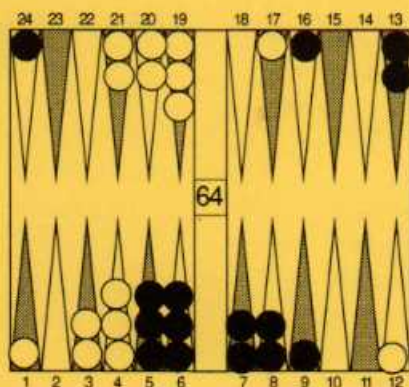


GAMMON

Nordic Open og Carlsberg Cup! Som foråret - lige om hjørnet ;-)

I forbindelse med afviklingen af Nordic Open afholder Dansk Backgammonforbund det årlige landsråd. Da jeg beklageligvis er forhindret i at deltage i dette, bliver denne forside min sidste "offentlige" gerning, idet jeg modtager ikke genvalg til Dansk Backgammon Forbunds Bestyrelse, og siger dermed farvel som redaktør af Gammon. Der er mange årsager til jeg ikke ønsker at forlænge mit kandidatur. Den vigtigste er den simple, at jeg ikke længere har den fornødne tid. Så jeg vælger at sige farvel for denne gang. Dette blad er altså mit sidste og det er mit ønske, at medlemmerne må tage lige så godt imod den kommende redaktør (og den kommende nye bestyrelse) som jeg blev. Nogle få mennesker har været sure og irriterede over de tiltag og ideer jeg og den snart afgående bestyrelse har søsat. Men heldigvis har endnu flere takket pænt og anerkendt, at vi vittterligt har gjort hvad vi kunne for at videreudvikle backgammon som sport og fritidsfornejelse. Til de sidste siger jeg tak. Tak også til de efterhånden ganske mange "faste" skribenter samt de der uopfordret har indsendt materiale. Uden skribenter intet medlemsblad. så simpelt kan det siges. Der er desværre ingen artikel fra Peter Hallberg denne gang. Og Lasse H. Madsen fra Danmarksmestrene Williams har ikke haft nogle "backgammonnødder" at knække. Til gengæld er der en ny profilredaktør og en fast tegneserie fra og med dette nummer. På forhånd tak til John Bazigos (Profilen) og Taus Bøytler (tegneserie). Min sidste opgave som redaktør er at byde velkommen til Tue Rex, der fra næste nummer af Gammon vil være Prop-redaktør. Tue er ikke verdens mester, men han er et uomtvisteligt talent og ham vil vi sikkert høre mere til i fremtiden. Inden den for alvor begynder har Tue altså sagt "ja" til at stå for Propperne. De positioner der er så hulens svære at spille korrekt. Der er ingen tvivl om, at øvelse gør mester og tid anvendt ved at spille positioner igennem til bevidstløshed er en lærerig proces. Allerede på denne forside er der en såkaldt "prop" til Tue. Cube action? Sort er på rul.



GAMMON

Dansk Backgammon Forbunds Medlemsblad
ISSN 0904-8944 © 2000 DBgF

Redaktion

Ansvarshavende: Claus Steensgaard Christensen
Profileredaktør: John Bazigos + Mads Klindt
Internetredaktør: Michael Bo Hansen
Skribent: Henrik Bodholdt, Jens Neregaard
Tegneserie: Taus Bøytler

Materiale til GAMMON

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

Udgivelse og deadline

Udgivelse: 1. eller 2. uge i lige måneder.
Deadline: 25. maj 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).

Indhold

3 / Nyt fra bestyrelsen

5 / Ordrups Overlevelse

6 / Stravonsky

8 / Gammon i gamle dage

11 / Snyd eller paranoia

14 / Jørgensens Hjørne

16 / Regler

28 / Bliv bedre

30 / Årets spiller

33 Profilen - Navidi

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
(Web-ansvarlig Jan Ebbe er frivillig arbejdskraft!!)

Medlemskab

Se bagsiden af GAMMON



Siden sidst har forbundets regeludvalg barslet med en endelig version af en ny redaktion af Dansk Backgammon Forbunds Officielle Regler. Det ville have været fristende at tage dem i anvendelse allerede til Nordic Open, men da vi ikke kan nå at udfærdige en engelsk version, har vi valgt at lade de nye regler træde i kraft pr. 1. juni. Således får alle spillere også bedre tid til at sætte sig ind i ændringerne fra de gamle regler; ikke fordi alt er lavet om, men flere ændringer er ganske væsentlige, se andetsteds i Morten Aagren Svendsens artikel.

Som skrevet i sidste nummer, står landsrådet for døren, og fristen for indsendelse af forslag og opstilling af kandidater er nu overskredet. Alt nødvendigt materiale til landsrådets delegerede bliver naturligvis udsendt i henhold til vedtægterne, men jeg vil da ikke holde mig tilbage med at takke både Jesper Hansen, Jan Ebbe Jensen, Kristian Stegenborg Larsen, Seong Ill Lee og Henrik Bukkjær for deres opstilling til de ledige hovedbestyrelses- og suppleantposter. Sidst, men ihvertfald ikke mindst, kan jeg glæde mig over, at en så kompetent kraft som Morten Daugbjerg nu stiller op til formandsposten. Jeg er overbevist om, at DBgF vil være i de allerbedste hænder under hans ledelse, og jeg ønsker ham og resten af den nye hovedbestyrelse god fornøjelse og held og lykke fremover.

I forbindelse med Carlsberg Cup i år, har vi igen haft en mængde eksperter til at promovere Carlsberg, spillet og forbundet på cafeer over hele landet. Sammen med tilbudet om medlemskab for en halvtredser har det givet en dejlig stor respons, og i skrivende stund har ca. 80 nye spillere bedt om materiale og indmeldelsesblanketter. Det er vi faktisk utroligt glade for, og også lidt stolte over, så tag nu godt imod dem, så de også bliver i forbundet næste år!

Forberedelserne til Nordic "Wide" Open kører på skinner, og der er tilsyneladende en meget stor udenlandsk interesse for turneringen. Hotellet og forbundskontoret bliver kimet ned hver dag, og vi har aldrig før haft så mange reservationer på dette tidspunkt. Husk, at hvis I ikke når at reservere et af de 80 værelser der er "lagt til side" til vores turnering, er der stadig overnatningsmuligheder på vandrerhjem og hoteller i Helsingør by, kun få minutter fra Hotel Marienlyst. Klik løs på www.nordicopen.dk.

Vel mødt til Nordic "Wide" Open!
Henrik Bodholdt
Formand for DBgF

Har du hørt at?

Sure Ella kan med stolthed i stemmen byde velkommen til Snavs, der med sin tegneserie har sat sig for at gøre Gammon endnu mere fordøjeligt.

Søren Stanghøj mødte forleden Gevind Jørgensen i en hyggelig og fredelig match. Under normale forhold ville Gevind være favorit men Søren havde skruet rullearmen godt på, og vandt pænt fredeligt. Udover æren modtog Søren det fornemme job, at nynavngive deres fælles klub. Ingen, hverken medspillere eller modstandere, ved hvad Darwins Descendens står for.

Bumses venner - en ganske frygtelig københavnsk klub - er rasende på redaktør Stenhård. Bumsedrengene havde sendt Stenhård billeder af drengene, men de blev alle cuttet væk. Hvorfor? Grease Girls var der jo plads til, hulker formand Jesper Slangeballe. Hertil svarede Stenhård lakonisk; Udseende mine herrer, udsendet!

Holdkaptajn Skrig fra High Point er en forslået mand for tiden. Ikke nok med han får tørre tæv i den private sfære, hans yndlingsdreng, de sortklædte nihilister Robert Fjols, Karsten Slidt, Ludo Hansen, Claus Stenhård, Michael Fars Dan og Søren Blærrøv får masser af smæk ved den grønne filt. Men Skrig kan vist li' det :-)

Jens Tærte er en forsigtig mand. Ingen har hørt ham frembringe en lyd eller skrive et ord siden den ventede nedrykning til 1. division. Sure Ella havde et kort rendez vous med Tærte og spurgte, hvordan Shitmen tog relegationen. "Fint", svarede Tærte, "Ganske fint". Så slipper vi for skakuret - det har vi ikke helt fundet ud af hvordan fungerer endnu.

Og så er Sure Ella et stort spørgsmålstegn! Hvordan kan det være at Brikke Akselbo er ubesejret i holdturneringen? Vi så jo selv hvordan Brikke tilbragte en hel uge på baren!

DBGF's Butik**Backgammonspil**

Standard 46x57 cm, indlagte spidster	300 kr.
Athene kuffert 53x66 cm	500 kr.
Casino Extreme	750 kr.
Dal Negro kuffert blå/bordeaux	1.800 kr.
Plaspel Hilton	2.000 kr.
Plaspel Mexico læderspil	5.000 kr.
Svilo læderspil	3.750 kr.
Ketta læderspil	5.950 kr.
Dag Ekmark læder	7.500 kr.
David Naylor læderbræt	7.500 kr.

Bægre

Svilo læderbægre, sorte ovale (2 stk.)	495 kr.
Spanske læder, sort/rødbrun ovale, 2 stk.	345 kr.

Brikker

Exklusiv, røde 45x9 mm., 15x2 stk.	730 kr.
Exklusiv, sorte 45x9 mm., 15x2 stk.	730 kr.
Exklusiv, hvide 45x9 mm., 15x2 stk.	730 kr.
Exklusiv, grå 45x9 mm., 15x2 stk.	730 kr.

Præcisionsterninger

13 eller 14,2 mm., flere farver, pr.stk. 60 kr.

Dobleterninger

Diverse terninger Str. 1-6, pr. stk. 10-90 kr.

Bøger

Robertie: Adv. Backg. vol. 1/2, pr. bind	415 kr.
Robertie: 501 Essential BG Problems	240 kr.
Robertie: Backgammon for Serious Players	165 kr.
Ortega & Kleinman: Jerry Grandell, His Most Important Matches	450 kr.
Robertie: Backgammon for Winners	125 kr.
Kit Woolsey: Master versus Amateur	245 kr.
Svend Novrup: Bogen om Backgammon	99 kr.
Kit Woolsey: How to play Tournament BG	245 kr.
Bob Wachtel: In the Game until the end	325 kr.
Woolsey & Heinrich: New Ideas in BG	475 kr.
Ortega: Cubes & Gammons near the end..	350 kr.

Diverse

Propkort (100 stk.)	25 kr.
Scorekort (3 blokke)	15 kr.
Chouettekort (3 blokke)	15 kr.
Terningeposer	35 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-dankort eller andre betalingskort. Bemærk at prisen forhøjes 5% ved betaling med "andre betalingskort". Der tillægges et ekspeditionsgebyr på 35 kr. pr. ordre. Med forbehold for trykfejl og ændringer. Alle priser er inkl. 25% moms.

Ja tak! Send mig venligst følgende produkter

Antal: _____ Produkt: _____	Pris: _____
Antal: _____ Produkt: _____	Pris: _____
Antal: _____ Produkt: _____	Pris: _____
Ekspedition: _____ 35	
Total: _____	

Betalingsform (sæt kryds): Navn: _____ DBGFnr: _____
 PC-Bank 1199 2 91 92 65 Adresse: _____
 Giro 2 91 92 65 Postnr./by: _____
 Check

DBGF's Butik**DBF**

Dansk Backgammon Forbund

Klareboderne 10, 1. / 1115 København K

Tlf.: 33 36 36 01 / Fax: 33 36 36 02 / E-post: info@dbgf.dk Net: www.dbgf.dk

Det er mig en stor fornøjelse at byde Taus Bøytler velkommen som Gammons faste tegner. Ideen med en fast tegneserie, hvor løst og fast kan komme under kærlig behandling, stammer fra Mr. Backgammon, Chris Ternel, der stædigt spurgte undertegnede, om det ikke ville være en knippelfin ide med en tegneserie. Tak til Chris for stædigheden og tak til Taus for at tage imod udfordringen. Til alle læserne: Som altid er kommentarer velkomne;-)

ORDRUK OG KLUB'S OVERLEVELSE



TAUS BØYTLER

Backgammonproblemet - 5. del

Lars Klinte

Berti Stravonsky sad i sin kære lænestol, og læste dagens aviser. Han nynnede velfornøjet for sig selv. Redaktøren havde igen ikke givet den for lidt. Under overskriften GIFTIG GAMMON foldede Bladet den uventede sensation ud. Backgammon sporten havde, i følge Redaktøren, i mange år været præget af et fuldstændig løbsk og uanstændigt misbrug af forskellige stoffer og stimulanser. Selv på de mest respekterede steder i byen foregik dette febrilske fordærv. Bladet havde i mange måneder været på færtten af dette tragiske fænomen, (Berti Stravonsky gryntede højlydt da han læste denne passage), og forleden aften fik Bladet så endelig den sande bevisførelse for sine bange anelser, da en tilfældig ung backgammon spillende mand ganske enkelt kollapsede for øjnene af Bladets udsendte reporter. Bladet havde resolut sat sin kritiske spade i den forurenede backgammon muld, og havde i sinde at komme helt til bunds i denne skandale. Politimesteren, som selv yndede at spille backgammon med sin kone, når de sammen kedede sig i deres sommerhus, lovede endvidere at man fra politiets side ville sætte yderligere efterforskning ind på området. Han indrømmede at politiet ikke havde været tilstrækkelig opmærksom på problemets virkelige omfang, men håbede at gøre skaden god igen ved at foretage en stribe grundige razziaer, som nok skulle lære disse fordrejede backgammon hoveder, at opføre sig ordentligt. Formanden for Backgammon Forbundet nægtede pure at kende noget som helst til doping fænomenet. Aldrig havde han oplevet at nogle spillere skulle være dopet hverken herhjemme eller i det store udland. Engang havde han oplevet en tysk elitespiller spille en stor cola ud over spillebrættet, men det skyldtes udelukkende nervøsitet og for lidt bordplads. Desuden syntes han også at kunne erindre en historie om en japansk amatør, som havde pådraget sig en betændelse i sit højre håndled, men som sagt er det ikke usædvanligt at amatører ikke ryster terningerne mest hensigtsmæssigt, hvilket jo kan give bagslag, pointerede Formanden. Doping, sagde han endvidere, ville han gå så langt som at sige "ikke eksisterede noget sted i backgammon sporten". En af Bladets mere spydige journalister lod sig dog ikke sådan spise af med dette letkøbte postulat. På en halv eftermiddag fik han kradset lidt i Formandens fortid, og det viste sig flere af

barndommens bekendte allerede dengang huskede ham som et barn med et overnaturligt forbrug af slik. En psykolog kunne, i næste dags avis, dermed hurtigt konkludere, at "et tidligt afhængigt forbrug af søde sager meget let kan føre til det som er værre i de voksne år. Til sidst er der desværre ingen forskel på vingummi og morfin. Grænsen er flydende som moralsk sirup". Sagen havde for alvor fået fat i offentlighedens interesse. Sultne journalister jodlede det bedste de havde lært fra mediebjergets sneklædte tinder, og satte en lavine af fordomme og afsløringer i gang.

Berti Stravonsky genså den berømte foto reportage fra cafeen. Det var billeder, som havde rystet hele nationen. Ja, hele verden for den sags skyld. På gulvet lå den unge mand viklet ind i sine egne håbløse spasmer i mellem spredte backgammon brikker og knuste glas. Rundt om stod en fortabt skare af backgammon spillere nærmest paralyserede af den uventede forskrækkelse. Et sted i baggrunden fornemmede man en stor deform skygge oppe ved baren. Det var heldigvis næsten umuligt at se hvem det var. Berti Stravonsky havde haft sine bekymringer omkring den lidt for ivrige fotograf. Han ville nødig havne i avisen i denne klamme sammenhæng. Han havde tyet til sjældne metoder, og godt nok var en stolt af resultatet, men alligevel var han klar over det ikke var karrierens mest fornemme og ædle træk. Telefonen ringede. Berti Stravonsky smed avisen fra sig og langede ud efter skrigende apparat. Det var Kommissæren. "God formiddag Stravonsky. Det lader til at der endelig er kommet skred i backgammon sagen. Både fjernsynet og aviserne beskæftiger sig ikke med andet for tiden. Ja, hvem skulle tro at der sådan skulle gå hul på denne tilknappede og til tider håbløse sag. Heldigvis viser vores seneste undersøgelser at spillets popularitet er kraftigt dalende. Ingen har lyst til at blive sat i forbindelse med kemikalier og kriminalitet, ikke sandt. Det sidste jeg har hørt er at mange cafeer allerede har skilt sig af med deres backgammon spil. Nogle skoler ligefrem forbyder børn at spille backgammon i frikvarterene. Desuden kunne en af vores udsendte agenter, fra lørdagens storskrald i villa zonerne, reportere om ualmindeligt mange kasserede spil. Stravonsky det går den rigtige vej. Tænk hvad sådan en

artikel kan gøre. For øvrigt kunne jeg jo ikke undgå at bemærke en velkendt skikkelse bagerst i lokalet på et af de der billeder.... Nå, men det skal vi ikke snakke mere om vel. Metode er en ting og resultatet en anden. Tillykke med Stravonsky, du har gjort et exceptionelt stykke arbejde i denne sag. Tag blot resten af måneden fri !!!”

Berti Stravonsky sad længe med røret i sin hånd efter at den opstemte Kommissær havde lagt på. Hyletonen virkede som et behageligt stykke musik. På mange måder ganske symbolsk for den stemning som netop i dette øjeblik blæste igennem rummet. Han havde været glad lige siden den famøse aften, men nu føltes han det pludselig som om at han stod på en tom vindblæst perron i livet. Han vidste ikke i hvilken retning han skulle rejse. Han vidste ikke om han overhovedet havde råd til en billet. Al hans tid og energi havde handlet om den indviklede backgammon sag. Han havde været overgivet til døgndriften så længe, at alting nu, hvor sagen måtte betragtes for være løst, syntes så nøgent og tomt. Han havde besejret sin hovedfjende ved vanlig snilde. Selvfølgelig jubede de inde på Hovedkvarteret. Der var en grund til at han havde fået den komplekse backgammon sag. Ingen andre kendte den slags kneb det krævede at bekæmpe den slags muskeløse problemer. Backgammon sagen havde længe drillet, men nu lå hele spillet og sprællede på gulvet. Symboliseret via det berømte billede. I baggrunden stod den tilfredse skygge, og iagttagt iskoldt at løsningen på hele miseren udspillede sig foran hans visne øjne.

Berti Stravonsky var underligt til mode. Han tændte en cerut i et forsøg på lidt opmuntring, men den smagte ikke som den plejede. Han var rastløs og begyndte at trave formålsløst rundt i lejligheden. Han havde haft endnu en uovertruffen succes, men den havde efterladt ham med en mystisk smag i munden. Ikke engang de kære cerutter ville have ham længere. Livet var begyndt at smage underligt. Berti Stravonsky gik på gaden. Han gik, uden at vide hvorfor, en af sine velkendte runder i byen. Han havde ofte gået fra sted til sted for at tage den dunkende puls på backgammon spillets helbred. Hvor mange gange havde han ikke måtte sande at dette spil, uanset hvor meget han end havde hadet det, bare syntes at leve videre med en mystisk styrke. Det var som om det ikke blev gammelt. Nu måtte Berti Stravonsky sande at dette spil stort set var afgang ved en pludselige død. Uanset hvor han gik hen så han ikke længere nogle som spillede. Backgammon var ikke bare gået af mode. Det var ganske enkelt blevet en slags forbrydelse. Folk var blevet bange for at

blive smittet af det virus, som de ikke vidste var det rene påfund. Berti Stravonsky satte sig til rette på en halvtom cafe. Han fyldte sin krop med den ene sjus efter anden, og i hans tunge hoved famlede tanker rundt imellem hinanden i et landskab af limbo og tasmørke.

Hvor længe Berti Stravonsky havde siddet i dette indre ingenmandsland i et anfald af fortrukken livstræthed er usikkert, men han blev nu vækket af en stemme som pludselig begyndte at tale til ham. Det var en kvindes stemme. ”Ja, her plejede at være mere liv på en aften som i aften. Dengang før al backgammon balladen brød ud i lys lue. Ikke at jeg selv forstod hvad det handlede om, når de unge mennesker sad og kastede med terninger i timevis. På mange måder virkede det så tomt. Alligevel virker det her mere tomt...” Berti Stravonsky fik endelig fanget stemmen ind. Ikke langt fra ham sad en ældre kvinde. Hun kiggede længe på ham som om hun forventede at han skulle give sit besyv med omkring tingenes tilstand. Berti Stravonsky ville under normale omstændigheder aldrig beskæftige sig med sentimentale udsagn, men der var noget ved hans skrøbelige tilstand på denne aften, som alligevel gjorde at han følte at han burde svare. ”Øhm hvad kan jeg sige. Heller ikke jeg selv nåede at sætte mig videre ind backgammon spillets tanketomme terninger. Jeg har til gengæld altid holdt meget af skak.....øhm måske var der mere liv dengang før alle de der afsløringer væltede ud af avisen, men det gør vel ikke noget at her er lidt stille for en gangs skyld.....øhm, undskyld mig jeg er lidt ved siden af mig selv i aften.....måske du skulle finde en anden at snakke med”. ”Jeg er ked af at skulle sige det, men du er altså den eneste tilstede”, sagde kvinden og smilede venligt mod Berti Stravonsky, som mest af alt mindede om et rustent og træt skib som var gået på grund på sin barstol. Egentlig var det dejligt at få lidt selskab, tænkte han. Desuden så kvinden ikke værst ud opdagede han efterhånden som hans øjne kom til sig selv. Berti Stravonsky prøvede at tænde en ny cerut, og til sin store overraskelse var smagen vendt tilbage. Han jubede indvendig og pulsede lystigt, som var han netop vendt tilbage til overfladen efter en alt for lang dykkertur i sin egen uklare hjerne. Berti Stravonsky begyndte nu at snakke om løst og fast. Han følte sig med ét mange år yngre og fangede sig selv i at bruge charmerende fraser, som han ikke havde brugt i umenneskelige tider. Da kvinden lidt senere rejste sig, og så åbenlyst inviterede ham til at gå videre ud i natten, føltes det som den mest naturlige ting at han fulgtes med hende.

Fortsættes og afsluttes i næste nummer af Gammon.

GAMMON i Gamle Dage!

Laila Svensson, tegninger af Claus Q. Jessen, Gammon # 19, 1991

Påske-gammon på Marinaen!

Sidder du og grubler over, hvad din kostbare tid i påsken skal bruges til, så fortvivl ikke, der er en løsning. Er det spænding, liv og glade dage, samt en begivenhedsrig oplevelse du hungret efter, så er Nordic Open på Hotel Marina svaret.

Hundredevis af mennesker valfarter hvert år til Vedbæk i påsken med mange forskellige motiver, som alle går under navnet Backgammon. Til Nordic Open vil du møde mange, utrolige mennesker af mulige og umulige nationaliteter, men generelt kan man opdele folk i tre kategorier. De som deltager i mesterrækken, mellemrækken og begynderrekken.



Man kan altid genkende mesterrækkespilleren, på hans backgammonspil, hans selvsikre udstråling (han ligner en sikker vinder) og selvfølgelig på hans bugnende tegnebog. At deltage i mesterrækken er kun for professionelle og for håbefulde folk med selvtiliden i orden. De fleste af deltagerne er udlændinge og heriblandt en del berømtheder.

Synes du, at din trætte udslidte krop trænger til lidt luksuriøs behandling i påsken, så er Hotel Marina stedet. Hotellet har alle de dejlige faciliteter, som man savner til hverdag. Stor lækker restaurant med udsøgt mad, sauna og kondirum. Hvis solen ikke skulle skinne eller du skulle være bange for at gå en tur i den friske luft nede ved Vedbæks lille lystbådehavn, så er der mulighed for at tage en omgang solarium efterfulgt af en pot billard, bordtennis eller måske en af de små 8-mands

backgammonturneringer – også kaldet Jackpots. Hotelværelserne har det hele, hvilket betyder alt – plus minibar, som selvfølgelig er fuldstændig uundværlig, når man kommer hjem fra natklubben og skal ha' sig en godnatdrink. Første sal er der, hvor du kommer til at tilbringe mest tid. Det er nemlig der det hele sker. Kæmpe store lyse lokaler, fyldt med folk, som håbefuldt ryster bægeret og beder deres hjerteskerende bønner til backgammoguden Pipecelot. Rundt omkring sidder der spillere, tankefulde og med bøjedede hoveder. Ikke for at be', men for at regne på nogle af de mange formler, som hører til den matematiske side af backgammon.



Det er i øvrigt kendetegnende for mellemrækkespillerne. De spiller for at få deres spareskillinger til at yngle. Af og til udslynger de alverdens eder, når modstanderen slår sit femte passlag i træk – ofte efterfulgt af en kommentar om, at det strider totalt mod matematikkens love om sandsynlighed. Mellemrækkespillerne er også de mest festorienterede. Når aftenen falder på, er der altid fest og farver, og dagens hårde kampe er glemt.



Men backgammon er ikke kun hårde kampe og prestige. Begynderrækkespillerne er nok de mest socialt orienterede af de tre grupper. De kommer for at møde nye mennesker, for at opleve noget nyt – og af og til også for at spille backgammon. Her hjælper man hinanden. Spiller man f.eks. mod en spiller, som ikke rigtig kender reglerne, så hjælper man gerne ad.

Som begynder er det alle tiders mulighed for at lære noget. Man kan udfordre en af de gode spillere til en venskabelig rating-match. Og i søndagens store begivenhed, holdturneringen (som består af små hold på 3 personer, hvor man spiller til 5 points), kan man danne hold med nogle af de mange mennesker, man har mødt i løbet af påsken. Samtidig får man mulighed for at spille mod og med nogle af Europas bedste backgammonspillere.

Fordi du deltager i turneringen, behøver du ikke at bo på hotellet. Men har du lyst til at forkæle dig selv, bliver du ikke skuffet. Så har du ingen planer for påsken så tag toget, bilen, cyklen, barnevognen og kufferten, og prøv en helt ny slags ferie: Nordic Open-ferie på Hotel Marina i Vedbæk. Jeg håber vi ses.

10 år siden

Landsholdet!

Den af bestyrelsen nedsatte udtagelseskommision har til de forestående landskampe mod Sverige udtaget følgende bruttotrup:

A-Landshold: Chris Ternel, Henrik Østergaard, Brian Rosenberg, Tino Brandt, Michael Herbst og Ole Hansted.

Dame-Landshold: Gitte Nielsen, Susanne Lassen, Melanie Weber Weltz, Dorthe Neergaard, Nadia Bekkouche, Laila L. Svensson og Hanne Larsen.

Landskampene bliver spillet under Nordic Open på Hotel Marina i Vedbæk. Danmark har stolte traditioner at forsvare. Dame-Landsholdet har dog en revanche til gode mod svenskerne, men A-Landsholdet har vundet 4 ud af i alt 5 landskampe mod svenskerne.

Holdturneringen

Gruppespillet i holdturneringen er færdigspillet. Mad

Dogs & Englishmen, Pearly Gate Primers, Team Zeze og DBPS er slutspilsklare fra de to øst divisioner, mens Hot Chili (Odense) og Aalborg BG er det samme fra vest divisionen. Slutspillet om det første DM for Hold afvikles i forbindelse med Nordic Open.

Der er store niveauforskelle mellem holdene i de 3 sideordnede divisioner. Således vinder de 3 divisions-ettere 23 af 35 kampe, de resterende 12 kampe spilles uafgjort (enkeltkampe: 101-39). I modsætning til dette vinder de 3 jumbo-hold tilsammen 2 af 35 kampe, udover det bliver det til 2 uafgjorte og 31 nederlag (enkeltkampe: 26-114).

Top 10

Sådan så listen over de 10 stærkeste spillere ud pr. 6 marts 1991. Bemærkelsesværdigt er det, at Chris Ternel og Franz Mashata, når vi sammenligner med den aktuelle ratingliste, er røget så meget ned af listen.

1. Michael Herbst 1219
2. Chris Ternel 1202
3. Henrik Østergaard 1195
4. Tino Brandt 1178
5. Brian Rosenberg 1175
6. Frans Machata 1135
7. Henrik Carlquist 1133
8. Morten Meyling 1122
9. Tommy Christiansen 1122
10. Kiomars Mostafavi 1115

Igen tak til flittige Jens Neregaard for artiklen. Redaktionen har modtaget meget ros for denne artikelserie, og disse flotte ord videregives hermed til Jens. Har du ris eller ros, forslag til forbedringer, billedmateriale mm. så kan og bør du kontakte Torben Hasseriis på kontoret. Han vil sørge for at din artikel eller andet materiale vil blive videregivet.

Århusianer ryder op i Farum ;-)

Brian Klindrup

Den 10/3 bød Farum Backgammon klub til turnering, og vi var 4 århusianere der havde besluttet at ofre en dag på denne turnering. Det var Lars Trabolt, Lars Bønding, H.K Mathiesen, og Brian Klindrup. De 3 af os var tvunget i mesterrækken, og vi aftalte at lave en jackpot på færgen over der skulle sikre en af os indskuddet i mesterrækken for kr. 200,00. Lars og Lars havde hverken sovet eller holdt igen med alkoholen fredag nat, og de fik derfor hurtigt brokket sig ud af vores lille interne jackpot. Vel ankommet i Farum, spillede H.K og jeg "finalen", og jeg valgte storsindet at lade H.K vinde, da han ellers ville stille op i mellemrækken. Da vi således alle var klar i mesterrækken, Lars og Lars lidt mindre klar end andre, var det bare at afvente turneringens startskud. I 1. runde mødte jeg en Hitman der er kendt af de fleste for sin skarpe pen på debatsiderne, men her var han heldigvis ikke så skarp. I 2. runde stod valget mellem en anden Hitman og Lars Trabolt.

Normalt er Trabolt ikke min ønskemodstander, men da jeg vidste at han led alverdens kvaler som et resultat af hans umådeholdende indtag af dyr cognac få timer inden turneringsstart, virkede han ikke så skræmmende. Det var han heller ikke, så det blev til et møde med Hitmanden Jens Kerte. Jeg vandt i dobbeltmatchpoint, og var nu klar til dagens 3. Hitman i kvartfinalen. Den progressive consolation var strukket så finurligt sammen, at tabte man i kvartfinalen var der hverken penge eller consolation, altså den værste kamp at tabe i main. Stakkels Lars Leth tog den plads. Nu skulle jeg så møde Rolf Nielsen i semifinalen. Ved stillingen 6-4 sender han en 4-kube over til mig, som jeg efter lidt betænkningstid vælger at tage, og få rul senere har min stilling udviklet sig så positivt at jeg kan sende en 8-kube af sted der bliver taget. Jeg føler presset og slår et par jokere hvorefter gammon er en formalitet. Jeg blev hånet voldsomt af notøren, Lars "dyr cognac" Trabolt, for min cube-aktion i sidste spil, men en analyse af kampen viste at jeg havde valgt rigtig både med 4 og 8 cuben. Der kan man altså se hvad en halv flaske cognac, uanset prisniveau, kan gøre ved en ellers stærk spiller som Trabolt. I finalen ventede Thomas Kokholm, og jeg afslog at splitte da jeg følte mig godt ovenpå, selv om jeg havde ventet længe på finalen. Ved stillingen 16-14

til 17 postcrawford, slår jeg en 44, der ændrer min equity fra + 0,35 til -1,22, sikke en brok. Jeg er tæt på at gå gammon men får lige akkurat reddet til DMP. Thomas foreslår igen et split, og denne gang er jeg lidt mere modtagelig. I DMP bølger slaget lidt frem og tilbage, og jeg kommer ind fra baren på en fantastisk 1-2, der hitter på 1 punktet og laver lukket bord. Kunne man da bare slå en sekser, men ak. Først 4-1 der åbner 6-punktet, og derefter igen en af de latterlige 44 der bryder 5 punktet. Thomas kommer ind, klasker lidt til mig og lukker så bordet oven i hovedet af mig. Analysen viste desværre at det var fuldt fortjent at det var Thomas der vandt, han var både heldigst og bedst.



Tak til Klindrup for artiklen. Billedet ovenfor svarer efter sigende fint til det udtryk samtlige Hitmen havde i ansigtet, da de erfarende at de skulle dyste mod Brian!

Hvordan beskytter man sig?

Michael Jourdan

De færreste af os vil nogensinde komme ud for at blive snydt, så det driver. Ganske vist udsættes man jævnligt for så okkulte slag-sekvenser, at det er svært ikke at føle sig snydt af udviklingen på brættet, der kan være hensiddes alle sandsynligheder. Men decideret snyd, NEJ. Etikken er generelt meget høj og alle med lidt erfaring ved, hvor ondt et spil backgammon kan være. Bare fordi terningerne - omdøbt til "skæbnens små satanisk uforudsigelige og perverse knaldperler" af Lars B. Jørgensen - går en imod, er der ikke tale om snyd. Der er tale om held og uheld, - nogen gange i stimer. Snyd er ikke desto mindre noget, som **kan** finde sted på trods af de regler, som så vidt muligt skal forebygge det. Oftest hjulpet på vej af naivitet og uvidenhed hos ofret, som hverken ved hvordan man garderer sig mod snyd, og eller holder på de regler, som skal forhindre at snyd finder sted. Hvis man endelig skulle komme ud for snyd, er det nok mest sandsynligt, at det ville ske i *moneygame* om voksne satser og mod en udlænding, der ikke som os andre risikerer livsvarig karantæne fra Dansk Backgammon Forbund. På den anden side skal man vel ikke helt udelukke, at hjemlige spillere i *moneygame* eller særligt vigtige turneringskampe kunne komme på at bruge ulovlige midler. Der er brådne kar over alt. Hvorfor ikke også hos os?

KEND REGLERNE OG BRUG DEM

Et langt stykke af vejen beskytter reglerne dig mod snyd, hvis du kender dem, og tør stå fast på dem. Man må eksempelvis ikke selv bestemme hvilke to terninger, man selv vil spille med. Terninger **skal** vælges en af gangen. Man **skal** spille med bøger. Man **skal** ryste terningerne. Man **skal** rulle terningerne ud af bøgeret. Man **skal** bruge præcisionsterninger, hvis sådanne forefindes... osv. Dertil kommer at modstanderen har lov til at kræve terningebytte efter hvert parti. Så langt så godt. Disse er i virkeligheden alle regler mod snyd.

HVAD SKAL MAN HOLDE ØJE MED?

Reglerne alene er dog ikke nogen helgardering mod snyd. Reglerne kan med fordel understøttes af kendskab til, hvordan man holder øje med potentielt snyd. Hvad er

det, som man skal se efter? Hvad bør vække ens mistanke? Hvordan beskytter man sig imod snyd? Hvordan kan man afsløre snyd? Forskellige steder i gambler-litteraturen er der gode råd at hente. Hvis du ved, hvordan der kan snydes, kan du bedre gardere dig imod det. Ingen, som vil beskytte sig mod snyd, bør spille med almindelige, gammeldags, uigennemsigtige, borede terninger. Det er simpelt hen for let at snyde med den slags terninger til at man bør tage chancen, hvis man spiller om noget af betydning.

Det er vist alment kendt, at almindelige terninger med "borede øjne" ikke er lige tunge på alle sider, og derfor ikke ruller alle numre med samme sandsynlighed. Denne mangel på vilkårlighed kan ikke siges at være snyd, idet der gælder lige forhold for alle parter. Dog kan det godt være "snyd" med i spillet, hvis spillerne selv udvælger sig sine terninger blandt forskellige borede terninger, som ikke alle er lige udborede. Den, der bevidst vælger de mest udborede eksemplarer, og herefter indretter sit checkerplay efter især at kunne udnytte høje slag, må siges at tage en uetisk favør over for sin modstander. Man kan ikke bevise noget mod sidstnævnte form for snyd. Det bedste man kan gøre er at investere i præcisionsterninger.

PRÆCISIONSTERNINGERNES BEGRÆNSNING

Men hvad hvis man spiller med modstanderens præcisionsterninger? Kan der så snydes? Og hvis der kan, hvordan garderer man sig så? Et krav om præcisionsterninger er naturligvis et godt skridt på vejen, men præcisionsterninger kan i sjældne tilfælde godt være snydeterninger. Nogle former for snyd er dog mindre fatale end andre: En metode består i at gøre to af fladerne lidt større end de andre fire flader. Sådanne terninger forhandles visse steder i udlandet, der også er leveringsdygtige i alt muligt andet hustlertug. Det betyder, at en sådan terning eksempelvis slår flere seksere og ettere end de andre numre, fordi fladen med disse to tale er lidt større end de andre. Snyderen ved dette og indretter sig herefter. Vi andre kan kun kontrollere dette ved at lægge terningerne op ad hinanden i forskellige konstellationer

visende forskellige øjne, og se om terningerne er lige høje i alle stillinger. Hvis der er markant forskel i højde mellem samme ternings forskellige sider, vil der også være ændret markant på udfaldene. Hvis forskellene er mere moderate, er det ikke synligt uden måleinstrumenter, og hustleren tager derved kun en lille favør. Men favøren kan være markant nok til at gøre ham til en vinder i længden i gammon eller andre terningspil. Casinoerne er eksempelvis meget på vagt overfor "indbytning" af den slags terninger i et spil som 7-11, hvor casinoet kun har en favør på under 2 %.

En anden snydemetode er at de slebne rundinger, som man finder på gammon-præcisionsterninger, kan være gjort mere runde nogen steder end andre, hvilket betyder at terningerne vil være en anelse mere tilbøjelige til at rulle væk fra nogle tal og mere tilbøjelige til at blive liggende på andre. Denne metode er svær at afsløre, men nye slibemærker er i hvert fald et tegn man kan holde øje med. Er snyde-sliberiet lavet med omhu eller eventuelt på fabrik (ja, desværre kan man i USA købe næsten alt for penge) kan det kun ses, hvis der er markante forskelle i rundingerne. Igen en lille fordel for den der ved det, - men kun en lille fordel. Alternativet ville være ikke at benytte slebne rundinger, men i gammon ville det betyde, at man kom fra asken ind i ilden, for de slebne rundinger yder beskyttelse mod snyd på anden vis, idet de ruller bedre, og derfor er sværere at manipulere.

LOADED DICE

Endeligt kan præcisionsterninger af den ikke gennemsigtige type let være "loaded", således at der er indlagt vægte, der med meget stor sandsynlighed gør, at man ruller ét bestemt nummer, mens det modstående nummer nærmest er urulleligt. Loaded dice er "dræbere", som behændigt bliver skiftet ind når situationen på brættet kræver et bestemt rul. Mens de andre snyde-terninger kun forøger sandsynligheden for det ønskede rul med få procent (hvilket dog er markant nok), så vil loaded dice kunne leverer det ønskede rul med tæt på 100 % sikkerhed. Derfor er det meget vigtigt at vide, hvordan man tester en mistænkt "snydeterning" for at være loaded. En meget effektiv måde at teste på, er at hente et glas vand og stille dette på et stabilt bord. Lad vandet falde helt til ro, og læg så den mistænkte terning roligt i glasset et antal gange med forskellige flader øverst hver gang. En loaded dice slår ved denne prøve "et krumsspring" og vender usvigeligt

sikkert den tunge flade ned af inden den lægger sig til rette på bunden af glasset. Forvent dog ikke at manden med de "loadede" dice frivilligt lader dig udføre prøven. Han vil for det første skyndsomt skifte tilbage til de normale terninger umiddelbart efter slaget. Det man egentligt skal prøve at se eller høre er altså selve terningskiftet, hvilket kan være svært at sanse, hvis det udføres med en tryllekunstners behændighed og hurtighed, hvad det oftest gør. For det andet er det så alvorlig en sag, at blive afsløret, at vedkommende vil bruge et hvert påskud inden for rækkevidde til at undgå afsløring. Hvis det endeligt skulle ske, og du afslører vedkommende, så sørg for at der er vidner. Brug af loaded dice udgør en rygende pistol, som ikke kan bortforklares og peger direkte mod brændemærkning for livet i hele backgammonmiljøet.

BEHÆNDIGHED ELLER TILFÆLDIGHED

Terningsnyd kan også ske på måder, der ikke benytter sig af fysiske indgreb af den ovenfor skitserede slags. Insister eksempelvis altid på, at der bruges et bæger til at ryste terningerne. Der findes folk i København, og næsten alle andre steder, som med meget stor sikkerhed, kan slå præcis det slag de ønsker sig, hvis de får lov til at bruge hænderne i stedet for et bæger. Der findes også folk, som kigger i bægeret inden de slår, og bevidst lader være med at ryste bægeret og rulle terningerne ud som reglerne kræver, i håbet om at "vende terningerne om" fra udgangsstillingen. Kræv derfor altid at terningerne rystes ordentligt, og ikke bare vendes ud af bægeret. Specielt kombinationen af at kigge ned i bægeret, for at se hvad terningerne ligger på, efterfulgt af ingen rystning, efterfulgt af at bægeret vendes på hovedet uden at terningerne ruller, bør vække din vagtsomhed. Investér eventuelt i bægre med "læber" på indersiden, som gør den slags manøvrer betydeligt sværere at udføre med en træfsikkerhed, der gør det umagen værd at forsøge for snyderen.

En anden snydevariant, er at hustleren **med vilje** ikke ruller begge terninger ud af bægeret simultant, men med en lille tidsforskydning. Manglen på samtidighed udnytter hustleren til at se, hvad den første terning lander på. Hvis det er noget som han kan bruge ruller den efterfølgende terning ud som normalt. Hvis den første terning, ikke viser noget han kan bruge gør han enten det, at han forsøger at lade den anden terning ramme den første, eller han lader den anden terning falde uden for det afsnit af brættet, hvor der skal slås. En tredje mulighed er at han

annulerer slaget, angiveligt fordi terningerne ikke kom ud samtidigt, men faktisk fordi førsteterningen ikke passede ham.

Denne form for snyd, er svært at bevise, hvis den gøres behændigt. Sagen er jo, at selv for 100 % ærlige spillere forekommer det jævnlige, at begge terninger ikke kommer ud af bageret samtidigt, selv om reglerne foreskriver at de skal. Om dette jævnlige forekommende fænomen sker med vilje eller ej lader sig ikke påvise. Hvad værre er: En person med klodset rulleteknik vil med urette kunne blive beskyldt for at ville snyde, uden at have dette til hensigt. What to do? Muligheden for denne form for snyd er i virkeligheden et vægtigt argument for at spille med *baffleboks*, som er en anordning man hælder terningerne igennem på deres vej ned på brættet, som umuliggør denne form for snyd. Indtil videre er det stort set kun John Bazigos der går ind for at bruge *bafflebox* i Danmark. Brugen af *bafflebox* eller ej har tilmed forårsaget en del kontroverser, som må skyldes manglende forståelse for *baffleboksens* fortrinlige effekt.

EN RIGTIG HUSTLER

Mr. Backgammon himself - Chris Ternel- blev i forrige århundrede angiveligt snydt af en tilrejsende udenlandsk hustler, som kunne den kunst under rystningen at få én terning i koppen til at lyde som to, ved at lade den enlige terning ramme en særlig ring placeret på fingeren over bageret. Den anden terning blev uden at modstanderen anede uråd med stor behændighed lagt på brættet direkte fra den finger, som holdt på den bag bageret, og visende præcis det, som situationen kaldte på. Denne hustler ramte alle skud efter behag. Desværre for pengepungen gik der en rum tid inden Chris fik øje på teknikken. Bevise det kunne Mr. Ternel ikke, for det ville have krævet en videooptagelse, så vi må tage Chris's ord for det. Men lignende teknikker fra vestkysthustlere i USA er beskrevet af Danny Kleinman. Heldigvis er der nok langt imellem at den slags plattenslagere lægger vejen forbi dannevang

MAGNETER ELLER EJ

På et tidspunkt gik der dog rygter om, at John Bazigos havde magneter i sit spil og magnetisk materiale i sine terninger. Rygterne florerede kort tid efter at John ankom til den danske backgammons scene. Angiveligt kunne John på kommando slå flere på hinanden følgende pas 6 og

pas 5 slag. Rygterne om magneterne var så standhaftige, at jeg fik lyst til at studere dem ved selvsyn. Jeg satte mig ned i Johns gammonbod ved Helligåndkirken på Strøget forberedt på at drukne i byger af høje pas-slag. Jeg ville se dem, nu jeg havde hørt så meget om dem! Gerne serier af dem. Desværre for historien indfandt de sig ikke! Jeg tabte ganske vist en grov skilling, men ikke ved at John løb okkulte løbespil hjem.

Siden hen har jeg spillet meget med John Bazigos. Om sommeren har vi næsten spillet en lille session dagligt i 4-5 år. Vi nøjes med 10 spil om dagen. Ikke så meget på grund af magneter, men nok nærmere fordi jeg siden er kommet på plus, trods magneterne. Så magneterne må være godt slidte? Eller også er de slukkede? Eller også har de aldrig været der?

At John har præsteret at vinde DM 2 år i træk - tilmed under brug af forskellige gammonspil- kunne principielt skyldes andet end magneter. Kunne det tænkes at John er en fænomenal stærk turneringsspiller? Kunne det tænkes at manden har mere rutine end flere divisionshold tilsammen? Kunne det tænkes at John spiller cafeturnering 6 aftener om ugen og om sommeren sidder flittigt på Strøget, fordi han elsker at spille backgammon nærmere end for at lufte sine magneter og flå folk med dem? Kunne de tænkes, at John Bazigos ikke behøver at benytte magneter, aldrig har benyttet magneter, og selv hvis han ville benytte magneter slet ikke besider disse? Eller er der noget om de der magneter? Hvilket i givet fald rejser en lang række spørgsmål: Hvor ligger den magnet-brædts-fabrik? Hvordan laver man selv et magnet-brædt? Hvordan bruger man egentligt et magnetisk gammonbrædt? Hvor sidder kontakten? Skal DBgF ikke forhandle disse spil, så vi alle kan få os et magnet-brædt? Hvor man slipper af med sin paranoia mod at blive snydt er en helt anden historie.....

Sport eller spil

Lars B. Jørgensen

Spørgsmålet om, hvorvidt backgammon minder om eller adskiller sig fra andre sportsgrene, bliver stillet med jævne mellemrum - også i nærværende tryksag. Det er et relevant spørgsmål. Og når folk spørger, er det ikke sjældent forholdet mellem held og dygtighed, der sigtes til. For qua tilstedeværelsen af terninger til at kuldaste spillets iboende logik, nyder backgammon en særstilling i forhold til så godt som enhver anden form for sport, det bør stå klart for de fleste. Med andre ord: Heldet spiller ind. Og det endda i ganske betragtelig, ja perverteret grad, hvis man sammenligner med et så knusende komplekst, stringent og vidensbaseret spil som skak, hvor retfærdigheden altid sker fyldest og den bedste spiller vinder.

Det gør selvsamme spiller vel også i backgammon. Men jeg vil vove den påstand, at det tager betydeligt længere tid at føre bevis for sin teoretiske, taktiske og psykologiske overlegenhed i backgammon end i nogen anden sportsgren. Sådan er det, fordi heldfaktoren meget ofte griber forstyrrende ind i processen. Efter at have spillet turneringsbackgammon i mere end ti år, er det en erkendelse og et grundvilkår, man skal have lært at leve med. Og det gør jeg så, selv om det til tider kan være forbandet hårdt at stå model til. Mange af os gammon-tosser har prøvet at dyrke "rigtig" sport på et vist niveau. Og de fleste vil som undertegnede have oplevet, hvordan det hårde træningsslid bærer lønnen i sig selv. At den indsats man laver på træningsbanen næsten som på kommando kan føres ud i praksis og at resultaterne kommer som en naturlig følge af forbedret teknik, taktisk forståelse, mental råstyrke, fysisk udholdenhed, erfaring og så videre. Selvfølgelig kan der inden for denne eller hin sportsgren opleves perioder, hvor det ikke kører af årsager, der skal søges i manglende held og/eller dårlig timing. Det være sig, at der populært sagt er mere stolpe ud end ind på fodboldbanen, hvor bolden som bekendt er rund og alt kan ske. Det være sig, at man lige netop ikke rammer linierne på tennisbanen med sine ellers solide grundslag, at putningen driller på golfbanens grumme greens eller at man måske gamblede og ikke gik med i det rigtige udbrud i cykkelløbet på en dag, hvor kræfter og formkurve ellers lå til en plads på podiet. Men når alt kommer til alt, er der

dog et rimeligt forhold mellem talentets omfang, den samlede træningsmængde og de faktiske resultater.

Den legendariske tennisspiller Bjørn Borg blev på et tidspunkt bedt om at kommentere, hvorvidt han var mere heldig end mange af sine konkurrenter, der ikke var helt så skarpe i spillet helt ud til det yderste af linierne. Borg replicerede tørt, at jo mere han trænede, desto oftere lykkedes han med at ramme linierne med sine gyldne passerslag

Sådan hænger tingene ikke helt sammen i backgammon og det er både spillets forbandelse og charme. Selv de spillere, der tilhører den absolutte elite, må realistisk set operere med at tabe godt og vel hver tredje kamp, de spiller. Ofte endda til modstandere, de i alle spillets facetter er langt overlegne. Og hvor ovennævnte Bjørn Borg kunne straffe sine modstanderes dårlige returneringer og gumptetunge benarbejde, må mange dygtige gammonspillere tage til takke med slatne slag, som ikke her og nu er i stand til at sætte deres ærede modstanders dårlige spil til vægs efter fortjeneste. Langt de fleste af os kender fornemmelsen. Og det kan være uendelig svært og frustrerende at rumme eller acceptere for mange af os.

Alligevel bliver de fleste af os jo hængende år efter år, fordi det lunefulde også kan fremkalde vantro smil og demonstrere et element af spænding og forudsigelighed som ingen andre steder i sportens vide verden. Desuden bliver så godt som alle backgammonspillere bedre til at tabe med årene og det kan der vel også være noget særdeles nyttigt i. Desuden kan man i øvrigt altid bruge det gamle mundheld om, at held jo også er noget, man opsøger.

Måske i næste turnering eller næste igen....

Oslo Backgammonklubb invites you to the 8th annual

OSLO OPEN

Welcome to Oslo and Vika Atrium 25 - 27 May 2001

Added prize money NOK 10.000 + sponsor prizes!

All amounts in NOK.

<u>Flight</u>	<u>Entry Fee</u>	<u>Registration</u>
Championship	1800	200
Advanced Int.	600	100
Intermediate	150	50
Beginner (cubeless)	0	50

Side events:

Team Event, President's tourney, Jackpost, Player Auction

TIME SCHEDULE

Friday 25 May

18.00 Doors open
19.30 Team Event
20.00 Side Events

Saturday 26 May

11.00 Doors open
11.00 Registration
12.00 Registration ends
12.15 Public draw
12.30 Oslo Open starts
16.30 Player auction

Sunday 27 May

11.30 Doors open
12.00 Consolation continues
13.00 Semi-finals
13.30 Last Chance
20.00 Prize Award Ceremony

Hotel accomodation:

Rainbow Vika Atrium Hotell is located in the same building as the tournament.
A limited number of rooms are reserved for Oslo Open participants at discounted prices.
Reservations must be made prior to 4 May. Please state reference number 1946550
Address: Munkedamsveien 45, 0250 Oslo, Norway,
Phone: +47 228 33 300 / E-mail: vikaa@online.no

Sponsors:

Biljardexperten, BGshop, Oasya, A & K Klassische Spiele, Dockside Café og Bar,
Havstad Tinn, Marmaris Fukt - grønnsaker, Underholdningsservice, Last Train Bar & Scene

For further information please see <http://www.nbgf.no/obgk/OsloOpen/>
or contact tournament director Marianne Husum +47 223 60 966 / marhusum@online.no
Oslo Open is an annual event organized by Oslo Backgammonklubb

1. KONVENTIONEN

1.1 Fortolkning

Turneringsreglerne kan og skal ikke regulere alle tænkelige situationer, der måtte opstå i spillet. De fratager ikke turneringslederen dømmekraften og retten til at finde en retfærdig løsning, der netop passer til den konkrete sag.

1.2 Omfang

1. BACKGAMMONREGLER. De af Dansk Backgammon Forbund godkendte backgammonregler gælder i alle af Dansk Backgammon Forbund godkendte turneringer. Turneringsledere og/eller spillere må ikke anvende andre end de gældende backgammonregler.

2. TURNERINGSREGLER. Nærværende turneringsregler gælder i alle af Dansk Backgammon Forbund godkendte turneringer. Turneringsledere og/eller spillere må ikke anvende andre end nærværende turneringsregler.

3. TAKT.

1) Generelt. Turneringsledere og spillere forventes, i overensstemmelse med spillets ånd, at udvise en høj grad af sportslig og hensynsfuld optræden.

2) Håndtering af udstyr. Spillerne skal behandle det anvendte udstyr ordentligt. Upassende behandling af det anvendte udstyr kan resultere i diskvalifikation.

4. STRAF. Hvis en spiller overtræder § 1.2, stk. 1-3, kan det føre til diskvalifikation og bortvisning. I særlige tilfælde kan spilleren idømmes tidsbestemt karantæne. Hvis en turneringsleder overtræder § 1.2, stk. 1-3, kan denne få frataget retten til at fungere som turneringsleder.

5. DISPENSATION. Dispensation fra § 1.2, stk. 1-2 kan opnås, hvis følgende tre kriterier er opfyldt: 1) Der skal være tale om et specielt turneringsformat, som nødvendiggør anvendelsen af andre regler. 2) Der skal indhentes tilladelse fra Dansk Backgammon Forbund. 3) Det skal i forbindelse med turneringsindbydelsen offentliggøres efter hvilke regler, turneringen afvikles.

1.3 Personale

1. TURNERINGSLEDERE. Turneringen skal overvåges af én eller flere kyndige og uvildige turneringsledere.

2. TURNERINGSKOMITÉ. En turneringskomité kan nedsættes efter behov jf. § 5.2. Turneringskomitéen skal bestå af tre eller fem kyndige og uvildige backgammonspillere. En turneringsleder, der er tilknyttet turneringen, må ikke være en del af turneringskomitéen.

3. OBSERVATØR. Turneringslederen kan, på eget initiativ eller efter anmodning fra en spiller, udnævne en observator til at overvåge en kamp. Observatoren har fuld bemyndigelse til at beskytte spillerne mod ulovligheder. Turneringslederen kan opkræve et gebyr hos spillerne, hvis en observator udnævnes.

1.4 Tilmeldinger

1. GODKENDELSE. Alle tilmeldinger skal godkendes af turneringslederen. Udelukkelse kan ske uden at meddele en begrundelse.

2. ANVISNING TIL HØJERE RÆKKE. I tilfælde af at en turnering afvikles i mere end én række, kan en deltager

udelukkes fra en lavere række og anvises til en højere række.

3. INDBERETNING. Såfremt turneringslederen har udelukket en person fra deltagelse efter § 1.4, stk. 1 eller anvist en deltager til en højere række efter § 1.4, stk. 2, skal turneringslederen, straks efter turneringen er færdigspillet, indberette dette til Dansk Backgammon Forbund med angivelse af begrundelse for beslutningen.

1.5 Sprog

De officielle turneringsprog i internationale turneringer er engelsk og dansk. I nationale turneringer er det officielle turneringsprog dansk. Mellem spillere og/eller tilskuere er det, så længe kampen spilles, ikke tilladt at tale andre sprog end de nævnte.

1.6 Tilskuere

1. GENERELT. Tilskuere skal overvære kampen i stilhed. Tilskuere må ikke henlede opmærksomheden på eventuelle fejl i spillet, ligesom de ikke må kommentere spillet. Dog kan tilskuere gøre turneringslederen opmærksom på tilfælde af snyd.

2. SIGNALERING OG ANDEN HJÆLP. Når en kamp er begyndt, må ingen tilskuer sende signaler eller på anden måde hjælpe spillerne.

3. STRAF. Overtrædelse af § 1.6, stk. 1-2 kan føre til diskvalifikation og bortvisning af de involverede tilskuere. I særlige tilfælde kan der idømmes tidsbestemt karantæne.

4. ANMODNING. Enhver spiller kan anmode turneringslederen om, at én eller flere tilskuere bliver bortvist fra at overvære kampen.

5. INDBERETNING. Såfremt turneringslederen har diskvalificeret og/eller bortvist en tilskuer efter § 1.6, stk. 3, skal turneringslederen, straks efter at turneringen er færdigspillet, indberette dette til Dansk Backgammon Forbund med angivelse af begrundelse for beslutningen.

1.7 Hjælpemidler, signalering og anden hjælp

1. GENERELT. Når en kamp er begyndt, må ingen af spillerne gøre brug af elektroniske, mekaniske, skriftlige eller andre hjælpemidler, udover hvad der er nødvendigt for at føre scorekort.

2. SIGNALERING OG ANDEN HJÆLP. Når en kamp er begyndt, må ingen af spillerne modtage signaler eller anden hjælp fra tilskuere.

3. STRAF. Overtrædelse af § 1.7, stk. 1-2 kan føre til diskvalifikation og bortvisning af spilleren. I særlige tilfælde kan der idømmes tidsbestemt karantæne.

4. ANMODNING. Enhver spiller kan anmode turneringslederen om, at resten af en igangværende kamp overvåges af en observatør.

5. INDBERETNING. Såfremt turneringslederen har diskvalificeret og bortvist en spiller efter § 1.7, stk. 3, skal turneringslederen, straks efter at turneringen er færdigspillet, indberette dette til Dansk Backgammon Forbund med angivelse af begrundelse for beslutningen.

2. REGULATIVER

2.1 Sted

Alle kampe skal spilles på de turneringsarealer, der er udpeget af turneringslederen. Enhver spiller kan kræve, at vedkommendes kamp spilles i et ikke-rygerlokale, hvis et sådant findes.

2.2 Starttidspunkt og pauser

1. STARTTIDSPUNKT. Alle kampe skal starte på de angivne tidspunkter.

2. PAUSER. Hver spiller er berettiget til et antal pauser af 5 minutters varighed. I kampe op til 9 point: En pause. I kampe på 11-13 point: To pauser. I kampe på 15-19 point: Tre pauser. I kampe over 19 point: Fire pauser. Pausen skal holdes mellem to partier.

3. DISPENSATION. Turneringslederen kan i særlige tilfælde efter en konkret vurdering dispensere fra § 2.2, stk. 1-2, såfremt specielle hensyn til den ene eller begge spillere taler herfor. Turneringslederen kan i kampe af særlig betydning dispensere fra § 2.2, stk. 1-2.

4. STRAF. Overtrædelse af reglerne om starttidspunkt og pauser vil medføre tildeling af strafpoint. Ét strafpoint tildeles, hvis en spiller endnu ikke 5 minutter efter starttidspunktet, har indfundet sig og påbegyndt spillet. Herefter tildeles der yderligere ét strafpoint for hvert femte minuts forsinkelse. Når en spiller har tabt, hvad der svarer til halvdelen af kamplængden i strafpoint, er kampen tabt. For at undgå sanktioner, skal man sikre sig turneringslederens accept, hvis man mellem to kampe forlader turneringsarealerne i mere end 10 minutter. Såfremt en spiller tildeles strafpoint for overtrædelse af § 2.2, stk. 1, og kampen afvikles med brug af spilleur, regnes kampen som igangværende og tidskontrol beregnes efter § 3.5, stk. 6.

2.3 Langsomt spil

1. STRAF. Hvis turneringslederen vurderer, at en kamp bliver afviklet i et urimeligt langsomt tempo, kan turneringslederen vælge følgende sanktioner:

1) Resten af kampen afvikles med brug af spilleur.

2) Give en advarsel. Hvis det urimeligt langsomme tempo herefter stadig opretholdes, kan turneringslederen tildele strafpoint.

2. ANMODNING. Enhver spiller kan anmode turneringslederen om, at resten af en igangværende kamp afvikles med brug af spilleur, eller at der udnævnes en observatør til at overvåge kampen.

2.4 Tilfældige og gyldige slag

1. STRAF. Hvis turneringslederen vurderer, at en spiller overtræder bestemmelserne i § 4.1, stk. 1 eller § 4.1, stk. 4, nr. 1, kan turneringslederen bestemme, at resten af en igangværende kamp afvikles med brug af terningblander.

2. ANMODNING. Enhver spiller kan anmode turneringslederen om, at resten af en igangværende kamp afvikles med terningblander, eller at der udnævnes en observatør til at overvåge kampen.

3. FORBEREDELSE

3.1 Brættet

Enhver spiller kan kræve, at der, når dette er tilgængeligt, anvendes et bræt på minimum 44 cm x 55 cm og maksimum 66 cm x 88 cm. Bliver et bræt med disse mål først tilgængeligt efter, kampen er igangsat, kan spilleren kræve det anvendte bræt udskiftet. Før kampen starter, skal alle terninger og dobleterninger, som ikke anvendes, fjernes fra brættet.

3.2 Bægre

Enhver spiller kan kræve, at der, når dette er tilgængeligt, anvendes bægre med indvendig kant fremfor bægre uden indvendig kant. Bliver bægre med indvendig kant først tilgængelige efter, kampen er igangsat, kan spilleren kræve de anvendte bægre udskiftet.

3.3 Terninger

1. GENERELT. Enhver spiller kan kræve, at der, når dette er tilgængeligt, anvendes præcisionsterninger fremfor alle andre terninger. Bliver præcisionsterninger først tilgængelige efter, kampen er igangsat, kan spilleren kræve de anvendte terninger udskiftet.

2. I KAMPE AFVIKLET UDEN BRUG AF SPILLEUR. Spillerne skal udvælge fire terninger. Disse skal benyttes kampen igennem med undtagelse af situationerne beskrevet i § 3.3, stk. 1 og § 3.8. Hver spiller skal bruge to terninger.

3. I KAMPE AFVIKLET MED BRUG AF SPILLEUR. Spillerne skal udvælge fire terninger. Disse skal benyttes kampen igennem med undtagelse af situationerne beskrevet i § 3.3, stk. 1 og § 3.7. Kun to terninger bruges i hvert parti. Dog skal der altid være fire terninger ved brættet, således at terningbytte er muligt.

3.4 Terningblander

1. SITUATIONER. Backgammonkampe med terningblander kan forekomme som option, præference, obligation eller straf.

1) Option. I enhver turnering kan spillerne, hvis de er enige, vælge at afvikle kampen med brug af terningblander.

2) Præference. Enhver spiller kan kræve, at kampen afvikles med brug af terningblander, såfremt det i forbindelse med turneringsindbydelsen er offentliggjort, at turneringen eller dele af turneringen afvikles med terningblanderpræference.

3) Obligation. Spillerne er forpligtet til at afvikle kampen med brug af terningblander, såfremt det i forbindelse med turneringsindbydelsen er offentliggjort, at turneringen eller dele af turneringen afvikles med terningblanderobligation.

4) Straf. I enhver turnering er spillerne forpligtet til at afvikle resten af en igangværende kamp med brug af terningblander, hvis turneringslederen bestemmer dette i henhold til § 2.4.

2. DISPENSATION. Turneringslederen kan i særlige tilfælde efter en konkret vurdering dispensere fra § 3.4, stk. 1, nr. 2-3, såfremt specielle hensyn til den ene eller begge spillere taler herfor.

3. KONSTRUKTION OG GODKENDELSE. Terningblanderen skal være ordentligt konstrueret. Hvis en spiller kræver det, skal terningblanderen godkendes af turneringslederen, før kampen påbegyndes.

4. PLACERING. Såfremt der anvendes terningblander, skal den placeres på modsatte side af spillernes indre hjemland.

3.5 Spilleur

1. SITUATIONER. Backgammonkampe med spilleur kan forekomme som option, præference, obligation eller straf.

1) Option. I enhver turnering kan spillerne, hvis de er enige, vælge at afvikle kampen med brug af spilleur.

2) Præference. Enhver spiller kan kræve, at kampen afvikles med brug af spilleur, såfremt det i forbindelse med

turneringsindbydelsen er offentliggjort, at turneringen eller dele af turneringen afvikles med urpræference.

3) Obligation. Spillerne er forpligtet til at afvikle kampen med brug af spilleur, såfremt det i forbindelse med turneringsindbydelsen er offentliggjort, at turneringen eller dele af turneringen afvikles med urobligation.

4) Straf. I enhver turnering er spillerne forpligtet til at afvikle resten af en igangværende kamp med brug af spilleur, hvis turneringslederen bestemmer dette i henhold til § 2.3.

2.2. DISPENSATION

2. DISPENSATION. Turneringslederen kan i særlige tilfælde efter en konkret vurdering dispensere fra § 3.5, stk. 1, nr. 2-3, såfremt specielle hensyn til den ene eller begge spillere taler herfor.

3. KONSTRUKTION OG GODKENDELSE. Spilleuret skal være ordentligt konstrueret. Hvis en spiller kræver det, skal spilleuret godkendes af turneringslederen, før kampen påbegyndes.

4. PLACERING. Såfremt der anvendes spilleur, skal det placeres i samme side som spillernes indre hjemland.

5. INDSTILLING AF SPILLEUR.

1) Analoge spilleure. For et analogt spilleur gælder, at dette i alle kampe stilles, så faldvingen falder på en hel time. I en 65 minutters kamp kan uret fx stilles på 04:55, så faldvingen falder klokken 06:00. I en 45 minutters kamp kan uret stilles på klokken 05:15, så faldvingen falder klokken 06:00. Begge spilleres ur skal være indstillet til at starte på samme tidspunkt.

2) Digitale spilleure. For et digitalt spilleur gælder, at dette i alle kampe stilles, så tiden tæller ned til 0:00. Fx skal uret i en 65 minutters kamp stilles på 01:05, så der tælles ned til 0:00. Begge spilleres ur skal være indstillet til at starte nedtællingen fra samme tid.

6. TIDSKONTROL. I en kamp, som afvikles med brug af spilleur under de i § 3.5, stk. 1, nr. 1-4 nævnte situationer, tildeles hver spiller et antal minutter, afhængig af kampens længde, efter nedenstående tabel. I kampe udover hvad der er beskrevet i tabellen, anvendes følgende formel til beregning af det antal minutter, hver spiller tildeles, hvor RA er det antal point, den ene spiller mangler i at vinde kampen, og RB er det antal point, den anden spiller mangler i at vinde kampen: $((RA+RB)/2)*5+10$.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	15	18	20	23	25	28	30	33	35	38	40	43	45	48	50	53	55
2		20	23	25	28	30	33	35	38	40	43	45	48	50	53	55	58
3			25	28	30	33	35	38	40	43	45	48	50	53	55	58	60
4				30	33	35	38	40	43	45	48	50	53	55	58	60	63
5					35	38	40	43	45	48	50	53	55	58	60	63	65
6						40	43	45	48	50	53	55	58	60	63	65	68
7							45	48	50	53	55	58	60	63	65	68	70
8								50	53	55	58	60	63	65	68	70	73
9									55	58	60	63	65	68	70	73	75
10										60	63	65	68	70	73	75	78
11											65	68	70	73	75	78	80
12												70	73	75	78	80	83
13													75	78	80	83	85
14														80	83	85	88
15															85	88	90
16																90	93
17																	95

Note: I spalten til venstre er vist det antal point, som den ene spiller mangler i at vinde kampen. I den øverste række er vist det antal point, som den anden spiller mangler i at vinde kampen. I tabellen er angivet det antal minutter, som hver spiller tildeles afhængig af det antal point, spillerne mangler i at vinde kampen.

3.6 Præferencer

Hvis det viser sig nødvendigt, skal såvel valg af siddeplads, backgammonbræt, spilleretning, brikker, terninger, terningblander og spilleur bestemmes efter kast med terningerne forud for kampens start.

3.7 Udskiftning af udstyr

1. GENERELT. Turneringslederen kan til enhver tid udskifte det anvendte udstyr. Spillerne kan under en igangværende kamp kun udskifte det anvendte udstyr, hvis det er defekt, eller hvis de er enige herom, eller hvis betingelserne, som beskrevet under § 3.1, § 3.2 eller 3.3, stk. 1, er opfyldt.

2. SPECIELT OM SPILLEUR. Et spilleur med åbenbare fejl skal straks udskiftes. Turneringslederen skal stille tiden på det nye spilleur efter sit bedste skøn.

3.8 Notation og filmoptagelse

Turneringslederen kan, på eget initiativ eller efter opfordring fra en spiller, udnævne en tredje person til at notere eller filmoptage kampen.

4. SELVE SPILLET

4.1 Terninger og slag

1. TILFÆLDIGE SLAG. Terningerne er udelukkende et middel til at opnå tilfældige numre mellem 1 og 6. Enhver anden brug af terningerne er et brud mod reglerne og ånden i backgammon.

2. HÅNDTERING AF TERNINGER. Det er ikke tilladt at berøre terninger, som befinder sig på brættet. Dog er det tilladt at flytte sine egne terninger for at skaffe plads til at flytte sine brikker, hvis man forinden gør modstanderen opmærksom på det.

3. TERNINGBYTTE. Enhver spiller kan kræve, at alle fire terninger bliver blandet forud for starten af hvert parti. I så fald ryster den spiller, der kræver terningerne blandet, alle fire terninger i et bæger og ruller dem ud. Derefter vælger spillerne på skift en terning, hvor den spiller der ikke krævede terningerne blandet, vælger den første.

4. GYLDIGE SLAG - INDLEDNING AF TUR.

1) I kampe afviklet uden brug af terningblander. Et gyldigt slag består i, at terningerne rystes grundigt i et bæger, hvorefter de ruller ud af bægre, uden at terningerne rører spillerens hånd, og uden at bægre rører spilleunderlaget, således at terningerne kan hoppe og rulle frit. Begge terninger skal efter slaget ligge fladt mod brættet i den halvdel, der ligger til højre for baren, ellers skal begge terninger slås om. Spilleren kan dog slå til venstre for baren, hvis modstanderen giver sin tilladelse. Hvis en spiller har fået tilladelse til at slå til venstre for baren, må spilleren kun slå til højre for baren efter, at spilleren har gjort modstanderen opmærksom herpå. Tilladelsen til at slå til venstre for baren ophører, når spilleren har gjort opmærksom på, at spilleren vil slå til højre for baren eller når partiet er færdigspillet.

2) I kampe afviklet med brug terningblander. Et gyldigt slag består i, at terningerne rystes grundigt i et bæger, hvorefter de ruller ud af bægre ned igennem terningblander, uden at terningerne rører spillerens hånd. Begge terninger skal efter slaget ligge fladt mod brættet i den halvdel, der ligger nærmest terningblander, ellers skal begge terninger slås om.

5. FOR TIDLIG HANDLING.

1) Generelt. Hvis en spiller ruller før, modstanderen har afsluttet sin tur, skal spilleren kun rulle om, hvis modstanderen kræver det.

2) I kampe afviklet med brug af spilleur. Hvis spiller B samler terningerne op, før spiller A har afsluttet sin tur, bliver

spiller B tildelt en tidsstraf på 30 sekunder. Krav om tildeling af tidsstraf fremsættes ved, at spiller A, efter at have rykket færdig, stopper uret og forelægger spiller B fakta. Når spilleren har accepteret fakta, effektueres straffen ved, at spiller A starter spiller Bs ur. Efter 30 sekunder kan spiller B indlede sin tur.

6. AFSLUTNING AF TUR.

- 1) I kampe afviklet uden brug af spilleur. Spilleren afslutter sin tur ved at løfte én eller begge terninger.
- 2) I kampe afviklet med brug af spillerur. Spilleren afslutter sin tur ved at trykke på knappen på sin side af spilleuret. Spilleren skal også afslutte sin tur ved at trykke på knappen i de tilfælde, hvor modstanderen ikke lovligt kan rykke eller doble. Terningerne må ikke samles op, da modstanderen skal bruge dem. Gøres dette alligevel, og har man samtidig sat modstanderens ur igang, må denne stoppe uret og foretage næste slag og ryk og overveje en dobling, uden at uret går.

4.2 Brikker og brikryk

1. BRIKRYK. Spillerne skal rykke tydeligt og kun benytte én hånd til at flytte brikkerne. Spillerne skal flytte eventuelle brikker ind fra baren, førend andre brikker rykkes.

2. HÅNDBETING AF BRIKKER. En spiller må ikke berøre sine egne eller modstanderens brikker, mens det er modstanderens tur. Brikker, der er blevet ramt, skal forblive på baren, indtil de lovligt bliver bragt i spil igen. Brikker, der er blevet fjernet fra spillet, skal holdes helt ude af brættet i resten af partiet.

3. ULOVLIGE RYK.

1) Generelt. Hvis en spiller bliver opmærksom på, at modstanderen har foretaget et ulovligt ryk, kan spilleren enten acceptere rykket, som det er foretaget, eller kræve, at modstanderen rykker om i overensstemmelse med, hvad terningerne viste.

2) Accept/omryk af ulovlige ryk i kampe afviklet uden brug af spilleur. Accept af et ulovligt ryk sker ved, at spilleren indleder sin tur. Krav om omryk fremsættes ved at forelægge modstanderen fakta. Når modstanderen har accepteret fakta, skal denne genplacere terningerne på brættet, så de viser den korrekte værdi, og rykke om.

3) Accept/omryk af ulovlige ryk i kampe afviklet med brug af spilleur. Accept af et ulovligt ryk sker ved, at spilleren indleder sin tur. Krav om omryk fremsættes ved at stoppe uret og forelægge modstanderen fakta. Når modstanderen har accepteret fakta, skal spilleren genstarte uret, hvorefter modstanderen rykker om.

4. FEJL I STARTOPSTILLINGEN. Hvis en fejl i startopstillingen opdages efter, at den spiller der startede, har påbegyndt sin anden tur, betragtes startopstillingen som gældende på trods af fejlen. En spiller der starter med færre end 15 brikker, kan derfor stadig tabe gammon eller backgammon. Hvis fejlen opdages før, den spiller der startede, har påbegyndt sin anden tur, skal startopstillingen, såfremt det er muligt, bringes i overensstemmelse med den korrekte startopstilling.

4.3 Spilleur

1. HÅNDBETING AF SPILLEUR. Spillerne skal stoppe og starte uret med den hånd, som de bruger til at rykke brikkerne.

2. STOP AF SPILLEUR. Det er kun tilladt at stoppe spilleuret i nedenstående otte situationer:

1) Når et spil er spillet til ende.

2) Under pauser. Begge spillere skal nedskrive tiden på spilleuret på scorekortet, hvis én eller begge spillere forlader bordet, hvor kampen afvikles.

3) Hvis en terning ryger på gulvet.

4) Hvis turneringslederen tilkaldes.

5) Hvis en spiller har taget terningerne op, inden modstanderen har afsluttet sin tur, som beskrevet i § 4.1, stk. 5, nr. 2.

- 6) Hvis en spiller har taget terningerne op og startet modstanderens ur, som beskrevet i § 4.1, stk. 6, nr. 2.
- 7) Hvis en spiller kræver et ulovligt ryk eller et formodet ulovligt ryk omgjort, som beskrevet i § 4.2, stk. 3, nr. 3.
- 8) Hvis spiller A mener, at partiet er afgjort. Hvis spiller B er enig, noterer spillerne resultatet og starter næste parti. Er spiller B uenig, tilkaldes turneringslederen, som afgør tvisten. Hvis spiller B har ret, tildeles spiller B 5 minutter ekstra, spilleuret genstartes og partiet afsluttes.

3. TIDEN OPBRUGT

- 1) En spillers tid betragtes som opbrugt i det øjeblik, en af spillerne eller turneringslederen konstaterer det. Såfremt en spillers tid er opbrugt, stoppes spilleuret og turneringslederen tilkaldes. Hvis begge spilleres tid er opbrugt, og det er umuligt at afgøre hvilken spillers tid, der blev opbrugt først, skal resten af kampen afvikles uden brug af spilleur.
- 2) Første gang en spillers tid er opbrugt, tildeles modstanderen 2 point. Hvis dette betyder, at denne vinder kampen, er kampen ovre, og det parti der er i gang, skal ikke spilles færdigt. Undtagelse: Hvis en spillers tid er opbrugt, men spilleren er sikker på at vinde kampen, uanset hvad spillerne ruller fremover, vinder spilleren kampen.
- 3) Hvis kampen ikke bliver afgjort efter § 4.3, stk. 3, nr. 2, får begge spillere yderligere 5 minutter på spilleuret. Partiet fortsætter derefter.
- 4) Anden gang, og eventuelle yderligere gange, en spillers tid er opbrugt, tildeles modstanderen 1 point. Hvis dette betyder, at denne vinder kampen, er kampen ovre, og det parti der er i gang, skal ikke spilles færdigt. Undtagelse: Hvis en spillers tid er opbrugt, men spilleren er sikker på at vinde kampen, uanset hvad spillerne ruller fremover, vinder spilleren kampen.
- 5) Hvis kampen ikke bliver afgjort efter § 4.3, stk. 3, nr. 4, får begge spillere yderligere 5 minutter på spilleuret. Partiet fortsætter derefter.
- 6) Eventuel tidsstraf ændrer ikke på et igangværende partis status. Er det igangværende parti ikke et Crawfordparti før straffen, er det stadig ikke et Crawfordparti efter straffen, selv om modstanderen skulle nå en situation, hvor denne mangler 1 point.

4.4 Dobleterningen

1. OPSÆTNING AF DOBLETERNINGEN. Det er begge spilleres ansvar, at dobletningen ved begyndelsen af hvert parti er placeret midt mellem de to spillere med '1'- eller '64'-siden vendt opad. Som undtagelse gælder det, at dobletningen under et Crawfordparti skal fjernes helt fra brættet.
2. DOBLING. Spillerne må doble, når det er deres tur. Dog kun inden de kaster terningerne, og således ikke efter et ugyldigt slag. Spillerne doubler ved at dreje dobletningen og placere den på brættet, således at den viser dobleniveauet umiddelbart over det gældende, samt at sige "jeg doubler" eller ord af samme betydning. I kampe afviklet med brug af spilleur, skal spilleren tillige trykke på knappen på sin side af spilleuret, så modstanderen overvejer doblingen i egen tid. Dobletningen skal behandles med forsigtighed, da både verbale og fysiske handlinger kan tolkes som en dobling.
3. ACCEPT/DROP AF DOBLING. Spillerne accepterer en dobling ved at tage dobletningen over til sig selv og sige "jeg tager" eller ord af samme betydning. Dobletningen skal derefter placeres inden for brættets afgrænsning på den dobledes side af brættet, så den er synlig for begge spillere. Spillerne dropper ved, at sige "jeg dropper" eller ord af samme betydning. I kampe afviklet med brug af spilleur, skal spilleren tillige stoppe uret. Efter et drop opdateres scorekortet og et nyt parti påbegyndes. Dobletningen skal behandles med forsigtighed, da både verbale og fysiske handlinger kan tolkes som accept eller drop af en dobling.
4. CRAWFORDREGLLEN. Crawfordreglen gælder i alle kampe. I det første parti hvor en spiller mangler ét point i at vinde kampen, kan ingen af spillerne doble. Doubler en spiller alligevel, annulleres doblingen. I eventuelle følgende partier må

dobleterningen benyttes igen.

5. FOR TIDLIG HANDLING. Hvis en spiller doubler, før modstanderen har afsluttet sin tur, står doblingen ved magt, hvis den iøvrigt er gyldig. Modstanderen er berettiget til at afslutte sin tur med viden om den for tidligt foretagne dobling.

6. DOBLINGER TIL FORKERT NIVEAU. Hvis en spiller doubler eller accepterer/dropper en dobling på et forkert niveau, er doblingen eller accepten/droppet af doblingen gyldig, men dobleterningsniveauet skal bringes i overensstemmelse med, hvad der ville have været en korrekt dobling eller accept/drop af doblingen.

4.5 Fuldførelse

Alle partier og kampe skal spilles til ende, medmindre de bliver bragt til afslutning ved et drop af en dobling. Dog kan en spiller i et parti uden kontakt acceptere tab af et enkelt point, en gammon eller en backgammon. Spillerne må ikke, udover som nævnt i det forgående, aftale udkommet af point, parti eller kamp. Alle kampe skal spilles til den angivne pointsum. Overtrædelse af nærværende bestemmelse kan resultere i diskvalifikation af den ene eller begge spillere. I særlige tilfælde kan de implicerede parter idømmes tidsbestemt karantæne.

4.6 Rapportering af resultater

Vinderen af kampen skal umiddelbart efter kampens afslutning meddele resultatet til turneringslederen. Turneringslederen verificerer og offentliggør resultatet på turneringstavlen. Såfremt et fejlagtigt resultat er blevet offentliggjort, kan det rettes, hvis det sker inden, der er forløbet urimelig lang tid, og hvis ingen af spillerne har påbegyndt en efterfølgende kamp i turneringen.

4.7 Føre score

Hver spiller skal føre en løbende opgørelse over kampens score, ligesom der før hvert parti gensidigt skal meddeles kampens score spillerne imellem. Før et eventuelt Crawfordparti går igang, skal spillerne gensidigt meddele dette.

5. TVISTER

5.1. Klage

Såfremt der opstår en tvist mellem to spillere, skal disse lade terninger, brikker, dobleterning, scorekort m.m. ligge, uden at ændre noget, mens turneringslederen tilkaldes for at afgøre tvisten. Hvis den ene af spillerne samtidig er turneringsleder, skal en anden til turneringen knyttet turneringsleder afgøre tvisten. Er ingen anden turneringsleder tilknyttet turneringen, skal tvisten afgøres efter § 5.2.

5.2. Appel

Spillerne kan appellere turneringslederens afgørelse, men dette skal ske straks, mens en omgørelse kan ske i tide. En appel skal straks behandles af en turneringskomité. Turneringskomitéen kan omgøre turneringslederens afgørelse ved simpelt flertal. Denne bestemmelse udtømmer spillerens ret til appel.

5.3 Manglende efterlevelse af turneringsreglerne

Manglende efterlevelse af nærværende turneringsregler betyder, at en spiller står svagt i en eventuel tvist.

5.4 Vidneudsagn

Såvel turneringsleder som turneringskomité er forpligtet til at indhente relevante vidneudsagn og argumenter. En spiller er altid berettiget til at argumentere om fakta og regler. Tilskuere må ikke udtale sig, medmindre de anmodes herom af turneringslederen. Dog kan tilskuere gøre turneringslederen opmærksom på tilfælde af snyd.

5.5 Spillernes indberetningsret

En spiller kan indberette turneringskomitéens afgørelse til Dansk Backgammon Forbund, efter nærmere fastsatte retningslinjer,

som kan tage principiel stilling til tvisten. Dansk Backgammon Forbund kan endvidere, hvor der i nærværende turneringsregler eller andre regler er hjemmel til dette, idømme straf.

5.6 Turneringslederen og -komitéens indberetningspligt

Enhver afgørelse i en tvist skal, straks efter turneringen er færdigspillet, indberettes til Dansk Backgammon Forbund med en beskrivelse af hændelsesforløbet og angivelse af begrundelse for afgørelsen.

De nye turneringsregler: Kommentarer

Udvalget til Revision af Turneringsreglerne

De turneringsregler, der bliver spillet efter i Danmark, trådte i kraft i 1990. Reglerne adskiller sig ikke væsentligt fra de amerikanske regler, da der i det store hele er tale om en oversættelse af disse. Den eneste tilføjelse til turneringsreglerne skete i midten af 1990'erne, hvor det blev muligt for turneringsledere at anvende spilleur som straf overfor langsomt spil. I slutningen af 1999 blev der i DBGF nedsat et udvalg med det formål at revidere turneringsreglerne. Udviklingen havde vist, at reglerne på mange måder var utidsvarende, og samtidig var amerikanerne gået i gang med en revision af de amerikanske regler. Udvalget kom til at bestå af ca. 13 personer, som via e-mail diskuterede forbedringsforslag til reglerne. Det endte med et udkast, som blev overgivet til den bestyrelse, der trådte sammen efter landsrådet i april 2000. I november 2000 blev et nyt udvalg, bestående af tre personer, nedsat. Dette udvalg skulle foretage finpudsninger og aflevere et endeligt udkast til bestyrelsen. I februar 2001 blev det endelige udkast afleveret til bestyrelsen, som, i det store hele, accepterede udvalgets forslag til nye turneringsregler.

Resultatet er en gennemgribende ændring af de gældende turneringsregler, hvilket står i modsætning til det tilsvarende amerikanske udvalg, som kun ændrede de amerikanske turneringsregler på få punkter. De nye danske turneringsregler træder i kraft 1. juni 2001. Nedenfor er en gennemgang af de vigtigste ændringer.

Strukturelle ændringer

Reglerne for brug af spilleur, som tidligere var et tillæg til turneringsreglerne, er blevet indarbejdet i de generelle regler. Den vigtigste grund til det er, at anvendelsen af spilleur efterhånden er så almindelig, at urreglerne naturligt læses i sammenhæng med de generelle regler.

En anden strukturel ændring er, at nogle bestemmelser er flyttet til andre afsnit, og at bestemmelsernes rækkefølge generelt er blevet mere naturlig.

1. Konventionen

Afsnit 1.2 (Omfang) var tidligere et meget beskedent afsnit på to linjer. Udover en række præciseringer er der den vigtige tilføjelse, at man dispensere fra de anvendte backgammon- og turneringsregler, men at en række forudsætninger skal være opfyldt. Hvis disse forudsætninger ikke er opfyldt, er dispensation fra reglerne ikke muligt. Det er udvalgets holdning, at bestemmelsen kun bør finde anvendelse meget sjældent, og kun i tilfælde, hvor det er en forudsætning for afviklingen af turneringen.

Afsnit 1.3 (Personale) er udspecificeret. Samtidig er det fremhævet, at en person ikke kan være både turneringsleder og medlem af turneringskomitéen i samme turnering.

Af afsnit 1.4 (Tilmeldning) fremgår det, at turneringslederen til enhver tid kan udelukke en person fra deltagelse i turneringen eller anvise en person til en højere række. Samtidig har personen ikke krav på at få en begrundelse for udelukkelsen/

anvisningen. Til gengæld har turneringslederen pligt til at indberette udelukkelsen/anvisningen til DBgF med begrundelse for beslutningen.

Afsnittene 1.6 og 1.7 (tilskuere og hjælpemidler, signalering og anden hjælp) omhandler primært tilfælde af snyd blandt tilskuere (1.6) og spillere (1.7). Afsnittene bekræfter som sådan, hvad der ligger i spillets ånd: Backgammon er en kamp mellem to hære styret af to hærledere. Uvedkommen indblanding i denne kamp fra andre er et klart brud på reglerne, hvad enten det drejer sig om tilskueres hjælp, spillernes brug af forbudte hjælpemidler, eller chikane fra tilskuere eller mellem spillere. Det er i begge bestemmelser tilføjet, at turneringslederen skal indberette til DBgF, hvis han/hun gør brug af 1.6 eller 1.7.

Mobil- og hovedtelefoner er generelt at betragte som hjælpemidler, og det er derfor ikke tilladt at foretage og/eller modtage telefonopkald eller anvende hovedtelefoner under en igangværende kamp. I tilfælde af tvister vedrørende mobil- eller hovedtelefoner bør turneringslederen dog tage turneringens karakter i betragtning. I caféturneringer bør turneringslederen udvise en større fleksibilitet. Til gengæld bør turneringslederen, i tilfælde af tvister vedr. mobiltelefoner i mesterskabsturneringer og i kampe af særlig betydning, ikke tillade mobil- eller hovedtelefoner.

2. Regulativer

I afsnit 2.1 (Sted) er det tilføjet, at en spiller til enhver tid kan kræve, at kampen afviklet i et ikke-rygerlokale, hvis et sådan findes. Der ligger dermed også en opfordring til turneringsarrangører om altid at sikre, at backgammonspilleres ønske om at spille i ikke-rygerlokaler kan tilfredsstilles.

Det er i afsnit 2.2 (Starttidspunkt og pauser) præciseret hvor lange og hvor mange pauser, en spiller har krav på afhængig af kamplængde. Det fremgår også, at det muligt at give flere og/eller længere pauser, såfremt specielle hensyn til den ene eller begge spillere taler herfor. Det kunne fx være, hvis en spiller har et handicap, som vanskeliggør spillerens mobilitet. Paragraffen kan ikke bruges til at give rygere flere eller længere pauser.

Afsnit 2.3 (langsomt spil) og 2.4 (tilfældige og gyldige slag) giver turneringslederen en række sanktionsmuligheder i tilfælde, hvor turneringslederen vurderer, at en spiller enten spiller for langsomt eller ikke ruller terningerne korrekt. Det fremgår yderligere, at spillerne kan anmode turneringslederen om, at der anvendes spilleur, terningblander eller at der udnævnes en observator. Da der er tale om en anmodning, har spilleren ikke krav på dette.

3. Forberedelser

I afsnit 3 er der sket en lang række ændringer og tilføjelser. Både når det gælder brættet, bægre og terninger, kan en spiller nu kræve, at det anvendte udstyr udskiftes, hvis der dukker nyt udstyr op, der er af højere standard. Dvs., almindelige terninger kan udskiftes med præcisionsterningen, bægre uden indvendig kant kan udskiftes med bægre med indvendig kant, og et bræt, der ikke opfylder de korrekte mål, kan udskiftes med et bræt, der gør. Det betyder ikke, at man har ret til at skifte et gammelt bræt ud med et nyt.

Der er sket en videre adgang til at anvende terningblander i turneringer. Fx kan en turneringsleder kræve, at turneringen afvikles med præference eller obligatorisk brug af terningblander. En forudsætning for dette vil dog altid være, at det er offentliggjort i DBgFs medlemsblad, at der i den givne turnering gælder disse særlige regler. Det samme gælder for anvendelsen af spilleur. Det er endvidere præciseret, at spillerne, såfremt de er enige, kan afvikle deres kamp med brug af terningblander og/eller spilleur. Det betyder, at det i næste års holdturning, i rækker under elitedivisionen, er muligt for to spillere, såfremt de er enige, at afvikle deres kamp med brug af spilleur.

En meget vigtig bestemmelse, både når det drejer sig om terningblander og spilleur, er, at turneringslederen kan dispensere fra regler om præference og obligation i særlige tilfælde. Det vil typisk være i tilfælde, hvor den ene spiller har et handicap, som sætter ham/hende i disfavør, såfremt der anvendes terningblander/spilleur.

Det er i reglerne præciseret, hvor terningblander og spilleur skal placeres. Terningblander skal altid placeres i modsatte side af spillernes indre hjemland. Det skyldes, at terningerne dermed nemmere kan hoppe frit, da det i reglen er her, der er færrest brikker. Spilleuret skal placeres i samme side som spillernes indre hjemland. Det skyldes, at det oftest er i det område, spillerens hånd befinder sig, når spilleren har rykket færdig.

I afsnit 3.8 (notation og filmoptagelse) er det fremhævet, at en kamp kun kan noteres og/eller filmtages, hvis turneringslederen giver tilladelse. Der ligger heri, at en spiller ikke kan forhindre, at en kamp noteres/filmtages. Spillerne

må ikke selv foretage notation/filmoptagelse. Det skyldes dels hensynet til modtanderen, dels hensynet til turneringens afviklingen. I kampe afviklet med brug af spilleur, kan spilleren selv foretage notation/filmoptagelse, hvis modstanderen tillader det, men altid kun under forudsætning af, at notering og indstilling af filmkamera sker, mens spillerens ur løber. Dette gælder også indstilling af filmkamera mellem partier, hvor der ikke er pause.

4. Selve spillet

I afsnit 4.1.4 (gyldige slag –indledning af tur) er det præciseret, hvornår en spiller må slå til venstre for baren, og hvornår retten til at slå til venstre for baren ophører. Det fremgår, at man kun må slå til venstre for baren, når modstanderen har givet tilladelse hertil.

I afsnit 4.1.5 (for tidlig handling) fremgår det, at man, i kampe afviklet med brug af spilleur, ikke må samle terningerne op, før modstanderen har sat ens ur igang. Hvis man gør det alligevel, koster det en tidsstraf på 30 sekunder.

I afsnit 4.2.4 (brikker og brikryk) er fristen for at påpege fejl i startopstillingen nedsat således, at så snart den spiller, der startede partiet, har indledt sin 2. tur, er startopstillingen gyldig uanset, den er med fejl.

I afsnit 4.3.3 (spilleur) er det tilføjet, hvad man gør, hvis begge spilleres ur er løbet ud uden, at spillerne har bemærket det: I så fald færdigspilles kampen uden brug af spilleur.

Af afsnit 4.4.1 (dobleturningen) fremgår det, at dobleturningen skal fjernes fra brættet i Crawfordpartier. Det skyldes, at risikoen for at foretage ulovlige doblinger mindskes.

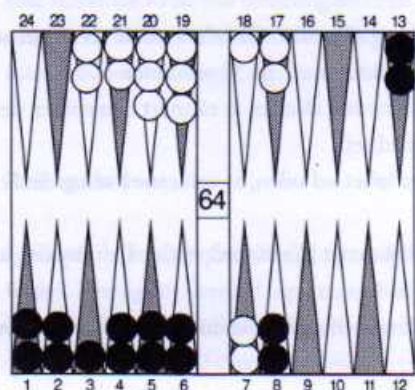
I afsnit 4.4.4 (dobleturningen) er Crawfordreglen præciseret. Det er for ingen af spillerne tilladt at doble i Crawfordpartiet. Hvis der doubles, annulleres doblingen, så vidt det er muligt.

5. Tvister

I afsnittet om tvister er det præciseret, hvilke rettigheder og pligter turneringsledere og spillere har. Da det for DBGFs turneringsudvalg er helt centralt, at kunne fastlægge praksis i sager vedr. uenighed om turneringsreglerne, er det nødvendigt, at turneringsledere indberetter afgørelser i tvister, hvor der er den mindste tvivl om reglerens klarhed.

Improve your backgammon!

John Bazigos



Position 3. Black (Peter Kristensen) on roll against The Matrix. Money session. The score is even.

Position 3 illustrates Snowie's above-mentioned "enough medium-sized ... errors in positional evaluation". Peter Christiansen, who was last year's third-place winner in the Carlsberg Cup, defended it as just an initial double in a proposition on Copenhagen's Strøget last summer against two other Danish players, one of whom had already fallen headlong into Trap 1 in the year of Snowie Professional Edition's first commercial release—i.e., 1998—and has remained there ever since. All versions of Snowie commercially released so far evaluate this position as not even an initial double, while it is actually both that and a redouble. Though the top playing-level of Snowie 3.2, for example, understands that immediately after (re)double/take, the on-roll player should

volunteer a blot immediately only on an immediate roll 54 or 53, with either of which it

- clears its midpoint,
- and hopes either
- to be missed, and then win the race easily,
- or to be hit, and then escape the opponent's prime, preferably via hitting and gammoning *en route*

□ and volunteer other extra immediate shots only on 61, which it plays 13/6,

it nevertheless squanders immediate rolls of, *inter alia*,

□ 23, 24, 25, and 34 by clearing the eight-point, instead of properly conserving numbers within its board until it either:

- runs from its midpoint with
 - (1) a doublet
 - (2) or some other appropriate number (such as only 16 or 35 or 45 in Position 3)
 - (3) or is legally forced to blot

□ and 33 by following 13/10(2)

- (1) with 8/5(2)
- (2) instead of with the admittedly ugly but correctly both bridging and conserving 5/2 4/1

and fails to realize on evaluation that even its top-level rollouts strongly support even the redouble! This analysis, though of only one late middle-game position, should nevertheless convince the reader that even the top level of Snowie 3.2 has far from fully appreciated the holding-game concepts of

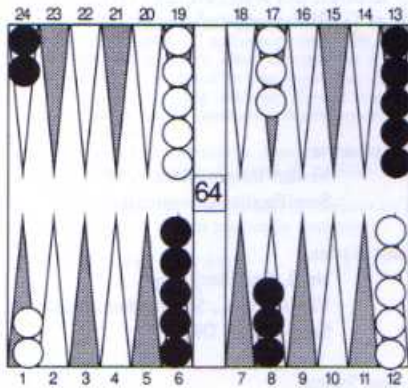
- bridging,
- conservation,
- and anticipatory doubling,

which, broadly construed, apply in varying degrees to all non-contact positions. It will, therefore, as an increasing function of the extent to which these three concepts apply to particular positions, tend to

- o miscalculate positions,
- o encourage errors in checker- and cube-play,
- o and discourage correct checker- and cube-plays.

Interestingly, the strong majority of players to whom I have presented Position 3 from the day that it occurred last summer to date, especially but not entirely bot-devo-

tees, failed to recognize it as a (re)double on their respective first responses.



Position 4. Money game. Black to play 64.

Position 4 illustrates Snowie's above-mentioned "many small ... errors in positional evaluation", even relative to the results of its top level of rollouts. Given that there exist only 15 player-independent possibilities for the value of the opening roll in backgammon, one might well expect full consistency between a strong bot's selection of its 15 corresponding opening-plays for non-match games and the bot's corresponding top-level rollout-results. Surprisingly, this consistency does not exist; for example, on an opening 64, Snowie 3.2's top evaluation-level ranks making the deuce-point third and rates it a 0.9% error, while its top rollout-level ranks making the deuce-point clear first. I have, for reasons including the following, believed this rollout-result continuously and progressively since late 1994, notwithstanding the invariably sophomoric denunciations of the move by, for example, self-proclaimed "world's best backgammon player" Bill Robertie:

1. In late 1994, JellyFish's creator Frederik Dahl provided me, as one of only a few JellyFish-testers worldwide, with numerous statistically significant rollout-results generated by a pre-release version of JellyFish 1.0, including making the deuce-point with the opening 64 as best.

2. I have replicated this result on the top rollout-level of release-versions 1.0, 2.0, and 3.0 of both JellyFish Analyzer and Snowie Professional Edition; though at the top respective play-levels of these 6 versions, only JellyFish Analyzer 1.0 played the point-making 64!

3. Among all the legal plays of an opening 64, only the deuce-maker makes a point, which stands the maker thereof in good stead in all aspects of the game:

a. In racing, it secures 10 pips, and thus an overall race-advantage of more than $(10-4)/8 = 3/4$ of a roll.

b. In attacking, it

i. leaves no immediate blots for the opponent to hit, as opposed to the two best alternative plays of 24/14 and 24/18 13/9 — which immediately leave 2 and 3 vulnerable blots, respectively,

ii. and yields an inner-board strength-advantage of 2 points versus 1, which, when one hits the opponent,

□ gives the opponent at least 3 more fanning numbers, including the normally excellent entering-roll of 22 in the opening phase of the game,
 □ brings one closer to an initial double when the opponent fans, etc.

c. In holding, the particular game's least developed yet backgammon's most general of these aspects, it

i. preserves an extra 6 relative to 24/18 13/9,
 ii. generally makes it easier for the first player and harder for the opponent to wait for a future clearing-roll,
 iii. and makes it safer for the first player and more dangerous for the opponent to try to escape without a clearing-roll,

d. Even in priming, which constitutes the play's aspect of least benefit,

i. making one's own deuce-point does not weaken one nearly as much as making one's ace-point,
 ii. and augmenting one's own inner-board (with a point other than one's ace-point) often proves beneficial, especially when a semi-prime consisting of one's 2-, 6-, and 8-points is augmented by one or more of the bar-, 5-, 4-, and even 3-points.

Problem 1.1.2: Snowie's evaluations of the size of errors in checker- and cube-plays are all normalized to a held 1-cube or an accepted 2-cube, while the actual equity-cost of each error in varies proportionately with the point-reading on the cube, and often critically so — sometimes leading prisoners of Trap 1 to complacency about horribly costly errors.

To be continued!

ÅRETS SPILLER 2000

Vær med til kåringen af den spiller, der i dine øjne bedst kan leve op til den ærefulde titel. Tidligere har det kun været deltagere ved Nordic Open, der har kunnet stemme, men nu kan alle medlemmer være med ved at faxe, maile eller poste deres stemmer på god gammeldags maner. Du skal stemme på op til 3 forskellige spillere i prioriteret rækkefølge, som vist på kuponen nedenfor. Vi skal have din stemme senest mandag den 16. april kl. 14, medmindre du afleverer den personligt på Hotel Marienlyst. Hvis du sender en mail skal du skrive til info@dbgf.dk med overskriften Arets Spiller.

Blandt stemmesedlerne trækker vi lod om et gavekort på 500,- kroner, der kan bruges i DBGFs butik. Kandidaterne, som hovedbestyrelsen har udvalgt i år er (i alfabetisk rækkefølge):

- | | | | |
|----------------------------|---|-------------------------|---|
| # 5072 John Bazigos | Vinder, Roskilde Open
Finalist, Solrød Open
Vinder DM
Nr. 3, DM i Lyn | # 10028 Tanja Lewis | Vinder intermediate, VM
Semifinalist Intermediate, NO |
| # 10258 Tobias Christensen | Semifinalist, World Cup Challenge
Semifinalist, Roskilde Open
Vinder Cons., Københavnmesterskaberne
Nr. 3, DM Mix
Vinder, DM Doubles
Vinder Sjællandsmesterskaberne
Finalist cons., Falster Nytårscup | # 11350 Klaus Rydeng | Nr. 3, Carlsberg Cup
Vinder cons., Sjællandsmesterskaberne
Semifinalist DM |
| # 3491 Nevzat Dogan | Vinder Centrebet Golden Dice Cup
Vinder Last Chance, Nordic Open
Finalist Consolation, Venedig | # 15 Klaus Switon | Finalist, Adv. Int., Nordic Open
Semifinalist, Ordrup Cup
Semifinalist, Falster Nytårscup |
| # 240 Michael Fardan | Finalist, Jyske Mesterskaber
Semifinalist, Nordic Open
Vinder cons., DM | # 2 Chris Ternel | Semifinalist, World Cup Challenge
Semifinalist, Jyske Mesterskaber |
| # 6804 John Hansen | Vinder cons., Solrød Open
Vinder, Falster Nytårscup | # 866 Peter Jes Thomsen | Vinder Nordic Open |
| # 8860 Torben Hasseriis | Vinder DM Doubles
Vinder Svendborg Open | # 18879 Lars Trabolt | Finalist, Svendborg Open
Vinder cons., Humlebæk Open
Vinder Fynske mesterskaber |
| # 582 Ken B. Henriksen | Vinder Carlsberg Cup
Vinder, Københavnmesterskaberne | | |
| # 7699 Thomas Holm | Finalist, VM
Finalist cons., Solrød Open | | |
| # 5730 Mogens Knudsen | Vinder, Jyske Mesterskaber
Semifinalist DM
Nr. 2, DM i Lyn | | |
| # 408 Asger Kring | vinder Consolation, Farum Open
vinder Humlebæk Open
vinder cons., Irish Open | | |
| # 10689 Kristian S. Larsen | Vinder cons., Oslo Open
Vinder, Solrød Open | | |

ÅRETS SPILLER 2000

Jeg stemmer på følgende kandidater til titlen
Arets Spiller 2000:

1. _____

2. _____

3. _____

Indsendt af DBGFnr.: _____

Navn: _____

Backgammon Shop

Gersonsvej 25, 2900 Hellerup.
 ☎ 3940 1785. Fax. 3940 0144.
 Email: ct@bgshop.com

Prislisten er et begrænset udvalg af vort vareassortiment, en komplet liste med billeder kan ses ved at besøge vor website
www.bgshop.com
 eller besøg butikken (man.-fre. 11.⁰⁰ - 18.⁰⁰)

Tilbud April og Maj

Køb for kr. 500,- eller derover af andre vare, så kan du få
 Præcisionsterninger for KUN Kr. 50,- pr. stk.

EDB SOFTWARE kun på CD-ROM til PC'er.

Snowie Professional 3.0. Verdens stærkeste PC spilleprogram. (min. 90mhz.pentium, Windows95/98/2000/NT, CD-ROM).

Professional 3.0. Spille- og rolloutprogram med mange andre funktioner. CD 3.895,-

Student 3.0. Kun spille- og evaluering af stilling. CD 1.025,-

Opgradering af Snowie Pro 1.0/2.0 til Snowie Professional 3.0 CD 1.845,-

Opgradering af Snowie Student 2.0 til Snowie Student 3.0 CD 510,-

Opgradering af Snowie Champion 2.0 til Snowie Professional 3.0 CD 3.175,-

JellyFish version 3.5 . Et af verdens stærkeste PC spilleprog. (min. 486, 8MD RAM, Windows 95/98/2000/NT, CD-ROM). The software which changed the backgammon-world. JF3.5 can play 7 different levels. "If you are a serious player you want to improve your game by studying your own play, you must buy Analyser! Record and save matches, study them with JF's comments. Rollout positions. Instructive entertainment when you play JF. Don't worry if you loose, JF is very strong..."

Analysér 3.5: spille- og rolloutprogram med kommentarer. Analyser can evaluate all positions, suggest moves, comment moves and cube decisions. In addition Analyser can also perform four kinds of rollouts. CD 1.430,-

Tutor 3.5: spilleprogram med kommentarer. The Tutor is able to evaluate all positions, suggest moves, and comment your moves as well as your cube decisions. CD 650,-

Player 3.5: kun spilleprogram. CD 230,-

Opgradering af JellyFish 2.x eller 3.0 til v.3.5 fra:

Player 2.x eller 3.0 til Player 3.5 130,-

Player 2.x eller 3.0 til Tutor 3.5 550,-

Player 2.x eller 3.0 til Analyser 3.5 1.330,-

Tutor 2.x eller 3.0 til Tutor 3.5 160,-

Tutor 2.x eller 3.0 til Analyser 3.5 910,-

Analysér 2.x eller 3.0 til Analyser 3.5 325,-

Bearoff CD-ROM's af Hugh Scoyners

CD 1: Bearoff Equities & Backgames. CD 2: Bearoff Equities 4 punkter og 15 brikker. alle 3 CD'er 900,-

CD 3: Bearoff Equities 6 punkter og 10 brikker. alle 3 CD'er 900,-

MEG - MatchEquityGenerator bla. til bogen: Can A Fish ...af Jake Jacobs. MEG kan bla. beregne match equity tabeller for 2 spillere af ulige styrke/ratingtal. 3,5" disk 305,-

TOP KVALITETSSPIL - Danmarks billigste priser inkl. De Officielle Regler og Vejl. "Championship Ketta". Håndlavede. Udvendig i sort eller blå læder. Flere indvendig farver, både i filt eller læder. Tilbehør: læderpose til tern, og bægere. 65 x 82 cm 8.710,-

Brasilianske bg-spil, i mahogni træ. Korrekt interier behandlet med akryl, sort/rød spidser. Marmoreret grå/rød 42 mm brikker. Indbygget pindesystem til scoring. 65 x 71 cm 7.500,-

"Mexico" - Italienske spil i læder. Sort eller blå med røde striber. 52 x 72 cm 5.100,-

ITALIENSKE SPIL I KUNSTLÆDER

"Hilton" (kunstlæder) Sort, mørkebrunt, lysebrunt, blå, bordeaux eller jeans. 52 x 72 cm 2.200,-

Attaché håndtag, låse, rundbæger. Flere indvendig farver. 52 x 72 cm 2.200,-

BG-SPIL TIL DANMARKS BILLIGSTE PRISER inkl. De Officielle Regler og Vejl.

"Amazon XXL" - Sort vinyl. Indvendig grøn med sorte og hvide trykt spidser. Blank polerede sorte og hvide 64 x 10 mm. akryl-brikker af allerbedste kvalitet. 58 x 74 cm 1.100,-

"Amazon XXL-CC" - Magen til Amazon XXL men med "Chunky Checkers" 64 x 12 mm. 58 x 74 cm 1.100,-

"Carlsberg" - Sort vinyl m/hvide striber. Indvendig grøn med sorte og hvide trykt spidser. 46 x 57 cm 365,-

"Sherwood" - Sort vinyl med hvide striber. Indvendig grøn med sorte og hvide trykt spidser. 53 x 66 cm 595,-

"Regal Red XL" - Sort vinyl. Ind. grå m. bordeaux/hvide trykt spidser. 53 x 66 cm 595,-

"Regal Red L" - Sort vinyl. Ind. grå m. bordeaux/hvide trykt spidser. 46 x 57 cm 365,-

"Sirch L" - Udv. sort nylon. Ind. grå. Lyseblå/hvide indlagte spidser. 46 x 57 cm 320,-

"Sirch M" - Udv. sort nylon. Ind. grå. Lyseblå/hvide indlagte spidser. 37 x 49 cm 250,-

"Sirch S" - Udv. sort nylon. Ind. grå. Lyseblå/hvide indlagte spidser. 28 x 40 cm 190,-

"Standard", udv. sort vinyl. Indv. grå med sorte og røde spidser. 45 x 56 cm 200,-

"Zipper", rejse bg-spil med lynlås. Sort, mørkebrun, lysbrun og rød. 23 x 35 cm 145,-

"CD" - Magnetisk bg-spil. CD-format 35,-

PRÆCISIONSTERNINGER:

Hvid eller sort. Gennemsigtig - rød, mørkeblå, lyseblå, grøn, orange, rav. 14,2 eller 13 mm 65,-

lyserød. 14,2 eller 13 mm 65,-

DOBBELTERNINGER:

Metallisk-glimmer plastik. Rød, grøn, blå, gul, mørkefilla, og sølv. 36 mm 80,-

21,5 mm 35,-

Marmoreret plastik. - Fines i flere farver: bronze, koksgrå, rav, hvid, grå, rød, sort/rød, grøn, blå, bordeaux, gul, og kobber. 30 mm 70,-

Marmoreret plastik m/navn - rød, grøn eller blå. (Michael, Lars, Peter, Henrik el. Thomas). 30 mm 70,-

Marmoreret plastik - flere farver med selvvalgt tekst. ca. 6 uge for levering. 30 mm 130,-

Rød plastik 40 mm 52,-

Grøn plastik 22 mm 32,-

Hvid, sort eller bordeaux plastik. 17 mm 9,-

DIVERSE

Håndlavede ovalt læder bægre med læbekant. Sort, lysbrun eller rubin. par 500,-

Indvendig i lydesvag sort filt. par 280,-

Bægre, ovalt med læbekant. Udv. sort, brun, bordeaux eller blå læder. stor 60,-

Terms pose i læder. lille 50,-

Terms pose i læder. 50,-

Terms pose "Crap Cat II" i filt. Grøn, blå, lyserød, mørkegrøn, grå og sort PVC. 33,-

Terms pose "Crap Cat III" i grå kunst-ruskind. 43,-

Brikker-akryl, "Lukus" 15 stk. blank polerede sorte el. hvide. 45 x 10 mm 160,-

Brikker-akryl, "Lukus - Chunky Checkers" 15 stk. blank polerede. 45 x 10 mm 160,-

Sorte el. hvide top kvalitet. 46 x 12 mm 160,-

Brikker, "Exclusiv" 15 stk. Rød, grøn, sort, hvid eller grå. Perlemor 50 x 9mm 425,-

Brikker, "Exclusiv" 15 stk. Rød, grøn, sort, hvid eller grå. Marmoreret. 45 x 9mm 400,-

Chouette-blok med chouette-regler (størrelse). A5 - 50 ark 20,-

Position Cards - bundt 75 stk. Visittkort str. med tryk på begge sider. 99 x 52 mm 20,-

Scorecards - 3 blokke, hver med 50 blade. 74 x 210 mm 16,-

Semi-Præcisionstern.: sort, rød, grøn, gul, laks, blå, og elfenben 17 mm 14,-

Terning sæt - 4 alm. tern. + 1 dobbelttern. 15 x 17 mm 16,-

Streamer - "I LOVE BACKGAMMON". 45 x 210 mm 10,-

Ovalt backgammon bæger. Sort vinyl med indvendig grøn kunststof-filt. stk. pris 15,-

Brikker, standard - 15 stk. grå/sort/rubin/rød/elfenben/hvid/blå/brun/grøn. ø40 mm 50,-

Brikker, standard - 15 stk. grå/sort/rubin/rød/elfenben/hvid/blå/brun. ø33 mm 40,-

Brikker, standard - 15 stk. grå/sort/rubin/rød/elfenben/hvid/blå/brun. ø26 mm 35,-

Brikker, standard - 15 stk. grå/sort/rubin/rød/elfenben/hvid/blå/brun. ø19 mm 35,-

Brikke -1 stk. grå/sort/rubin/rød/elfenben/hvid/blå/brun/grøn/gul. 19/26/33/40 mm 5,-

Plakat "Alle kan trænge til en HOF". 40 x 58 cm 10,-

Messing låse til alle BG-spil. 10,-

BOGER: (A = nybegynder, B = begynder, C/D = intermediate, E = advanced, F = ekspert)

De Officielle Regler og Vejledning (dansk udgave). A 20,-

Backgammon For Winners af Bill Robertie. A - B 125,-

Teach Yourself Backgammon af Robin Clay. A - B 90,-

Backgammon In A Week af Robin Clay. A - B 100,-

The Amazing Book of Backgammon af Jon Trematne. A - C 100,-

Backgammon af Paul Magriel. A - D 435,-

The Backgammon Book of Jacoby & Crawford. B 78,-

The Backgammon Handbook af Martin Fischer. B - C 285,-

Når Backgammon Er Sjovest. Dansk udg. af Winning Is more Fun-Jeff Ward. C - D 200,-

Winning with the Doubling Cube af Peter Bell. C - E 390,-

Backgammon an Independent View af Chris Bray. C - E 165,-

Backgammon For Serious Players af Bill Robertie. D - E 200,-

501 Essential Backgammon Problems af Bill Robertie. D - F 250,-

Masters vs. Amateurs af Kit Woolsey. D - F 260,-

Top Matches, Vol. 1 - Lar Af Mestrene. (10 turneringskampe). D - F 150,-

Can A Fish Taste Twice As Good af Jake Jacobs. E - F 395,-

A Funny Thing Happened On The Way to the Four-Point af J.Jacobs. E - F 455,-

Jerry Grandell, His most important matches af Ortega og Danny Kleinmann. F 470,-

Cubes and Gammons Near the End of the Match - Ortega og Kleinmann. F 370,-

Costa Rica 1994 (annoteret match Senekiewicz-Svobodny)- Ortega og Kleinmann. F 425,-

Advanced Backgammon Vol. 1 af Bill Robertie. 2. oplag. F 480,-

Advanced Backgammon Vol. 2 af Bill Robertie. 2. oplag. F 480,-

Learning From The Machine af Bill Robertie. F 280,-

Sylvester - Ballard (annoteret match) af Kit Woolsey. F 310,-

M. Greiner - P. Marmorstein (annoteret match) af Kit Woolsey. F 360,-

Mika Lidov - Hal Heinrich (annoteret match) af Kit Woolsey. F 360,-

How To Play Tournament Backgammon af Kit Woolsey. F 280,-

In The Game Until The End af Bob Wachtel. F 360,-

New Ideas in BG af Heinrich & Woolsey. F 485,-

World Class BG - move by move af R. Friedmann. E 410,-

BOGER af Danny Kleinmann - BG's ledende teoretiker

Meanwhile, back at the Chouette. Udgave 1981, sider 142. F 370,-

Is there a Life After Backgammon? Udgave 1983, sider 148. F 370,-

How Can I Keep From Dancing? Udgave 1983, sider 134. F 370,-

The Other Side Of Midnight. Udgave 1986, sider 142. F 370,-

A Backgammon Book For Gabriel. Udgave 1994, sider 144. F 370,-

How Little We Know About Backgammon. Udgave 1985, sider 168. F 455,-

The Dice Conquer All. Udgave 1984, sider 228. F 600,-

Vision Laughs at Counting. Nye udgave 1996, sider 435. Nye diagrammer. F 990,-

SAMLERENS BOGER (brugte)

Alpha Backgammon af Baron Vernon Ball s.224, udg.1980 280,-

An Introduction to Backgammon, A Step-by-Step Guide af Paul Magriel indbundet. s.154, udg.1980 600,-

Backgammon af Paul Magriel indbundet. s.404, udg.1976 1.000,-

Backgammon for Blood af Bruce Becker indbundet. s.176, udg.1974 500,-

Backgammon for Blood af Bruce Becker s.176, udg.1975 100,-

Backgammon for People Who Hate to Lose af Tim Holland s.153, udg.1977 200,-

Backgammon for Profit af Joe Dwek s.191, udg.1975 500,-

Backgammon for Profit af Joe Dwek indbundet. s.191, udg.1976 700,-

Backgammon How To Play And Win af Donald Carter s.247, udg.1978 150,-

Backgammon Master Games af Chuck Papazian indbundet. s.215, udg.1981 312,-

Backgammon of Today af John Longacre indbundet. s.132, udg.1930 400,-

Backgammon of Today af John Longacre indbundet. s.132, udg.1973 200,-

Backgammon The Action Game af Prince Obolensky indbundet. s.171, udg.1969 300,-

Backgammon The Action Game af Prince Alexis Obolensky s.171, udg.1969 200,-

Backgammon The Cruellest Game af Barclay Cooke & Jon Bradshaw s.209, udg.1974 300,-

Backgammon The Cruellest Game af Cooke & Bradshaw indbundet s.209, udg.1974 400,-

Backgammon The Quick Course To Winning Play af Don Stern indbundet. s.224, udg.1974 270,-

Barr on Backgammon af Ted Barr indbundet. s.202, udg.1981 400,-

Beginning Backgammon af Tim Holland s.209, udg.1973 180,-

Better Backgammon af Tim Holland s.122, udg.1979 160,-

Championship Backgammon af Cooke & Rene Orlean indbundet. s.338, udg.1980 900,-

Complete Backgammon af Walter L. Richard indbundet. s.114, udg.1938 400,-

Discovering Backgammon af R. C. Bell s.48, udg.1988 100,-

Goren's Modern Backgammon af Charles H. Goren indbundet. s.208, udg.1974 300,-

Goren's Modern Backgammon af Charles H. Goren s.192, udg.1975 128,-

How Good Are You At Backgammon af Nicolas & Vassilios Tzanness. 160, udg.1974 200,-

How To Play Backgammon af Arman Ratip indbundet. s.60, udg.1977 180,-

How To Win at Backgammon af Walter Gibson s.166, udg.1978 180,-

Lee Genud's Backgammon Book af Lee Genud s.158, udg.1975 400,-

Paradoxes and Probabilities af Barclay Cooke indbundet. s.184, udg.1978 780,-

Playboy's Book of Backgammon af Lewis Deyong indbundet. s.295, udg.1977 500,-

Playboy's Book of Backgammon af Lewis Deyong s.295, udg.1978 250,-

The Backgammon Quiz Book af Prince Joli Kansil s.287, udg.1978 230,-

The Clermont Book of Backgammon af David Dorel indbundet. s.147, udg.1975 450,-

The Clermont Book of Backgammon af David Dorel s.147, udg.1975 250,-

The New Backgammon Book af Elizabeth Clark Boyden indbundet. s.104, udg.1930 500,-

The New York Times Book Of Backgammon af James&Mary Jacoby s.175, udg.1974 120,-

Vanity Fairs: Backgammon to Win af Georges Marbadí indbundet. s.145, udg.1974 280,-

Win at Backgammon af Millard Hooper s.111, udg.1972 80,-

Winning Backgammon af Michael S. Lawrence s.239, udg.1976 150,-

Winning Backgammon: Problems and Answers af Grosvenor Nicholas & C. Wheaton Vaughan indbundet. s.103, udg.1930 455,-

TIDSSKRIFTER

Inside Backgammon, 1991 - 1996 (6 bind pr. årgang) af Robertie & Goulding-C - F 445,-

Inside Backgammon, 1997 - 1998 (4 bind pr. årgang) af Robertie & Goulding-D - F 445,-

GAVEKORT fra kr. 100,-

Bestillings-seddel: JA TAK, Send mig venligst følgende artikler:

Antal stk. Vare _____ Pris _____

Antal stk. Vare _____ Pris _____

Antal stk. Vare _____ Pris _____

Ekspedition pr. ordre: 35,00

Total pris (inkl. moms.): _____

Send mig ovennævnte varer.

Navn/evt. DBF.nr.: _____

Adr.: _____

Postnr./By: _____

Betalingsform: [] Vedlagt check. [] Jeg har betalt på giro 6 11 69 73.

[] send med postopkrævning (ekstragebyr-Danmark kr. 30,- Norden kr. 70,-).

Send kuponen i kuvert til:

Dansk Backgammon Forlag, Gersonsvej 25, DK-2900 Hellerup.

Deltag i Dansk Backgammon Forbunds

Pokalturnering 2001 for hold

Hvis du synes backgammon er sjovt og du har lyst til at spille holdspil, så har du nu muligheden for at være med i kampen om præmier for ca. 10.000 kroner i dette års pokalturnering.

Holdet skal bestå af mindst 4 spillere, så snak allerede nu med dine venner og de spillere, du har lært at kende gennem Carlsberg Backgammon Cup. Vi anbefaler, at I er mindst 6 spillere på holdet, da erfaringen viser, at det ellers kan være vanskeligt at stille fuldt hold hver gang.

Pokalturneringen finder sted i maj og juni måned og er landsdækkende. Der spilles efter Cup-systemet og vi forsøger at få afviklet de indledende runder så lokalt som overhovedet muligt. Finalen vil normalt blive afholdt i København.

Prisen for et holds deltagelse er kun 200,- kroner, og det er ikke et krav, at spillerne er medlem af DBgF. Men et hold som udelukkende består af DBgF-medlemmer (som ikke er i kontingentrestance), skal kun betale 125,- kroner for deres deltagelse.

Der er store kontante præmier til de to hold, der kvalificerer sig til finalen. Men derudover er der ekstra præmier til helt nye hold. Dvs. hold, hvor højst 2 af de tilmeldte spillere er eller har været medlem af DBgF. Ekstrapræmierne vil være gratis deltagelse i DBgF's landsdækkende holdturnering (DM for Hold 2000/2001) for de 8 bedst placerede nye hold. Værdi kr. 500,- pr. hold.

Alle nye deltagere i Pokalturneringen vil til sommer modtage et godt tilbud på medlemskab af Forbundet samt deltagelse i DM for Hold - og deltager man i Pokalturneringen, vil man yderligere få ratet alle sine spillede turneringskampe samt blive optaget på DBgF's rangliste.

Hvis du synes at alt dette lyder spændende, så er det bare at gå igang med at finde 3-7 andre spillere, der har det ligesom dig. Vi har vedlagt en tilmeldingskupon, som du bare skal udfylde og sende her til forbundet (evt. pr. fax på nr. 33 36 36 02).

Det kan være at caféen, som du spiller Carlsberg Cup på, vil være hjemmebane. Yderligere information fås ved at ringe til DBgF's kontor på tlf. 33 36 36 01 eller (evt. e-mail til: info@dbgf.dk).

Sidste frist for tilmelding er fredag den 27. april 2001

1. runde: Torsdag den 17. maj
4. runde: Torsdag den 14. juni

2. runde: Torsdag den 31. maj
Finale: Søndag den 24. juni

3. runde: Torsdag den 7. juni

Tilmelding til POKALTURNERING FOR HOLD 2001

Holdets navn: _____

Evt. div. i DM for hold 00/01: _____

Hjemmebanens navn: _____

Hjemmebaneadresse: _____

Postnr. og by: _____

Hjemmebanens tlf.nr.: _____

Holdkaptajn: _____

Spiller 2: _____

Spiller 3: _____

Spiller 4: _____

Spiller 5: _____

Spiller 6: _____

Spiller 7: _____

Spiller 8: _____

___ Tilmelding pr. hold 125 kr.

___ Tilmelding pr. hold 200 kr.

___ Vedlagt check

___ Postgiro 2 91 92 65, DBgF

___ PC Bank 1199 2 91 92 65 eller

___ PC Giro <01< 2 91 92 65

Holdkaptajnen skal indsende kuponen til DBgF, Klareboderne 10, 1sal, 1115 Kbh. K

Hvilken BACHT SOUZ ;-)

John Bazigos

There follows immediately below a text I edited of a personal interview of veteran DB(g)F member Navidi Afsbar that I conducted on behalf of GAMMON magazine in the late afternoon of Friday 16 March 2001. I chose Navidi as my first interviewee in my capacity as GAMMON's new interview-editor largely because he has been a highly visible and highly audible figure in Danish backgammon for well over the last 15 years, in tournaments of all sizes, head-to-head playing-sessions, and chouettes. I chose Café Pub & Sport (Vester Voldgade 7-9; 1552 Copenhagen-V) as the interview-site largely because of both its relaxed ambience and its being the site of frequent Friday backgammon-sessions and two weekend backgammon-tourneys a week in which he and I participate. I hope that after reading this interview, you will much better understand the man who has made utterances both of the expression "bacht souz" (Farsi for "jinx", plural "bacht souzha", literally "luck-burner(s)") and the question "Hvem kigger på mit spil?" literally everyday occurrences in the Danish backgammon community.

— John Bazigos, Copenhagen, 30 March 2001

JB: Tell me a little about yourself – where you were born, raised....

NA: I was born in Azerbaijan, in the northwest of the Iranian side. There are two sides, because one is on the old Soviet Union side, and is now an independent country called Azerbaijan – whose capital city is Baku. But my grandparents, after the Russian Revolution, left for the Iranian side – and I was born on the Iranian side.

JB: And raised there, too?

NA: Yeah.

JB: Were you educated there, also?

NA: I was educated there, in electro-technics – four years at university. I did not completely finish my degree there, because there was a revolution in Iran and they closed the University.

JB: That was the revolution of Khomeini.

NA: Yeah.

JB: Was that when you first came to Denmark?

NA: Yeah, 1984.

JB: I know you speak a few languages – Azerbaijani, Farsi, English, and Danish now. Any others?

NA: Turkish, too.

JB: And you speak with native fluency in Azerbaijani, Turkish, and Farsi.

NA: Yeah.

JB: On to backgammon: When did you first play?

NA: My father played backgammon. When I was 7 years old, I started to watch when he played with friends and family. I started to think about the game, and one day he asked me if I wanted to learn it, and taught it to me.

JB: Did you like the game immediately?

NA: I was interested in the game. It was like a tradition in our family.

JB: When did you first take up backgammon *seriously*?

NA: When I came to Denmark, in '84, I chanced on some people playing backgammon at Café Casablanca in Århus. And suddenly, I thought, "They can play backgammon", and asked them, "What's this? Backgammon?" And I didn't know about the doubling-cube, and they explained it to me ...

JB: And you didn't know about backgammons either, did you? Just single games and gammons, as in traditional Greek cafés.

NA: Yeah. They explained to me that if I were interested,

I could play in the first run of the Carlsberg Cup.

JB: How big was the Carlsberg Cup back then? Not as big as it is now, I presume.

NA: No, but it *was* a big tournament at that time, too. And I said ok, paid 20 crowns, and got both a brochure about backgammon and advice about using the doubling-cube.

JB: How did you feel about the doubling-cube when you first used it?

NA: It was strange for me, of course. I was confused with the cube, but my checker-play was good, and I *won* there, actually.

JB: You won the Carlsberg at your local café?

NA: Yeah.

JB: [Laughing] You were a local master instantly. That was the first time you played backgammon in Denmark?

NA: Yeah.

JB: So, you got a free backgammon set or something like that.

NA: Yeah.

JB: So, you also went to the Carlsberg final?

NA: Yeah.

JB: How did you fare in the final?

NA: I think I lost in the second or third round – I can't remember.

JB: But then were you hooked on backgammon at that point, or did that come later?

NA: Yeah, it started to interest me, and I knew some of the people at that café, and they told me that I could participate in their weekly backgammon-tournament if I wanted to; and so, I started to play in it.

JB: Are any of these people still active in backgammon?

NA: Yeah: Lasse Madsen and Mogens Knudsen. There

was also Henrik Hvid, who was one of the very strong players at the time, and taught me a lot about playing with the doubling-cube. I don't know why he suddenly stopped playing, but he was one of the top players at that time.

JB: So, you came to Denmark from Iran – as a political refugee, probably.

NA: Yeah.

JB: And you were going to study here.

NA: I studied Danish first, at *Studieskolen*.

JB: How many levels of Danish did you finish there?

NA: I think I was there for just two months, and then went to a Danish high-school for about six months, where I studied Danish, mathematical things, and English. I really learnt my Danish at that high-school.

JB: Now, you hadn't quite completed your university degree in Iran.

NA: No, and in '87, I went to a technical school in Odense. I studied electronic engineering there for only two or three weeks before I realized that it wasn't my heart's desire. My father – for whatever reasons, perhaps economic ones – had long been pressuring me into that line of study. But I discovered at that school that it just wasn't me: Electronics said *nothing* to me. So, I told my academic adviser there that I was quitting for that reason. I had high grades in my previous education – in English, mechanics, and electronics; but it no longer interested me, and I stopped.

JB: But it had interested you when you were in Iran?

NA: I don't know: Maybe I was interested; maybe it was my family's pressure. In either case, I studied it there.

JB: How old were you then?

NA: When I first came to Denmark, I was 23.

JB: So, you were 23 years old in 1984?

NA: Yeah.

JB: So, you were born around 1961.

NA: '60.

JB: Which makes you a little over 40 now.

NA: Yeah, 41.

JB: When is your birthday?

NA: March 21. It's soon.

JB: Yeah. [Laughing] Maybe this interview is a birthday-present. Now, I think that a lot of our readers will want to know how the Danish backgammon-federation was different back then than it is now. In fact, was there one?

NA: There *was*, and I think Chris Ternel and Erik Gravgaard were in charge of it at the time. When I first attended the Nordic Open, I saw them and then the next year or something like that – I can't remember exactly – I started to play for an Århus team in the Elite Division.

JB: Was there backgammon on Strøget back then?

NA: At that time, I was unaware of any backgammon-action on the street. I don't know about in Copenhagen, because I lived in Århus.

JB: So, you were in Århus from '84 'til when?

NA: '94 or '95.

JB: When, to your knowledge, did backgammon begin being played on Strøget?

NA: When I moved to Copenhagen, in '94 or '95, I discovered it.

JB: Had it already started before you moved here?

NA: Yeah, there were a couple of Iranian guys playing there – Emil Malek and Kiumars Mostafavi – alongside a couple of Danish guys.

JB: Ok, let's move on to your positions on some interesting issues in backgammon. We'll begin with a couple of issues concerning tournament-conduct. What's your feeling about closed draws in backgammon-tournaments?

NA: To me, they feel very strange. Why should the draw

be closed? It must be open.

JB: I, also, feel that closed draws are inappropriate in backgammon-tournaments. Why shouldn't everyone punctually paying the same entry-fee have an equal probability of drawing a bye and/or weak opponents?

NA: Yeah.

JB: Concerning random rolling, what are your feelings about shaking one's dice? Do you think it matters? How do you think it should be enforced?

NA: I've heard a lot of discussions at all tournaments about whether someone is shaking appropriately. Personally, I think it must be forced, and you must be sure that your opponent shakes his/her dice a minimum of three times before each of his/her rolls.

JB: And that (s)he shakes them, not just stirs them.

NA: No, I hate stirring instead of up-and-down shaking.

JB: Have you ever seen people whom you suspected of using inadequate shaking to their advantage? You don't have to identify them for us now, but have you seen any?

NA: Yeah, some, unfortunately. Now I don't play against them because they make me uncomfortable. I play this game because I love it, and it must be played with the proper etiquette. It's unfair for a player, before casting their dice, either to peek in their dice-cup or to omit shaking them vigorously – as all rule-sets in the world require them to. I don't think I'm overly suspicious, but that's the way it must be.

JB: How about using baffle-boxes as a way of enforcing the randomness of dice-rolls?

NA: For me, this is an essential element of the best solution, especially in big tournaments. About two years ago, there was a seriously discussed proposal at the Monte Carlo World Championship to give baffle-box preference.

JB: That would be great, wouldn't it?

NA: Yeah.

JB: You might know that there's a club in New York that has, on each of several boards, one baffle-box on

each side. It's interesting that the overwhelming majority of the many people who have used a baffle-box at my tournaments or in my chouettes, many of whom thought that they would dislike it, have reacted favorably to using it. On to another subject: What etiquette should spectators follow?

NA: I don't mind when people watch me play, but they must behave neutrally and respectfully. If they neither comment about nor otherwise interfere in the game, that's ok; but if I am unlucky—for example, I roll a bad 66 to fan on my opponent's one-point board—and a spectator starts laughing about it, that makes me very uncomfortable.

JB: I've noticed, over the years, that you get irritated when spectators fail to observe what you consider their proper etiquette, but I have never seen you exercise your prerogative to bar any set of people from watching you play.

NA: Yeah, but I recently barred one person when I was playing in the playoff at the Scandic Hotel between the Elite and First Divisions of the DBGF's *Holdturnering*. A backgammon-playing close friend of my opponent started laughing hard when I was very unlucky in two games, so I said to him, "What's so funny? If you can't shut your mouth, you must go." He then looked at me as if he had seen a ghost, very surprised, and refused to go; so I said, "Ok, now I'm stopping the game," and asked, "Who's the tournament director here?", adding "I don't want this spectator in my sight." And, of course, the director came and told him, "You must leave."

JB: Was there a tournament-director there, at the playoff?

NA: Yeah, it was the tall guy from the High Point Hustlers.

JB: Stig Christensen?

NA: Yeah.

JB: Now, who do you think have been the top five-or-so contributors to Danish backgammon over the years?

NA: Chris Ternel, Erik Gravgaard, Torben Hasseriis, and now John Bazigos. And I want to mention the following, because a lot of different people have been talking to me about it. From the time that I moved to Copenhagen

in '94 or '95, I have never seen as much backgammon-activity here as now, with all the weekly backgammon-tournaments that you run. Great job; you have done a great job, and I know that a lot of players appreciate it.

JB: [Laughing] *Take skal du have.*

NA: I have not been the prime beneficiary of this, because I would manage to play backgammon every day anyway. Before you, weekly tournament-backgammon in Copenhagen was relatively dead, with maybe two tournaments a week. But now, if you want, you can find a backgammon-tournament here any day of the week, which is good news for backgammon-players – and I want to praise you for it.

JB: Ok, thanks again. Feedback like this helps a lot in keeping me going. Now, how about your suggestions to readers seeking to improve their backgammon?

NA: I think that practice is the main element of improvement. Such players should participate in the many tournaments now available, so I would suggest to them that they find or make a few evenings to play in one or more of the many café-tournaments in Copenhagen. They have the best atmosphere, and a lot of good players. Where else in the world can you find that combination every night for only 50 Danish crowns? You no longer need to go to New York, for example, to find a lot of action and a bunch of strong players.

JB: How about, if you want to talk about it, the idea that people's state of mind can affect their luck? A lot of people still think that it's a backward or unscientific notion, but I'm aware not only of excellent scientific evidence that strongly supports it, but also, from private conversations with a lot of players from all levels of competence, that they believe it, too.

NA: I can't explain it, but my culture believes in the ability of positive and negative energies to strongly influence outcomes that many believe are random.

JB: Your culture being Azerbaijani Zoroastrianism?

NA: Yeah.

JB: Ok - Thanks for this interview, Navidi.

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 26 72 27 62	sidepool 100,-spons 300,-
Tirsdag				
Kbh. Ø	19.00	25	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	50/100	Frederik d. VI Bodega, Frederiksberg Allé 42A, 33 31 33 38	sidepool 100,-
Odense	19.00	0	Carlsens Kvarter, Hunderupvej 19, 66 14 24 69	vin/øl
Esbjerg	19.00	25	Esbjerg BG Klub, Multihuset, Gasværksgade 2, 75 12 15 87	10 kr. ekstra for ikke-mdl.
Holstebro	19.00	20	Tante Anna, Brotorvet 2A, 97 42 74 44	
Onsdag				
Kolding	19.00	25	Cafe Knuds Garage, Munkegade 5. 75529496	Kval til VM/vin
Svendborg	18.30	100	Det Int. Mødested, Møllergade 87, Svendborg, 62201180	1. ons. i md. Reg 10 i medl
Kbh. V	19.00	50/100	Lødigt Bg. Axelborg Bowling Café, Axeltorv 3 A, 26 72 27 62	sidepool: 100, Spons 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, 26 72 27 62	sidepool: 100, spons: 300
Valby	19.00	25	Københavns Bg-klub, Mellemtoftevej 11, 36 46 01 41	Sidste torsd. i md. 100 kr.
Fredag				
Kbh. S	19.30	100	Saxo Bg Klub, Amagerbrogade 96A, 1. sal, 28240424	i baghuset
Lørdag				
Kbh. K	17.00	50/100	Lødigt Bg Klub, Pub & Sport, Vester Voldgade 7-9, 26722762	sidepool 100
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, 26722762	sidepool 100
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,- sidepool 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.

