

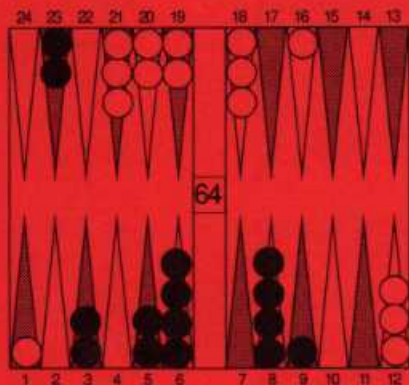
GAMMON

John "The Greek" Bazigos dansk mester for 2. år i træk. Respekt!

Medbragt bafflebox eller ej, så er det ikke til at komme udenom. John Bazigos er en topspiller. En lang weekend blev deja vue for John, der i stil med sidste år, atter kunne smykke sig med prestige, pokal og en sæk guldmønter. Stort tillykke til John. Samme græske mand har forfattet en længere teoretisk serie om spillet ved den grønne felt. Denne serie vil få sin jomfrufødsel i næste nummer af Gammon. Også klapsalver til Sander Lyloff der vandt det Danske Mesterskab for spillere under 21 år.

På side 26 i denne udgave af Gammon er der en kommenteret match! Jens Neregaards triumf ved Irish Open er gengivet detaljeret og du har hermed en enestående mulighed for at fordrive ventetiden op til jul, med at genspille partiet og være enig eller uenig med Jens. Selvom en kommenteret match er fyldig og reelt har betydet at andre væsentligheder (ratinglisten) har lidt saksedøden, så har det sin berettigelse at meddrage hele matchen. Hvor ofte får man ellers muligheden for at se "de store" in action? Lær af Jens og hvem ved, måske kan du belære ham. Finder du graverende fejl i Jens' spil, så forfat en skrivelse og send den til redaktionen. Vi vil så kigge dine forslag efter i sommene. Jens er udnævnt til årets julemand! Hr. Neregaard er initiativtager bag Det Nostalgiske Hjørne, som du kan finde på side 10. En ny artikelserie hvor vi kigger lidt tilbage i tiden. Tanken er, at hvert fremtidigt nummer af Gammon vil indeholde et par sider om tiden, da backgammon i Danmark var forbeholdt de få men rå. Årets nissekvinde er også udnævnt og prisen og de sprode klejner går til Tanja Lewis. Hun er quinden bag interviewet med Thomas Holm, og vil fremover have ansvaret for at zoomer ind på backgammonpersonlighederne i vores lille skønne forening. Byd velkommen til Tanja og til Jens i redaktionen. Nedenfor er denne måneds spørgsmål til Lasse H. Madsen. En situation der opstod i kølvandet på Tanjas close encounter med Thomas. Og spørgsmålet er: Hvordan skal sort spille 4-1, og efter denne overvejelse, hvad siger cuben? Hvor tæt er hvid/sort på at kunne double?

Match til 7. Sort fører 4-3.
Hvordan skal sort flytte 4-1?
Læs Lasse H. Madsens svar i
næste nummer af Gammon
77.



GAMMON

Dansk Backgammon Forbunds Medlemsblad
ISSN 0904-8944 © 2000 DBGF

Redaktion

Ansvarshavende: Claus Steensgaard Christensen
Konsulent: Tanja Lewis
Internetredaktør: Michael Bo Hansen
Skribent: Henrik Bodholdt, Jens Neregaard

Materiale til GAMMON

Materiale til bladet e-mailles 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: 25. januar 2001

Tryk

Tøndertryk, H.C. Ørstedes Vej, Frederiksberg C

Layout

Claus Steensgaard Christensen

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 eksklusive moms).

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

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

Hovedbestyrelse

Henrik Bodholdt (fmd.): bodholdt@dbgf.dk
Anne Dahlin (næstformand): dahlin@dbgf.dk
Martin Toudal (sekretær): toudal@dbgf.dk
Lars Klammer (kasserer): klammer@dbgf.dk
Claus Steensgaard: steensgaard@dbgf.dk
Karina Langhoff: langhoff@dbgf.dk
Jens Lauridsen: lauridsen@dbgf.dk

Udvalgsledere

Lars Klammer (holdturnering): klammer@dbgf.dk
Martin Toudal (klub): toudal@dbgf.dk
Anne Dahlin (ungdom): dahlin@dbgf.dk
Karina Langhoff (orden): langhoff@dbgf.dk
Anne Dahlin (sponsor): dahlin@dbgf.dk
Jens Lauridsen (turneringer): lauridsen@dbgf.dk

Medarbejdere

Torben Hasseriis (manager): torben@dbgf.dk
Jan Ebbe Jensen (web): janebbe@get2net.dk

Medlemskab

Se bagsiden af GAMMON

Indhold

3 / Redaktøren får et ord

6 / Stravonsky igen igen

8 / Cafe-turneringer - Jøker i marken

10 / Gammon i Gamle dage - Ny serie

13 / Mentale overvejelser

14 / Jul i Gammonland :-)

18 / En af Danmarks bedste

20 / Jørgensens Hjørne

24 / N0 2001 - Ikke til at komme udenom.

26 / Neregaard flytter brikker

39 / Expert svar til en ex-expert :-)

43 / Galleri

44 / Lewis møder Holm!

46 / Top 50

48 / Bliv medlem

Glædelig jul..

Claus Steensgaard

Dette nummer af Gammon har været flere processer igennem. De første udkast er blevet vejet og fundet for lette, og det du sidder med nu er det endelige. I forhold til de 3 tidligere numre jeg har været "inde over", adskiller dette sig på flere væsentlige punkter. Blandt andet er der ikke en fuldstændig alfabetisk oversigt, en ratingliste. Eller en "tråd" fra vores debatsider. Der har ikke været plads til dem! Det er beklageligt men det må vi alle lære at leve med. Jeg garanterer at fra og med næste nummer, er vi atter tilbage til de normale tilstande. Indeværende nummer er fyldigt. Det rummer en kommenteret mestermatch, julehistorier, spørgsmål mm. Mange flinke personer har bidraget med materiale til dette nummer og stor tak herfra. Uden disse bidrag ville der ikke være noget Gammonblad. Og vores redaktion er blevet udvidet betragteligt. Jens Neregaard har længe været inde i billedet til "et eller andet" og er nu sprunget ud med ansvar for det Nostalgiske Hjørne på side 10. Har du gamle fotos af hedengangne backgammonhelte, anekdoter og andet fra tiden der har været, så kan du sende redaktionen en mail, og Jens ville kaste øje på det. En anden nytænkning kommer fra søde Tanja Lewis. Ikke nok med hun fik tracket Monte Carlo-drengen Thomas Holm og lavet et kanon-interview, hun vil også fremover være Gammons faste Profil-redaktør. Stor tak til Tanja og til Jens. En tak skal også lyde til Malene Adler Hansen, der har og havde tilbudt sig som korrekturlæser. Jeg nåede dog aldrig at gøre brug af dette ekstra kritisk øje, simpelthen fordi Gammon op imod en deadline er et stort sammensurium af noter, artikler, papirer, propkort, ditter og datter. Så alle de skrivelser jeg skulle have forwardet til Malene nåede aldrig frem. Jeg vedstår mig, at alle stavefejl, og andre fejl er ene og alene mine brølere. Dette nummer af Gammon er massivt og der er masser af materiale der beklageligvis ikke kunne komme med. Gamses Venner har skrevet en præsentation af deres klub. Næste gang! John Bazigos har været på banen og lavet et stort teoretisk værk. Næste gang! Dice Girls og især søde Dorte Jøker har været på banen. Næste gang! Dm 2000 er allerede historie. Dette bliver dækket behørigt næste gang. Det lyder allerede som en kliche, men i virkeligheden er det et sundhedstegn. Folk er begyndt at skrive indlæg, og det er godt. Til alle fra redaktionen skal der lyde en **Glædelig Jul. Vi ses i 2001.**

På tur.....

Taus Bøytler

En københavners møde med Odense. Kampen om penge og ære, hvor jeg selv er min værste fjende. Bussen stopper foran Bridgehuset. Jeg ligger 400 dadler ved registreringsbordet og giver mig så til at spille lidt med Erik Hansen. Vi spiller 5 kroner pr. point, også kaldet "hyggetaksten". Det er ikke nemt at koncentrere sig, når der ikke er større penge på bordet. Jeg taber 25 kroner, kunne ikke være mere ligeglad. Jeg er træt. Gårsdagens fest spøger stadig, selv om jeg ikke drak. Klokkeren 12 starter turneringen endelig. I dag skal alle vi mellemrækkespillere spille 6 kampe for at forsøge at kvalificere os til hovedrunde i morgen. I første runde møder jeg Erik, og på uforklarlig vis lykkes det mig at tabe kampen. Det er naturligvis terningernes skyld, at jeg ikke vinder. Næste runde vinder jeg uden kamp. OK fedt, men jeg skal nu vente i 90 minutter før jeg skal spille igen. En spiller brokker sig over turneringsproceduren til ledelsen, mens en anden går rundt og ligner John Travolta på en prik. Jeg ved endnu ikke, hvor jeg skal sove om aftenen, for jeg har ikke kunnet få fat på min kontaktperson, journalistiklæreren Mads, der har forbindelser på Fyn. Hmmm. Jeg føler mig vildt bustet: Hvis jeg havde været et glas sovepille, ville det være fyldt. Jeg spiller uden succes nogle stop pots, inden jeg endelig får fat på Mads, der giver mig nummeret til Tanja, der bor i et bofællesskab i Odense. Hende ringer jeg til og vi aftaler, at jeg kan sove i bofællesskabet. Allrightythen! 3. runde starter. Jeg vinder problemfrit 9-0, men desværre taber jeg 4. runde. Endnu et ufortjent nederlag. Det betyder, at både 5. og 6. runde skal vindes. Det er tydeligt at mærke, at folk er blevet trætte. Nogle sidder og spiller, mens andre spiser, der kommer ikke nær så mange tilråb som tidligere på dagen. En mand går rundt og spørger, om der er nogle, der vil have pizza ude fra. Jeg er ved at dø af sulten, for klokken er efterhånden blevet 20.00, og jeg har ikke fået andet at spise end en gulerodsbolle. Somalia og pizza I 5. runde møder jeg en ældre dame, og alene det faktum, at hun er en ældre dame, forårsager, at jeg undervurderer hende. Et generelt problem blandt backgammonudøvere er, at de tror, de er meget bedre, end deres ranglisteplacering viser. I slutningen af kampen (jeg er bag ud!) kommer "pizzamanden" og giver mig min pizza. Jeg kan slet ikke koncentrere mig længere!

Fortsættes side 46



Backgammonspil

Standard 6x57 cm. indlagte spidser 300 kr.
 Athene kuffert 53x66 cm 550 kr.
 David Naylor læderbræt 7.500 kr.
 Dal Negro kuffert bordeaux 1.950 kr.

Bægre

Spanske ovale i sort, brun & rødbrun. pr. stk. 345 kr.

Brikker

Ekklusiv. røde 45x9 mm.. 15x2 stk. 750 kr.
 Ekklusiv. sorte 45x9 mm.. 15x2 stk. 750 kr.
 Ekklusiv. hvide 45x9 mm.. 15x2 stk. 750 kr.
 Ekklusiv. grå 45x9 mm.. 15x2 750 kr.

Præcisionsterninger

Får i farverne mørkerød, ravgul, grøn, mørkeblå og gråblå

14.2 mm.. pr.stk. 65 kr.
 13 mm.. pr.stk. 65 kr.

Klubtilbud!!!! 20 terninger 1.170 kr.

Bøger

Robertie: Advan. Backg.1 415 kr.
 Robertie: Advan. Backg.2 415 kr.
 Robertie: 501 Essential Backgammon Prob. 240 kr.
 Robertie: Backgammon for serious players 165 kr.
 Jerry Grandell. His Most Important Matches: Ortega & Kleinman 460 kr.

Diverse

Propkort (100 stk.) 25 kr.
 Scorekort (3 blokke) 5 kr.
 Chouettekort (3 blokke) 15 kr.
 Propstempel, grøn og rød 150 kr.
 Terningeposer 35 kr.

Hugh Sconyers Bearoff-solver. på 3 CD-rom. samlet pris kr. 800.-

Dobleterninger

Str. 1. Pr. stk 90 kr. Str. 2. Pr. stk. 65. Str. 3 Pr. Stk. 50 kr
 Str. 4. Pr. stk 40 kr. Str. 5. Pr. stk 25 kr. Str. 6. Pr. stk 10 kr.

Butikkens produkter kan bestilles ved at indsende nedenstående bestillingsseddel med post eller fax, ved personlig henvendelse på forbundet, telefonisk eller på e-mail. Der kan betales på giro, pc-bank, med visa-

Ja tak! Send mig venligst følgende produkter



Antal: _____ Produkt: _____ Pris: _____

Antal: _____ Produkt: _____ Pris: _____

Betalingsform (sæt kryds): Navn _____ DBGFnr. _____

() PC-Bank 1199 291 92 65 Adresse _____

() Giro 291 92 65



Finn Ølhår er normalt en besindig jysk fæstning. Men forleden i eliten måtte de omkring stående ugler dukke sig gevaldigt da skråtokak og andet slim, blev slynget til både højre og venstre. Årsagen til Ølhårs manglende kontrol af mundvand var den nette, at det kommende 1. divisionshold, Flunke, var på fransk visit, og med sig intet mindre end Nana Babsen. Det var dette dejlige fruentimmer, der gjorde Finn ør i benene og fik gebisset til at danse can-can. At han også selv fik danset på baren melder historien intet om.

Naridi er ikke verdens højeste fyrtårn. Det ved alle. Men forleden gjorde Naridi god figur, da han ved julefrokosten løb panden imod undersiden af bordet. Folk troede Naridi var fuld af de mange sneøl, men Naridi hævdede hidsigt, at han ikke var fuld, han havde bare villet strække benene. Uheldigvis kom han derved til at gå under og altså også ind i bordet.

Ella går fra det ene lækre mandfolk til den næste. Har netop nu kastet sin uforbeholdne kærlighed på 2 mørke typer. Begge de herrer, Michael Bg-exterminator Fjortand og Michael Fra Forstand, nægter at kende noget til bekendtskabet.

Brikke Fodkoldt er hård i denne sæson. Madame Clean Sweep har scoret maximum og de herrer der har dystet med hende, er paradoksalt gået fra Brikke med smil på den indre skærm. Efter sigende inviterer Brikke mandfolkene på bar. Der danses lidt og så med et, er det hele over. Brikke har, i en tæt stund med Ella, udtalt, at der ikke er noget okult eller besynderligt ved disse mange sejre. Mænd er som fyrværkeri, udtaler Brikke. En kort lunte, flot og brangende i få sekunder og så går de ellers ud som et lys.

Morten Stålgren er fortsat ubesejret! Har efter sigende, udtaler en tøsedreng, nægtet at spille yderligere kampe. Har nemlig plander om at revolutionere topscorerlisten på nettet. Iøvrigt sammen med Henrik Bupper Blær, der oprigtigt mener, at topscorer er den spiller der har tabt færrest kampe!!! Den lader vi lige stå et øjeblik.....:-)

Ellers vil Ella ønske alle en behagelig jul. Tag det nu roligt og Ella har som nytårsfortsæt, at genforene Hr Bas I Gys med den dejlige dreng, Karsten Brækpedal. De skulle efter sigende være blevet uvenner. Vrøvl, siger Karsten. Vi har aldrig været venner.

Lyst til at møde nye venner på nettet/live?

Af Tommy Andersen Dbgf 3390

Den 10-12 November mødtes 35 bgspillere fra MicrosoftGamingZone på hotel Schulenburg i Hattingen, Tyskland. Spillerne kom fra Danmark, Tyskland, Sverige, Belgien, Holland, Israel, Bulgarien og Østrig. Hvert land har et Team og spillerne har et EU_Land_nick som de spiller turneringer, ladder, teamcup, league + mm.med. Check det på <http://communities.msn.dk/EuropeanCommunityBackgammoners>. Desuden deltog fra Tyskland Dirk Schiemann og Andreas Humke. Vi spiller for sjov/for chatten, seriøst og moneygames og for at møde nye venner på nettet og *live*. Turneringen blev vundet af Mr_CHQ(Christer, Sverige), og om Søndagen blev der sluttet af med moneygames på Casablanca i Witten. Spiller du på MGZ og har lyst til at være med på Danish Team, så send en email til nedenstående adresse med dit Zonenick. Danish Team har lige nu 18 spillere og ca. halvdelen er medlem af DBGF.

Kaptajn EU_DKc_Tequila(Sally) 6101 MGZ BAA_BIGFATSNAKE / EU_DK_BFS
 GamesGrid MsTequila GG Bigfatsnake
 slar61@hotmail.com Bigfatsnakedk@hotmail.com

P.S Om sommeren mødes vi og griller og spiller (lidt) Backgammon.

Backgammonproblemet - 3. del

Lars Klinte

Det var en varm eftermiddag og gaden føltes som brusende flod, hvor det ikke gjorde den store forskel om man var bil eller menneske. Alle syntes at have mere travlt end hvad godt var. Berti Stravonsky var ingen undtagelse. Som en bitter og forpustet bulldozer masede han sig igennem menneskehavet, så der næsten opstod bølgeskulp og tumult omkring ham. Grunden til det sjældne syn, for Berti Stravonsky var ikke kendt for at tvinge sin store tunge krop ud i nogen form for større acceleration, var at han havde en aftale af absolut vital betydning, som han på ingen måde kunne tillade sig at komme for sent til. Først udenfor et rynket værtshus, i den mere betændte del af byens mange organer, stoppede han pludselig op.

Hastigt fiskede han et lommestørklæde for at fjerne den værste sved før han gik indenfor. I den skumle beværtning, som på mange måder understøttede selve Berti Stravonskys ærinde på denne lumre eftermiddag, bestilte han to store øl, som han resolut kastede ned i sin store krop. Herefter bestilte han sin obligatoriske sjus, tændte en tiltrængt cerut, og fandt et stille bord, hvor han satte sig til at vente. Der gik ikke længe før en lang tynd skikkelse gjorde sin entre i det røgfylde lokale. Han nikkede anerkendende til Berti Stravonsky før han satte sit ved hans bord. Herefter startede en hemmelighedsfuldt mumlen imellem de to mænd. Berti Stravonsky kom med visse spredte vulkanske og prustende arrige udbrud, men ellers forløb størstedelen af samtalen i al suspekt fordragelighed.

Den værste travlhed var ved at forsvinde ud igennem dagens brusende afløb. Tilbage hang solen som et klistret gennemsuttet bolche i himlens åbne mund. Berti Stravonsky havde svært ved at skjule et smil, og han håbede inderligt at han ikke mødte nogen han kendte. Han tog sig god tid, og slentrede på det nærmeste igennem byen, hvilket han ikke kunne erindre han havde gjort i umenneskelige tider. Den store Berti Stravonsky drev rundt i byen, som en lykkelig hemmelighedsfuld flaske alene på det blanke ocean. Han kunne ikke lade være med at nyde den fantastiske udsigt han nu bar rundt på i sit indre.

Længe havde backgammon sagen været præget af et kvælende skydække, men nu kunne han for første gang se så langt som øjet kunne række. Faktisk syntes Berti Stravonsky selv at han kunne se væsentlig længere end bare det. Han var blevet adskillige melankolske kilo lettere, og udsigten til at en gang for alle at få bugt med det djævelske spil behagede ham uendelig meget. Faktisk måtte de folk han passerede på sin lykkelige vandring igennem byen næsten tro, at det var en oven ud forelsket mand, som så tilsyneladende formålsløst drev omkring i gaderne med en hale af tung cerut røg efter sin glade person.

Berti Stravonsky var på mange måder en lykkelig mand denne dag, men at beskyldte ham for at drive planløst rundt som sentimental forelsket drivtømmer, ville være mere end blot almindelig forkert. Det ville være en gigantisk misforståelse for Berti Stravonsky havde sine gode grunde til at strejfe rundt. Godt nok var han tilfreds med tingenes udvikling, men dybest set ventede han kun på mørkets frembrud. I udkanten af døgnet sneget han sig ind af bagindgangen til landets største formiddagsavis. Oppe på redaktionen for usædvanlige sensationer sad der kun få journalister tilbage og gravede forgæves efter nyheder. De sansede ham ikke engang, da han gik forbi. Først for enden af en lang korridor stoppede han op. Han bankede tre resolute slag på døren, og trådte indenfor.

Han befandt sig i et rodet kontor. Ved skrivebordet sad en lille skaldet mand og gemte sig bag enormt tykke brilleglas. Da han så hvem den sene gæst var rejste han sig hurtigt, og gav Berti Stravonsky et varmt, men også klæbrigt, håndtryk, som mest af alt udtrykte en vis ration af bange anelser, men samtidig også en usikker forventningens glæde. Berti Stravonsky satte sig til rette, og fik hurtigt serveret en sjus. Han afslog muntert, da manden med de stærke briller tilbød ham en svulstig cigar, og fiskede vanen tro endnu en kær cerut frem istedet for. "Hr. Redaktør, det er jo lang tid siden, at vi to har lavet forretninger med hinanden, ikke sandt. Jeg formoder at vi stadig befinder os i et rum af absolut hermetisk fortrolighed. Det ville jo være en frygtelig skam hvis nogle

af fortidens små delikate detaljer skulle sive ud fra vores lille overenskomst, og opstemme den altid så nysgerrige verden". Redaktøren smilede, og pustede langsomt røg ud i lokalet. Han lænede sig tilbage i sin stol, og kiggede forventningsfuldt på Berti Stravonsky. Han havde et ærinde, og Redaktøren vidste det. De to herre opsøgte hinanden, når de havde brug for hinandens hjælp. Faktisk var det ikke mere end et par måneder siden, at Redaktøren havde banket på Berti Stravonsky's dør sent en aften. Han manglede stof. Ikke noget stort og voldsomt, men bare et strejf af noget, så man også kunne sælge morgendagens ret med. Lidt ekstra krydderi, som han havde sagt.

Nu var det altså Berti Stravonsky som havde banket på skumringens dør. Redaktøren måtte dog sande, at Berti Stravonsky udtrykte en sjælden og uventet harmoni. Han kunne ikke greje hvorfor at denne agent havde opsøgt ham, når han tilsyneladende befandt sig i det løjerlige opstemte humør. Det var næsten som om han smilede. "Det var pokkers, Stravonsky, hvis jeg ikke tager meget fejl, så har du vel ikke helt almindelige grunde til at komme på besøg her til aften. Der er et eller andet ved dig jeg ikke helt kan greje....."

Redaktøren havde ret. Der var en helt særlig grund til at Berti Stravonsky havde opsøgt ham. Denne gang skulle han ikke bruge oplysninger, adresser eller navne. Faktisk var han kommet med en gave til Redaktøren. Intet mindre end en funklende gave, og ligesom med andre rigtige velovervejede gaver, var det en stor glæde at få lov til at give den. Berti Stravonsky rømmede sig. "Så forventningsfuldt du kigger på mig, kære Redaktør, og med god grund skulle jeg hilse at sige. På trods af at der er mange måneder til jul er jeg kommet her i aften med intet mindre en gavmild gave til dig og din altid sultne redaktion..... En sensation !! Intet mindre end en sensation, som vil få trykkeriet på overarbejde et godt stykke tid fremover".

Redaktøren kiggede stadig med en vis forundring på Berti Stravonsky glade ansigt. Der var noget som ikke var som det plejede at være, men hvad gjorde det, når man får færten af en uventet sensation. Serveret på sit eget skrivebord. Tilsyneladende helt omkostningsfrit. Det var simpelthen for godt til at være for sandt. Redaktøren lænede sig frem mod skrivebordet, og mærkede allerede

en velkendt sensationslysten fråde skumme lystigt i sin mund. "Jo, ser du kære redaktør, udenfor deres ellers opmærksomme rækkevidde sker der grusomme ting. Jeg troede ikke selv det var sandt, men må nu efter at have oplevet denne gru utallige gange, desværre konkludere, at denne sygdom er langt farligere end først antaget. Det drejer sig om spillet backgammon. Udbredt i store dele af befolkningen. Ja de spiller vel sagtens selv, hr. Redaktør?" "Jamen...selvfølgelig hr. Stravonsky, selvfølgelig, vi kan da tage et hurtigt spil senere i aften....." "Er du fuldstændig vanvittig !!!! Min pointe er, at backgammon er et aldeles udbredt, og tilsyneladende, harmløst spil, som både unge og gamle med fryd kaster sig over. Hvad nogle ved er selvfølgelig, at ludo mani er en trist bivirkning ved spillet, men stort set ingen er bevidste om det udbredte dopingmisbrug som er i gang med at æde selve spillet op indefra. Vi snakker ikke kun om topspillere, hr. Redaktør. Vi snakker om menige cafegæster, og pensionister med dårligt hjerte. Jeg ved det lyder fuldstændig absurd, men hvis de vil se dette med egne øjne, så følg med mig. Medbring gerne en fotograf, men forbered dig hellere på en uventet og uhyggelig overraskelse. Du vil ganske enkelt ikke tro dine egne øjne !".

Berti Stravonsky hørte langt inde i sit hoved sin egen latters ekko. Han kæmpede med at holde latteren derinde, og bundede sin sjus i et forsøg på at drukne den fjølede latter. Redaktøren var på kanten af den rene eufori. Han kunne lugte en god historie på lang afstand, og lige nu duftede hele kontoret. "Stravonsky, jeg ved ikke hvorfor du kommer til mig med den slags godter. Jeg har vel fortjent det, ha ha ha ha, men dybest set er jeg fuldstændig ligeglad. Lad os finde den korrupte cafe, hvor disse hårdtpumpede skæbner sidder med forhøjet blodtryk og spiller backgammon. Vent her, så henter jeg husets bedste fotograf. Det bliver stort det her...jeg kan mærke det Stravonsky...det bliver rigtig stort !!!"

Berti Stravonsky så Redaktøren forsvinde ned af den mørke gang. Han rettede lidt på sin hat, og tjekkede sit armbåndsur. Jo, tidsplanen så ud til at holde. Han kunne ikke helt skjule den indestængte latter. Den brød overfladen, som et stort søuhyre, men heldigvis var der mørkt, og han var endnu alene. Han tændte en cerut for at genvinde fatningen. "Ja, kære Redaktør, det bliver stort, men du aner faktisk ikke hvor stort".

FORTSÆTTELSE FØLGER!

Dorte Jøker i "marken"

Dorte Jøker

Der er intet sted i verden hvor der er så mange muligheder for at spille backgammon som i København. Alle ugens dage arrangeres turneringer og hvilken bedre måde at fordrive en mørk og kold vinteraften på end over et spil backgammon, på en hyggelig cafe i godt selskab. Uanset om man er begynder eller elitespiller gælder det, at hvis man vil være bedre er det vigtigste simpelthen at spille ofte, så næste gang kæresten er på familiebesøg, joggingtøjet til vask og der ikke er andet end genudsendelser i fjernsynet, hvorfor ikke prøve en cafeturnering? Turneringerne er åbne for alle, man behøver ikke være medlem af forbundet. Det koster mellem 20 og 100 kr. at deltage og indskuddet fordeles typisk med 70% til vinder, 30% til nummer to. En del steder er der mulighed for at deltage i en sidepool. En sidepool er et beløb man betaler ud over indskuddet og pengene udbetales til den af spillerne der er med i sidepoolen der når længst i turneringen. Det er frivilligt om man vil deltage i sidepool. De fleste turneringer indsender resultaterne til forbundet hvor kampene rates på alle kampe listen. Når den forsvinder efter nytår vil resultaterne i stedet blive ført på turneringslisten såfremt indskuddet i turneringen er mindst 25 kr. I cafeturneringerne benyttes cupsystemet dvs. ligesom i Robinson - taber man en runde ryger man ud af spillet. Derfor behøver aftenen ikke at være slut, man kan altid finde sammen med andre til en jouette eller bare til en hygge match. De nævnte turneringer blev besøgt i ugerne 41-43. Det var desværre kun muligt at nå Storkøbenhavn, men som det fremgår andetsteds i bladet er der også turneringer på resten af Sjælland, på Fyn og i Jylland.

Central Park, Øster Allé, Kbh. Ø. Mandag og torsdag 19.00. Indskud: 50 kr., dog 100 kr. de første spilledage i måneden. Sidepool: 100 kr. Tirsdag 19.00. Indskud 20 kr.

Lokalet på Central Park er velegnet, det er stort og luftigt og ikkerygere kan nemt finde et sted hvor de ikke generes af røg. Turneringsleder mandag og torsdag er John Bazigos der efterhånden leder 5 turneringer i København. Ud over pengepræmien er der sponsorgaver til de to finalister i form af gavekort til restauranten. Turneringen om mandagen er som regel godt besøgt hele året og har

en kerne af relativt stærke spillere der kommer regelmæssigt mens torsdags turneringen ligger lidt stille i vinterhalvåret under holdturneringen. Funke BG Klub, der har hjemmebane på stedet, har startet en turnering om tirsdagen men den er ikke helt så godt besøgt på grund af de andre turneringer der foregår den aften.

Gokken og Kokken, Nørrebrogade, Kbh. N. Tirsdag 19.00. Indskud 20 kr.

Gokken og Kokken koster kun 20 kr. og der er ingen sidepool og turneringsleder Brian Ullitz vælger helt bevidst at holde turneringen på det niveau. Antallet af spillere viser der er et behov for billige turneringer hvor mindre rutinerede spillere kan deltage og få erfaring uden det koster en herregård. Antallet af deltagere hver tirsdag ofte omkring 20, og det er en blanding af stærke og mindre stærke spillere. Så hvis man er nybegynder og gerne vil prøve at spille en turnering i en afslappet, behagelig atmosfære er Gokken og Kokken et godt bud.



Gokken og Kokken tirsdag aften. Foto: Dorte Jøker

Frederik d. VI Bodega, Frederiksberg Allé, Frederiksberg. Tirsdag 19.00. Indskud: 50 kr., dog 100 kr. den første tirsdag i måneden. Sidepool: 100 kr.

Turneringen har eksisteret i lang tid og er en af de største i København. Hvor Gokken og Kokken er "hajfrit farvand" så er Frederik VI stedet for dem der gerne vil supplere til den månedlige husleje. Det er næsten altid

muligt af finde en jouette i den dyrere ende men i selve turneringen deltager spillere på alle niveauer. Om sommeren kan man sidde uden for ved borde men om vinteren kan det godt blive temmelig trængt og tilrøget i det ikke særligt store lokale.

Axelborg Bowling Café, Axeltorv, Kbh. V. Onsdag 19.00. Indskud: 50 kr., dog 100 kr. den første onsdag i måneden. Sidepool: 100 kr.

Også til turneringen i Axelborg er der gode sponsorpræmier i form af gavekort for i alt 400 kr. hver gang. Gavekortene kan benyttes i restauranten eller til et spil bowling. Turneringen er knap så godt besøgt som nogle af de andre, men en fast kerne af spillere sikrer at den kan afvikles hver gang.

Pub og Sport, Nørre Voldgade, Kbh. V. Søndag 16.00. Indskud: 50 kr., dog 100 kr. den første søndag i måneden. Sidepool: 100 kr.

Søndag er for mange en god dag for et spil backgammon og turneringen er som regel ganske godt besøgt. Lokalet i Pub og Sport er stort og det er muligt at følge med i søndagens fodboldkampe på de ophængte skærme.

Bodega nr. 7, Humlebæk Centret, Humlebæk. Søndag 19.00. Indskud: 50 kr., dog 100 kr. den første søndag i måneden. Sidepool: 100 kr.

Det er giganten Humlebæk BG Klub der arrangerer turneringen og alene det garanterer et pænt stort deltagerantal hver gang. Klubben har opstillet en computer i lokalet hvor man kan checke positioner på Snowie.

Andre turneringer :

Den utrættelige John Bazigos har for nyligt startet endnu en turnering denne gang på Klaps' hjemmebane **Cafe Fair Max** på Nørre Farimagsgade. Den har været tyndt besøgt de første par måneder og tiden vi vise om der er behov for en lørdagsturnering. **5-øren BG Klub** på Amagerbrogade har længe haft en mandagsturnering men

deltagerantallet er desværre faldet støt. **Saxo Bg Klub**, der også ligger på Amagerbrogade, arrangerer turneringer tirsdage og fredage. Det er mest for klubbens egne medlemmer selvom alle er velkomne, men man kan ikke være sikker på der altid er en turnering. Hermed slutter rundturen i det københavnske cafe backgammon miljø. Det var et par lange uger for Deres udsendte men det var helt sikkert en bedre spiller der lidt bodega bleg kom ud fra den sidste cafe. En enkelt sejr blev det til på Axelborg, måske skal gavekortet på de 200 kr. bruges til en tur i Axelborg solcenter.

I sidste nummer anmeldte Gammon MindZine (www.msoworld.com), og det eneste vi havde imod siden, var den lange adresse. Man læser åbenbart også GAMMON andre steder i end Danmark, for der dukkede ihvertfald følgende svar op.

Michael Bo

Hi,

Michael Crane forwarded your review of our Backgammon site, and as Zine editor. I thought I would drop you a line, first to say thanks, and second to note your criticism of the URLs. Coincidentally, we have just had editorial meetings where this was rather strongly argued, though we remained reluctant due to the huge task of moving every article and link on the site.

However, we have done moves before, and now that the identical argument appears in a favorable review well, I cannot promise anything, but we are now seriously checking about how much work it would be to restructure our news site.

www.msoworld.com

MSO Mindzine editor tlf: +47-66 90 50 93 & Chess Grandmaster fax: +44-845-334-5011

Jonathan Tisdall mobil: +47-92 69 63 58

Morellveien 45 jtisdall@usa.net

0561 Oslo, Norway

mobilmail: 92696358@sms.netcom.no

GAMMON i Gamle Dage

(af Jeppe Juhl)

(GAMMON #17, Nov. 1990.) Arendt Lutz ny Danmarksmester Vandt sikkert over Erik Gravgaard i DM-finalen, der for første gang blev afviklet som jackpot-turnering. Den ny Danmarksmester hedder Arendt Lutz. Tyskeren, der har slået sig permanent ned i landet efter Nordic open i påsken, spillede forrygende og fejede al modstand af brættet. Sidste mand i maskinen var Erik Gravgaard, der efter en god turnering lettere resigneret konstaterede, at han "var blevet kørt over af en damptrølle i finalen". Slutresultat 17-6.

Mesterskaberne blev afviklet på Hotel Marina i Vedbæk, og der var hele 47 deltagere i A-rækken og 89 i B-rækken. Faktisk en fordobling af deltagerantallet i forhold til sidste år. Det skyldes formentlig den nyeturneringsform – jackpot-turnering – hvor slutrundespillerne findes efter afvikling af en række kvalificerende jackpots.

I A-rækken blev der afholdt 16 jackpots og i B-rækken 32. Blev man slået ud af den første, kunne man købe sig ind i den næste og så fremdeles indtil alle jackpots var fyldt ud. Den mest åbenlyse fordel ved jackpot-turneringer er først og fremmest, at man ikke nødvendigvis har mistet chancen for et mesterskab på grund af et enkelt "sygeligt rul". Til gengæld gør de korte matcher i kvalifikationsrunderne (9 points i A-rækken og 7 points i B-rækken) spillet en smule mere heldbetonet.

Et andet problem som opstod under mesterskaberne var, at de langsomme spillere blev "straffet", fordi der var run på de ledige jackpots. Således opnåede eksempelvis Sammy Rihan at spille hele fem jackpots, mens Chris Ternel kun nåede to. Sammy kom i finalen, Chris gjorde ikke. Det problem kunne løses ved at garantere alle mindst tre jackpots og til sidst lave store opsamlingspuljer. Men det er kun detaljer, generelt var der stor tilfredshed med turneringsformen, og især nyskabelsen med at sælge finalisterne på auktion blev en af weekendens højdepunkter.

Den såkaldte "Cavendish-auktion", der er hentet fra bridge, går ud på, at der bydes på spillerne og den samlede auktionssum fordeles så forholdsmæssigt til dem, der

har købt de rigtige. 60% til ham, der har købt vinderen, 20% til køberen af sølvvinderen og to gange ti procent til køberne af de to semifinalister.

Finalefeltet var meget outsiderbetonet, idet fire af landets absolutte topspillere, Chris Ternel, Henrik Østergaard, Kiomaars Mostafavi og den regerende danmarksmester Michael Herbst overraskende ikke havde klaret sig igennem til slutrunden. Auktionen startede forsigtigt, men da den var overstået var der 7.900 kroner i puljen.

Køberne fastlagde favoritværdigheden således:

- | | | |
|--------|----------------------|---------|
| 1. | Tommy Christiansen | (1.000) |
| 2. | Brian Rosenberg | (950) |
| 3. | "Lange" Peter Jensen | (800) |
| 4. | Arendt Lutz | (700) |
| 5-7. | Jeppe Juhl | (600) |
| | Erik Gravgaard | |
| | John Sjølin | |
| 8-9. | Lars "Don" Andersen | (400) |
| | Laila Svensson | |
| 10-11. | Martin Rasmussen | (350) |
| | Kim Gram | |
| 12-14. | Peter Hartmann | (300) |
| | Sammy Rihan | |
| | Klaus Levin | |
| 15. | Morten Jensenius | (250) |
| 16. | Tage Mellgreen | (200) |

Der opstod i øvrigt en smule tumult under auktionen, idet vice-danmarksmesteren, "Don" Andersen, åbenlyst følte sig stødt over sin i egne øjne alt for ringe pris. "Vinden hylér jo gennem jeres hjerner, hvordan kan jeg sælges for mindre end en mand, der ikke kan rykke 3-1 i udlægget", skreg en uligevægtig Andersen og pegede på Erik Gravgaard. Gravgaard svarede igen ved at komme i finalen efter at have slået "Don" Andersen 11-0 i første runde.

B-rækken blev vundet af den kun 18-årige Peter Jes Thomsen, Farum, der slog Johnny Leth i finalen. Peters resultat er næppe nogen tilfældighed. Han har investeret

Falster Nyt!

Lars Hansen 3167

godt 2.000 kroner i backgammon bøger. Pengene må siges at være givet godt ud. Førstepremien i B-rækken var på 5.700 kroner. Det er en god investering at læse lidt teori. "It's not all in the arm".

For 10 år siden :

Wolfgang Griese og Europaranglistens nr. 1, Mario Sequira, er blandt de 25 mesterrækkespillere ved årets Åbne Jydske Mesterskaber. Begge taber til vinderen, Brian Rosenberg.

Pearly Gate Primers og Team Zeze fører hver sin Østdivision (med henholdsvis. 7 og 8 hold) i kampen om det første DM for Hold. En Vestdivision er under opstart med 6 hold. De to bedst placerede hold i hver division skal senere mødes i en slutpilsrunde.

Top 10 (15/11/90)

1. Henrik Østergaard 1217
2. Chris Ternel 1194
3. Michael Herbst 1184
4. Tino Brandt 1163
5. Brian Rosenberg 1155
6. Tommy Christiansen 1136
7. Arendt Lutz 1114
8. Michael M. Jensen 1111
9. Kioomars Mostafavi 1108
10. Frans Machata 1096

Stor tak til Jens Neregaard (se forsiden af Gammon) for artiklen samt løftet om flere nostalgiske flybeture tilbage til en ikke så fjern fortid.

Har du noget materiale, af nyere eller ældre dato, og tror du det trænger til offentlige øjne, så mail/ring eller skriv til Torben på kontoret eller redaktøren.

Nyt fra Falster. Det tredje åbne Storstrømsmesterskab 2000. Tjah, det er vist ingen hemmelighed at ovennævnte arrangement røg i vasken. Der var nogle for-skellige små problemer der uheldigvis toppede omkring afviklingstidspunktet, og da der var meget få forhåndstilmeldinger og for lidt is i maven hos arrangørerne, endte det desværre med aflysning. Vi undskylder mange gange, og lægger alle kræfter i det (andet) tredje åbne Storstrømsmesterskab, som vi afholder lørdagen før Nordic, 7 April 2001. Mere info om dette stævne i næste blad. 100 timers Non-Stop Tankesport. I Forbindelse med Nykøbing F festuge afholdtes for tredje år i træk et arrangement kaldet "100 timers Non-Stop Tankesport". Fredag d. 4 august kl. 12.00 åbnede det 150 m² store gulvbelagte telt, for at lukke præcis 100 timer senere tirsdag d. 8 august kl. 16.00. En skakklub, en L'Hombre forening, en rollespil klub, byens vandtårn og sidst men ikke mindst Nykøbing F. Backgammon Klub stod for arrangementet, der med mange succesfulde indslag slog alle tidligere rekorder, og nu for alvor har plantet sig solidt som en af festugens bærende tilbud. Unge som gamle besøgte mere end 500 mennesker teltet. Nogle deltog i en af de mange officielle konkurrencer, mens andre tog sig en "kigger", en forfriskning og måske et uforpligtende spil. På gammon siden blev der afholdt en del turneringer for børn, for free og for money. Om lørdagen kom Tobias Christensen på besøg med et vistnok enestående onemanshow, hvor han spillede kombineret skak/bg simultan. Der var udlovet 12 lyn-lotto kuponer fra butik 17-19, og Tobias snuppede de 9. Søndagen stod i holdturneringens tegn. Vi havde inviteret nogle af de skrappeste hold herved med danmarksmestrene fra KLAPS og pokalvinderne DPBS i spidsen. De 8 hold blev delt i 2 puljer og enkeltkampene gik til 9 points med ur. KLAPS viste sig med aldeles suverænt spil, og kun 2 enkelt nederlag ud af i alt 16 kampe, som værdige danmarksmestre og de løb fortjent med den pokal vi endnu ikke har indstiftet. Der blev spillet med urtvang. Dels for at undgå tidsnød, og dels for at få lejlighed til at afprøve det at spille med ur under lidt uformelle former. Og det må siges at langt de fleste syntes om det „at spille med

Fortsættes side 19!

Fair or foul play?

Erik Sørensen + Margrethe Pedersen

Backgammon er for mange spillere en hobby, og for mange også en mening med livet. Dansk backgammon er godt organiseret gennem Dansk Backgammon Forbund <http://www.dbgf.dk> og der afholdes ofte turneringer hvor alle som har lyst kan være med. Backgammon er et Gentleman spil og man taler altid om Fair Play. Hvad det egentlig er, vil jeg hermed åbne en tråd for. Jeg håber I vil bidrage.

Reglerne: Der er til tider tvivl om de tekniske regler ved spillet; men det er heldigvis nemt at finde reglerne ganske gratis på internettet eller man kan ringe til Forbundets Torben på tlf 33 36 36 01, som gerne fremsender dem. Forbundet fremsender iøvrigt reglerne som en del af en startpakke ved indmeldelse i forbundet. Når man stiller op til en konkurrence kan det forventes at man har sat sig ind i reglerne, og ved hvad det drejer sig om. Hvis man stiller op til en skakturnering, kan man også kun forvente, at deltagerne kender reglerne, og overholder dem.

Mener man, at reglerne er overtrådt, kan man altid henvende sig til turneringslederen (som i holdkampe er de to holdkaptajner), som efter bedste evne vil træffe en afgørelse. Er man uenig i denne afgørelse, kan den appelleres til en turneringskomité - bestående af specielt udvalgte ved pågældende turnering. I holdturneringen kan der appelleres til hold- og turneringsudvalget, hvis man lægger 100 kr i depositum.

Crawford-reglen : Vi kender alle reglen om at der ikke må doubles efter første match-point spil. I reglerne står der: ".....hvor den ene spiller kun mangler 1 point i at have vundet matchen (Match-point), kan der ikke doubles i det parti, der følger umiddelbart efter." Man kan diskutere hvorvidt det er retfærdigt at en spiller, som dummer sig ved at komme til at double ved eget matchpoint har fortjent at vinde matchen, og dermed selv er ude om sit eventuelle nederlag. Faktum er, at der i reglerne står, at dobbeltturneringen ikke kan benyttes. Ergo kan den spiller der fører matchen, heller ikke double, og uanset hvad, er terningen uden betydning.

Er kampen spillet til ende, resultatet af kampen noteret, og næste spil er begyndt, er det mere kryptisk, for man kan ikke ændre i matchscore når næste spil er påbegyndt. Med andre ord: Uanset hvad, så gælder det altid, at når scoren er noteret, så er den også accepteret. Før altid selv kampens score, og sig resultatet højt førend man påbegynder næste kamp.

Terninger : Man skal bruge bægre til at rulle terningerne med. Hvis man ruller sine terninger førend modstanderen har samlet dem op, må modstanderen bestemme om de skal ruller om. Det kan være irriterende, men man kan jo bare tage sig sammen og vente på at det bliver ens egen tur. Til gengæld er ens eget rul slut, så snart man har løftet 1 terning - medmindre man har gjort modstander opmærksom på at man blot er ved at flytte sine terninger.

Aftaler : I cup-turneringer er dette normalt intet problem, men i monradturneringer kan der opstå situationer i de sidste runder, hvor den ene spiller spiller for førstepladsen, mens den anden intet kan nå - eller højest en sekundær placering. Der er det, at man skal huske, at det er et gentleman-spil, og ikke lade sig lokke til at tabe med vilje. En gang kunne det jo gå ud over én selv. Andre fænomener, som kan skævvride turneringer, er side-pools, auktioner og bookmaking, og bør undgås i seriøse turneringer. Uden at tage munden for fuld, kan jeg sige at det er ulovligt at aftale udfaldet af en kamp. Også i turneringer med Side Pool.

Sladrehanke : Det er forbudt at kommentere en kamp mundtligt eller med tegn mens den finder sted. Punktum. Derfor, lad også være med at spørge om stillingen midt i en match. Tjek scorecardet - og kan kan dette ikke lade sig gøre, så spørg i det mindste imellem to spil.

Brokkere : Brok og klynk virker latterligt i matcher, og viser bare, at vedkommende ikke har forstået, at man ikke skal lade sig påvirke af, hvad terningerne viser, men i stedet om at spille bedst muligt - og så i øvrigt huske, at hyggen er det vigtigste. Om en modstander så ruller 17 dobbeltslag i træk er det ingen grund til at være uforkammet - fortæl det til guldfisken eller åbn en website.

Tager brokkeriet overhånd kan man altid henvende sig til turneringslederen som kan stoppe modstanderens brok.

Generel Opførsel : For at være fair player skal man være høflig uanset om man vinder eller taber. Det er høfligt at hilse på hinanden umiddelbart før en kamp starter med "God kamp" og et håndtryk., og "Tak for kampen" og håndtryk når kampen er ovre.

Ellers er der bare at sige : Gode rul til alle :-)

Mentale aspekter i backgammon

Brian Ullitz

Vi kender det allesammen. Vi har haft nogle uheldige kampe og er blevet rullet ud af vores modstander i de sidste 3 holdkampe. Vi har beklaget os til vores holdkammerater over hvor uheldige vi er. Nu er det blevet torsdag igen, vi har fundet vores modstander og spillet skal til at begynde. I første parti doubler vi hvorefter modstanderen vender stillingen redobler til 4 og vinder gammon. Vi er nu bagud 0-8, og det ser ligeså skidt ud som i de 3 foregående holdkampe. Vi tager en pause og går hen til vores holdkammerater for at se hvordan det går. En af dem spørger "Hvordan går det?", hvortil vi svarer at vi er bagud 0-8 fordi modstanderen har taget en syg doubling, redoblet til 4 og vundet gammon. Vi sætter os tilbage for at spille færdig, men modstanderen ruller så godt at vi ligeså godt kan give op. Modstanderen vinder kampen stort. Totalt desillusioneret går vi hjem med tanken: Hvordan kan vi være så uheldige?

Formålet med denne artikel er at sætte nogen tankeprocesser igang der kan gøre os "heldigere" i situationer som den ovenstående. Selvfølgelig vil der være kampe hvor vi er direkte uheldige, og ikke kan gøre noget for at vinde. Det første skridt på vejen er at acceptere at det kan ske at man er uheldig at tabe til en dårligere spiller. Det næste skridt er at forstå at i mange af de situationer, hvor man synes man har været uheldig, er det ikke fordi man har slået specielt uheldigt, men slet og ret fordi man ikke har tænkt rigtigt. Med formuleringen "tænkt rigtigt" mener jeg ikke at man nødvendigvis har analyseret situationen forkert og derved rykket forkert. Jeg mener at man mentalt ikke har haft den rigtige tankeproces. Man har ikke overvejet situationen rationelt, men ladet sig styre af sine følelser.

Der er to ting man skal være opmærksom på i første fase af at prøve at rette på disse tankeprocesser. For det første skal man være klar over at følelsen (af at være uheldig) opstår pga en tanke (man tænker på de 3 tidligere kampe), som er opstået ved en association eller påvirkning udefra (sammenligningen af de tidligere kampe med den der er igang). For det andet skal man være klar over at disse følelser er individuelle. Begge spillere i en kamp kan synes

at de har været uheldige.

Når man har accepteret disse forhold kan man gå videre til fase 2, som er at rette på disse tankeprocesser. Dette kan gøres ved at lave en tanke erstatning. Som en lille test så prøv at lade være med at tænke på din sidste kamp. Hvad er det første du tænker på? Din sidste kamp! Prøv nu at tænke på hvilket hold du skal møde på torsdag. Nu tænker du ikke længere på din sidste kamp, men jeres næste modstander i holdturneringen. Denne lille test skulle gerne have bevist overfor dig at tanker kan påvirkes, men at der hele tiden er tanker som er påvirket af ydre forhold. For at kunne forbedre din mentale side af backgammon skal de negative tanker erstattes med positive tanker. I det ovenstående eksempel skulle spilleren måske istedetfor at fokusere på at have tabt de sidste 3 kampe, tænke på en af de kampe som var blevet vendt til spillerens fordel.

Jeg har en del kampe som jeg rent mentalt går tilbage til hver gang jeg står i en lignende situation. Der er 3 ting der kendetegner de kampe jeg husker. For det første har jeg som regel været langt bagud og har vundet kampen eller er kommet tæt på. For det andet har det været kampe som har haft stor indflydelse på endelige resultater. For det tredje er det ikke kampe hvor jeg har været "uheldig" at tabe. Jeg har 3 kampe som jeg især bruger. Den ene er den første holdkamp i den sæson hvor Hog Dots rykkede op 1 point foran Manhattan på 2. pladsen. Jeg var bagud 1-16, men vendte den og vandt. Den anden er fra DM 98 3.runde hvor jeg havde været foran 7-0 til 11, var blevet hentet til 9-9 og i dobbelt match point vandt i en position hvor min modstander kun havde 3 brikker på sit 2er punkt og jeg ikke havde taget nogen ud. Den sidste er min DM finale i 1998 hvor jeg var bagud 15-18 til 19 efter at have været foran 11-3 og til sidst vandt kampen. Prøv at se om du kan huske nogen af dine kampe, hvor det har set skidt ud, men du har fået vendt det. I den næste holdkamp hvor en lignende situation opstår, så tænk på disse kampe isedetfor de kampe hvor du gik mentalt ned og tabte kampen. Hvis du bruger denne tanke erstatnings metode vil det ikke kun kunne forbedre dine backgammon resultater, men også forbedre dit liv udenfor backgammon.

GÆRE I GAMMON CITY

Hanno Nühm

"Åårh, hvor er det bare surt, altså!", sukkede viceborgmester Farin og scrollede endnu en gang igennem en tråd. "Det ER s'gu da for pokker snart Jul, hvorfor kan de så ikke være bare en lille smule venlige og søde?" Overfor hende, på den anden side af det dobbelte skrivebord sad redaktør Fehår, halvt hængende med hovedet støttet i håndfladen, og sagde ikke en lyd, i sig selv en usædvanlig situation. De to sidste omkring bordet sad som de andre og følte sig temmelig hovedbestyrkede, men det var jo det de var der for. Noget måtte ske, Gammon City kunne ikke bare gå til i anarki og ragnarok.

I hjørnet var sekretær Grødriis skyndsomst ved at vikle sig ind i vinterjakke og vanter. Det gjaldt om at komme hurtigt ud af døren, inden cheferne fik gode ideer om at lave om på noget, og så skulle han lige have forberedt nummer 174 i rækken af foredrag, som han nu havde underholdt lokomotivførerne i Gammon City med igennem de sidste par år. "Utroooligt, at de ik' har fattet de' endnu" tænkte han ved sig selv, "ka' det være ve' ded, at de ik' ka fo'stå wa' det er, som at je' si'r?" Han dvælede lidt ved det mens han bandt halstørklædet, men kom i tanke om, at han jo ikke var helten i denne historie, og var snart ude af døren med et opmuntrende grin til det amputerede byråd.

Tilbage på kontoret blev der stille. Kun den trofaste gasovn hvæsedede, næppe hørligt, som var den også trykket af stemningen. "Hvor er borgmesteren?", finansudvalgsformand Klejner brød tavsheden, "og de sidste, sig mig er vi ikke syv medlemmer i den her forsamling?" Han gjorde intet forsøg på at skjule sin utilfredshed, men hamrede iltert i bordet, så skeerne hoppede i kaffekopperne. "Fodkoldt er på forretningsferie, og de sidste er jo selvopofrende frivillige, der i deres ansigts sved knokler døgnet rundt for Gammon City, mens deres syge, sultende, frustrerede, frysende og ikke mindst svigtede børn, husdyr, konkubiner og ægtefæller må lide under det umenneskelige pres, det ved du udmærket godt," kom det opgivende fra redaktøren, "men hvis bare en tiendedel af råbehovederne fra Debatforum kunne andet end at gale op, så ville vi være godt rustet".

"Jamen det er jo netop det, der er problemet, Fehår, vi

bestiller ikke andet end at rende rundt og tørre røv på de snotforkælede tøs drenge, og jo mere vi gør, jo mere får vi at bestille, og jo mindre tid får vi til at fortælle om hvordan det er at være selvopofrende frivillige, der i vores ansigts sved knokler døgnet rundt for Gammon City, mens vores syge, sultende, frustrerede, frysende og ikke mindst svigtede børn, husdyr, konkubiner og ægtefæller må lide under det umenneskelige pres! Jeg tror, der står onde kræfter bag. Jeg tror, nogen er ude på at undergrave vores autoritet og overtage Gammon City!"

Viceborgmesteren rejste sig i sin fulde højde og gik hen til vinduet, hvor hun stillede sig på tæer, så hun kunne kigge ud over vindueskarmen. Hun stod et øjeblik og betragtede de tunge natskyer. Så drejede hun melodramatisk rundt på hælen, rakte en arm i vejret og sagde: "Jeg stemmer for, at vi tænder projektøren". Et svagt gisp gik igennem gruppen. Forslaget var ventet, men det var alligevel med nogen tøven de andre stak hånden i vejret, en efter en.

Imens....

et andet sted, langt langt borte, sad Bruce Whine på sit gods, midt i den ugentlige kamp mod sin unge assistent Drobling. Sad er måske så meget sagt, for det meste dansede han rundt omkring bordet, eller hamrede hylende hovedet ind i sin cigarhumidor, når terningernes tumlen gik ham imod. "Sygt, sygt!" peb han, idet butleren Uthur trådte ind: "Hr. Whine, tør jeg slå for, at De bevæger dem hen til vinduet og anskuer himmelhvelvet". Rød i kinderne fór Bruce Whine hen til det høje vindue, og Drobling lige efter: "Hvad er det, Bruce, hvad er det for et symbol, der lyser op på himlen, det ligner jo fuldstændigt et propkort!"

"Min dreng, du er endnu ung i det her game, men det der er en stilling fra elitedivisionen 1998, hvor jeg førte 14-4 til 17, havde lukket bord og tre af modstanderens brikker på baren, og alligevel tabte kampen", sukkede Bruce Whine nu i et hviskende stemmeleje, "det er et anskrig om hjælp. Gammon City har brug for DeBatman. To the cave!"

Omlædt i trikot og maske satte de sig til DeBatsserveren.

Det tog dem ikke lang tid at finde mailen fra Kommissær Gordon-så-går-den, chefen for Gammon Citys Tankepoliti. Han skrev:

Kære DeBatman.

Det drejer sig om ren og skær chikane. Siden vi åbnede vores debatsider sidste år, er det gået helt amok, og nu er vi efterhånden ved at være godt trætte af det. Der er mange småfisk i det her spil, men vi er ude efter den store fangst, bagmændene. Deres yndlingsbeskæftigelse er at "spamme" indlæg om de mest afsindige ting, og tvinge byrådets selvopofrende frivillige, der i deres ansigts sved knokler døgnnet rundt for Gammon City, mens deres syge, sultende, frustrerede, frysende og ikke mindst svigtede børn, husdyr, konkubiner og ægtefæller må lide under det umenneskelige pres, til at svare, hvorefter de ændrer et komma eller forudsætningerne for diverse formater og/eller simuleringer, "spammer" nye let ændrede indlæg om det samme, og så videre! Når det går hedt for sig, rotter de sig sammen, og så ligner det begyndelsen til enden, pinden til ruinen af vort mausolæum! Du må hjælpe os! De tror de bare kan udtale sig om alt, men det har jo aldrig været meningen. Det skulle have været et sted for tilbedelse, men er i stedet blevet øretævernes holdeplads. Byrådet er blevet jaget vildt!

Opgaven går ganske enkelt ud på at indfange misdæderne og aflevere dem i Klareboderne så de kan stå til regnskab på rådhuset.

På forhånd tak

Kommissær Gordon-så-går-den

"OK, Drobling, vi må danne os et overblik. Så vidt jeg kan se, er kommissæren ikke helt ved siden af, prøv lige engang at se her, enten er de ravende vanvittige, eller også er der vitterligt tale om moderne hvid støj. Gad vide om Genevekonventionen en dag vil tage højde for denne form for krigsførelse."

Droblings store øjne hang ved DeBatmans læber og slugte hvert et visdomsord fra superhelten, sikke et mandfolk, og sikken lynhurtig og skarpsindig analyse. "Jam.. hvem er skurkene, jeg forstår ikke et ord af det hele, DeBatman!", spurgte Drobling velvidende at det nok lød tumpet, men han KUNNE altså ikke forstå et eneste indlæg.

"Unge ven, jeg kan godt se at det kan være indviklet, men

til at begynde med kan du roligt gå ud fra, at jo længere overskriften er, desto større er risikoen for, at det er en sammensværgelse, et forsøg på at undergrave byrådets autoritet".

"Orv, så se her, den er lang: Lir, Opmeldinger & Brokhistorier, det lyder da avanceret, DeBatman" udbrød Drobling opildnet af sit eget vid.

"Der er undtagelser" lød superheltens korte svar.

Debatman kløede sig mellem ørerne. "Hmmm, jeg genkender en del ansigter fra debattens underverden, men der er også mange forvirrende dæknavne iblandt. Alvorligt. Lad os se at få lavet en navneliste og en rute." Natten lang arbejdede vore helte med at læse samtlige indlæg på debatsiderne, en næsten uoverkommelig opgave for alle andre, men ved dagry var de klar til at gå i aktion.

"Hvem starter vi med, DeBatman" gabte Drobling, "og skal vi banke pænt på, eller forstår skurkene kun rå magtanvendelse?"

"Jeg tror vi ligeså godt kan varme op med en af de lettere, inden vi går over til de egentlige superslyngler, vi lægger ud i Kartoffelrækkerne" sagde DeBatman i et forsøg på at være vittig. "Hvem bor der?" spurgte Drobling. "Jeg ved det ikke", sagde DeBatman netop som de parkerede det rummelige DeBatsalatfad, "men vedkommende kalder sig The Joker!"

Aktionen forløb overraskende fredeligt. Faktisk kom The Joker frivilligt hen og åbnede døren og bød dem indenfor på urtete, en noget skuffende superheltedebut for Drobling, som sad og hang med hovedet, mens The Joker fortalte de maskerede hævnere om stiklinger og udsåning af teaktræsplantager i troperne. Omsider afbrød DeBatman. "Kære Joker, jeg er sikker på, der ligger en misforståelse bag, men vi er alligevel nødt til at tage dig med på rådhuset". "Rådhuset, nej hvor spændende, jeg tager lige mit backgammonbræt med, ikke?"

"Puha, jeg håber den næste er mere farlig, så du kan få en ordentlig ilddåb", sukkede DeBatman, "hvad siger listen?"

Drobling lod fingeren køre henover papiret: "Du har noteret nogle navne i margenen her, ullitz, BGExterminator, wærlé, Beavis, Incubus, Mag, MortenAagren, Strøm2, Ralle, Eaglebay, Raccoon. Meget mystiske og mistænkelige navne, hvad skal vi gøre ved dem?" "Ikke noget endnu, jeg tror de er uskyldige, men kig længere nede, der finder du de grimme fyre" DeBatman

prikkede blindt i noterne, mens han forsøgte at koncentrere sig om kørslen. Fra buret råbte The Joker indsmigrende: "Vil I have et stykke sandkage?"

"RayBan, hvem i alverden er det?" spurgte Drobling. DeBatman rynkede panden. "Hmm, en af sværvægterne. For år tilbage hærgede han på Balkan under borgerkrigen, hvor han pushede tyggegummi i flygtningelejrene. Senere måtte han flygte til Danmark, da det blev for hedt omkring ham."

"Men hvorfor hedder han RayBan?"

"Da han skulle flygte tog han solbriller på for ikke at blive genkendt, men de vikled sig ind i hans krøllede hår, og nu kan han ikke få dem af. For hver dag smerter de ham mere og mere, og derfor er hans ansigt for altid forvrænget i et forpint tandpastasmil. Hans indlæg handler alle om at indføre premature rul, muligvis et forsøg på at sublimer sig og opnå accept af hans manglende formåen på et andet og mere intimt felt."

Drobling gik videre til næste navn. "The Penguin?"

"Han var engang en af the good guys, havde sæde i byrådet og var formand for finansudvalget. Her fik han desværre smag for indflydelse og intriger, og under mottoet "Penge er Magt" gik han i gang med et omfattende foretagende, der svindede med kreditkort. Lige nu styrer han syndikatet Pingvinens Bedrageri Service. Herigennem kanalisere han store summer, som skal finansiere en enorm database med udførlige stamtavleoplysninger på samtlige borgere i Gammon City, så kun "oprindelige" borgere kan opholde sig i byen."

"Og hvem er så The Reporter?"

"En stakkels bitter og sortklædt mand, der desværre har ordet i sin magt i en grad, så flere end nødvendigt lytter til ham. Han cykler rundt i ideosynkrasi, nostalgi og arkaisk syntaks. I høj grad en vanskelig mand, som vi ikke kan komme udenom. Er konsekvent imod alt nyt, der er kommet siden indførelsen af dobleteringen, og hader alle, der ikke bor i hovedstaden."

"Hvor er han selv fra?", spurgte Drobling interesseret. "Jylland", smilede den bevingede skurkeforskrækker. "Men lad os få dem samlet op, inden vi går videre. Har du klargjort entrehagerne?"

Desværre har redaktionen måttet censurere(!) de voldsommere scener fra dette drama, men vi kan glæde læserne med, at vore superhelte i slacks gik

sejrrigt ud af bataljerne, og vi møder dem igen i DeBatfadet, nu på vej mod nord og whiskybæltet (red.).

"OK, så langt så godt, Drobling. Du har gjort det storartet, men nu kommer vi på en svær opgave. The Riddler er en sand mester i manipulation, men han kan fanges med list og en stor portion tålmodighed." DeBatmand løftede en formanende pegefinger. "Forhold dig tavs og rolig indtil jeg giver tegn, så ved du hvad du skal gøre". "Kan du ikke fortælle lidt om ham inden?" Drobling mærkede angstens sved perle frem på sin unge pandebrask.

"The Riddler har engang selv i en årrække været borgmester i Gammon City, men da et byrådsmedlem for nogle år siden rakte tunge ad ham, trak han sig fornærmet fra posten for at hellige sig opportunistiske opmeldinger og indebrændte indlæg. Vi ser klare symptomer på storhedsvanvid og paranoia, men det værste er, at han selv kun sjældent kender svaret på de gåder han stiller. Alt andet lige er han lynende intelligent og er i besiddelse af en veludviklet humoristisk sans. Jeg går ud fra han er den farligste af alle superslynglerne."

Drobling sank en klump. "Og hvor skal vi så hen bagefter?"

"Så mangler vi bare The Bullfighter, en af de nyere i debatten. Egentlig er jeg ikke så sikker på, hvad han står for. Han dukkede lige pludselig op i debatten, med indlæg rige på indsigt og konstruktiv grundighed, et rent helvede for byrådets selvopofrende frivillige, der i deres ansigts sved knokler døgnet rundt for Gammon City, mens deres syge, sultende, frustrerede, frysende og ikke mindst svigtede børn, husdyr, konkubiner og ægtefæller må lide under det umenneskelige pres. De har været presset til at tage mange af The Bullfighters flere hundrede indlæg alvorligt. Vi har dog en mistanke om, at der kan ligge en bevidst bombardementstaktik bag med det ene formål at lamme byrådets øvrige arbejde, og således bane vejen for en fjendtlig overtagelse. Det er på tide han svarer for sig selv i byrådsalen."

De var fremme ved The Riddlers slot. "Er du parat med æteren og knebelen, Drobling?"

Her bryder vi desværre igen ind. Vi kunne ikke med vores bedste vilje finde afsnittet egnet for dette lødige organ (red.)

....pressede han The Bullfighter helt ind i buret til de andre superslyngler, smækkede døren i, sikrede låsen, og lænede lettet sin adrætte superhelteskikkelse op ad DeBatfadet. "Nu, Drobling, har vi vist fortjent en politisk korrekt danskvand inden vi kører til rådhuset!"

Da de kom tilbage til bilen, stod den og vrickede voldsomt i akslerne, og inde fra buret lød høje råb. DeBatman fór hen, vred døren op og råbte: "Hvad foregår her, sagde jeg måske ikke, at I skulle tage det roligt i chouetten?!" The Joker var klar med det samme: "Kære hr. DeBatman, vi er slet ikke kommet i gang endnu. Først skulle vi bestemme taksten, men The Riddler ville spille meget højt, for han sagde han bare kunne afskrive tabet over sit vekselererfirma i Vancouver. Omsider blev vi enige, men da vi skulle bestemme hvem der var boks gik det helt galt, for RayBan ruller hele tiden for tidligt, og The Reporter snakker bare om, hvordan man gjorde i gamle dage, uden at kunne redegøre for, hvorfor det skulle være bedre. Lige nu er det gået lidt i hårdknude, beklager."

DeBatman gjorde sig sine egne observationer. The Penguin og The Bullfighter havde trukket sig tilbage i det ene hjørne og diskuterede livligt signifikansen for et stamtræs genetiske validitet, mens The Riddler blot sad med korslagte arme og stirrede forsmået ud i luften. RayBan forsøgte sig med charme: "Hr. DeBatman, vi skal vel i gang, skal vi ikk?"

DeBatman smækkede døren i og hoppede ind på førerpladsen idet han sagde: "Drobling, min tapre væbner, lad os se at komme afsted; dette har allerede varet alt for længe".

Da DeBatfadet rullede op foran rådhuset i Klareboderne var larmen fra buret skrumpet ind til en næppe hørbar mumlen, og vore helte tog det igen roligt. "Så skal de bare afleveres i byrådet, har du fodlænkerne klar, Drobling?" spurgte DeBatman idet han åbnede døren til buret. Men i det samme han trak ud i håndtaget sprang døren selv op med en voldsom kraft og slog DeBatman omkuld. Superslynglerne kastede sig ud fra bilens indre, overmandede begge vore supervener, smed dem ind i buret og med mundvigene skummende af fråde i flager stormede de nu råbende og hujende trappen op til borgmesterens kontor. Trappeskakten genlød af krav om højere rating for nye medlemmer, billigere kontingent for klubber i provinsen, flere annoncer i GAMMON, færre

reklamer på web-siden, flere ure, færre ure (The Reporters stemme skar skingert igennem), større dobleturninger, flere pokaler i pokalturneringen. Nu stod hele flokken og hamrede løs på døren ind til borgmesterens kontor: AL MAGT TIL DEBATFORUM! AL MAGT TIL DEBATFORUM! AL MAGT.....

....Bank, bank bank bank, bankebankebank!! Våd af sved vågnede Fodkoldt og fandt sig selv halvt liggende henover tastaturet, mens nogen hamrede kraftigt på døren til kontoret. "holddakæft for en drøm", stønnede han besværet, mens han tørrede panden og prøvede at få styr på sig selv og sit tøj. "Kom ind!" Døren gik op, og med et "hidr, hidr" trådte en fornøjet Grødris ind på kontoret. "Formand Fo'koldt, nu ska' du bare se her! Et helt vre' breve med opstillinger af kandidater til næste landsrå', og takkebreve til de selvopofrende frivilli', der i deres ansigts sve' knokler døgn't rundt for forbund't, mens deres syge, sultende, frustrerede, frysende og ikke mindst svigtede børn, husdyr, konkubiner og ægtefæller må li'e under det umenneskelige pres! Så ble' det s'gu nok Jul alli'vel, hva' Fo'koldt!" jublede Grødris mens han greb fat om formanden og ruskede ham begejstret.

..... vågn nu op, mand, tag dig dog sammen!" Lydene trængte langsomt ind i hans omtumlede og søvndrukne hoved. "Vi sidder altså lige i noget vigtigt!" vrissede Klejner irriteret, mens han prøvede at ryste liv i formanden, "og vi skal se at blive færdige, der er bestilt julefrokostbord til kl. 19" Rystet og groggy så Fodkoldt sig om i lokalet. Langmig-en-Xmas, Fehår, Klejner og ovre ved computeren Farin. De så heldigvis helt normale ud, og da han kneb sig i armen var han endelig overbevist om, at dette øjeblik ikke foregik i en drøm.

"Åårh, hvor er det bare surt, altså!", sukkede næstformand Farin og scrollede endnu en gang igennem en tråd. "Det ER s'gu da for pokker snart Jul, hvorfor kan de så ikke være bare en lille smule venlige og søde?" –

Lær af en af Danmarks bedste!

Peter Hallberg

Åbningen! I dette afsnit vil jeg sigte mod at gennemgå alle åbningsslagene og kort beskrive, hvorfor man spiller dem, som man gør, ud fra de regler der tidligere er beskrevet. Dét første træk er dog vanskeligt at argumentere for ud fra en generel plan, men for at konkretisere kommer der et antal eksempler i afsnittet "i praksis".

Derefter vil jeg forsøge at forklare nogle grundlæggende regler for, hvorledes man fortsætter åbningen efter det/de første slag.

Min anbefaling er, at man som begynder ikke altid forsøger at gøre, hvad "de gode" gør, idet "de gode" ofte behersker de stillingstyper, man vil ende i. I stedet bør man prøve sig lidt frem, for at se hvad man er god til, og hvad man ikke er så god til.

Det første slag: Åbningsslagene falder naturligt i 3 kategorier. 1) De naturlige: **31, 42, 61, 53, 65**. De naturlige er de slag, som er særdeles oplagte. 31 laver 5-punktet som beskrevet ovenfor. 42 laver 4-punktet, som er næsten lige så vigtigt som 5-punktet af de samme årsager. Har man både lavet 5- og 4-punktet, står man virkelig stærkt. 61 laver 7-punktet, som bidrager til at lave en prime i samspil med 5- og 4-punktet. Med 53 laver man 3-punktet, som igen er lidt svagere end 5- og 4-punktet. Til sidst er der 65, som spilles 24-13. Her får man en af sine bagerste brikker i sikkerhed med det samme.

2) Lille split: **21, 32, 41, 43, 51, 52, 54**. Med det lille split menes de slag, som splitter de to brikker på 24-punktet med andet end en 6'er.

21 spilles 24-23, 13-11. Formålet med dette træk er at spille på at lave 5-punktet (brikken på 11-punktet er en ekstra builder til 5-punktet). Samtidig giver trækket 24-23 flere muligheder for at lave modstanderens 5- eller 4-punkt. Nu kan 32 og 43 (4 ud af 36) bruges til at lave modstanderens 5- og 4-punkt, hvorimod kun 44 og 33 (2 ud af 36) laver modstanderens 5- eller 4-punkt. Disse slag vil man hellere bruge til at lave punkterne i sit eget bord.

32 kan spilles på flere måder. Der er muligheden, hvor man spiller 24-21 og 13-11. Her er ideen, at man forsøger hurtigt at lave modstanderens 4-punkt samtidig med, at man trækker en ekstra builder ned til sit 5-punkt. Det er selvfølgelig også spilbart at bytte om på 3'eren og 2'eren. Den anden mulighed er at trække begge brikker ned fra midtpunktet (13-punktet). Dette gør man for at have ekstra mange builders til sit 5-punkt. Er man af den forsigtige type splitter man og er man af den mere modige type trækker man to brikker med.

41 spilles 24-23 og 13-9. I dag er der ikke den store uenighed om, at dette træk er det rigtige. Før i tiden ville de fleste spillere spille 13-9 og 6-5. Det gjorde man for at have stor sandsynlighed for at lave 5-punktet, hvis ikke modstanderen ikke ramte blottet. Alternativet med at spille 13-9, 9-8 og slet ikke have nogen blot er for infleksibelt. Det er svært at komme videre i spillet, når der ikke er builders nok.

43 kan også spilles på flere forskellige måder. Jeg foretrækker selv at spille 24-21, 13-9, hvorimod nogle foretrækker 24-20, 13-10. Forskellen er minimal mellem de to træk. Grunden til, at jeg foretrækker første træk, er, at man har mulighed for at lave 9-punktet, hvilket måske kan bruges i en senere prime. Det andet træk giver derimod kun mulighed for at lave 10-punktet, der ikke vil være til gavn for en senere prime i samme grad, da det er for langt væk fra ens hjemland. Det gælder netop om at lave en kompakt prime. Igen har de modige mulighed for at trække to brikker ned fra midtpunktet, men det er en del farligere end at gøre det på 32.

51 spilles 24-23, 13-8. Ved dette slag er der flere muligheder. Man kan spille 24-23, 23-18, hvis man i en fart gerne vil have fat i modstanderens barpunkt (7-punkt). Ellers kan man spille 13-8, 6-5 for hurtigt at få sit eget 5-punkt. De to alternativer er ca. lige gode, og 13-8, 6-5 har for computerne længe været betragtet som det bedste træk. Problemet med alternativerne er, at de er for optimistiske i forhold til det rolige 24-23, 13-8.

52 spilles 24-22, 13-8 eller 13-11, 13-8. Begge træk er ca. lige gode, og det er igen en smagsag, om man vil satse på sit 5-punkt, eller man vil satse på et anker hos modstanderen. At spille 13-6 er ikke konstruktivt, da der placeres 6 brikker på ét punkt. I starten skal man lave konstruktive træk.

54 spilles 24-20, 13-8 eller 13-9, 13-8. Som med slaget 52 står valget mellem, om man vil frem mod eget eller modstanderens 5-punkt. Da man har muligheden for at spille fleksibelt uden at lægge direkte skud (direkte skud: brikker, der kan rammes af modstanderen med en 6'er eller mindre), skubber det muligheden 24-15 lidt i baggrunden.

3) Stort split: **62, 63, 64**. Med det store split menes, at de to bagerste brikker splittes, så den ene bliver spillet til 18-punktet. Ideen er, at man gerne vil tage modstanderens barpunkt. For at forhindre dette vil modstanderen i de fleste tilfælde forsøge at slå brikken væk fra barpunktet. Dette giver så igen muligheder for at ramme tilbage.

62 spilles 24-18, 13-11. Spilles for at overtage barpunktet og trække en builder ned til 5-punktet. Alternativet er at spille 24-18, 18-16. Her forsøger man at slippe væk med en af de bagerste brikker hurtigt, fordi det derefter bliver langt lettere at slippe væk med den sidste brik. Problemet med at stikke af er, at det forpligter spilleren til at bruge de næste slag på at få brikken i sikkerhed.

63 spilles 24-18, 13-10. Af samme årsager som 62.

64 er lidt mere interessant. Der er 3 alternativer, som alle er ca. lige gode. Man kan spille som i de andre "store split" 24-18, 13-9, hvorved man spiller lidt på begge fløje. Den anden mulighed er at løbe hele vejen med den bagerste brik, 24-18, 18-14. Bliver man ikke ramt, kan man i næste træk trække brikken på 14-punktet ned som builder. Den sidste mulighed er at lave 2-punktet i sit eget bord, 8-2, 6-2. Dette træk blev før i tiden stærkt undervurderet, da man ikke mente, at det havde nogen værdi at lave et punkt så dybt i bordet så tidligt. Fordelen ved trækket er, at man i det mindste har 2 punkter i sit bord. Det betyder, at man i en slags udveksling kan få glæde af 2-punktet.

Husk at dette ikke er en facitliste, men nærmere en guide til forståelse af åbningen. I næste nummer følger der en række af eksempler på åbninger i praksis.

Fortsat fra side 11.

ur". Der deltog stort set alle kategorier af spillere, fra serie 1 til eliten, og de kommen-tarer undertegnede har lagt ører til, har været udelukkende positive. Uret kan være en lille smule stressende, men ikke mere end en langsom eller utålmodig modstander er det, og mon ikke man vænner sig til det. Bedst af alt er det dog at alle diskussioner og tankespind om tidsudtræk og chikane, kan lægges på hylden hvor du stiller æsken til skakuret. Prøv det!!!!.

„Maratonmanden“ Kenneth fra rollespilforeningen Dreamlands R.P.C. vandt for andet år i træk udholdenhedsvandrepokalen. Han slog sin egen rekord fra sidste år med 9 timer, og spillede dermed i knapt 75 timer ud af de 100 mulige. En fantastisk præstation der vil være meget vanskelig at overgå. Det skal tilføjes at der er tale om effektiv spilletid, og at selv en lille spisepause, toiletbesøg og lignende **ikke** tæller med i spilletiden.

Initiativfonden. Nykøbing F. backgammonklub søgte i efteråret 2000, dbgf,s initiativfond om nogle penge til afholdelse af foredrag, og vi blev glade for at modtage bevillingen på 2500 kr. Tak for det :-). Vi har besluttet at opdele dem i 4 portioner, og altså afholde 4 foredrag. Det første bliver fredag d. 29 december hvor John Sjølin kommer og giver sine bud på hvad der skal til for at blive en dygtig bg-spiller. Den næste topspiller vi får besøg af bliver Jens Neeregaard, der fredag d.26 januar vil gennemspille en kommenteret match på klubbens store demonstrationsbræt. De sidste 2 sessions er endnu ikke helt fastlagt, men datoerne bliver lige omkring d. første med en måneds mellemrum. Mere info i næste nummer. Starttidspunkt til foredragaftener er 19.30 og alle er velkomne!. Med Venlig Hilsen - Lars 3167-Nykøbing F. Backgammon Klub.

Stort X i kalenderen allerede nu!

Carlsberg Cup 2001

1. spillerunde 4 mars 2001

Sentimental meditation

Lars B. Jørgensen

Nostalgi er ikke, hvad den har været, lød det formanende fra formand Hinker D. Hotboldt, da Deres klummeskriver for et års tid siden i et svagt øjeblik mindedes de gode gamle dage i dansk backgammon.

Det føles efterhånden som meget længe siden - den med de gode gamle dage. Muligvis før AIDS og MTV, hvilket vist ikke er helt rigtigt, hvis jeg skal være ærlig. Men det var stensikkert en tid før Dansk Backgammon Forbund kom på Internettet og det var længe før, den endeløse debat om brug af skakur holdt sit indtog. Og det var før, vi begyndte at bruge energi på at finde ud af hvorvidt eller hvorfor dobleturningen er død under Crawford partiet. Eller om, hvordan vi forholder os til for tidlige rul.

Ikke fordi der skal polemiseres ret meget for og imod brugen af ur eller alt det andet, vi diskuterer i cyberspace. Nye interesserede og nysgerrige kan forsøge at finde en rød tråd i al dén debatteren på www.dbgf.dk. Og principielt kan man heller ikke have noget imod, at medlemmerne er aktive stemmer i en demokratisk proces og at de kan lide at blive hørt. Men når jeg i forbifarten alligevel blev lidt sentimental er det fordi alting i hukommelsens nådige lys synes at have været meget enklere og lige til førhen. Hvilket fik mig til at tænke på Michael Herbst.

Der er kommet mange nye medlemmer til siden Michael Herbst regerede i dansk backgammon. Herbst døde for år tilbage. Alt for tidligt, men den karismatiske kæmpe nåede at vinde stort set alt, hvad der var værd at vinde på hjemlig grund. Deriblandt DM og Nordic Open.

Maestro Herbst var på en og samme tid beundret og frygtet. Han havde pondus i 110 kilos klassen og radioaktiv udstråling ved et gammonbrædt. Lidt skræmmende, som jeg husker ham, for han gav ikke ved dørene, hvis stillingen og situationen i gamet var presset. Så kunne han både snurre og ryste bægeret over vommen, så man ikke var i tvivl om, at der måtte være guldslag på vej, ellers...

Herbst var altså i mere end en forstand en personlighed. Når han holdt hof sammen med nogle af de ludomaniske

rødder fra travbanen, smugkroerne og kortklubberne kunne det holde en hel turnering på tærerne. At der hen omkring lørdag aften også dukkede duller op, der så ud som om de i særlig grad forstod at sætte fast pris på mandligt selskab, hørte ligesom med til spillet.

Når man gik hjem ud på natten og vendte klatøjet tilbage igen næste dag efter alt for lidt søvn, sad Herbst og co. der tit endnu og holdt hof. Lidt mere langskæggede, med top på askebægeret, løsnet slips og endnu flere tomte flasker på bordet.

Jeg skal af indlysende grunde ikke gøre mig alt for klog på, hvad Herbst fra sit bagebord eller filtklædte pokerbord i det hinsides måtte mene om dagens gammon-miljø. Men jeg kan af og til komme i tvivl om, hvorvidt det er et sted, festoriginaler som Herbst gad bruge sin tid. Om ikke miljøet som vi kender (og elsker) det trods alt har fjernet sig fra, hvad det var en gang. At vi bruger for lidt tid på at feste og for meget på at diskutere alle mulige og umulige regler. Skrevne som uskrevne.

Forudsætningerne er til stede. Mange er veluddannede og formulerer sig godt. Flere endnu er nørdagtige begavelser med flair for formler og matematik. Ikke så underligt hører man i dag mere til equity-tabeller end noget så u håndgribeligt som table feeling og opponent factor. For hvor equity-beregninger er kolige og rationelle kalkuler, handler det andet om fingerspidsfølelse og menneskekundskab. Og uden at fornærme nogen vil jeg hævde, at Herbst kunne det der med at "se" ind i sin modstander. Som en bokser, der iskoldt har vundet første runde af psykologisk krigsførelse og ikke slipper sit mentale jerngreb, før matchen er overstået - helst med gevinst.

På mange måder var Herbst altså et menneske af en anden verden. Han ville have fnyset foragtligt af et skakur og grinset sin store hængerøv i laser ved tanken om en Monrad-turnering. Og han formentlig have fundet ud af, at han ikke rigtigt passede ind i det segment af mennesker, der i dag tegner det hjemlige gammon-miljø. (forts. side 38)

**If there is nothing about
backgammon on this page..
then try looking at this page..**

www.bgshop.com

Backgammon Shop
Gersonsvej 25
DK-2900 Hellerup
Denmark
Tel. +45 39 40 17 85
Fax: +45 39 40 01 44
email: ct@bgshop.com

GENIO DANMARK

Genio Danmark søger dygtige og kompetente programmører:

Genio Danmark søger på vegne af vore klienter gode programmører til ansættelse i Danmark eller udlandet. De jobs vi formidler er næsten alle præget af stor selvstændighed og resultatansvar. Forventningerne til IT-personale hos vore kunder er præget af det vanskelige og unikke. Derfor vil du ikke hos os finde lange spisesedler med klientens forventning til dig. Besættelsen af jobs via Genio finder i hovedreglen sted efter en lang kreativ og intens forhandlingsproces mellem klienten og kandidaten.

Såfremt du derfor har et højt niveau inden for programmering og du er interesseret i at komme ind i en fremadrettet og konstruktiv forhandling med os og vore klienter, ser vi frem til at høre fra dig.

MAGSTRÆDE 7 • 1204 KØBENHAVN K
TELEFON: 3332 2082 • FAX: 3332 2083

www.genio.dk

HOLIDAY INN**** REPUBLIQUE &

François TARDIEU

Present

MASTER & OPEN INTERNATIONAL BACKGAMMON TOURNAMENT II

February 12th – 18th 2001

MASTER 12th-14th

- Entry fee : FF.12.000 Registration fee : FF.650
- Format : 2 out of 3 in 11 point matches
 - Clock in use, (5mn + 5mn/point) for one match
 - Prize distribution
- Winner : 55% Finalist : 21% Semi-finalists : 12%

OPEN 14th-18th

CHAMPIONSHIP

- Entry fee : FF.4.500 Registration fee : FF.550
- Format 19 point matches

INTERMEDIATE

- Entry fee : FF.1.250 Registration fee : FF.350
- Format 15 point matches

HOLIDAY INN****REPUBLIQUE

10 place de la République
75011 PARIS FRANCE

Reservation : 33 1 43 14 44 44 Phone : 33 1 43 14 43 50 Fax : 33 1 47 00 32 34

When booking please mention « Backgammon Tournament » to receive the following special rates per room :

Please book before the 15th January 2001

Standard : FF.1.200 single FF.1.300 double *(300)
Executive room : FF. 1.500 single FF.1.600 double *(20) Junior Suite : FF. 1.800 single FF.1900 double *(3)
Senior Suite : FF.2.100 single FF.2.200 double *(3) Presidential Suite : FF. 3.000 single FF.3.100 double *(1)
*capacity of the hotel

Price includes breakfast buffet.

web site : <http://perso.wanadoo.fr/gammon/>

Turneringsafholdelse 2001

Gældende for lokalklubber under Dansk Backgammon Forbund (DBGF). Ansøgning om afholdelse af regionale turneringer i DBGF regi år 2001, skal være sekretariatet i hænde senest 5. januar.

Mulige turneringer: Åbne Jyske Mesterskaber, Storstrøms Mesterskaberne, Københavns Mesterskaberne, Sjællands Mesterskaberne, Åbne Fyns Mesterskaberne, Bornholms Mesterskaberne, DM Doubles, DM i Mix-Doubles, DM i Lyn

Ansøgning sendes til: info@dbgf.dk

Med venlig hilsen
Turneringsudvalget

Nye formler på gamle dåser!

Morten Juul Henriksen

Problemet er klassisk. Hvad er din procentvise chance for at vinde matchen ved en given score? Hvordan dette tal influerer på dobbelt/take beslutninger mm. vil jeg ikke komme ind på her, men henviser til udemærkede artikler i BG-punktet nr. 16. De fleste kender Kit Woolseys tabel fra bogen "How to play Tournament Backgammon", der findes i klubbens bibliotek. (Se også Hans Kristian Mathiesens artikel andetsteds i bladet, red.) Nogle få taber (jeg siger ikke hvem, men prøv at spørge Henrik Veje) har endda lært den udenad! Hvis man er lidt smart, kan man se symmetrien omkring diagonalen og slipper så med at lære halvdelen. For dem der ikke gider det, men er gode til hovedregning, har Janowski, Muench, Turner, Kazaross og senest Merrigan udviklet hver deres approksimations-formler. D er differensen i scoren, mens T er det antal point, spilleren der er bagud (trailereren) mangler for at vinde matchen.

Janowski: $50\% + 85 \cdot D / (T+6)$

Turner: $50\% + D \cdot (3+24/T)$

Muench: $50\% + D \cdot (21-T)/2$

Kazaross' er lidt anderledes, idet den baseres på memorering af på flg. lille tabel kaldet „Neils numbers“:

T :	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
N :	10	9	8	7	6				5				4

Formlen er så:

Kazaross: $50\% + D \cdot N$

Hvis fx. stillingen er 7-3 til 15 er $D=4$ (7-3), $T=12$ (15-3) og $N=4.75$ dvs. $ME=50\%+4 \cdot 4.75=69\%$

Ulempen ved alle disse formler er, at de er lidt upræcise (specielt ved Crawford-spil). Nyligt har Nigel Merrigan udviklet en formel, som han selv argumenterer for er mere præcis.

<http://www.msoworld.com/mindzine/news/clas->

[sic/bg/match_equities.html](http://www.msoworld.com/mindzine/news/clas-sic/bg/match_equities.html) Jeg mener imidlertid, Merrigan her udregner afvigelse for forkert, idet han bare summerer, så når formelen skyder for lavt udlignes det med når formelen skyder for højt!

Nå, men her er Merrigans formel:

Merrigan: $50\% + D \cdot (92-D) / (6+T)$

Hvilken er bedst?

For at beregne hvilken formel er best, har jeg skrevet et lille computer program, der summerer alle afvigelserne (uden fortegn) mellem formelen og Woolseys tabel (eksklusiv Crawford spil). Så får jeg flg. gennemsnitlige afvigelser:

Janowski: 0.74%

Turner: 1.56%

Muench: 2.54%

Merrigan: 0.71%

Kazaross: 0.69% (!)

Konklusion :

Merrigans nye formel vinder ganske rigtigt over både Janowski, Turner og Muench, men er også den tungeste beregningsmæssigt. Jeg anbefaler imidlertid, at man bruger Kazaross' "Neils numbers". Den er nem og forbløffende præcis! Bemærk, at ovennævnte formler alle er upræcise ved Crawford spil! Her er man nok nødt til at lære tabellen udenad.

Det ultimative vil sikkert være, som Morten Svendsen foreslår, at memorere doblings-vinduerne direkte ved forskellige cube-værdier. Det vigtigste er nok, at man ihvertfald har en klar fornemmelse for, hvad der sker ved forskellige scorer – især hvornår man kan doble uden at

Dansk Backgammon Forbund inviterer til

13. Nordic "Wide" Open

4. Nordic Open under 21

12.-16. april 2001

på Hotel & Casino Marienlyst

Added prize money: min. DKK 50.000,- + sponsorpriser

- ▲ Championship ▲ Advanced ▲ Intermediate ▲ Novice ▲ Beginner ▲
▲ Satelitter i Championship og Advanced ▲ Quarter & Half entry i Championship ▲
▲ Progressiv Consolation i alle rækker ▲ Last Chance i alle rækker ▲
▲ Net Dinner Tournament ▲ Team Event ▲ Consultation Doubles ▲ Nordic Open under 21 ▲
▲ StopPots fra kr. 25,- ▲ Jackpots ▲ Super Jackpots kr. 18.000,-, 9.000,- ▲

Række	Indskud	Reg.	Begrænsning****
Championship	4.000	600	Fri adgang
Championship (Half entry)*	2.000	600	Fri adgang
Championship (Quarter entry)*	1.000	600	Fri adgang
Championship satelitter (16 deltagere)**	100	0	Fri adgang
Advanced	1.000	300	<1125 i rating eller <1000 i tmp
Advanced satelitter (16 deltagere)***	100	0	<1125 i rating eller <1000 i tmp
Intermediate	400	150	<1060 i rating eller <600 i tmp
Novice	200	100	<1025 i rating eller <300 i tmp
Beginner	25	75	<980 i rating eller <300 i tmp
Nordic Open under 21	0	25	<21 år d. 14. april

*Tabere af Quarter og Half entry kan stille op i valgfri række (indenfor ratingbegrænsningerne) uden at betale yderligere registrering.
Satellitvindere modtager en Quarter entry. *Satellitvindere kvalificerer sig til Advanced, samt får 150,- tilbage. ****Deltagere bosiddende i Danmark skal være medlem af Dansk Backgammon Forbund. **Undtagelse:** Deltagere som ikke har været medlem

Tilmelding til Net Dinner på www.nordicopen.dk fra januar. Pris 150,- incl. velkomstdrink. Turnering 100,-. Ingen deduktion på de 100,- turneringsindskud. Turneringen er kun for folk der har deltaget i Net Dinneren.

Torsdag d. 12. april

- 13.00-14.00 Registrering til Nordic Open U21
14.00-22.00 Registrering
14.00 Championship satelitter starter
14.00 Advanced satelitter starter
14.00 StopPots begynder
14.30 Nordic Open U 21 stater (monrad)
18.00 Net dinner
21.00 Dinner Tournament (ingen deduktion)
21.00 Super Jackpot kr. 9.000,-

Fredag d. 13. april

- 11.00-18.00 Registrering
12.00 StopPots begynder
12.00 Quarter Entries til Championship starter
15.00 Jackpot kr. 4.500,-
15.30 Half Entries til Championship starter
19.30 Offentlig lodtrækning til Championship
20.30 Nordic Open 2001 starter, alle rækker (undtagen Beginners)
22.00 Super Jackpot kr. 9.000,-

Lørdag d. 14. april

- 11.30-12.00 Registrering Beginners
12.30 Beginners starter
12.30 Championship fortsætter (sidste 64)
13.00 Turneringen fortsætter for de sidste 64 i øvrige rækker
13.30 StopPots begynder
16.00 Consolation (progressiv) starter
20.00 Start Consultation Doubles (5 pt.)
21.00 Super Jackpot kr. 18.000,-

Søndag d. 15. april

- 11.00 Gratis seminar af verdensklasespiller
13.00 Kvartfinaler i alle hovedrækker
13.30 Consolation i alle rækker fortsætter
14.00 StopPots
15.00 Team Event starter
20.00 Semifinaler i alle rækker
21.00 Jackpot kr. 4.500,-

	Mandag d. 16. April
11.30	Last Chance starter i Beginner, Novice og Intermediate
12.30	Last Chance starter i Advanced og Champ
14.00-?	StopPots
14.00	Super Jackpot kr. 9.000
14.00	Finaler i hovedrækken og Consolation i alle rækker. En verdensklassespiller kommenterer finalen i Championship, som vises på storskærm
21.00	Præmieoverrækkelse

Andre events

Team event (3 spillere):	Indskud: 600, registrering: 150
Consultation Doubles:	Indskud: 400, registrering: 100
Super Jackpots:	18.000/9.000/ 3% deduktion
StopPots:	50 - 3.500/ 6,25-15% deduktion
Begynderjackpots:	25,-/ 20% deduktion

Lidt historie

I Nordic "Wide" Open 2000 deltog 413 backgammonspillere (inklusive 130 udenlandske deltagere fra 17 lande), som kæmpede i 5 rækker. Deltagerantallet fordelte sig, som følgende på de 5 rækker:

Championship **99**- Advanced **93** - Intermediate **98**
Novice **80**- Beginners **28** - u/21 **15**

yderligere 200+ backgammonspillere kom forbi en eller flere dage for at deltage i mere end 2.500 StopPots eller Super Jackpot kampe, som blev spillet i løbet af de fem dage. Endvidere var der omkring 110 deltagere til Michael Meyburgs fremragende seminar.

Tidligere vindere

1989 (Champ. 57 Tot. 133):	Henrik Østergaard - Danmark
1990 (Champ. 52 Tot. 188):	Gerd Schiesser - Tyskland
1991 (Champ. 69 Tot. 237):	Jerry Grandell - Sverige
1992 (Champ. 45 Tot. 215):	Michael Herbst - Danmark
1993 (Champ. 57 Tot. 310):	Alan Steffen - USA
1994 (Champ. 76 Tot. 390):	Niels Fløjborg - Danmark
1995 (Champ. 92 Tot. 485):	Rolf Schreuder - Holland
1996 (Champ. 113 Tot. 481):	Mike Svobodny - USA
1997 (Champ. 107 Tot. 489):	Tommy Westerlund - Sverige
1998 (Champ. 118 Tot. 525):	Martine Oulés - Frankrig
1999 (Champ. 107 Tot. 483):	Anders Nielander - Danmark
2000 (Champ. 99 Tot. 413):	Peter Jes Thomsen - Danmark



-Oplev seminar af en verdensklassespiller, som også vil kommentere finalen, der bliver vist på storskærm

-Døgnåbne spillelokaler samt NatPotter

Turneringsledere:

Henrik Bodholdt og Asger Kring

For yderligere information kontakt: Dansk Backgammon Forbund / Klareboderne 10 / 1115 København K / tlf. 33 36 36 01 / fax. 33 36 36 02 / e-post: info@dbgf.dk / www.dbgf.dk

DBF

Spillestedet

Hotel & Casino Marienlyst

Ndr. Strandvej 2

3000 Helsingør

Tel. 49 21 40 00. Fax. 49 21 49 00

HUSK at nævne "**Backgammon**" ved bestilling af værelse, for at få glæde af følgende specialtilbud (bestil i god tid hvis du vil være sikker på at få værelse):

Standard Enkeltværelse:	kr. 750,- pr. nat*
Standard Dobbeltværelse:	kr. 850,- pr. nat
Standard Enk. m havudsigt:	kr. 950,- pr. nat

Superior Enkeltværelse:	kr. 850,- pr. nat
Superior Dobbeltværelse:	kr. 950,- pr. nat
Superior Dob. m havudsigt:	kr. 1150,- pr. nat

Suite:	kr. 1725,- pr. nat
Suite med havudsigt:	kr. 1975,- pr. nat

***Værelsespriser inkluderer morgenmad samt fri entré til Casino Marienlyst og Badeland.**

Rejseinfo til hotellet

Med tog: Fra lufthavnen eller hovedbanegården 3 gange i timen, derefter bus nr. 347, 803, 805 eller "Grisen" lige til døren. Samlet transporttid 1t.

Bemærk venligst: Kun mad og drikkevarer købt på hotellet må indtages

Sponsorer:



GENIO DANMARK Freelance IT-jobs
3-6 måneder

www.genio.dk

I Championship spilles på sponsorede Dal Negro spil.

www.dalnegro.com

Jens Neregaard (Sort) vs. Felix Vink (Hvid)
11 point Match

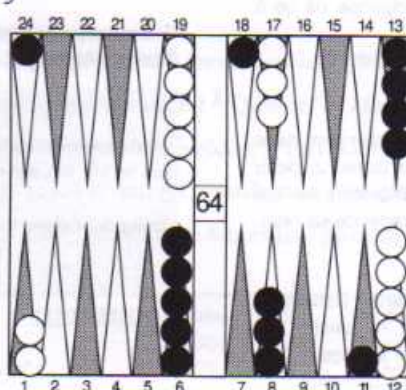
**Match
introduktion**

Finalen i superjackpotten i Dobling blev spillet lørdag aften. Semifinalerne var blevet spille sent fredag, og umiddelbart efter var det tydeligt at Vink var meget interesseret i at dele præmiepengene. Der var ingen tvivl om at Vink vurderede Neregaard som en meget stærkere spiller. Neregaard insisterede dog på at kampen skulle spilles, og havde således allerede inden kampen det psykologiske overtag.

Spil 01

Match til 11. Score Neregaard (Sort)-Vink (Hvid): 0-0

1. Sort: (6 2) 24/18 13/11
Hvid: (5 4) 13/8 13/9

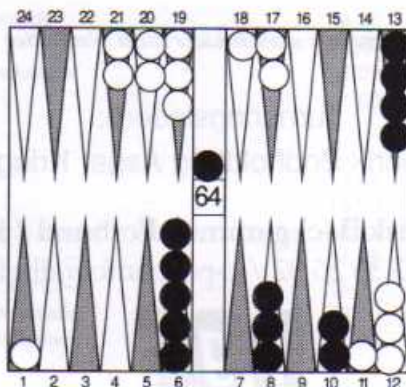


Sort-Hvid: 0-0/11 (Spil 1)

1. 3	24/20 13/8	-0.158
2. 3	24/20 6/1*	-0.161 (-0.003)
3. 3	24/15	-0.204 (-0.047)
4. 3	13/4	-0.223 (-0.065)
* 5. 3	13/8 13/9	-0.248 (-0.091)

Checker play Allerede i sit 1. træk laver Vink en forholdsvis stor fejl; det er langt bedre at spille 13/8, 24/20.

- 2. Black: (4 3) 18/11
White: (5 4) 9/4 8/4
- 3. Black: (6 2) 24/16
White: (1 1) 24/23 8/7 6/5(2)
- 4. Black: (6 1) 16/10 11/10
White: (6 3) 23/14*
- 5. Black: (3 3) bar/22 13/10 6/3(2)

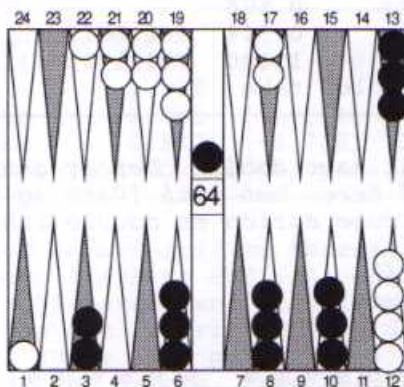


Black-White: 0-0/11 (Game 1)

* 1.	3	bar/22	13/10	6/3(2)	-0.476	
2.	3	bar/22	8/5(3)		-0.511	(-0.035)
3.	3	bar/22	13/10	8/5(2)	-0.560	(-0.084)
4.	2	bar/22	6/3(3)		-0.700	(-0.225)
5.	1	bar/22	8/5	6/3(2)	-0.793	(-0.318)

Checker play Nogle vil være fristet til at lave 5-punktet ber med bar/22, 8/5(3). Det giver en dårlig fordeling af brikkerne, og efter teksttrækket har Neregaard alligevel gode chancer for at erobre 5-punktet på et senere tidspunkt.

White: (4 1) 14/13 7/3*
6. Black: (4 3) bar/22* 13/9



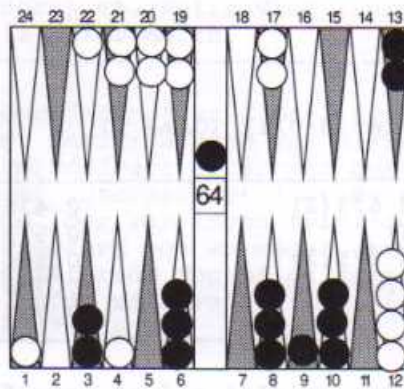
Black-White: 0-0/11 (Game 1)

1.	3	bar/22*	18		0.190	
2.	3	bar/22*	10/6		0.133	(-0.057)
* 3.	3	bar/22*	13/9		0.072	(-0.118)
4.	2	bar/22*	8/4		-0.176	(-0.366)
5.	1	bar/22*	6/2		-0.247	(-0.436)

Checker play Her laver Neregaard en af sine få store fejl i matchen. Det bedste træk er bar/22*/18. Hvis Vink ikke returhitter har Jens en solid stilling der hurtigt kan forbedres. Teksttrækket er svagt, fordi det blottes endnu en brik i et spil hvor modstanderen har det klart bedste bord. Selvom Vink ikke rammer det nye blot kan han som regel hitte løs på sit eget 3-punkt, så den ekstra bygger Neregaard giver sig selv (blottet) kommer sjældent i brug. Det næstbedste træk i stillingen er bar/22, 10/6.

White: (4 3) bar/21 6/3*
7. Black: (6 4) Can't move

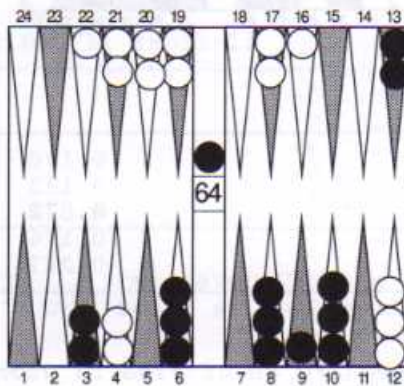
Black-White: 0-0/11 (Game 1)



Cube action	Alert: Missed double					
3-Ply	Money equity: 0.423					
	1.1%	25.5%	62.5%	37.5%	8.9%	0.3%
1. Double, take				0.608		
2. No double				0.544	(-0.064)	
3. Double, pass				1.000	(+0.392)	
Proper cube action: Double, take						

Cube action Her skulle Vink have doblet. Der er ganske vist duplikation af 5ere, men også 10ere og 8ere er gode slag. Korrekt cube action er double-take.

White: (4 3) 24/21 13/9
8. Black: (6 4) Can't move

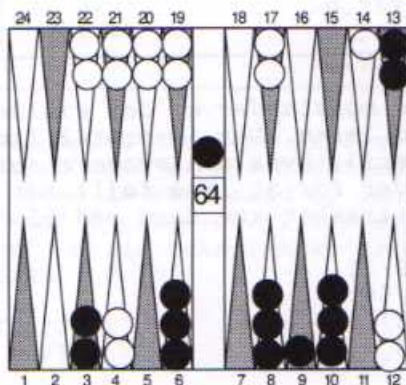


Black-White: 0-0/11 (Game 1)

Cube action	Alert: Missed double					
3-Ply	Money equity: 0.642					
	1.2%	30.4%	69.3%	30.7%	5.8%	0.2%
1. Double, pass				1.000		
2. No double				0.799	(-0.201)	
3. Double, take				1.108	(+0.108)	
Proper cube action: Double, pass						

Cube action Nu har Vink naturligvis forbedret sin stilling, idet 6ere også dækker på 3-punktet nu. Korrekt cube action: Double-drop.

- White: (6 2) 13/11 9/3
 9. Black: (3 3) Can't move
 White: Double
 10. Black: Pass



Black-White: 0-0/11 (Game 1)

Cube action	Alert: Wrong double					
3-Ply	Money equity: 0.959					
	1.5%	41.2%	78.4%	21.6%	3.4%	0.1%
1. No double				1.112		
2. Double, pass				1.000	(-0.112)	
3. Double, take				1.830	(+0.718)	
Proper cube action:	Too good to double, pass					13%

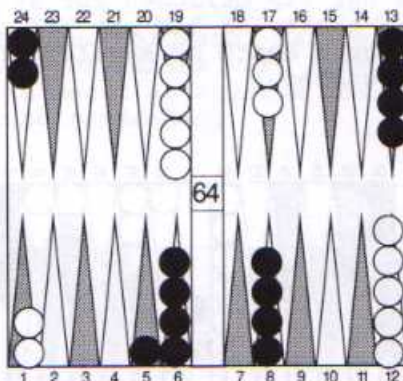
Cube action Allerede efter første spil må Neregaard have en ide om at han er langt stærkere end sin modstander; især i spillet med dobleterningen. Vink lavede ikke færre end 3 fejl hvor han som favorit undervurderer sin egen stilling. Det kunne tyde på at han vil tage i stillinger han bør droppe. Hvis jeg var Jens ville jeg doble lidt senere end normalt i de næste spil.

Felix Vink wins 1 point.

Game 02

Match to 11. Score Black-White: 0-1

1. Black: (5 1) 13/8 6/5

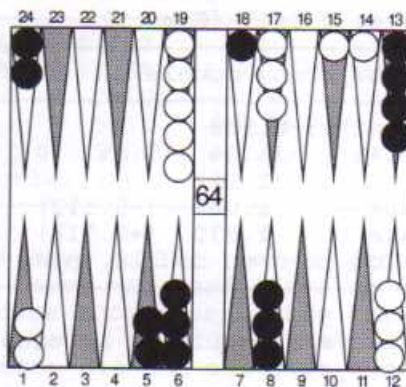


Black-White: 0-1/11 (Game 2)

1.	3	24/23 13/8	0.020	
*	2.	3	13/8 6/5	-0.011 (-0.031)
	3.	3	24/18	-0.027 (-0.047)
	4.	3	13/7	-0.076 (-0.096)
	5.	2	24/23 8/3	-0.156 (-0.177)

Checker play Mod en svagere modstander er det sjældent forkert at spille 6/5 med leren. Det fører til længere, mere komplicerede spil, hvor den svagere spiller vil få flere muligheder for at lave fejl. Før Jellyfish kom frem var teksttrækket standard med 51 i åbningen.

White: (4 2) 24/20* 13/11
 2. Black: (2 1) bar/23 6/5*
 White: (3 1) bar/24 13/10
 2. Black: (5 3) 23/18 8/5

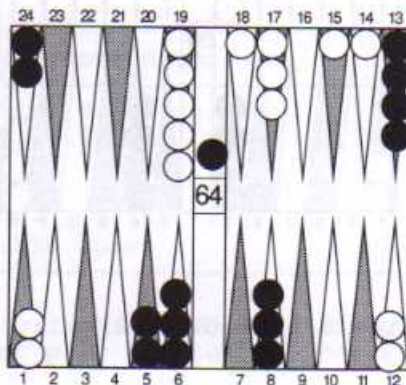


Black-White: 0-1/11 (Game 2)

*	1.	3	23/18 8/5	0.078
	2.	3	13/5	0.065 (-0.013)
	3.	3	23/15*	-0.053 (-0.131)
	4.	2	8/3 8/5	-0.078 (-0.156)
	5.	2	8/3 6/3	-0.187 (-0.265)

Checker play Det ville være en stor fejl at spille 23/15*. Med teksttrækket sikrer Neregaard sig det vigtige 5-punkt, og selvom Vink har rig mulighed for at sikre sig sit eget 4- eller 5-punkt, så kan han (få dobbeltslag undtaget) ikke gøre dette og samtidig få ram på blottet på 18-punktet.

White: (5 1) 13/7*

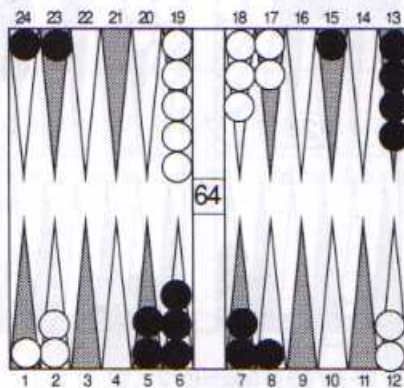


Black-White: 0-1/11 (Game 2)

1.	3	10/5 6/5	-0.106	
2.	3	13/8 11/10	-0.247	(-0.141)
*	3	3 13/7*	-0.352	(-0.246)
4.	2	11/10 8/3	-0.348	(-0.242)
5.	2	11/6 8/7*	-0.373	(-0.267)

Checker play Det er meget, meget stærkere at lave 5-punktet. Selvfølgelig er rart at slå modstanderen på baren, men der er altså 16 returskud og Jens har det bedste bord. Hvis Vink flytter 10/5, 6/5 er stillingen meget lige (-0.106), efter tekstrækket er Jens ikke langt fra en dobling (-0.352).

4. Black: (1 1) bar/23 8/7(2)
 White: (4 1) 24/23 11/7
 5. Black: (6 3) 24/15*
 White: (2 1) bar/23 8/7

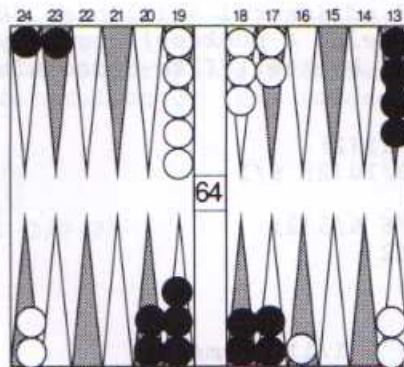


Black-White: 0-1/11 (Game 2)

1.	3	bar/22	-0.479	
2.	3	bar/24 23/21	-0.542	(-0.063)
*	3	3 bar/23 8/7	-0.604	(-0.125)
4.	2	bar/23 6/5	-0.644	(-0.164)
5.	2	bar/23 24/23	-0.656	(-0.177)

Checker play Igen en forholdsvis stor fejl. Hvis Jens laver 8-punktet med en 5er eller en 7er, kan Vinks brikker ikke "kigge ud over blokaden", dvs. en 6er hopper ikke ud over Jens' blokade. Det bedste træk er bar/22. Det giver ganske vist ikke noget anker, men Jens har ikke meget at angribe med, så det betyder mindre i denne sammenhæng.

6. Black: (6 1) 15/8
 White: (5 3) 24/16

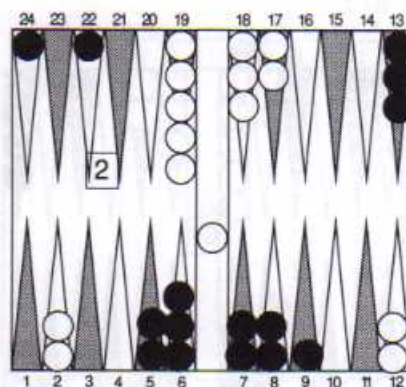


Black-White: 0-1/11 (Game 2)

Cube action	Alert: Correct decision not to double					
3-Ply	Money equity: 0.438					
	0.5%	17.2%	67.1%	32.9%	7.8%	0.2%
1.	Double, take		0.692			
2.	No double		0.663 (-0.029)			
3.	Double, pass		1.000 (+0.308)			
Proper cube action: Double, take						

Cube action Her er stillingen stærk nok til at doble. Men som nævnt tidligere, så vil Vink med stor sandsynlighed undervurdere Jens' stilling og dermed overvurdere sin egen, så derfor er det ok at vente med at doble her.

7. Black: (4 1) 23/22 13/9*
 White: (6 5) Can't move
 8. Black: Double
 White: Take



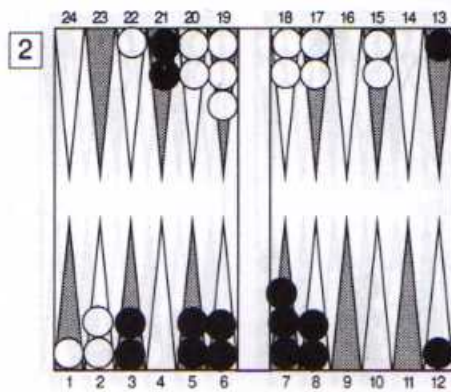
Black-White: 0-1/11 (Game 2)

Cube action	Alert: Wrong take					
3-Ply	Money equity: 0.665					
	0.5%	21.2%	75.0%	25.0%	5.3%	0.1%
1.	Double, pass		1.000			
2.	No double		0.939 (-0.061)			
3.	Double, take		1.210 (+0.210)			
Proper cube action: Double, pass						

Cube action Jens har en meget stærk dobling her. Han har en blokade der nemt kan udbygges, og selv om Vink har 3 punkter i træk på sin egen side af brættet har han svært ved at udbygge sin blokade. Jens kan vinde ved simpelt hen at hoppe ud med de to brikker der er i Vinks hjemland, og vinde løbespillet. Hvis Vink ruller dårligt kan han nemt komme i gammonfare. For Vink er beslutningen heller ikke svær - et klart drop. Der er mange ting der skal gå den rigtige vej før Vink kan få udlignet i stillingen. Han skal erobre et højt anker (helst 4-punktet), og udbygge blokade på sin egen side af brættet. Ikke desto mindre tager Vink dobleterningen.

9. Black: (1 1) 24/22 22/21(2)
 White: (3 3) bar/22 13/10(2) 6/3
 10. Black: (6 3) 9/3* 6/3
 White: (1 1) bar/24 7/6 6/5(2)
 11. Black: (6 1) 13/7 13/12

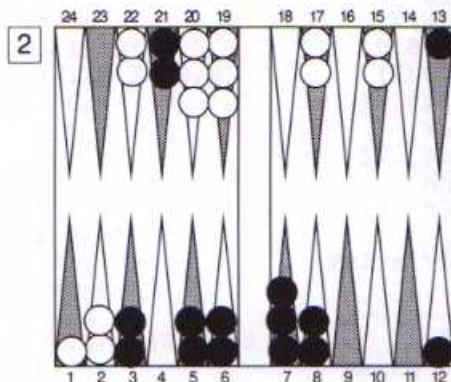
Black-White: 0-1/11 (Game 2)



* 1. 3	13/7 13/12	0.533	
2. 3	13/6	0.523	(-0.011)
3. 1	13/7 8/7	0.143	(-0.391)
4. 1	7/1* 7/6	0.134	(-0.399)
5. 1	8/1*	0.078	(-0.455)

Checker play Da jeg så slaget 61 tænkte jeg straks "til 6-punktet!", men Jens træk er faktisk bedre. Det vigtige er dækningen i det ydre bord hvis Vink hopper ud med en brik.

White: (4 2) 7/3 7/5

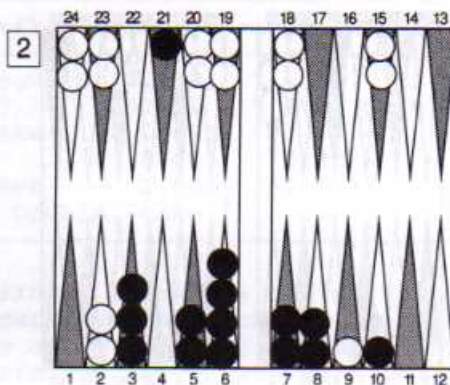


Black-White: 0-1/11 (Game 2)

1. 3	23/21 6/2	-0.556	
* 2. 3	7/3 7/5	-0.584	(-0.027)
3. 3	23/21 7/3	-0.610	(-0.054)
4. 3	10/6 10/8	-0.619	(-0.063)
5. 3	6/2 3/1	-0.650	(-0.094)

Checker play Det er faktisk bedst at gå frem med 2eren (23/21, 6/2), men forskellen er ikke voldsom.

- 12. Black: (1 1) 12/8
- White: (5 4) 6/1 5/1
- 13. Black: (5 1) 8/3 7/6
- White: (1 1) 8/7(2) 3/2(2)
- 14. Black: (4 3) 13/6
- White: (5 3) 24/16
- 15. Black: (6 5) 21/10



Black-White: 0-1/11 (Game 2)

* 1. 2	21/10	0.144
2. 2	7/1 6/1	-0.139 (-0.283)
3. 1	8/3 7/1	-0.604 (-0.749)
4. 1	21/16 7/1	-0.709 (-0.854)

Checker play Så lykkedes det alligevel Jens at komme i problemer i spillet. Der er dog ingen tvivl om at han skal løbe fra sit anker her - det er langt vigtigere at bevare blokaden.

- White: (6 4) 16/12 10/4*
- 16. Black: (4 3) bar/21* 10/7
- White: (5 1) bar/24 10/5
- 17. Black: (5 5) 21/11 6/1*(2)
- White: (6 2) bar/23 12/6
- 18. Black: (3 1) 11/8 7/6
- White: (5 1) 6/1 5/4
- 19. Black: (4 1) 8/3
- White: (5 3) 7/2 7/4
- 20. Black: (5 3) 8/3 8/5
- White: (3 1) 6/3 2/1
- 21. Black: (5 1) 7/1
- White: (4 3) 6/3 5/1
- 22. Black: (6 4) 7/3 6/off
- White: (4 1) 5/1 4/3
- 23. Black: (3 2) 5/off
- White: (5 2) 23/16
- 24. Black: (5 4) 5/off 5/1
- White: (6 2) 16/8
- 25. Black: (4 4) Can't move
- White: (6 2) 23/15
- 26. Black: (2 1) 3/2*/off
- White: (4 3) bar/21 15/12
- 27. Black: (5 5) 6/1(2) 3/off(2)
- White: (5 1) 12/6
- 28. Black: (4 2) 3/off 3/1
- White: (5 5) 21/6 8/3
- 29. Black: (1 1) 1/off(4)

Jens Neregaard wins 2 points.

Game conclusion Jens bringer sig i spidsen af matchen, og må efter 2 partier føle sig som klar favorit. Imidlertid ved Neregaard med sin store rutine at alt kan ske i backgammon.

Game 03

Match to 11. Score Black-White: 2-1

- White: (6 2) 24/18 13/11
- 2. Black: (2 2) 13/11(2) 6/4(2)

- White: (5 4) 18/9
 3. Black: (6 5) 24/13
 White: (6 1) 11/5 6/5
 4. Black: (5 1) 24/18
 White: (5 3) 9/4 8/5
 5. Black: (4 3) 18/11
 White: (2 1) 8/7 6/4
 6. Black: (5 4) 13/4
 White: (4 1) 13/9 8/7
 7. Black: (6 3) 11/5 8/5
 White: (5 3) 13/8 6/3
 8. Black: Double
 White: Take
 9. Black: (5 2) 13/6
 White: (6 5) 9/3 7/2
 10. Black: (2 1) 6/4 6/5
 White: (6 4) 8/2 5/1
 11. Black: (5 2) 8/3 5/3
 White: (6 1) 24/17*
 12. Black: (6 2) Can't move
 White: Double
 13. Black: Pass

Felix Vink wins 2 points.

———— Game 04 ————

Match to 11. Score Black-White: 2-3

- White: (3 1) 8/5 6/5
 2. Black: (4 4) 13/5(2)
 White: (5 4) 13/8 13/9
 3. Black: (5 4) 13/4
 White: (5 3) 24/21*/16
 4. Black: (4 2) bar/23 13/9*
 White: (1 1) bar/23 13/12* 9/8
 5. Black: (5 3) bar/22 6/1*
 White: Double
 6. Black: Take
 White: (3 1) bar/24* 8/5
 7. Black: (6 1) bar/24 8/2*
 White: (6 1) bar/24 8/2*
 8. Black: (2 1) bar/23*/22
 White: (5 5) Can't move
 9. Black: (4 2) 24/22 6/2
 White: (3 3) bar/22 13/10(2) 5/2
 10. Black: (5 3) 8/3* 6/3
 White: (6 1) bar/18
 11. Black: (5 3) 9/4 8/5
 White: (5 5) 18/8 12/2
 12. Black: (5 2) 4/2
 White: (6 5) 24/13
 13. Black: (2 2) 6/4(2) 5/1*
 White: (6 3) bar/19 13/10
 14. Black: (5 4) 22/13
 White: (2 1) 19/17 6/5
 15. Black: (3 3) 24/21(2) 13/7
 White: (4 4) 17/1
 16. Black: (4 2) 7/1
 White: (6 4) 8/2 5/1
 17. Black: (4 3) 5/1 5/2
 White: (6 2) 10/2
 18. Black: (6 2) 22/14
 White: (5 3) 8/3* 6/3
 19. Black: (4 1) bar/21 14/13
 White: (6 4) 8/2 5/1
 20. Black: (6 3) 21/12
 White: (6 4) 5/1
 21. Black: (6 3) 13/10 12/6
 White: (4 3) 10/3
 22. Black: (3 2) 10/5
 White: (5 4) 10/1
 23. Black: (2 1) 21/20 5/3

- White: (3 2) 3/off 2/off
 24. Black: (4 1) 20/15
 White: (5 1) 6/off
 25. Black: (4 4) 21/5
 White: (4 3) 6/2 3/off
 26. Black: (2 1) 15/12
 White: (3 3) 3/off 2/off(3)
 27. Black: (4 3) 12/5
 White: (4 4) 2/off(2) 1/off(2)

Felix Vink wins 2 points.

———— Game 05 ————

Match to 11. Score Black-White: 2-5

- White: (5 1) 24/23 13/8
 2. Black: (3 1) 8/5 6/5
 White: (5 2) 23/16
 3. Black: (3 2) 24/21 24/22
 White: (6 2) 24/16
 4. Black: (6 2) 13/7 6/4
 White: (4 4) 8/4*(2) 6/2(2)
 5. Black: (5 1) bar/24 13/8
 White: (5 4) 13/4
 6. Black: (3 2) 24/22 7/4
 White: (4 3) 13/6
 7. Black: (3 3) 8/2(2)
 White: (6 5) 16/10 16/11
 8. Black: (4 1) 8/3
 White: (6 5) 11/5 10/5
 9. Black: (6 4) 13/3
 White: (2 1) 6/5 4/2
 10. Black: (5 3) 6/1 4/1
 White: (4 3) 6/2 5/2
 11. Black: (5 2) 6/1 6/4
 White: (5 3) 13/8 13/10
 12. Black: (4 1) 13/9 13/12
 White: Double
 13. Black: Pass

Felix Vink wins 1 point.

———— Game 06 ————

Match to 11. Score Black-White: 2-6

- White: (6 3) 24/18 13/10
 2. Black: (4 1) 13/9 8/7*
 White: (3 2) bar/23 13/10
 3. Black: (6 2) 13/7 9/7
 White: (6 5) 13/2
 4. Black: (4 4) 8/4(2) 6/2*(2)
 White: (3 1) bar/24 8/5
 5. Black: Double
 White: Pass

Jens Neregaard wins 1 point.

———— Game 07 ————

Match to 11. Score Black-White: 3-6

- White: (5 2) 13/8 13/11
 2. Black: (5 3) 8/3 6/3
 White: (4 2) 8/4 6/4
 3. Black: (5 4) 13/8 13/9
 White: (4 1) 11/7 8/7
 4. Black: (6 6) 13/7(3) 9/3
 White: (5 2) 13/8 13/11
 5. Black: (4 3) 8/4 7/4
 White: (6 5) 13/7 11/6

- 6. Black: (6 6) 8/2(2)
White: (4 3) 7/3 6/3
- 7. Black: (6 1) 24/23
White: (6 1) 8/2*/1*
- 8. Black: (6 4) Can't move
White: (4 4) 24/20(2) 6/2(2)
- 9. Black: (4 3) Can't move
White: (4 2) 7/1
- 10. Black: (2 1) Can't move
White: (6 1) 20/13
- 11. Black: (6 4) Can't move
White: (4 3) 20/13
- 12. Black: (3 1) Can't move
White: (2 1) 13/11 13/12
- 13. Black: (4 2) Can't move
White: (6 4) 12/2
- 14. Black: (4 1) Can't move
White: (4 2) 11/7 8/6
- 15. Black: (6 4) Can't move
White: (5 2) 8/6 7/2
- 16. Black: (1 1) Can't move
White: (6 1) 7/off
- 17. Black: (6 3) Can't move
White: (1 1) 6/5(2) 2/off
- 18. Black: (6 6) Can't move
White: (6 4) 6/off 6/2
- 19. Black: (3 2) Can't move
White: (4 3) 4/off 4/1
- 20. Black: (3 3) Can't move
White: (6 4) 5/off 5/1
- 21. Black: (6 2) bar/19
White: (3 2) 3/off 3/1
- 22. Black: (5 1) bar/20 7/6
White: (5 1) 2/off 1/off
- 23. Black: (4 1) 20/16 7/6
White: (5 2) 2/off(2)
- 24. Black: (5 1) 19/18 16/11
White: (2 1) 2/off 1/off
- 25. Black: (5 3) 18/15 11/6
White: (3 1) 1/off(2)
- 26. Black: (4 2) 15/9
White: (6 6) 1/off

Felix Vink wins 2 points.

Game 08

Match to 11. Score Black-White: 3-8

- 1. Black: (4 3) 13/9 13/10
White: (6 1) 13/7 8/7
- 2. Black: (3 2) 10/7 9/7
White: (6 3) 24/21 13/7
- 3. Black: (5 4) 8/4* 6/1*
White: (6 4) bar/21*
- 4. Black: (3 2) bar/22 6/4*
White: (5 4) bar/20 bar/21*
- 5. Black: (5 5) bar/5*
White: (5 2) bar/20* 13/11
- 6. Black: (6 2) bar/23 13/7
White: (6 1) 11/5 6/5
- 7. Black: (4 1) 6/5*/1
White: (6 5) bar/20 21/15
- 8. Black: (2 2) 24/22 23/21 7/5*(2)
White: (5 2) bar/18*
- 9. Black: (3 1) bar/24 13/10*
White: (1 1) Can't move
- 10. Black: (6 3) 22/16 10/7*
White: (2 1) bar/23
- 11. Black: (4 3) 8/4 7/4
White: (3 1) bar/22 23/22
- 12. Black: (1 1) 22/21 16/13

- White: (6 4) 13/7 13/9
- 13. Black: (6 1) 13/7 8/7
White: (6 6) 22/10(2)
- 14. Black: (4 3) 13/10 7/3
White: (6 5) 9/3 8/3
- 15. Black: (3 3) 10/7 6/3 5/2(2)
White: (4 1) 8/3
- 16. Black: (5 4) 7/3 6/1
White: (1 1) 10/8(2)
- 17. Black: (3 3) 24/21(2) 7/1
White: (6 3) 8/2 8/5
- 18. Black: (5 5) 21/16(2) 16/6
White: (6 4) 7/1 7/3
- 19. Black: (5 1) 16/10
White: Double
- 20. Black: Pass

Felix Vink wins 1 point.

Game 09

Match to 11. Score Black-White: 3-9

- 1. Black: (4 2) 8/4 6/4
White: (4 2) 8/4 6/4
- 2. Black: (3 1) 8/5 6/5
White: (6 4) 8/2 6/2
- 3. Black: (5 2) 24/17*
White: (5 2) bar/23 13/8*
- 4. Black: (5 5) bar/20 13/8 8/3(2)
White: (6 6) 13/1*(2)
- 5. Black: (6 5) bar/20 13/7
White: (6 2) 24/18* 8/6
- 6. Black: (4 1) Can't move
White: (6 1) 23/17 18/17
- 7. Black: (5 4) bar/16
White: (5 1) 24/23 6/1
- 8. Black: (5 2) 16/11 13/11
White: (5 2) 23/16
- 9. Black: Double
White: Take
- 10. Black: (4 3) 13/9* 13/10
White: (1 1) bar/23 17/16*/15*
- 11. Black: (4 3) bar/22
White: (5 3) 23/15
- 12. Black: (5 4) bar/20 6/2
White: (6 4) 13/3*
- 13. Black: (5 5) bar/20 20/15(3)
White: (1 1) 13/12 6/5*/3
- 14. Black: (3 2) Can't move
White: (5 4) 17/8
- 15. Black: (4 3) Can't move
White: (5 4) 12/3
- 16. Black: (4 3) Can't move
White: (6 5) 15/4
- 17. Black: (6 1) Can't move
White: (5 3) 15/12 8/3
- 18. Black: (6 5) bar/20 11/5
White: (4 3) 12/5*
- 19. Black: (5 2) bar/20* 15/13
White: (6 3) Can't move
- 20. Black: (2 1) 5/2
White: (4 3) Can't move
- 21. Black: (4 2) 20/18 11/7
White: (4 4) Can't move
- 22. Black: (6 3) 15/12 13/7
White: (6 5) Can't move
- 23. Black: (6 2) 18/16 12/6
White: (4 4) Can't move
- 24. Black: (5 1) 15/14 6/1
White: (3 2) Can't move

25. Black: (3 2) 16/11
White: (5 3) Can't move
26. Black: (6 6) 14/2 11/5 7/1
White: (6 6) Can't move
27. Black: (6 3) 7/1 5/2
White: (6 6) Can't move
28. Black: (6 6) 6/off(2) 5/off(2)
White: (6 3) bar/16
29. Black: (3 3) 4/1(2) 3/off(2)
White: (6 6) 16/4 6/off(2)
30. Black: (2 1) 2/off 1/off
White: (6 1) 4/off 1/off
31. Black: (2 1) 2/off 1/off
White: (6 3) 4/off 3/off
32. Black: (5 4) 2/off(2)

Jens Neregaard wins 2 points.

————— Game 10 —————

Match to 11. Score Black-White: 5-9

1. Black: (3 2) 13/10 13/11
White: (5 2) 24/22 13/8
2. Black: (6 5) 11/5 10/5
White: (3 1) 8/5 6/5
3. Black: (5 1) 8/3* 6/5
White: (4 1) bar/21 6/5
4. Black: (6 4) 13/3
White: (3 2) 24/21 13/11
5. Black: (1 1) 24/22(2)
White: (4 2) 8/4 6/4
6. Black: (6 1) 8/2 6/5
White: (6 3) 11/2
7. Black: (5 2) 13/8 13/11
White: (6 5) 13/2
8. Black: (6 3) 11/2
White: (6 4) 8/2 8/4
9. Black: (4 3) 5/1 5/2
White: (6 2) 13/5
10. Black: (3 1) 6/3 2/1
White: (4 1) 5/1 2/1
11. Black: (5 3) 8/3 8/5
White: (5 2) 13/6
12. Black: (6 1) 22/16 3/2
White: (6 5) 21/10
13. Black: Double
White: Take
14. Black: (6 2) 22/16 3/1
White: (4 3) 21/18 10/6
15. Black: (6 4) 16/6
White: (5 4) 18/9*
16. Black: (3 2) bar/22 6/4
White: (5 2) 9/4 2/off
17. Black: (5 5) 22/2
White: (6 5) 6/off 5/off
18. Black: (3 2) 3/off 2/off
White: (6 1) 6/off 1/off
19. Black: (6 4) 6/off 4/off
White: (3 2) 6/3 2/off
20. Black: (4 2) 6/off
White: (1 1) 3/1 1/off(2)
21. Black: (4 1) 5/off
White: (4 1) 4/off 4/3
22. Black: (2 2) 5/3 2/off(3)
White: (6 3) 6/off 3/off
23. Black: (6 6) 5/off 3/off(2) 1/off
White: (3 2) 5/off
24. Black: (6 6) 1/off(2)

Jens Neregaard wins 2 points.

————— Game 11 —————

Match to 11. Score Black-White: 7-9

- White: (5 2) 13/8 13/11
2. Black: (5 4) 13/8 13/9
White: (6 6) 24/18(2) 13/7(2)
3. Black: (2 2) 24/20(2)
White: (6 5) 13/7 11/6
4. Black: (5 4) 9/4 8/4
White: (4 4) 18/10(2)
5. Black: (6 1) 13/7 6/5
White: (3 2) 7/4 6/4
6. Black: (5 5) 13/3(2)
White: (5 2) 8/3 8/6
7. Black: (6 2) 8/2 7/5
White: (3 2) 6/3 6/4
8. Black: (5 2) 8/3 6/4
White: (1 1) 10/8(2)
9. Black: (3 2) 8/5 4/2
White: (6 3) 8/2 4/1
10. Black: (4 3) 20/13
White: (4 2) 8/2
11. Black: (6 2) 20/14 13/11
White: (3 2) 8/5 7/5
12. Black: (3 1) 14/10
White: (5 2) 8/3 7/5
13. Black: (5 4) 11/6 10/6
White: (3 1) 3/off 1/off
14. Black: (6 3) 6/off 3/off
White: (6 5) 6/off 5/off
15. Black: (4 4) 6/2 5/1 4/off(2)
White: (6 1) 6/off 2/1
16. Black: (4 2) 6/off
White: (2 1) 2/off 1/off
17. Black: (6 6) 6/off(2) 5/off(2)
White: (3 1) 4/off
18. Black: Double
White: Pass

Jens Neregaard wins 1 point.

————— Game 12 —————

Match to 11. Score Black-White: 8-9

1. Black: (6 5) 24/13
White: (5 3) 8/3 6/3
2. Black: (4 3) 24/21 13/9
White: (1 1) 6/4*(2)
3. Black: (6 3) Can't move
White: (2 2) 24/16*
4. Black: (5 1) bar/20 bar/24
White: (5 2) 16/11 13/11
5. Black: (5 4) 24/20 13/8
White: (4 3) 13/6
6. Black: (6 1) 13/7 8/7
White: (4 3) 24/20 6/3
7. Black: (6 1) 13/7 6/5*
White: (6 5) bar/20*/14
8. Black: (6 2) bar/23 8/2
White: (6 6) 14/8 13/7(3)
9. Black: (2 1) 7/5 6/5
White: (5 1) 7/2* 3/2
10. Black: (2 1) bar/24 13/11
White: (6 3) 7/1* 7/4
11. Black: (3 1) bar/24* 11/8
White: (5 5) Can't move
12. Black: (6 5) 13/2
White: (6 5) Can't move
13. Black: (6 3) 24/15
White: (6 1) bar/24 8/2

14. Black: (3 2) 15/13 8/5
 White: (6 6) 8/2(2)
15. Black: Double
 White: Pass

Jens Neregaard wins 1 point.

Game 13

Match to 11. Score Black-White: 9-9

- White: (2 1) 24/23 13/11
2. Black: (4 2) 8/4 6/4
 White: (5 2) 13/8 13/11
3. Black: (2 1) 24/23 6/4
 White: (1 1) 8/7(2) 6/5(2)
4. Black: (5 4) 13/8 13/9
 White: Double
5. Black: Take
 White: (5 3) 23/15
6. Black: (6 3) 13/10*/4
 White: (5 1) bar/20 6/5
7. Black: (5 1) 8/3 4/3
 White: (5 4) 20/16*/11
8. Black: (2 1) bar/24 23/21
 White: (5 4) 24/15
9. Black: (4 3) 13/9 13/10*
 White: (5 2) bar/23 11/6
10. Black: (6 5) 8/2* 8/3
 White: (6 3) Can't move
11. Black: (6 5) 21/10
 White: (5 2) bar/23*/18
12. Black: (4 4) bar/21 9/1 6/2
 White: (6 2) 13/7 13/11
13. Black: (5 5) 21/1
 White: (3 1) 18/14
14. Black: (5 1) 24/23 10/5
 White: (5 3) Illegal play
15. Black: (6 4) 22/12
 White: (4 3) 6/2 5/2
16. Black: (4 3) 24/21 12/8
 White: (5 3) 8/3 6/3
17. Black: (6 5) 21/10
 White: (5 2) 11/6 7/5
18. Black: (3 1) 10/9 8/5
 White: (5 5) 11/6(2) 8/3(2)
19. Black: (6 3) 10/4 9/6
 White: (6 1) 7/off
20. Black: (5 1) 5/off 1/off
 White: (6 2) 6/off 2/off
21. Black: (3 3) 6/3 3/off(3)
 White: (4 3) 5/1 3/off
22. Black: (3 2) 3/off 2/off
 White: (6 4) 6/off 6/2
23. Black: (4 3) 6/3 4/off
 White: (4 4) 6/2(2) 5/1(2)
24. Black: (6 4) 6/off 4/off
 White: (4 4) 3/off(3) 2/off
25. Black: (5 4) 5/off 4/off
 White: (3 1) 2/off 1/off
26. Black: (4 2) 4/off 3/1
 White: (5 1) 2/off 1/off
27. Black: (6 6) 1/off(2)

Jens Neregaard wins 2 points.

Jens Neregaard wins the 11-point match with the score 11-9.

End

Fortsat fra side 20.

Det kan man begræde eller lade være. Tiderne skifter. Og ingen af os sidder vel og vræler over, at Pauli Jørgensen eller Knud Lundberg næppe ville have kvaliteter til at begå sig på nutidens fodboldlandshold. Eller at Jørgen Ryg ville være overhalet af Casper Christensen som morsom mand. Eller at Ingrid og Lillebror ville være kvalt af Pokémon-syndromet og at tidligere tiders tv-kokke som Conrad og Aksel (remember?) ville få vist køkkenvejen af kometer som Henrik Boserup og Nikolaj Kirk.

Sådan er det jo med det, vi kalder udviklingen. Det sidste årti har alle vi gammon-tosser også brugt på at legitimere Vort Spil som ædel tankesport og udbrede kendskabet til det. Vi vil accepteres af The Establishment. Der skal ikke være noget at komme efter. Det er seriøst, det her. Og det er det jo.

Måske er det derfor, vi nogle gange diskuterer og debatterer som en flok samspilsramte amerikanske advokater af værste skuffe.

Måske er det en af grundene til, at jeg af og til griber mig selv i at savne Michael Herbst. På sin egen fandenivoldske facon ragede han op og gjorde ord overflødige. Det kan der faktisk være noget befriende i.

Bare spil, kan jeg høre ham sige. Og husk at ryste koppen!

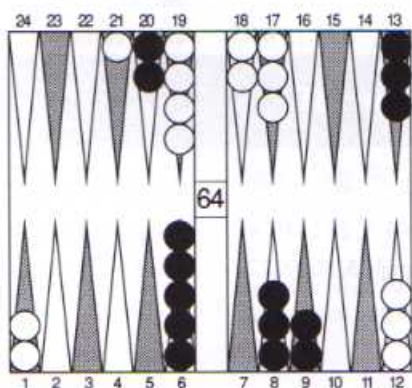
Nogle ting ændrer sig trods alt ikke med tiden. Selv om det er en ringe trøst.

Jørgensens Hjørne er allerede blevet en institution i Gammon og i Dansk Backgammon. Redaktionen takker for de mange positive tilkendegivelser og ditto velmente råd. Lars B. Jørgensen vil naturligvis også fremover krydre Gammon med små skarpe skud fra hoften. Du er også velkommen til at bidrage med stort og småt i Gammon. Alt hvad du behøver er et stykke elektronik. På dette flikker du kæder af ord sammen, og sender det fluks til travle Torben på kontoret eller til den ligeså travle redaktør. Adresserne finder du forrest i bladet. OK?

Svar til ex-experten Bredahl :-)

Lasse H Madsen

I sidste nummer af Gammon stillede Karsten Bredahl følgende spørgsmål: "Jeg fører 16-4 (postcrawford), i en hyggematch med min holdkammerat Jes Bondo, og har et "tvunget" take. Efter åbningssekvenserne 6-1, 4-4, 5-2 er Jes på rul og doubler. Jeg tager. Han mener, det er et pas, og jeg mener ikke, det er en doubling. Snowie siger *optional double/take*. Hvad siger eksperterne?"



I matchspil efter Crawfordspillet ændrer doublingsstrategien totalt karakter. Den spiller der er bagud er ligeglad med at tabe et eller to point, og har derfor ikke noget at miste ved at double straks. Den der er foran, og kun mangler et point for at vinde, har afhængigt af scoren enten et stærkt incitament til at acceptere en tidlig doubling eller til at droppe den. Det er det man ofte kalder henholdsvis "det frie take" og "det frie drop". Man skal holde tungen lige i munden når man skelner mellem de to, og det sker da også jævnlige at selv rutinerede spiller får rodet rundt i det, som det f.eks. skete i diagrammet. Hvis modstanderen i en match er bagud og mangler to point for at vinde matchen (f.eks. ved scoren 6-5, postcrawford, i en 7-pointsmatch) har man valget mellem at acceptere en eventuel doubling og lade det igangværende spil afgøre kampen, eller at droppe og starte det sidste spil hvor chancen for at vinde matchen alt andet lige er 50%. Derfor accepterer man kun doubling hvis man vurderer at have mere end 50% chance for at vinde det aktuelle spil. Fordi man altså dropper meget let, kaldes denne situation for det frie drop. Det betyder også at postcrawfordstillingen, hvor den der er bagud mangler to point, reelt giver lige store vinderchancer til begge parter. Der doubles efter første rul hvor efter modstanderen enten tager eller dropper – i begge tilfælde er der doublematchpoint.

Faktisk har den spiller der fører, altid et frit drop hvis modstanderen mangler et *lige* antal point for at vinde kampen (altså hvis der står et *ulige* antal point på scoreblokken). Hvis modstanderen f.eks. mangler 4 point og doubler, kan man droppe hvorefter han mangler 3 point, hvilket normalt vil kræve at han vinder to spil. Hvis man accepterer doubling skal han stadig vinde to normale spil for at vinde kampen, og der er altså ikke noget tabt ved at droppe. Man har igen et frit drop – og man gør altså klogest i at droppe medmindre man står bedst. Reglen om det frie drop gælder som sagt altid efter Crawfordspillet hvis modstanderen mangler et *lige* antal point for at vinde. Omvendt er det, hvis modstanderen mangler et *ulige* antal point for at vinde. Mangler hun f.eks. tre point (som ved 6-4, postcrawford, i en 7-pointsmatch) er der ingen grund til uden videre at droppe. Dropper man er det jo reelt en lige kamp med 50% til hver, men accepterer man, skal modstanderen *først* vinde det igangværende spil og derefter vinde doublematchpoint. Derfor kan man tage doubling medmindre man er i overhængende fare for at tabe gammon som jo koster matchen, hvis der er doublet. Det er det man kalder det frie take, og det opstår efter Crawfordspillet når modstanderen mangler et *ulige* antal point for at vinde. Man kan acceptere langt de fleste doublings hvis man har et frit take. I diagrammet har sort fire point og mangler altså et ulige antal point (13) for at vinde matchen. Hvid har derfor et frit take, og bør acceptere en eventuel doubling fra sort også selvom sort står bedst. Skal sort double? Da sort skal vinde dette spil (og en serie af spil efterfølgende) for at vinde matchen har sort tilsyneladende ikke noget at tabe ved at double. Et teoretisk korrekt træk er derfor double/take. På den anden side har sort heller ikke noget at miste ved at vente lidt. Det bedst der kan ske for sort er sådan noget som 66, 20/14(2), 13/7(2), efterfulgt af et dårligt slag for hvid. Selv herefter har hvid stadig et frit take. Ved at vente med at double kan sort måske lokke hvid til at droppe, hvis hvid f.eks. ikke har helt check på det med det frit drop og det frie take. Derved kan sort med lidt held efter en god sekvens slippe for at skulle spille stillingen helt hjem. I praksis kan sort altså nu og da hente lidt ekstra vinderchancer fra stillingen i diagrammet ved at spille videre og håbe på at hvid glemmer sit frie take.

Officielle caféturneringer i Danmark - støt caféerne, de støtter dig

Dag/by	Kl.	Kr.	Spillested	Info
Mandag				
Kbh. S	19.00	30	5-øren BG Klub, Café 5-øren, Amagerbrogade 170, 32 58 15 15	
Roskilde	19.00	30	Elmers Pub, Hestetorvet 1, 46 32 22 20	
Århus	19.00	25	Århus BG Klub, Den Høje, Skolegade 28, 86 12 04 04	vin/øl/whisky
Kbh. Ø	19.00	50/100	Lødigt Bg-klub, Central Park, Østerbro 28 14 07 49	sp: 300 + 100 sidepool
Tirsdag				
Kbh. Ø	19.00	20	Funke Bg Klub, Cafe Central Park, Øster Alle 42 (39202204)	
Kbh. S	19.30	50	Saxo Bg Klub, Amagerbrogade 96A, 1. sal, 28240424	i baghuset
Kbh. N	19.00	20	Gokken og Kokken, Nørrebrogade 114, 35 39 23 18	sponsorpræmier
Frederiksberg	19.30	50	Frederik d. VI Bodega, Frederiksberg Allé 42A, 33 31 33 38	sp:100, 1. tirsdag:100 kr.
Odense	19.00	0	Carlsens Kvarter, Hunderupvej 19, 66 14 24 69	vin/øl
Esbjerg	19.00	10	Esbjerg BG Klub, Multihuset, Gasværksgade 2, 75 12 15 87	10 kr. ekstra for ikke-mdl.
Holstebro	19.00	20	Tamnte Anna, Brotorvet 2A, 97 42 74 44	
Onsdag				
Kolding	19.00	25	Cafe Knuds Garage, Munkegade 5. 75529496	Kval til VM/vin
Kbh. V	19.00	50/100	Lødigt Bg, Axelborg Bowling Café, Axeltorv 3 A, 28 14 07 49	sidepool:: 100, Sp:: 400
Århus	19.00	25	Århus BG Klub, Studenterbaren, Ndr. Ringgade 3, 86196329	præmier: vin/øl/whisky
Torsdag				
Kbh. Ø	19.00	50	Lødigt BG Klub, Café Central Park, Øster Allé 42, 28 14 07 49	sidepool: 100, spons: 300
Fredag				
Kbh. S	19.00	100	Saxo Bg Klub, Amagerbrogade 96A, 1. sal, 28240424	i baghuset
Lørdag				
Kbh. K	15.00	50/100	Lødigt Bg Klub, Cafe Fair Max, Nørre Farmsgade 55, 28140749	sidepool:: 100, Sp:: 300
Århus	19.00	100	Århus BG Klub, Studenterbaren, Ndr. Ringgade 3, 86196329	lige uger. 200 hver 5. uge
Søndag				
Kbh. K	17.00	50/100	Lødigt bg Klub, Pub & Sport, Vester Voldgade 7-9, 28140749	sidepool:: 100, Sp:: 300
Odense	18.45	100	Cafe Biografen, Brandts Klædefabrik 39-41 (66131616)	1. søn i hver måned
Humblebæk	17.00	50/100	Humblebæk BG Klub, Bodega nr. 7, Humlebæk Centret, 49193630	1. søn:100 kr. sp:100
Roskilde	15.00	200	Elmers Pub, Hestetorvet 1, 46 32 33 20	kun 1. søndag i mnd.

Ændringer kan forekomme. Er du i tvivl, så ring til spillestedet

Annoncering på denne side kan ske til følgende priser:

- For 150 kroner i kvartalet kan en godkendt lokalklub få én caféturnering annonceret. Halv pris for hver efterfølgende.
- For 450 kroner i kvartalet kan en café eller lignende en caféturnering annonceret. Halvpris for hver efterfølgende.

På spillestederne kan du altid få skrevet dine kampe ned til rating i Dansk Backgammon Forbund.

Ratinglister forefindes også.

