil deltage, som "eksperter" under turneringen. Ring til kontoret og spørg Torben om, hvordan du kan hjælpe til.

Hermed en opfordring til alle om at støtte op omkring DBgF's hverveturnering, alle ønskes held og lykke samt mange fornøjelige timer til Carlsberg Cup 2000. I næste nummer af GAMMON vil der være en komplet liste over spillesteder i Carlsberg Cup, og det er i øvrigt muligt at tilmelde sig og følge med i turneringen på [www.carlsberg.backgammoncup.dk/](http://www.carlsberg.backgammoncup.dk/)



Med venlig hilsen  
DBgF

Thomas Bræmer-Jensen  
Formand



# 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

## Materiale til GAMMON

Materiale til bladet e-mailer til [gammon@dbgf.dk](mailto: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: 25. januar 2000

## 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

Tlf.: 33363601/Fax: 33363602  
e-mail: [info@dbgf.dk](mailto:info@dbgf.dk)/giro: 2 91 92 65  
hjemmeside: [www.dbgf.dk](http://www.dbgf.dk)

## Hovedbestyrelse

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

## Udvalgsledere

Lars Klammer (holdturnering): [klammer@dbgf.dk](mailto:klammer@dbgf.dk)  
Asger Kring (turneringer): [kring@dbgf.dk](mailto:kring@dbgf.dk)  
Anne Dahlin (ungdom): [dahlin@dbgf.dk](mailto:dahlin@dbgf.dk)  
Karina Langhoff (orden): [langhoff@dbgf.dk](mailto:langhoff@dbgf.dk)  
Anne Dahlin (sponsor): [dahlin@dbgf.dk](mailto:dahlin@dbgf.dk)  
Morten Aa. Svendsen (klub): [svendsen@dbgf.dk](mailto:svendsen@dbgf.dk)

## Medarbejdere

Torben Hasseriis (manager): [torben@dbgf.dk](mailto:torben@dbgf.dk)

## Medlemskab

Se bagsiden af GAMMON

## Indhold

3 / Læserbrev: Svar fra udvalgene

3 / Spørg eksperterne - Spørgsmål

4 / Falling asleep over the board

6 / Rays Regel nr. 7:  
Det er i orden at tabe dig marked

8 / Grønriis' genvordigheder - et juledrama

10 / Spørg eksperterne - Er det en beaver?

12 / Swedish Open 1999

14 / Quizsvar 17-20

17 / Samarbejdsaftalen

20 / Quizspørgsmål 9-12

21 / Cafeturneringer

22 / Nationale turneringer

22 / Internationale turneringer

23 / Resultatbørsen

24 / Holdturneringsn: Stillinger

25 / Ratinglister

# Svar fra udvalgene

## Svar til Edith Lærkesen vedr. Backgammon på Bornholm:

Jeg kan oplyse, at Dansk Backgammon Forbund, på foranledning af din henvendelse, vil tage skridt til at fastlægge regler for de procedurer der skal tilgodeses, ved afholdelse af turneringer under DBgF.

Arbejdet med at udfærdige regelsættet ifm afholdelse af turneringer, vil foregå i den nærmeste fremtid, og vil blive mangfoldiggjort i GAMMON (*det bliver først i næste nummer, red.*).

Medvenlighilsen  
Dansk Backgammon Forbund  
Karina Langhoff  
Bestyrelsesmedlem og formand for ordensudvalget.

## Svar til Magrethe Louise Pedersen vedr. regler for holdturneringen:

De nye regler er indført, fordi vi mener, at de vil gøre det muligt for klubber med mange spillere at stille med flere hold end tidligere. De nye regler betyder, at flere spillere nu kan dyrke deres backgammoninteresse hver torsdag ved aktivt at spille holdkampe i stedet for at kigge på.

Du skriver blandt andet, at de nye regler betyder, at "hold der hører hjemme i lavere divisioner vil få tilført bedre spillekræfter, end holdet rent faktisk repræsenterer." Men tanken er jo, at en spiller repræsenterer sin klub og ikke noget bestemt hold.

Du er bange for, at en klub i starten af sæsonen vil bruge en stærk spiller på et lavtrangeret hold. Men hvis en klub bruger sine spillere på et seriehold, betyder det jo netop, at den pågældende spiller må undværes på f.eks. 1.holdet den samme spilleaften.

Det eneste tilfælde, hvor dette kunne være et reelt problem, er, hvor 1.holdet sidder over i en runde, som f.eks. holdene gør en gang i mellem i Elitedivisionen, og klubben så bruger sine 1. holdsspillere på 2. holdet. Og selv dette vil kun kunne ske i starten af sæsonen, da spillerne senere vil være låst til 1.holdet, fordi de har spillet 5 eller flere kampe for dette hold.

Fordelene ved de nye regler er, at man som marginalspiller i 2. holdstruppen vil kunne spille også på 3.holdet. De tidligere regler har hidtil måtte føles meget uretfærdige for den spiller i en stor klub, som måske er 7. valg på 2. holdet. Denne spiller har måske kun spillet 5-6 kampe på en sæson, bare fordi han var så uheldig lige at være den på holdet, som var mindst skrap, og fordi han alligevel var for skrap til at skulle spille på 3. holdet.

I øvrigt venter vi stadig spændt på de sidste af de spørgeskemaer, som blev sendt til holdkaptajnerne. De indeholdt bl.a. spørgsmålet om, hvorvidt de nye regler om holdskifte er at foretrække i stedet for de gamle, og om hvordan de eventuelt ville kunne forbedres.

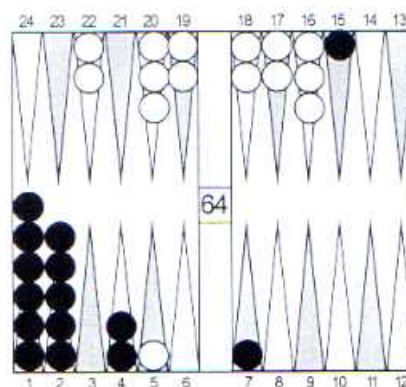
Lars Klammer  
Formand for Holdturneringsudvalget.

## Spørg eksperterne

Redaktionen har modtaget nedenstående spørgsmål. Svaret følger i næste nummer af GAMMON.

Fra Simon Piil Thomsen (5522):

Denne stilling opstog i vores sidste kamp mod Århus Bg Klub III og vi var bagud 2-1. Vores kaptajn Jan Olsen slog 64 og rykkede 15/9 7/3. Er det korrekt? Hvad med alternativerne 15/11 7/1 og 15/5. Håber på et lærerigt svar



Match til 17. Sort(16), hvid(16). Hvordan skal sort spille 64?

# Falling asleep over the board

## Howard Brammer

Denne artikel er ikke oversat, da redaktøren vurderer, at en artikel på engelsk i ny og næ ikke er et væsentligt problem. Samtidig tilgodeser den både ikke-dansktalende medlemmer i Danmark og de mange udenlandske medlemmer.

If it is Thursday it must be Backgammon Team Night. I have never felt the need to sit down and write about my experiences before because I have been playing for two years and did not feel I could contribute to the backgammon dialog. I saw something on a recent Thursday night that compelled me to sit down and write what I saw.

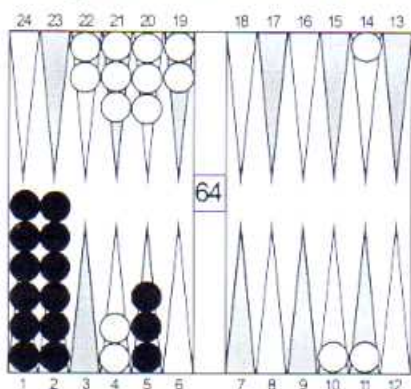


Diagram 1. Match til 17. Sort(15), hvid(16), post Crawford. Skal sort redoble. Skal hvid tage?

How can you play it safe and cash now? Snowie is not swayed by the chance to win it all now. Black was too tempted by the 58.8%. All he has to do is not roll a blot number. If White does get a shot and hit things change in a hurry! Anyway, Black does roll that blot number (65), White rolls snake eyes. (11). After the hit there's a huge swing his winning chances they jump to 73%.

After that Black fails to enter for several rolls he is facing what seems a certain close out.

White now rolls 4-3 the roll of the match if played correctly.

His winning chances rise to 91.8%. Instead his choice over the board is fifth best 14/10 11/8. (-0.161) Even after this blunder he still has 85.3% winning chances (best is of course making the 1-point with 5/1 4/1). There was an movie actor along time ago W.C.Fields who said "Never give a sucker an even break."

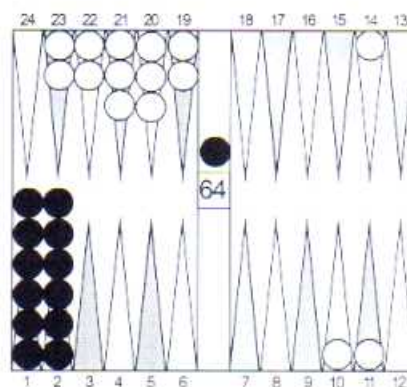


Diagram 2. Match til 17. Sort(15), hvid(16), post Crawford. Hvid skal spille 43.

Black rolls 61 from the bar and White misses the double direct and Black fails to double/pass, plays on and Wins the race anyway and the score is now tie at 16. We pick up the next game already in progress to see one of oddest plays you are likely to see.

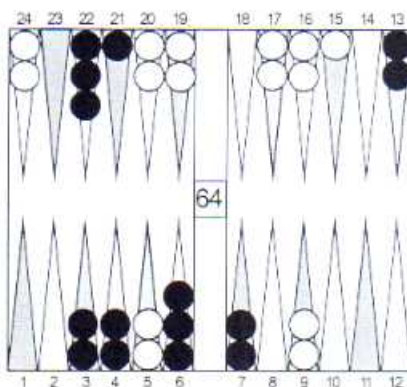


Diagram 3. Match til 17. Sort(16), hvid(16). Hvid skal spille 64.

White rolls 64. If played correctly 10/4 8/4 his winning chances are 65.1% and gammon chances are 23.4%. Instead he moves 16-9 picks up his OWN checker and places it on the bar. Looking around to see how to play the four he moves to his six point. Now we have a radically different game. Before White rolls he wins 62.8% of his games with 19.7% gammons. After his illegal play it drops to 49.3% 13.5% gammons.

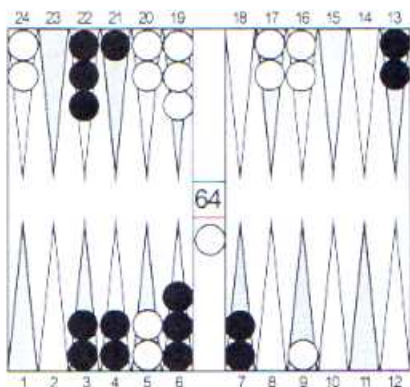


Diagram 43. Match til 17. Sort(16), hvid(16). Sort skal spille 44.

Backgammon "The cruelest game" a game that can punish you even when you make the right play, punished White

swiftly and harshly. When Black rolled a double four White was looking at a very different game than just one roll earlier, where he was in control. After the double four White winning chances fell to 37.8% with 10% gammon chances. Just like that he goes from 62.8% wins to 37.8%

White looking down at his board finally realized what he did to himself. Just shook his head like a wet dog. White now can sit and think about his mental lapse. He dances until black had cleared all his checkers past White's checkers on the five point. Then White rolls a harmless double six and the match is over. I had a strange feeling. Oddly enough I was not really happy like in the past when one of my teammates wins a match. This one was very different. I think it's because you always want to beat the opposition not have them gift wrap the match with a little red ribbon.

www.bgshop.com

## Dansk Backgammon Forlag ApS

Gersonsvej 25, 2900 Hellerup.

Besøg butikken (man.-fre. 11.<sup>00</sup> - 18.<sup>00</sup>) eller på [www.bgshop.com](http://www.bgshop.com)



Telefonbestilling ☎ 3940 1785. Fax-bestilling 3940 0144. Email: [ct@bgshop.com](mailto:ct@bgshop.com)  
se vores prislister i forrige nr. af GAMMON, eller få en tilsendt.

### ALT I BACKGAMMON UDSTYR

BACKGAMMONSPIL I TOP KVALITET ★ BG-BØGER ★ PRÆCISIONSTERNINGER ★ BRIKKER  
BG-SOFTWARE ★ DOBBELTERNINGER ★ BÆGRE ★ TIDSSKRIFTER ★ TERNINGSPOSER  
CHOUETTEBLOK ★ STILLINGSKORT ★ SCORECARDS ★ SEMI-PRÆCISIONSTERNINGER  
STREAMER ★ PLAKATER ★ SAMLERENS BØGER ★ BG-VIDEO ★ BG-KUNST  
DIVERSE: PLASTIK SPILLEKORT ★ BALUT-BÆGER ★ JETONER ★ ROULETTE-SÆT ★ DOMINO-BRIKKER  
BLACKJACK-SHOE ★ CRIBBAGE BRÆT ★ LABYRINT SPIL ★ MAHJONG

#### NYT I BUTIKKEN JERRY GRANDELL,

*His most important matches  
of Ortega og Danny  
Kleinmann. Kr. 400,-*

So that players at all levels may study and learn from Grandell's play, The authors have compiled six of his most important matches. As an innovation, they have in every match counted the errors of each player, measured their magnitude and studied which kinds of errors are most typical

#### NYT I BUTIKKEN SNOWIE 3.0

VERDENS STÆRKESTE BG-PROGRAM  
Professional kr. 3.500,-  
Student kr. 925,-  
Opgradering:  
Pro 1.0 til 2.0 kr. 1.665,-  
Student 2.0 til Student 3.0 kr. 460,-  
Champion 2.0 - Pro 3.0 kr. 2.850,-

**What is new?** All evaluations are now based on a **live cube equity**. That translates into: **Improved checker plays** and **Improved cube actions** -cube position is now taken into account for the right checker play. **Snowie** shows how much total equity

you gave up during the match/money session (compare it your opponents). **Improved account manager.** Check your error rates at any score, be astonished to compare your error rates when you win with the rates you have when you lose, etc. New **variance reduction algorithm** for cubeful rollouts -launch accurate 3-Ply live cube rollouts and save time up to a factor 100 compared to Snowie 2! **New rollout feature** truncated cubeful rollouts. Play on the **network** against your friends through a local area network (LAN) or the Internet. **Overall performance Snowie 3.0 vs. 2.0** in 3pt matches: 51.8% - 48.2%. **Lots of other surprises...**

# RAYS REGEL #7: Det er i orden at tabe dit marked

Ray Fogerlund (oversat af Jens Neregaard)

"At tabe sit marked" er det udtryk vi bruger, når vi vil beskrive hvad der sker, når vi overvejer at doble, beslutter os for at vente, og så ruller et nummer der tilintetgør vores modstander. Bliv ikke gal når det sker for dig. Det er et positivt resultat! Jeg har erfaret, at den mest vindende doublingstrategi i turneringskampe er at være konservativ. Det tåler at blive gentaget. En *succesrig* doublingstrategi i turneringskampe er sædvanligvis *konservativ* af natur. Og hvorfor er det så sådan? Det skyldes hovedsagelig den kendsgerning, at det at doble er en *så* afgørende handling. Når du først har sendt cuben afsted, kommer den ikke tilbage igen, bortset fra i situationer hvor den er det sidste, du ønsker at se. Ved at doble afgiver du en grad af kontrol over udfaldet af spillet (med mindre din modstander dropper, selvfølgelig). Når han dropper, tager du et skridt nærmere mållinien, mens han står stille. Hvis doublingen bliver accepteret, så sker der i bund og grund det, at den eneste spiller der nu kan blive doublet ud ... er dig. Doublingen vil blive accepteret, hvis dine doublinger falder i en af følgende kategorier: a) *aggressive* b) *spekulative* (*psykologiske*) eller c) *tidlige*.

Sommetider vil du møde spillere, der er bange for at acceptere en hvilken som helst doubling, men det er ikke dem, du skal bekymre dig om. *Spillere der accepterer*, er svære at slå (**Rays Regel #5**, som du nok husker?).

Desværre er det at doble en slags tveægget sværd i turneringer. God backgammon kræver, at vi udnytter vores favorable muligheder ved at doble. Det er lidt ligesom at doble i Blackjack. At få mest muligt ud af vores gode positioner. De bedste spillere har lidt af en gambler i sig, men de kender deres procenter som en pit boss i et casino i Las Vegas. Husk på at når du *gambler*, er huset altid i favør i forhold til dig. Tjubang backgammon, hvor cuben flyver rundt som en bordtennisbold, er sjovt og spændende, men dog alligevel urentabelt i det lange løb. Med det mener jeg, at selvom du måske nok vil opleve nogle spektakulære sejre undervejs, vil du ikke nå frem til finalen i turneringen. De der lever ved sværdet .....

Det største problem ved at doble aggressivt i en turneringskamp er, at du går den spillers ærinde, der benytter sig af "*Dobbel forsigtigt og vær klar med en redobling*" strategien. En af dem der accepterer, vil på et eller andet tidspunkt redoble dig lige ind i consolationturneringen. Eller mere simpelt: "det går helt skævt", du taber gammon eller backgammon på din egen doubling og taber 4 eller 6 points, der svarer til et 6 eller måske endda 8 points *sving*.

Bemærk at jeg nu bruger udtryk, som jeg har lånt fra de forrige regler. Generelt set kan alt for hurtige doublinger få dig i problemer med ikke så få af mine regler om at vinde turneringskampe. Gør det, og du vil brat finde ud af, hvordan det er, at skulle ud og finde en chouette ved de store turneringer.

Det at have adgang til dobbelturneringen er et stort aktiv, der ikke bare skal ødsles bort.

Uden en million eksempler og diagrammer der viser enhver tænkelig variant af, hvornår du skal doble og hvornår du ikke skal doble, så lad os da prøve at se lidt rationelt på det hele og se om vi ikke kan finde lidt SUND FORNUFT.

Sædvanligvis lærer vi alle sammen af erfaring at sætte tempoet lidt ned, når vi fornemmer, at det aktuelle spil går vores vej og vi måske kan komme ind med en doubling at slå modstanderen oveni hovedet med. Jeg tror, at mennesket af natur er tilbøjelig til at være grådig, og hvis det stod til os, ville vi foretrække at doble vores modstander *ind* og vinde *dobbelt* så meget. "Gi' staklen en gammon!", som Ken Goulding ville sige. På den måde kan vi vinde meget *hurtigere*.

Har du nogensinde hørt historien om den helt store fisk, der slap væk? Altså, min far er en verdensklasse fisker, og han har lært mig alt, hvad han ved. Mange store fisk går tabt ved båden, lige idet vi får det første glimt af det trofæ, vi altid har drømt om at lande. Med ét er en livslang drøm indenfor rækkevidde og vi bliver nødt til at gribe den *nu!* Vi strammer linen eller placerer vores tommeltot på hjulets spole. Fisken, der er totalt udmattet, ser båden og gør et sidste desperat forsøg på at vinde sin frihed. Vores line knækker med et smæld. Det lyder faktisk som et skud. Surt show! Nøglen til at fange den helt store fisk er at overvinde det naturlige menneskelige ønske om øjeblikkelig tilfredsstillelse. Slæk lidt på linen og fisken svømmer 5 meter længere ud og bruger den allersidste energi. Nu kommer den tilbage, og glider hjælpeløst ind i dit net. Tålmodighed er en dyd. Hvis du har for travlt mod slutningen af en lang kamp, kan det koste dig dyrt.

Det samme gælder faktisk i en backgammonturnering. Det betyder ikke noget, hvor hurtigt du vinder. Men du skal vinde. Hver sejr er absolut og *fordobler* dine chancer for at vinde turneringen. 10% af fiskerne fanger 90% af fiskene. Der er mere held i backgammon end i fiskeri, så lad os sige at 10% af spillerne vinder 75% af turneringerne. Du ved hvem de er: de tålmodige, de stoiske. Joe Russell,

