

GAMMON

Jens Neregaard ny jysk mester

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

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

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



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

GAMMON

Dansk Backgammon Forbunds Medlemsblad
ISSN 0904-8944 © 1999 DBgF

Redaktion

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

Materiale til GAMMON

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

Udgivelse og deadline

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

Annoncepriser

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

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

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

Hovedbestyrelse

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

Udvalgsledere

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

Medarbejdere

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

Medlemskab

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

INDHOLD

3 / Læserbrev: Rækkeforvirring

4 / Allerød Open 1999

6 / Rays Regel nr. 4: Undgå store udsving

8 / Dansk backgammons old boys and girls

9 / Quizsvar 5-8

13 / Spørg eksperterne

17 / Holdturneringstilmedling

19 / Matcher på Internettet

20 / Quizpoint

21 / Leaving Las Vegas?

22 / Oslo Open

23 / Holdturnering 1999/2000

24 / Quizspørgsmål 9-12

25 / Resultatbørsen

28 / Holdturneringsn 1998/1999: Topscorerliste

27 / Cafeturneringer

28 / Nationale turneringer

28 / Internationale turneringer

29 / Ratinglister

Rækkeforvirring

Anders Marcussen

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

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

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

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

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

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

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

Glemte sager

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

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

Allerød Open 1999

Karsten Nielsen

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

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

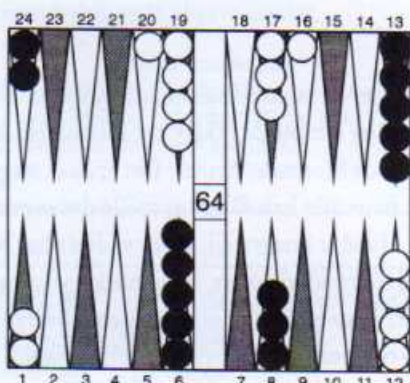


Diagram 1. Sort skal spille 44.

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

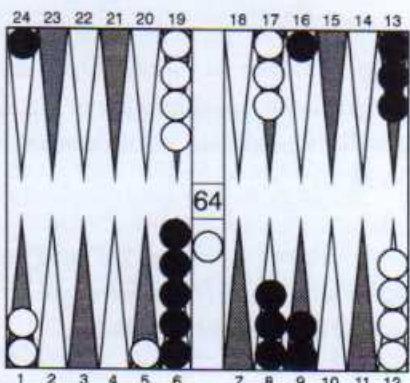


Diagram 2. Skal sort doble?

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

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

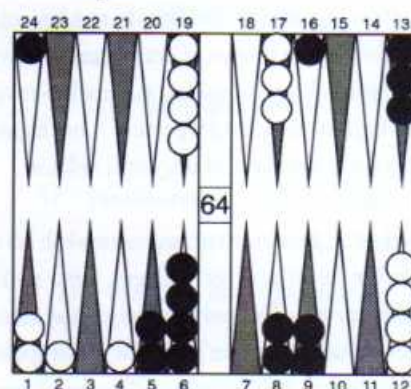


Diagram 3. Skal sort doble?

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

Den næste stilling er fra min 2. match.

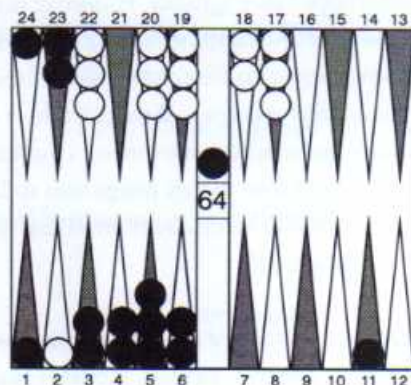


Diagram 4. Sort skal spille 41.

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

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

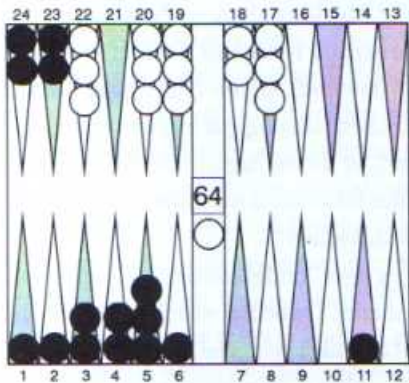


Diagram 5. Sort skal spille 53.

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

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

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

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

Dice Girls

og

Dansk Backgammon Forbund

indbyder til

DM for Damer 1999

Lørdag den 26. juni

i Københavns smukkeste gard ved

Akselbo

Skindergade 6
1159 København K
Tlf. 33 91 19 39

PROGRAM:

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

PRISER:

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

FORMAT:

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

BETINGELSER:

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

HERREPOTS:

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

TILMELDING:

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

SPONSORGAVER FRA:

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

Rays Regel #4: Undgå store sving

Ray Fogerlund (oversat af Jens Neregaard)

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

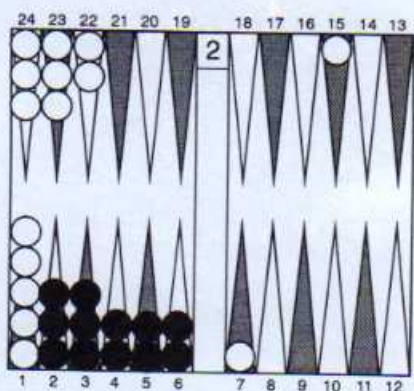


Diagram 1. Money game. Sort skal spille 65.

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

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

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

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

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

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

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

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

risiko for at tabe spillet som følge af et uheldigt *sving*. Beslutningen er ofte ligefrem. Der er slet ingen fornuftig mening i at gå efter en gammon, hvis vi er 1 point væk fra sejren, som f.eks. Crawfordspillet i en match vi fører. Det ekstra point vil være meningsløst.

Er vi derimod bagud 5-6 ved Crawford, bliver det overordentlig vigtigt at vinde det ekstra point nu, så vi undgår risikoen for at tabe matchen i et efterfølgende spil! Uden at gå ind i utallige eksempler og strategiske analyser, er det rart at vide, at lidt almindelig sund fornuft sagtens kan fortælle os, hvornår det er vigtigt at få de ekstra points og gå efter en gammon.

I pointspil er valget nemt og konstant. Vi bør gå efter en gammon, med risiko for at tabe spillet, når det er mere end dobbelt så sandsynligt, at vi vinder en gammon, end at vi taber spillet ved at lave det risikable træk. Når det gælder turneringsspil, hvor matchscoren ikke er lige, og når vi nærmer os slutningen på en match, er der ingen håndfaste regler, vi kan bruge. Hvis vi ikke er matematikere, kan det være svært at finde ud af, præcis hvor stor en risiko vi er villige til at løbe i bestræbelserne på at vinde ekstra points. Det er her den sunde fornuft kommer ind. Meget få spillere kan beregne odds og sandsynligheder med nøjagtig præcision over brættet, og jeg er ikke en af dem! Lad det være nok at sige, at jo større forspring du har i matchen, jo mere vil du foretrække at lave dine fejl ved forsigtigt spil. Omvendt, jo længere bagud du er, jo mere pågående bør du søge din belønning i form af ekstra points ved at gå efter en gammon. Heldigvis fortæller den menneskelige natur os, hvad der er mest naturligt at gøre! Vi bliver desperate, når vi er bagud, og mere konservative når vi fører, så det er der ingen ben i.

Omdrejningspunktet, Rays Regel #4 balancerer på, er blot, at selvom det i turneringer stadig er absolut nødvendigt at lave korrekte vurderinger af equity og risiko/gevinst, har jeg fundet ud af, at det, *generelt set*, er vigtigere at *undgå at tabe*, end det er at vinde ekstra points. Hvert spil vi vinder, bringer os tættere på målstregen, og stiller os bedre end før. Udtrykt i equity er sving ganske enkelt ødelæggende, og nogen gange kan de bogstavelig talt øjeblikkeligt stoppe vores fremfærd. Det at spille til et forudbestemt antal points får os til at fokusere på målstregen. Jeg ser sådan her på det: Den der altid tager beregnede risici og går efter gammon, er den der med størst sandsynlighed kommer galt afsted i det lange løb. Selvom man i hver enkelt tilfælde er favorit til at få et gunstigt udfald, er chancerne for at kæde flere på hinanden følgende favorable sekvenser sammen til stadighed faldende. For at vinde en turnering må du aldrig tabe. En lang række alt-eller-intet risici vil som regel i den sidste ende udmønte sig i: Intet! Jo færre

forhindringer du skal over i et løb, jo mindre sandsynligt er det, at du snubler over en af dem. Alt dette er selvfølgelig filosofisk, men som du nok ved, har revolvermænd en kortere forventet levetid end lovydige borgere.

Okay, ikke mere filosofi. Lad os kigge på position 2: Du spiller mod din lokale klubmester, og du har revanche til gode for de sidste 2 år. Men nu ser det ud til at lykkes... Du fører 3-2 i en 7-points match, og du har lukket ham ude på baren!!

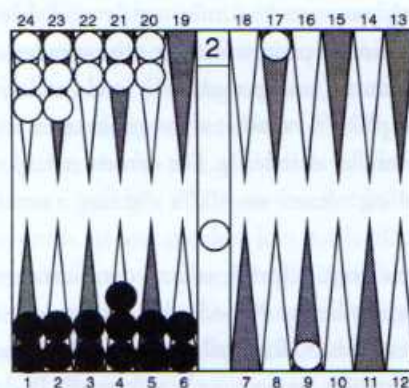


Diagram 2. Match til 7. Sort 3/hvid 2. Sort skal spille 52.

Med en smule held vinder du en gammon for matchen lige nu og her! Du noterer dig, at hans 6-punkt er åben, så du måske alligevel kan vinde spillet, hvis han skulle være heldig og ramme et skud, og det vil derfor ikke være helt skævt at spille 5/ud 5/3 og gå efter en gammon. Den ekstra brik vil måske lige præcis gøre forskellen. Dette er en almindelig fejl, specielt når du møder en bedre modstander. At gå efter guldets! Det er den slags følelsesmæssige beslutninger, der giver den bedre spiller yderligere mulighed for at være heldig og vinde over dig i situationer, hvor han ellers helt rutinemæssigt ville tabe! Det bedste træk er 6/1 6/4, der spiller så sikkert som muligt.

Ingen potentielle skud (*sving*) og ingen *risiko*. Hvorfor ikke?? Forklaringen er logisk nok. Dette er ikke en af den slags spil, hvor dine geniale træk vil kunne vride en gammon ud af en almindelig sejr. Du har helt sikkert en chance for at vinde en gammon, og det risikable træk gør det oftere, men... en gammon vil i bund og grund være en heldig begivenhed på den ene eller den anden måde. Det vil sige, hvis du er heldig og finder et par dobbelslag frem, eller hvis han er uheldig og danser et par gange, så kan du vinde en gammon. Hvis han kommer ind med det samme, kan du ikke vinde en gammon, men hvis han kommer ind på 5-punktet efter det risikable træk, vil han stadig have en spinkel chance for at ramme dig. Hvis han kommer hurtigt ind, vil du gerne have ham bag dig. Hvor alt hvad han kan gøre, er

at fare afsted som en gal for at redde gammonen og undgå at tabe til en Bozo som dig!

Den bedst mulige sekvens du kan håbe på, hvis det er en heldig begivenhed, der skal give dig din belønning, er, at han danser, og at du slår et stort dobbeltslag. Hvis det sker, vil du efter det risikable træk efterlade et blot, han kan skyde på! **FORDØMT.**

Så, hey, slap af.... det er ikke så slemt endda, hvis han redder gammonen. Det gør han alligevel 80% af gangene i denne position, ifølge JellyFish. Ja, dine gammonchancer øges en smule med det risikable træk, men de er direkte proportionale med antallet af tab, som, indrømmet, stadig er små. Mit level 5 rollout viste en stigning på 2,4% i antallet af gammons og en stigning på 2,3% i antallet af nederlag. Det er mere et 1:1 forhold end et 2:1 og næsten en 400% stigning i antallet af nederlag!

Det er vigtigt at forstå, at for, i den sidste ende, at blive en stor spiller, er du nødt til at lære at spille solidt og selvtilidsfuldt. Sikkert spil sender et diskret budskab til din modstander, og det giver ham intet håb. Budskabet er: Du kommer under ingen omstændigheder til at være

heldig og vinde det her spil. Han vil sidde ilde til mode og spekulere på sin skæbne, hvis han skulle danse et par gange. Det værste, der kan ske, er, at han redder gammonen, og matchen fortsætter med en 5-2 føring til dig. Flere folk vil komme forbi og se, at du tæver ham. Du kan tillade dig den luksus at droppe en af hans efterfølgende snedige doblinger, hvis du synes, at det er en tæt beslutning. Måske er hans doblinger slet ikke så snedige længere... Måske vil han blive mere desperat i sine doblinger. Du sidder med alle trumferne nu! Træk ham en smule gennem sølet, ligesom han før har gjort ved dig... Der er en ny sheriff i byen og han kan spille! Hvorfor skynde dig lidt og slå ham bevidstløs, hvis du kan tortere ham lidt længere? Det allerbedste ved det er, at du ikke bagefter skal gå over til turneringslederen og mumle: Jeg rullede 6-6 og gav et skud! Han ramte mig, selvfølgelig, og jeg dansede i en evighed, selvom hans bord var brudt sammen...

Jeg havde ovenikøbet 7 brikker af! Men så, **DINE KOMMENTARER HER**, & ^%\$#@*(!).

Jeg vil se nærmere på elementet af held i Rays Regel #5: Vær ikke bekymret, vær heldig!

Dansk backgammons old boys and girls

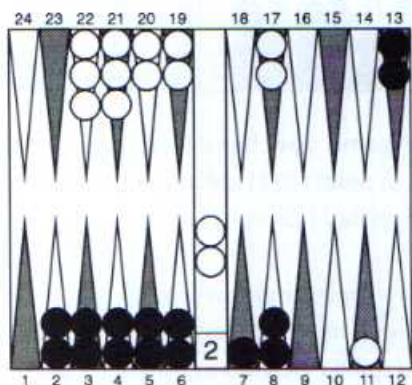
GAMMON har modtaget denne opgørelse over de 25 danske backgammonspillere, der har det højeste TMP af alle. Det forunderlige er, at kun to af disse 25 er verdensklasse spillere, hvis antagelsen om at en gevinstprocent på 60% er en forudsætning for stemplet "verdensklasse", holder.

Navn	Nr.	Rank	Rate	TMP	Kampe	Vind	Tab	Vind%	TMP/Kmp
Velando, Georges	77	26	1163,31	14191	1547	871	676	56,30	9,17
Ternel, Chris	2	97	1109,56	12914	1251	723	528	57,79	10,32
Afshar.Kh., Navidi	1301	34	1154,51	11999	1311	778	533	59,34	9,15
Machata,Frans	4	578	998,83	9600	1084	539	545	49,72	8,86
Gravgaard, Erik	221	44	1142,25	9306	897	480	417	53,51	10,37
Henriksen, Ken Bang	582	54	1134,41	9025	933	459	474	49,20	9,67
Neregaard, Jens	1589	55	1133,64	8500	800	466	334	58,25	10,63
Lassen, Susanne	113	339	1029,07	7974	840	438	402	52,14	9,49
Thomsen, Peter Jes	866	4	1230,07	7413	693	421	272	60,75	10,70
Haarbo, Niels	19	59	1131,90	7132	658	367	291	55,78	10,84
Rihan, Sammy	282	444	1008,40	7007	775	411	364	53,03	9,04
Andersen, Flemming	2285	143	1081,92	6976	700	381	319	54,43	9,97
Schou, Christian	222	164	1076,38	6808	680	346	334	50,88	10,01
Klammer, Lars	39	24	1166,03	6647	693	375	318	54,11	9,59
Bentler, Frederik	666	29	1160,65	6480	626	366	262	58,28	10,32
Bredahl, Karsten	2402	75	1124,26	6369	661	375	286	56,73	9,64
Kring, Asger	408	77	1123,66	6331	579	327	252	56,48	10,93
Switon, Klaus	7338	145	1081,58	6253	701	394	307	56,21	8,92
Veje, Henrik	10223	83	1120,15	6114	578	329	249	56,92	10,58
Andersen, Dennis	893	794	974,43	6113	684	318	366	46,49	8,94
Wagner, Anne Lise	73	920	945,59	5996	712	313	399	43,96	8,42
Knudsen, Mogens N.	5730	5	1227,95	5981	547	357	190	65,27	10,93
Tømmerup, Frede	6797	991	917,17	5977	633	246	387	38,86	9,44
Nielander, Anders	2227	61	1129,88	5968	510	268	242	52,55	11,70
Bodholdt, Henrik	1603	12	1178,52	5884	522	295	227	56,51	11,27

Quizsvar 5-8

Karsten Nielsen

Quizspørgsmål 5



- a) Moneygame. Sort skal spille 44 (5 point).
 b) Match. Sort fører 4-0 til 7 og skal spille 44 (5 point).

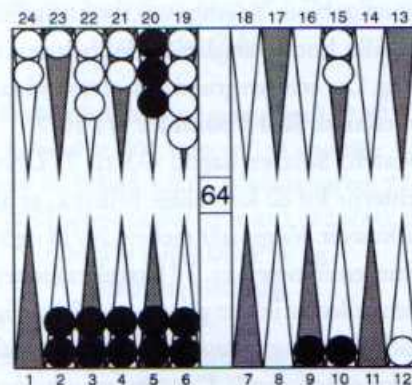
a) Moneygame. Sort skal spille 44. Et dobbeltslag giver ofte mange forskellige muligheder. Dette er ingen undtagelse. Det primære mål i stillingen er at vinde gammon. Ved f.eks. at lave punktskift 5/1(2) giver man hvid rigtig fine chancer for at løbe fra gammonen, såfremt hvid hurtigt producerer nogle 5'ere. Punktskiftet kan under ingen omstændigheder være korrekt her. Det der til gengæld er den korrekte spilleplan, er: 1) Optimere antal byggere. 2) Lukke 1-punktet. 3) Hitte hvids blot undervejs. 4) Vinde en ubesværet gammon. 5) Undgå unødige risici. Det der ser oplagt ud, er 13/5 8/4 med de første 3 4'ere. Man kan så mene, at man ikke bør give hvid chancen for at rulle 11 fra baren og hitte. Men på den anden side er der jo stadig lang vej, til hvid har vundet. (Sort sidder trods alt med cuben). Og man vil jo gerne have den 3. brik på baren. Så er man næsten helt sikker på at vinde den gammon. Skal man så spille 7/3 med 4'eren i stedet for 13/9? Spiller man dette, har man stadig 3 byggere til 1-punktet. Kommer hvid ind på en enkelt etter, har man dublikeret sine egne 2'ere + man risikerer dobbeltskud på 66. Dette er altså heller ikke optimalt. Det rigtige ryk bliver derfor 8/4. Dette tilgodeser alle mål. Det koster kun, hvis modstanderen ruller 11, eller man selv ruller 66 til et enkeltskud. Den lille risiko er godt givet ud for de ekstra gammons. **Scor 5 point for 13/5 8/4(2).**

b) Match. Sort fører 4-0 til 7. Den væsentligste forskel mellem moneygame og ovennævnte matchstilling er, at sort ikke kan bruge de backgammons, som han vinder, og at værdien af gammons ikke er helt så stor som i money game, da det ene af de fire vundne point i gammons er "spildt". Yderligere har dobbelturneringen mindre værdi, da sort sjældent kan doble tilbage, fordi han dermed sætter matchen på spil. Hvid kan tage en redobling med helt ned til 9-10% i gameequity.

Konsekvensen er, at sorts spilleplan bliver at spille så sikkert som muligt, men samtidig bevare rimelige chancer for at vinde gammon. Det gøres bedst ved at skifte punkt med 5/1 (2), da hvids "mirakel" bliver mindre gode, fordi de spiller forbi 8 af sorts brikker (dem på 1-4-punktet). Dvs. sandsynligheden for at hitte sort bliver langt mindre.

Det næste led i planen er at lave 5-punktet. Det gøres ved at maksimere byggere til punkt ved at spille 13/9 (2). Dette spil er bedst, da det undgår at spille brikker "bag om handlingen", dvs. 5-punktet. Ikke mindre end 5 brikker kan bruges til at lave 5-punktet. **Scor 5 point for 5/1(2) 13/9(2).**

Quizspørgsmål 6



- a) Moneygame. Sort skal spille 43 (5 point).
 b) Match. Sort er bagud 3-6 til 7 og skal spille 43 (5 point).

a) Moneygame. Sort skal spille 43. En vigtig iagttagelse, at gøre sig, er, at der endnu ikke er doblet.

Ofte vil der blive dobbelt efterfølgende. Men ikke altid. Det er særligt, hvis stillingen er volatil, at der bliver dobbelt (hvis stillingens værdi svinger meget). Dette vender vi tilbage til senere.

Sort har 2 spilleplaner. Enten et actionflyt eller også et mere stille og roligt flyt. Da løbespillet ikke er helt umuligt at vinde, skal det også vurderes, hvorledes det bedst muligt vindes. Opskriften til dette lyder på fleksibilitet og *crossovers*. Det bedste stille og rolige flyt bliver derfor 9/5 10/7, da det opfylder begge kriterier fuldt ud.

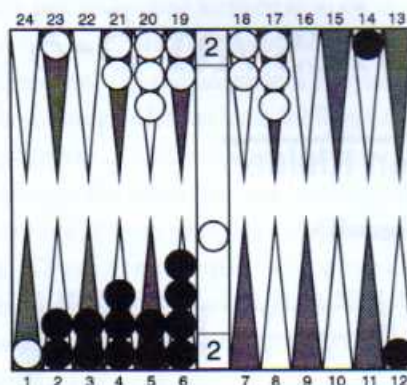
Så mangler vi at vurdere hvilket af actionrykkene, der er det bedste. Det hurtige øje fatter hurtigt den mulige dublikering af 1'ere og 4'ere. Dette gør 20/16 til den bedste 4'er i actionrykket. Dernæst vurderes så, om man vil spille videre med 3'eren, eller om man vil spille enten 9/6 eller 10/7. Om blottet står på 16- eller 13-punktet, betyder lidt i forhold til den måde rullene spiller for hvid. Den største og vigtigste difference er på 44 og 22. Den difference i sig selv gør 20/13 til den klare vinder af actionrykkene.

Hvad er så bedst af 20/13 og 9/5 10/7. Ved at gå ud *gainer* man direkte skud på 62, 51, 42, 44 og 22. 8 numre i alt. Mens det koster at blive ramt på 41 og 11. Umiddelbart virker det som en god handel. Men man skal også huske på, at når brikken bliver stående, er der indirekte skud på 6 numre. Jeg tror ikke på, at der er særlig mange, hvis nogen overhovedet, der gider at regne på, hvor mange skud i 1296, der bliver ramt. Det er også mange gange unødvendigt, da man mange kan *sjusse* sig frem til cirkatallene. Og når det er så tæt, er det andre faktorer, der pludselig spiller en rolle. Gammons går man *jo aldrig* fra et holdinggame. Men det passer ikke helt. Mange gange går man gammon, fordi man lægger for mange unødige blots. Yderligere skal man lige huske at tage den lille bonus angående dobbeltterningen i betragtning. Der er ingen grund til at give modstanderen en let cubeaction. **Scor 5 point for 9/5 10/7.**

b) Match. Sort er bagud 6-3 til 7, Crawford. Argumenterne for de forskellige brikryk, er allerede blevet diskuteret. Valget står mellem 20/13 og 9/5 10/7. Beslutningen er meget tæt. Til forskel fra moneygame-situationen tæller det ikke at gå gammon. Samtidig tæller det dobbelt at vinde gammon. Dette er tunge faktorer, der taler for et actionryk. Dog skal man huske på, at disse nævnte faktorer er reduceret enormt i et holdinggame, hvor gammons næsten ikke eksisterer. Men stadig er det lige akkurat nok til at gøre 20/13 til det ryk, der i gennemsnit vinder flest matcher. De ekstra jokere man giver, er godt givet ud for de ekstra skud, man opnår. Desuden har 6-primen i forhold til 5-primen større værdi i denne stilling og ved denne matchscore. Denne 6-primen

er lettere at opnå ved at spille 20/13, da byggerne peger mod 7-punktet. **Scor 5 point for 20/13.**

Quizspørgsmål 7



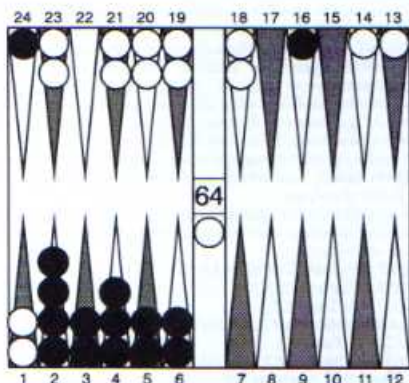
a) Moneygame. Sort har dobbeltterningen og skal spille 21 (5 point) b) Hvid har dobbeltterningen og sort skal spille 21 (5 point).

De store spilleplaner går mellem enten at hitte eller at spille stille og roligt. Spilles der stille og roligt, er det korrekt at spille 1'eren 6/5 og optimere byggerne til 1-punktet. Herefter er der et valg mellem 4/2, 5/3, 12/10 og 14/12. Det er helt klart, at jo længere tilbage byggerne til 1-punktet er, des mere fleksibel er stillingen. Det er derfor enten 12/10 eller 14/12. 14/12 er safe, men virker lidt klodset og siden der ikke er behov for at spille safe, er 12/10 det bedste, medmindre det er korrekt at hitte med 4/1. Spilles safe, kommer modstanderen ofte ind på 1-punktet og derfra er gammons reduceret betydeligt. Godt nok er der 54, 53, 43 og 33, i alt 7 numre, der punkter, såfremt hvid ikke ankrer op. Yderligere er der et par gode dobbelslag, der skifter punkt. Hittes loose med 4/1*, er der 15 rul, der lukker 6-punktsbordet.

Det ryk der vinder flest spil, er det stille 6/5 12/10. Det koster for dyrt at give hvid modspil. Ved hittet, vinder hvid typisk ved at hitte og vinde derfra. Men samtidig vinder sort flest gammons ved at hitte. Utrolig mange gammons bliver reddet fra ankeret. Cubeless er spillene utrolig tætte. **Scor 5 point hvis du har svaret, at sort skal hitte, hvis han ejer dobbeltterningen.** Nøglen til dette er muligheden for at doble, hvis det går galt. Kun 11 kan redde hvid ind i spillet. Alle de mange flere spil der vindes ved, at hvid hitter, har begrænset værdi, når stillingen ikke forbedres nok. Sort har en kæmpe frihed ved at eje dobbeltterningen. De farlige hit er typisk dem, der bliver ramt efter sort har brudt sit 6-punkt. **Scor 5 point hvis du har svaret, at sort skal spille 6/5 12/10, hvis hvid ejer dobbeltterningen.** De flere gammons kompenserer ikke helt for de færre gevinster. Det bedste ryk bliver derfor 6/5 12/10. Hittene på 1-punktet får langt højere værdi, når hvid ikke kan doubles ud/ind.

Snowie foretrækker på rollout at spille 6/5 12/10, uanset hvor dobbeltterningen ligger. Dog ekstremt marginalt med dobbeltterningen hos sort. Forklaringen på dette kan være, at Snowie i sit checkerplay ikke tager højde for, hvor dobbeltterningen ligger. Mange gange vil den spille sit eget spil, hvor jeg måske foretrækker det mere konsekvente. For at få et indblik i stillingen har jeg foretaget et manuelt rollout, hvor jeg har spillet mod mig selv. Udbyttet er allerede forklaret ovenfor.

Quizspørgsmål 8



Moneygame. Skal sort doble (5 point)? Skal hvid acceptere en doubling (5 point)?

I positionen har sort flere rigtig gode fordele. En brik tilbage mod 3 brikker tilbage. Hans 5-spærre er kompakt i modsætning til hvids. Sort har yderligere et par blots at skyde efter. For god tænker man straks. Men nej, der bliver spillet med Jacobyreglen i moneygame. Så kigger vi på, om det kan passe, stillingen kan være et take. Hvid har trods alt et anker. Oven i købet et anker, der giver rigtig mange skud – specielt, når sort allerede har spillet et par brikker dybt ind på 4- og 2-punktet. En infleksibel bearoff giver altid nogle flere skud. Og så er der jo lige muligheden for, at man kan danse sig ind i en redobbling med de sorte brikker. Selve ankeret er forsikringen, der gør, at man altid har et åndehul og dermed er garanteret altid at have en sidste chance for at vinde spillet – selv til det allersidste. Taket skulle meget gerne hurtigt være indlysende. **Scor 5 point for take.** Næste formodning i stillingen bliver så – ”Nå, men man skal i hvert fald doble – skal man ikke?” Når noget sådan skal besluttes, bliver man nødt til at kigge lidt på *volatiliteten* i stillingen. Mod 1-punktet er det mange gange korrekt at vente med at doble. Der er meget *long term equity* i dette punkt. En vigtig iagttagelse at gøre sig, er hvor meget det egentlig hjælper at fremskyde sin brik til 22-punktet. Dette vil være en kæmpe forbedring for sort – der dermed vil *miste sit marked* kolosalt. Et sådant marketloss taler varmt for, at man skal doble. Specielt, når gammens ikke er aktiveret i kraft af Jacobyreglen. **5 point for Doubling.**

Solrød A.B.C. & Dansk Backgammon Forbund indbyder til

DM Doubles

24.-25.juli 1999 på
Erhverv & Kulturcenter
(Solrød Produktionsskole)
Højagervænget 33 A
2680 Solrød Strand

Doublerække entre 400,-/ reg. 100,-

Hele entresummen bliver udbetalt som præmier med følgende fordeling:
35%, 30%, 20%, 10% og 5%
til spurtpæmier.

Program 24.7.99:
Sen registrering (ekstra gebyr kr. 50,-)
kl. 10.15 - 11.45
Kl. 12.15 start 1. runde

Program 25.7.99
Kl. 11.00 start 7. runde
Kl. 20.00 præmieuddeling

Turneringen bliver afholdt efter **Monrad-systemet**, så alle par er garanteret 11 kampe til 9 point. Der er afsat 1½ time pr. runde, ikke afsluttede kampe registreres som hængepartier og **skal** afsluttes i pausen. Alle deltagere skal være medlem af DBGF og desuden være dansk statsborger eller have haft fast bopæl i Danmark i mindst 2 år.

Forhåndstilmelding senest den 13.7.99
Indbetal kr. 500,- (per par) på giro eller check til: Solrød A.B.C., Solsikkemarken 22
2680 Solrød Strand. Giro nr.1 662 6090
husk at skrive DBGF nr. og medbring kvittering.

Tag soveposen med og overnat
GRATIS

HUSK også Solrød Open ,99
2.-3.oktober 1999.

Medbragt mad og drikke er ikke tilladt

Vel mødt den 24.-25. juli

Dansk Backgammon Forlag ApS v/Chris & Erik

Gersonsvej 25, 2900 Hellerup. (man.-fre. 11.⁰⁰ - 18.⁰⁰) ☎ 3940 1785.
Fax. 3940 0144. Email: ct@bgshop.com eller www.bgshop.com

TOP KVALITETSSPIL - Danmarks billigste priser incl. De Officielle Regler og Vejil.
"Aries". Den originale King-size læder spil fra Mexico. Udvendig sort med brun striber. Indvendig sort/brun spidser, sort/elfenben brikker. 62 x 75 cm 7.500,-
"Aries". Den originale Queen-size læder spil fra Mexico. Udvendig sort eller brun. Indvendig sort/brun spidser, sort/elfenben brikker. 52 x 68 cm 6.000,-
"Jumbo" - Italienske spil i læder. Blå. 62 x 72 cm 5.200,-
"Mexico" - Italienske spil i læder. Sort eller blå med røde striber. 52 x 72 cm 5.100,-
ITALIENSKE SPIL I KUNSTLÆDER
"Hilton" (kunstlæder) Sort, mørkebrun, lysebrun, blå, bordeaux eller jeans. 52 x 72 cm 2.000,-
Attaché håndtag, lase, runde bøger. Flere indvendig farver.
"Vagilla" (kunstlæder både ind- og udvendig). Attaché håndtag, lase. 51,5 x 74 cm 1.800,-
Blå m/blå og rød spidser.
BG-SPIL TIL DANMARKS BILLIGSTE PRISER incl. De Officielle Regler og Vejil.
"Carlsberg" - Sort m/hvide striber. Ind. grøn m. sorte/hvide trykt spidser. 46 x 57 cm 345,-
"Sherwood" - Sort m/hvide striber. Ind. grøn m. sorte/hvide trykt spidser. 53 x 66 cm 560,-
"Regal Red XL" - Sort. Ind. grå m. bordeaux/hvide trykt spidser. 53 x 66 cm 560,-
"Regal Red L" - Udv. sort. Ind. grå m. bordeaux/hvide trykt spidser. 46 x 57 cm 345,-
"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. Indv. grå med sorte og røde spidser. 45 x 56 cm 200,-
"Zipper", rejse bg-spil med lynlase. Sort, mørkebrun, lysbrun og rød
"CD" - Magnetisk bg-spil. CD-format 35,-

PRÆCISIONSTERINGER:
Hvid eller sort, gennemsigtig - rød, mørkeblå, grøn, orange, rav, lyserød og (lyseblå kun i 14,2 mm). 14,2 el. 13 mm 65,-
Gennemsigtig numererede. Rød, grøn, orange, rav, lyserød. 2. stk 16 mm 120,-
DOBBLTERNINGER:
Marmoreret - Findes i flere farver: bronze, koksgrå, rav, hvid, grå, rød, sort/rød, grøn, blå, bordeaux, gul, lyserød, og kobber. 30 mm 65,-
Marmoreret med navn - rød, grøn eller blå. (Michael, Lars, Peter, Henrik el. Thomas). 30 mm 130,-
30 mm 40 mm 52,-
22 mm 32,-
17 mm 8,-

DIVERSE
Bægre-2 stk., ovalt med læbekant. Udv. sort, brun, bordeaux el. blå læder. 270,-
Baseball Cap i sort filt m/DBGF logo og "Nordic Wide Open". 45,-
Terminings pose "Crap Cat II" i filt. Grøn, blå, lyserød, mørkegrøn, grå og sort PVC 30,-
Terminings pose "Crap Cat III" i grå kunst-ruskind. 40,-
Brikker, "Exklusiv" marmoreret - sæt af 30:
Rød, grøn, sort, hvid eller grå. 49 mm x 9mm eller 51 mm x 9 mm 855,-
Rød, grøn, sort, hvid eller grå. 45 x 9 mm 730,-
Chouette-blok med chouette-regler (størrelse A5 - 50 ark). 20,-
Position Cards/Stillingskort, 75 stk. i visitkort størrelse. 20,-
Scorecards - 3 blokke, hver med 50 blade. 16,-
Semi-Præcisionstern.: sort, rød, grøn, gul, laks, blå, og elfenben 17 mm 14,-
Terminings sæt - 4 alm. tern. + 1 dobbelttern. 15,-
Streamer - "I LOVE BACKGAMMON". 45 x 210 mm 10,-
Ovalt backgammon bæger. Sort m/indv. grøn 12,-
Brikker - sæt af 30, flere farver. 19/26 eller 33 mm 60,-
Brikker - sæt af 30, flere farver. 38 - 40 mm 75,-
Brikker - grå/sort/rubin/elfenben/hvid/gul/grøn/blå. 19/26/33/38 - 40 mm stk. pris 5,-
Plakat "Alle kan trænge til en HOF". 40cm x 58 cm 16,-
Messing lase til alle BG-spil. 5,-

BØGER: (A = nybegynder, B = begynder, C/D = intermediate, E = advanced, F = ekspert)
De Officielle Regler og Vejledning (dansk udg.). A 20,-
Når Backgammon Er Sjovest (dansk udg. af Winning Is more Fun af Jeff Ward). A 20,-
i flot indbinding og med farvedeagrammer.
Top Matches, Vol. 1 - Lær Af Mestrene. (10 turneringskampe). C - D 300,-
D - F 150,-
Backgammon af Paul Magriel. A - D 380,-
The Backgammon Book of Jacoby & Crawford. B 70,-
Backgammon In A Week of Robin Clay. A - B 85,-
The Backgammon Handbook af Martin Fischer. B - C 250,-
Teach Yourself Backgammon af Robin Clay. A - B 80,-
The Amazing Book of Backgammon af Jon Tremaine. A - C 100,-
Backgammon For Winners af Bill Robertie. A - B 115,-
Cubes and Gammons Near the End of the Match af Antonio Ortega og Danny Kleinman. F 295,-
Costa Rica 1994 (annoteret match Mike Senekiewicz - Mike Svobodny) af Antonio Ortega, Danny Kleinmann og Madrigal. F 365,-
Winning with the Doubling Cube af Peter Bell. C - E 300,-
Backgammon an Independent View af Chris Bray. C - E 160,-
Backgammon For Serious Players af Bill Robertie. D - E 165,-
Advanced Backgammon Vol. 1 af Bill Robertie. F 370,-
Advanced Backgammon Vol. 2 af Bill Robertie. F 370,-
Learning From The Machine af Bill Robertie. F 235,-
Sylvester - Ballard (annoteret match) af Kit Woolsey. F 250,-
M. Greiner - P. Marmorstein (annoteret match) af Kit Woolsey. F 300,-
Mika Lidov - Hal Heinrich (annoteret match) af Kit Woolsey. F 300,-
Play Tournament Backgammon af Kit Woolsey. F 230,-
In The Game Until The End of Bob Wachtel. F 290,-
New Ideas in BG af Heinrich & Woolsey. F 430,-
World Class BG - move by move af R. Friedmann. E 325,-
Can A Fish Taste Twice As Good af Jake Jacobs. E - F 305,-
A Funny Thing Happened On The Way to the Four-Point af J. Jacobs. E - F 370,-

BØGER af Danny Kleinmann - BG's ledende teoretiker
Wonderful World of Backgammon. Udg. 1981, sider 132. Nye udgave F 320,-
Meanwhile, back at the Chouette. Udg. 1981, sider 142. F 320,-
Is there a Life After Backgammon? Udg. 1983, sider 148. F 320,-
Double-Sixes from the Bar. Udg. 1982, sider 135. F 320,-
How Can I Keep From Dancing? Udg. 1983, sider 134. F 320,-
The Other Side Of Midnight. Udg. 1986, sider 142. F 320,-
A Backgammon Book For Gabriel. Udg. 1994, sider 144. F 320,-
How Little We Know About Backgammon. Udg. 1985, sider 168. F 360,-
Long Road To Backgammon. Udg. 1995, sider 176. F 390,-
The Dice Conquer All. Udg. 1984, sider 228. F 465,-
Vision Laughs at Counting. Udg. 1980, sider 438. Nye udgave F 845,-

SAMLERENS BØGER (brugte)
Paradoxes and Probabilities af Barclay Cooke. Udg. 1978, sider 184 720,-
Alpha Backgammon af Baron Vernon Ball. Udg. 1980, sider 224 280,-
Backgammon of Today af John Longacre. Udg. 1973, sider 130 280,-
Master Games af Chuck Papazian. Udg. 1980, sider 215 312,-
Modern Backgammon Complete af Charles H. Goren. Udg. 1974, sider 190 128,-

New York Times Book of Backgammon af James & Mary Jacoby. Udg. 1973, sider 175 120,-
Beginning Backgammon af Tim Holland. Udg. 1973, sider 210 120,-
Win At Backgammon af Millard Hooper. Udg. 1972, sider 106 72,-
TIDSSKRIFTER
Inside Backgammon, 1991 - 1996 (6 bind pr. årg.) af Robertie & Goulding C - F 375,-
Inside Backgammon, 1997 - 1998 (4 bind pr. år) af Robertie & Goulding D - F 375,-
VIDEO
NM97 seminar af Paul Magriel 1. stk VHS 2 timer 190,-
NM97 final Westerlund(S) - Manouck(F), hele matchen kommenteret af Paul Magriel med hjælp fra JellyFish. 1 stk. VHS 3 timer 230,-
NM98 final Martine Oulès(F) - Mario Küh(D), hele matchen kommenteret af Paul Magriel. (Bem. forringet lyd-kvalitet). 2 stk. VHS 7 timer 600,-
EDB SOFTWARE
Snowie Professional ver. 2.0. Spille- og rolloutprogram med mange andre funktioner. Et af verdens stærkeste PC spilleprogram. (min. 90mhz-pentium, Windows95/98/NT, CD-ROM).
Professional 2.0. The full Professional Edition. As Snowie 1.0, with added features such as the possibility to import and play money session and to insert and import illegal moves, automatically analyse your matches. As was implemented in the 1.0 version for the rollouts only, you can now specify a set of files to be analyzed in batch mode. CD 2.850,-
Champion 2.0. Same as the Professional Edition, minus match analysis. CD 1.800,-
Student 2.0. Same as Champion, minus rollout and batch analysis functions. CD 800,-
Player 2.0. You can play against Snowie, store your rating in the player accounts, export the log of your games or matches in several formats. No info about a position besides knowing how Snowie would play it. The bear off databases are available. CD 325,-
Opgradering af Snowie Pro 1.0 til Snowie Professional 2.0 CD 730,-
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,-
JellyFish version 3.5. Et af verdens stærkeste PC spilleprog. (min. 486, 8MD RAM, Windows 95/98/NT, CD-ROM). The software which changed the backgammon-world. New user interface, new dice generator, statistics, online-help. JF3.5 can play 7 different levels. Backgammon Magazin wrote about JF: "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..."
Analyzer 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.xx 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 Analyzer 3.5 1.330,-
Tutor 2.x eller 3.0 til Tutor 3.5 160,-
Tutor 2.x eller 3.0 til Analyzer 3.5 910,-
Analyzer 2.x eller 3.0 til Analyzer 3.5 325,-
CD-ROM af Hugh Scoyners
Bearoff Equities & Backgames, vol. 1. CD 900,-
Bearoff Equities 4 punkter og 15 brikker, vol. 2. CD 900,-
Bearoff Equities 6 punkter og 10 brikker, vol. 3. CD 900,-

KUNST
Reproduktion af Peter Nyborg's maleri "Backgammon". Begrænset serie, numererede, signerede og indrammede. 70 x 90 cm 1784,-
Reproduktion af Peter Nyborg's maleri "Backgammon", uden ramme. 70 x 90 cm 1200,-

DIVERSE
Plastik spillekort 50,-
Balut-bæger, lækkert stort m/5 terminer 50,-
Jetoner-plastik 160 stk., 2 pk. kort og 5 pokerterninger i ege-kasse 505,-
Jetoner-ægte, 200 stk i ege-kasse 540,-
Jetoner-ægte, 400 stk i ege-kasse 935,-
Jetoner-plastik, 200 stk i ege-kasse 350,-
Jetoner-plastik, 400 stk i ege-kasse 635,-
Jetoner-ægte, 200 i rundt træstativ m/låg 660,-
Jetoner-ægte, 300 i rundt træstativ m/låg 905,-
Jetoner-ægte, 100 stk. i plastikbox 155,-
Jetoner-plastik, 100 stk. i farvet box 35,-
Jetoner-plastik, 100 stk. i plastikbox 35,-
Jetoner-plastik, 200 stk. i brun vinylbox 190,-
Roulette-sæt plastik, ø30,5 cm, inkl. klædde, rive og plastik-jetoner 195,-
Roulette-sæt plastik, ø41 cm, inkl. klædde, rive og plastik-jetoner 385,-
Domino-brikker i trækasse. (Brikker: 50 x 25 x 8 mm) 75,-
Domino-brikker, mini (30 x 15 mm) 15,-
"Black-Jack" "Dealer Shoe" i eg 215,-
"Black-Jack" "Dealer Shoe" i acryl 195,-
Cribbage bræt i egetræ, sammenklappelig 170,-
Pool bord, 25 x 14 x 6,5 cm. i eg 170,-
Labyrint "3 i et spil". Golf, baseball og labyrint. 35 x 31 x 8 cm. i træ 210,-
Mahjong i vinylbox, inkl. stativ og jetoner. (Brikker: 28 x 21 x 13,5 mm) 600,-
Mahjong i egetræs æske. (Brikker: 28 x 21 x 13,5 mm) 420,-
"11 spil i et spil" af træ. Skak, dam, bg, mølle, kinaskak, domino, cribbage, kort, m.m. 455,-
"7 spil i et spil" af træ, i en stor trækasse. Skak, dam, bg, domino, cribbage, m.m. 435,-
"7 spil i et spil", mag., trækasse 21x21x4,5cm. Skak, dam, bg, domino, cribbage, m.m. 190,-
GAVEKORT fra kr. 100,-

Besøg butikken (man.-fre. 11.⁰⁰ - 18.⁰⁰) eller på www.bgshop.com



Telefonbestilling 3940 1785. Fax-bestilling 3940 0144.

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

Antal stk.	Vare	Pris
Antal stk.	Vare	Pris
Antal stk.	Vare	Pris

Ekspedition pr. ordre Danmark 35,00
Total pris (incl. 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 kr. 30,- Kun Danmark)

Send kuponen i kuvert til:
Dansk Backgammon Forlag, Gersonsvej 25, DK-2900 Hellerup.

Spørg eksperterne 66

Morten Aagren Svendsen

Én ting kan du være sikker på, hvis du skriver til „spørg eksperterne“: Du får et svar. Tilgængæld er der ingen garanti for, at svaret er korrekt eller fyldestgørende. Den flittige spørgsmålsstiller Tony Hauboff er sikkert en anelse utilfreds med det svar, han fik i GAMMON66, hvor eksperterne bl.a. skriver, at „i de to stillinger betyder [match]scoren ikke så meget...“. Desværre var matchscoren for den ene positions vedkommende faktisk altafgørende.

Jeg har som ansvarshavende redaktør skældt ekspertredaktøren Karsten Nielsen ud for det utilfredsstillende svar, og han har som straf udpeget mig til at besvare dette nummers spørgsmål.

Endnu engang er det Hauboff, der har indsendt et spørgsmål. Han spørger, om sort i nedenstående position skal doble, og om hvid skal tage.

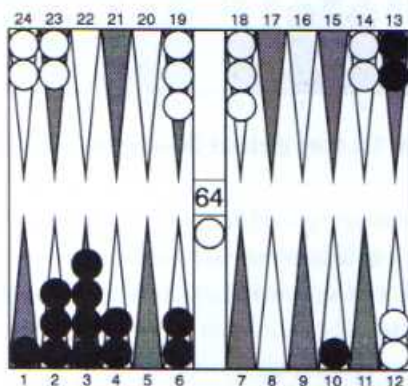


Diagram 1. Match. Sort mangler 2 point og hvid mangler 3 point. Skal sort doble? Skal hvid tage?

Det centrale ved denne matchstilling, hvor sort mangler 2 point i at vinde matchen og hvid mangler 3 point, er, at sort kan vinder matchen via en udoblet gammon eller ved at doble hvid på et tidspunkt, hvor hvid har et take.

Kan hvid tage en dobling her?

Når man skal afgøre, om hvid har et take, må man først beregne takepunktet ved denne matchscore. Takepunktet findes ved at sammenligne risikoen og gevinsten ved at tage doblingen set i forhold til et drop. Det gøres ved hjælp af følgende formel, hvor R er risikoen og G gevinsten ved at tage.

$$R / R + G = \text{takepunkt}$$

Derfor: 1) Hvis hvid dropper, har han ifølge de eksisterende matchequitytabeller cirka **25% chance for at vinde matchen**. 2) Hvis han tager og vinder spillet, vinder han samtidig matchen, da han doubler tilbage, hvilket er en matchequity på 100%. Dermed bliver gevinsten ved at tage doblingen forskellen mellem de 25% ved et drop og de 100%, hvilket er 75%. 3) Hvis hvid tager doblingen og taber spillet, taber han også matchen, da sort mangler lige 2 point. Det giver hvid en matchequity på 0% og dermed en risiko på 25%, hvilket er forskellen i matchequity ved at droppe og tage med tab tilføje. I formelen giver det

$$25 / 75 + 25 = 25\%$$

Mine rollouts, som svarer til Hauboffs, ses nedenfor.

JellyFish 1296 2-ply							
	Sort			Hvid			EQ
	Alle	GM	BG	Alle	GM	BG	
%-fordeling	86,5	31,7	0,0	13,3	1,9	0,2	1,027

Da hvid kun har 13,5% i den aktuelle position, er det ikke nok til at tage, da det som sagt kræver 25%.

Skal sort doble?

Som Hauboff fremhæver, er spørgsmålet derfor nærmere, om sort skal undlade at doble og spille på gammon. Som med de fleste andre forhold i backgammon kan man beregne det ved hjælp af ovenstående rollout. Det gøres på følgende måde:

1) For det første skal man fastlægge sorts matchequity ved at doble. Da hvid har et drop, bliver sorts matchequity selvfølgelig de resterende 75%. Derfor skal sorts samlede matchequity ved at spille videre overstige 75%, for at det kan betale sig ikke at doble ud.

2) For det andet skal man gange sandsynligheden for hvert muligt udfald (f.eks. sort vinder almindeligt spil) med den resulterende matchequity (f.eks. 75% hvis sort

vinder almindeligt spil).

3) For det tredje skal disse matchquities lægges sammen og sammenlignes med de 75% i matchequity, som sort har ved at doble ud.

Lad os se nærmere på de mulige udfald.

Sort vinder almindeligt spil: $54,8 \times 0,75 = 41,1\%$ ME

Sort vinder gammon/BG: $31,7 \times 1,00 = 31,7\%$ ME

Hvid vinder almindeligt spil: $11,5 \times 0,50 = 5,75\%$ ME

Hvid vinder gammon: $1,9 \times 0,30 = 0,6\%$ ME

Hvid vinder backgammon: $0,1 \times 0 = 0\%$ ME

Ialt: 79,15% ME

Denne meget simple metode viser således, at sorts matchequity ved ikke at doble stiger til 79,15% mod 75% ved at doble ud. Og dermed burde konklusionen være, at sort skal spille på gammon. Imidlertid er der en række problemer ved denne form for analyse:

- 1) Den kan ikke medregne sorts senere ind- og uddoblinger.
- 2) Den kan ikke medregne hvids senere ind- og uddoblinger.
- 3) Den er temmelig besværlig at anvende i praksis over brættet, da man jo i reglen ikke kender gameequity, og ofte ikke kender matchequity.

I den aktuelle position vil sort f.eks. næppe vinde helt så mange gammons, da han i senere positioner nogle gange bør doble ud frem for at spille på gammon. Til gengæld vil nogle af hvids almindelige gevinster forsvinde, da sort her vil kunne doble ud. På den anden side vil hvid sjældent vinde et almindeligt spil eller gammon uden at have dolet. Følgen bliver, at de 79,15% sikkert er en smule højere end det faktiske tal.

En anden måde at opgøre sorts samlede matchequity på er at se et par ryk fremad: Kan sort miste sit marked i næste ryk?

Der er fem kategorier af mulige udfald efter den næste sekvens (= sorts rul efterfulgt af hvids rul):

A) Sort dækker blottet på 1-punktet og hvid danser. Sort dækker med 61 51 41 31 21 11 62 52 42 32 22 63 33 54 66 55 44 = 28 slag. Hvid danser med alle slag, som ikke inkluderer en 5'er = 25. Dvs. i 28 x 25 spil ud af 1296 = 700 opstår en position meget lig den i diagram 1a.

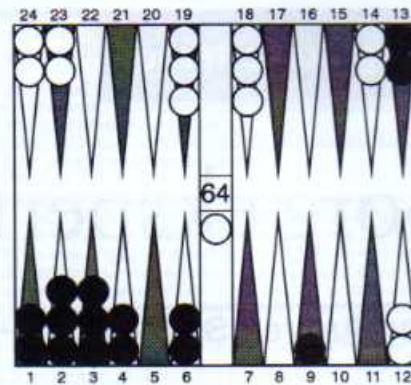


Diagram 1a. Sort dækker og hvid danser.

B) Sort dækker ikke blottet på 1-punktet og hvid danser. Sort dækker ikke med 65 64 53 43 = 8 slag. Hvid danser med alle slag, som ikke indeholder en 5'er eller en 1'er = 16. Dvs. i 8 x 16 spil ud af 1296 = 128 opstår en position lig den i diagram 1b.

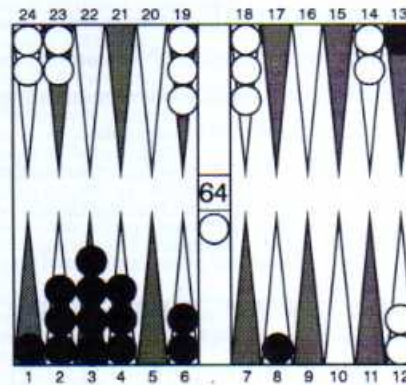


Diagram 1b. Sort dækker ikke og hvid danser.

C) Sort dækker og hvid kommer ind. Sort dækker med 28 slag og hvid kommer ind med alle 5'ere = 11 slag. Dvs. i 28 x 11 spil = 308 opstår en position lig den i diagram 1c.

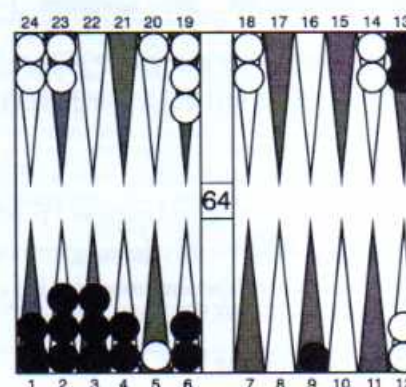


Diagram 1c. Sort dækker og hvid kommer ind.

D) Sort dækker ikke og bliver hittet. Sort dækker ikke med 8 slag og bliver hittet, når hvid slår en 1'er = 11 slag. Dvs. i 8 x 11 spil = 88 opstår en position lig den i diagram 1.d.

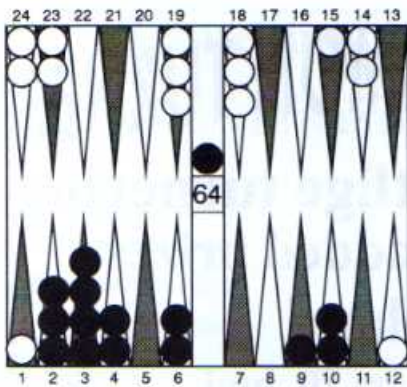


Diagram 1d. Sort dækker ikke og bliver hittet på 1-punktet.

E) Sort dækker ikke og hvid kommer ind på 5-punktet. Sort dækker ikke med 8 slag og hvid slår en 5'er i 9 slag (51 bliver brugt til at hitte) = 72 spil. Det kunne f.eks. se ud som i nedenstående diagram.

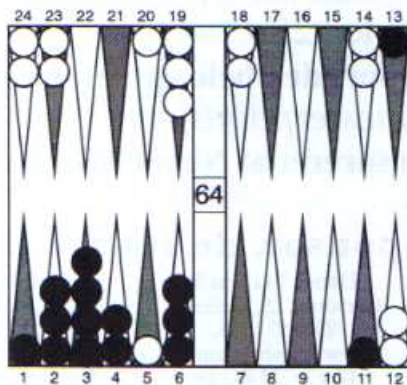


Diagram 1e. Sort dækker ikke og hvid kommer ind på 5-punktet.

Alle ovenstående positioner er selvfølgelig også rullet ud på behørig vis og den gennemsnitlige matchequity er beregnet. Antagelsen er, at sort doubler ud i positionerne 1c. og 1e. I følge beregningerne reduceres sorts matchequity med cirka 0,5%, efter at vi ser bare et rul frem, til 78,7%. Oven i købet er her så ikke medtaget hvids virkelige gode rul, hvor han hitter efter at være kommet ind med en 5'er.

Spørgsmålet, der bliver tilbage at besvare, er om sort skal doble. Der er trods alt ret langt fra 78,7% i matchequity til de 75%, han får ud af at doble ud. Som Kit Woolsey påpegede, er der forskel på praktisk spil og teoretisk perfekt spil. Mod uperfekte mennesker, er det ingen stor fejl at doble, da det jo sker, at hvid tager doblingen. På den anden side er sort kun rigtig ked af ikke at have doublet i 7-8% af spillene (hvor han bliver hittet) og det taler for at vente. Konklusion: Spil teoretisk korrekt og spil på gammon.

SJÆLLANDSMESTERSKABERNE

Indbydes hermed af Dansk Backgammon Forbund og Farum Backgammon Klub

28. - 29. August 1999

afholdes på

Ellegården

Stavnsholtvej 168

3520 Farum

	Entré	Reg.	Senreg.
Mesterrække	500,-	50,-	50,-
Mellemrække	250,-	50,-	50,-
Begynderrække	50,-	25,-	25,-
Blitz (1pt.)	50,-	0,-	0,-

Hele entreen går til præmiepenge.

LØRDAG 28/8-1999

kl. 9.45-10.45: Sen registrering

kl. 11.00: Start alle rækker

SØNDAG 29/8-1999

kl. 11.00: Start alle rækker

kl. 21.00: Præmieoverrækkelse

Turneringsformat: Mesterrække: Cup med progressiv consolation. Fri tilmelding. Mellemrække: Cup med progressiv consolation. Max. rating 1100. Begynderrække: Monrad. Alle er garanteret 9 kampe. Max. rating 1010 eller max. TMP 300.

Antal deltagere: Der vil være plads til op til 400 deltagere.

Forhåndstilmelding: Indbetal beløbet på Farum Backgammon Klub's girokonto 1-676 1222 senest torsdag d. 19.8.99. Husk at oplyse navn + DBGF nr.

Medlemsskab: Medlemsskab af DBGF er obligatorisk for deltagere i Mesterrækken og Mellemrækken. Medlemsskab kan tegnes ved registrering.

Stop- & Jackpots: Begge dage vil der være rige muligheder for at deltage i disse forlystelser.

Blitz: Der afholdes 1 pt. blitz-turnering med rebuy til 50,- i start.

Mad & Drikke: Det vil være muligt at købe billig kold/varm mad og drikke i rigelige mængder.

Overnatning: Der tilbydes overnatning i Spejderhytten få hundrede meter fra Ellegården. Medbring selv det fornødne.

Transport: Bus 334 fra Farum Station eller Holte Station kører lige til døren.

Turneringsledelse: Karsten Nielsen 26 43 12 18, Kim Brusgaard 44 44 66 42, Erik Sørensen 44 44 75 72 og Gudmund Thorsbro 44 99 42 42.

Sponsor: Sponsorpræmier v/ Dansk Backgammon Forlag: Backgammonbræt og bøger (værdi ca. 900 kr)

DEN 5. SOMMER BACKGAMMON TURNERING

Danmarks største ugentlige turnering

med over 45.000,- i added prizes

Cafe Nemoland

Hver søndag kl. 15⁰⁰, fra 20. juni

til og med 5. september

Say **NO**
to
hard **drugs**

(undtagen den 11. og 18. juli, VM uge i Monte Carlo)

i alt 10 gange inkl. slutrunde med gratis grill for alle deltagere.

Alle kan deltage, såvel medlemmer og ikke-medlemmer af Dansk Backgammon Forbund.

Turneringsledelse: Nemo BG Klub - Jens, Henrik, Chris, Brian, Tino, Morten & Navidi.

Max. 128 deltagere hver uge. Gratis lodtrækning hver uge om sponsorgaver. Desuden spilles der StopPots og

JackPots. Der udlånes Bg-spil, Inside Backgammon, Chouette blok og PropCards.

Entre kr. 50,00. + gebyr kr. 25,-

Sponsorpræmier hver uge (værdi ca. 4.500,-) foruden hele entresummen.

Præmierne for dem med fleste mesterpoints er:

1. præmie – kr. 4.000,- og vandrepokal sponsoreret af Nemo BG Klub

2. præmie – kr. 500,-.

Hovedsponsorer

New Hair Clinic

Tellusgatan 13, S- 224 57 Lund, Sverige.

☎ +46 46 14 32 80. Fax. +46 4630 3008

*"Single Hair Replacement" is a revolutionary method
against hair loss. Which works.*

Café Nemoland - Christiania

Fagfolkens Flytteforretning ApS

Prags Boulevard 63, 2300 Kbh. S

☎ 32 96 96 98. Fax. 32 96 44 12

Malerfirma JO-JO

København ☎ 2032 4462

Alt maler arbejde udføres.

Universal Automater

opstilling og udlejning af spilleautomater (Sjælland)

☎ 2082 1310

P.C. Elarbjde

☎ 4055 4148

Støt din sponsor, de støtter dig.

Restaurant Bali
Kgs. Nytorv, Kbh. K

☎ 3311 0808

10 x 2 ristaffel

X-Large

Strandv. 72, Hellerup

☎ 3940 4500

10 x tøj

Café Josephine

Frankrigsg. 15, Kbh. S

☎ 3258 9116

10 x 10 øl

Olsen Sport

H.C. Ørstedvej 51, Frb.

☎ 3535 1148

10 x tøj

Spillekiosken

Torvegade, Chr.havn

☎ 3257 8993

10 x vin

Paradis

Gl. Kongevej 95, Frb.

☎ 3323 6017

10 x gavekort kr. 200,-

Bixen

Pusher Street,
Christiania

☎ 3311 0808

10 x 15 øl

Maylands Blomster

v/Calle

Grønneg. 36, Kbh. K

☎ 3313 4714

10 x gavekort

Dansk BG Butik
Gersonsv. 25, Hellerup

☎ 3940 1785.

www.bgshop.com

10 x 2 CD BG set

Det Lille Pizza Hus

Saltværksv. 78, Kastrup

☎ 3252 0450

10 x 2 pizza

The Australian Bar

Vestergade 10, Kbh. K

☎ 3315 0480

10 x gavekort

Løven & Bastionen

Chr.havns Voldg 50, Kbh. K

☎ 3295 0940

10 x dagensret

Bistroen

Christiania

☎ 3295 8407

10 x 2 dagensret

Café Hekla

Prinsesg. 25, Chr.havn

☎ 3254 8707

10 x dagensret

Café Søhesten

Sølvgade 103, Kbh. K

☎ 3314 6348

10 x 10 øl

Café Ludwigsen

Vesterbrog 113, Kbh. V

☎ 3323 7720

10 x gavekort

L.A. Café
Gl. Mønt 17, Kbh. K

☎ 3312 6602

10 x gavekort

Rest. Al Pacone

Alle'en 82, Kastrup

☎ 3251 2280

10 x 2 pizza

Brigade Bodega

Brigadevej 49, Kbh. S

☎ 3257 6507

10 x 2 koldt bord

Bistroen

Christiania

☎ 3295 8407

10 x 2 dagensret

Musik-Loppen

Christiania

☎ 3257 8422

10 x 2 stk. billeter

Scanomat

Vibevej, Kokkedal

☎ 4918 1800

10 x tøj

Astro-Clairvoyant

Mette Meyer Ternel

☎ 3962 5471

10 x 1 års spillerhoroskop

Woodstock

Christiania

10 x 5 øl

Tuborg

10 x tøj



Masser af live musik hele sommeren.

Bordbestilling til selskaber modtages.

Christiania, & 32 95 89 31

www.nemoland.dk info@nemoland.dk

Tilmelding til DM for Hold 1999-2000

(SE VEJLEDNINGEN PÅ NÆSTE SIDE)

Senest
27. august

1. Holdets navn:
2. Række i sidste sæson:
3. Hjemmebanens navn:
4. Hjemmebaneadresse:
5. Postnr. og By:
6. Hjemmebanens tlf. nr.:
7. Holdet ønsker at være organiseret igennem en eksisterende godkendt lokalklub (sæt X) []
8. Hvis ja, hvilken klub:

Holdkaptajnen (Formand)

9. Navn & DBgF nr.:
10. Adresse:
11. Postnr. og by:
12. Tlf. nr. (evt. e-mail)

Øvrige spillere på holdet

Navn:	DBgF nr.	telefon	e-mail
-------	----------	---------	--------

13. spiller 2
14. spiller 3
15. spiller 4
16. spiller 5
17. spiller 6
18. spiller 7
19. spiller 8
20. Antal bestyrelsesmedlemmer i evt. ny klub:

[] Undertegnede bekræfter hermed stiftelse af _____ Backgammon Klub. Klubbens vedtægter følger Dansk Backgammon Forbunds standardvedtægter for klubber/foreninger. Samtidig tilmeldes ovennævnte hold til DBgFs DM for Hold. Klubben hæfter for evt. bøder, som holdet måtte blive tildelt i løbet af sæsonen.

dato: _____ Formandens underskrift: _____

[] Undertegnede bekræfter, at ovennævnte hold tilmeldes til DBgFs DM for Hold. Holdet tilmeldes under den klub, der er angivet i felt 8. i skemaet ovenfor. Klubben hæfter for evt. bøder, som holdet måtte blive tildelt i løbet af sæsonen.

dato: _____ Holdkaptajnens underskrift: _____

Formandens underskrift: _____

Vejledning til udfyldning af tilmeldingsformular

Holdet

Felt 1: Skal udfyldes med holdets navn for sæsonen 1999-2000. Hvis holdet har skiftet navn siden sidste sæson, skal det tidligere navn angives i parentes efter det nye.

Felt 2: Skriv navnet på den division/serie, hvor holdet spillede i sidste sæson, med angivelse af om holdet rykkede op eller ned. Er der tale om et nyt hold, skriv da "Nyt hold".

Felt 3-6: Angiv navn, adresse, postnr. og by samt telefonnummer på holdets hjemmebane.

Felt 7: Hvis alle medlemmerne i forvejen er medlem af en (den samme klub), og holdet ønsker at deltage i holdturneringen for denne klub, skal der sættes et X mellem klammerne.

Felt 8: Hvis der er sat et X i felt 7, skal der her angives, hvilken klub der er tale om. Bemærk at der skal være tale om en klub, der er godkendt af Dansk Backgammon Forbund.

Holdkaptajnen/formanden

Felt 9-12: Skal udfyldes med holdkaptajnens adresse, telefonnummer samt evt. e-mail adresse. Hvis holdet ikke i forvejen er organiseret i en klub (dvs. felt 7 er tomt), og der således er tale om stiftelse af en ny klub, vil den person der er angivet som holdkaptajn endvidere være formand for den nye klub.

Øvrige spillere på holdet

Felt 13: Her angives navn, DBgF- og telefonnummer samt evt. e-mailadresse for den næste spiller på holdet. Hvis holdet ikke i forvejen er organiseret i en klub (dvs. felt 8 er tomt), vil den person, der er angivet i felt 12 være næstformand for den nye klub.

Felt 14: Her angives navn, DBgF- og telefonnummer samt evt. e-mailadresse for den tredje spiller på holdet. Hvis holdet ikke i forvejen er organiseret i en klub (dvs. felt 8 er tomt), vil den person, der er angivet i felt 12 være kasserer i den nye klub.

Felt 15-19: Her angives navn, DBgF- og telefonnummer samt evt. e-mailadresse for de øvrige spillere på holdet. Der skal være mindst 4 spillere på holdet og højst 8. Hvis der er tale om en ny klub, vil bestyrelsespladserne i klubben blive udfyldt i samme rækkefølge, som spillerne er angivet på tilmeldingsformularen.

Felt 20: Hvis der er tale om oprettelse af en ny klub, skal der her angives antallet af medlemmer i bestyrelsen, mindst 3 og højst 7. Er der f.eks. angivet 5, vil bestyrelsen bestå af holdkaptajnen samt de spillere, der er angivet i felt 12-15.

Underskrift: Hvis der er tale om oprettelse af en ny klub (dvs. felt 8 er tomt), skal formanden/holdkaptajnen skrive under på formularen. Hvis holdet tilmeldes under en eksisterende klub, skal både holdkaptajnen og formanden skrive under på formularen.

Matcher på Internettet

Michael Bo Hansen

En af de bedste måder at forbedre sit backgammonspil på, er at analysere kampe, der er spillet af én selv eller af andre bedre spillere. På den måde kan man få indsigt i hvert eneste ryk kampen igennem og se de fejl, man og modstanderen gjorde og derved lære af dem.

Problemet har været, at det var en langsommelig proces at analysere sit spil på. Man skulle have en frivillig til at notere ryk ned på papir, og ofte kunne der nemt være fejl i noteringen. Andre gange kunne den noterende være så langsom, at det faktisk var en hæmsko for de spillende. Når man så endelig havde fået noteret alle slag og alle ryk, kunne man kun genspille kampene ved at have et egentligt backgammonbrædt sat op foran sig i dagligstuen, og så rykke som foreskrevet på notaterne.

Kom man i tvivl om korrektheden af et ryk, var det kun muligt at søge løsningen ved andre (bedre) spilleres kommentarer, eller ved at køre stillingen igennem et backgammonprogram. Heller ikke nogen særlig brugervenlig situation, og det var i hvert fald ikke noget man gjorde, mens man lå i badekarret søndag formiddag, eller sad i S-toget på vej til Hillerød!

Snowie

Med backgammonprogrammet Snowie er der dog sket en klar forbedring. Snowie kan tage en kamp og skrive den direkte ud i internet-formatet HTML. Det betyder, at man kan analysere en kamp, og så derefter lægge den på Internettet, så alle andre nemt kan se analysen. Man skal dog stadig tage notater til kampen, hvis man altså ikke vælger at spille mod en modstander via Snowie over Internettet.

Samtidig kommenterer Snowie ens ryk og *cube actions*, så man altid kan se, hvordan man klarer sig i forhold til Snowies anbefalinger. Men det allerbedste er dog, at Snowie laver et billede af den aktuelle position for hvert ryk kampen igennem, så man altid kan se den aktuelle stilling uden at have et bræt foran sig. Det er dermed også muligt at hoppe direkte ind i en kamp uden først at have de indledende ryk med.

Faktisk laver Snowie ikke ét billede for hver stilling. Det vil være en uoverkommelig opgave, hvis der var et helt billede for hver backgammonstilling, for der er

nemlig $19^{*}10^{18}$ (19 milliarder milliarder) mulige måder at placere brikkerne på. I stedet sammensættes billederne af en masse små billeder, der hver især beskriver hvert felt. F.eks. genbruges et tomt felt igen og igen. En smart metode der mindsker tiden for at downloade kampen på Internettet, men metoden har dog sine ulemper. Hvis man printer en kamp ud, kan man være uheldig at printereren deler siden op, således at den øverste halvdel af brættet er på den ene side, mens den anden halvdel er på den næste side.

Efterhånden som populariteten af Snowie er steget, er kampene så småt begynde at dukke op i dette format på Internettet. Endnu er udvalget ganske begrænset, men det er helt sikkert på fremmarch. Pt. er de fleste kampe at finde på Snowies hjemmeside (Se adresser sidst i artiklen), og blandt dem kan nævnes finale og semifinaler til Nordic Open 1999 med Anders Nielander og Jonas Sjölander, Istanbul Giant Jackpot Finale 1999 med Jerry Grandell og VM finalen 1998 med Michael Meyburg & Elliot Winslow. Men herhjemme begynder kampene også så småt at dukke frem. F.eks. har Humlebæk Backgammon Klub lagt deres klubmesterskabskampe på nettet, og holdet Klaps har også lagt et par kampe på nettet.

På Internetsiden for holdet "Fire Kolde", hvor undertegnede tilfældigvis også er webmaster, er vist en liste over kampe på nettet i Snowies format.

BG-Blitz

Har man derimod lyst til at gense kampe dannet udfra f.eks. Jellyfish, er BG-Blitz et program der er værd at skele til. Programmets ophavsmand, tyskeren Frank Berger, kalder selv sit program for backgammons svar på schweizerkniven, for med BG-Blitz er det muligt at genspille kampe ud fra alskens formater, lige fra Jellyfish over FIBS til GamesGrid. I skrivende stund er BG-blitz udkommet i en ny og forbedret udgave, hvor der med programmet også medfølger mulighed for at genspille alle kampe mellem de to backgammonprogrammer JellyFish og mloner fra FIBS, i alt 9000 partier.

Det lykkedes dog ikke for GAMMON af få BG-blitz til at virke inden deadline.

Der er altså rig mulighed for at se analyser af backgammonkampe på nettet og derved forbedre sit spil, uden at det egentlig koster noget. Det er bare et spørgsmål om at tage sig tid til at sætte sig ind i analyserne, og det er især vigtigt, at man tager sine egne beslutninger inden man læser frem i kampen og ser hvad de spillende foretog sig.

Nedenfor kan man se hvordan en kamp ud, efter at Snowie har skrevet det ud i Internet-formatet HTML. Øverst til venstre ses partierne og stillingen i det aktuelle parti. Øverst til højre de to spilleres navne og kamplængden. Nederst til venstre er vist alle slag og ryk, og til højre selve brættet med det aktuelle slag. Lige under brættet ses, efter Snowies mening, de fem bedste rykmuligheder. Det ryk spilleren valgte, er vist med en *. Kampen vist her er finalen i Nordic Open 1999 mellem Anders Nielander (DK) og Jonas Sjölander (S).

Adresser:

BG-Blitz www.netcologne.de/~nc-bergerfr/

Snowie: www.oasya.com - Humlebæk BG Klub www.hbgk.dk - Fire Kolde www.welcome.to/4kolde - Klaps www.klaps.dk



Pointfordeling for de deltagende i GAMMONquizen.

I parentes antallet af point scoret i denne runde. Maksimumscoren er 70. Deltagere med en (-) i sidste spalte har ikke indsendt besvarelser til spørgsmålene i GAMMON 66.

1.	Mads Paabøl Jensen	70	(40)
2.	Henrik Veje	60	(35)
3.	Torben Hasseriis	55	(25)
4.	Frands V. Petersen	50	(30)
5.	Claus D. Jensen	45	(25)
6.	Simon Piil Thomsen	40	(20)
7.	Claus Sperling	35	(15)
8.	Claus T. Christoffersen	25	(-)
8.	Thomas W. Hansen	25	(-)
8.	Tony Hauboff	25	(-)
11.	Renée Paaschburg	20	(-)
11.	Teis Dyekjær	20	(-)
11.	Michael Weile	20	(-)
11.	Jakob Sønder	20	(-)
15.	Niels Skov Hansen	15	(-)
16.	Bjørn Bøje Clausen	10	(-)

Ferielukket

DBgF's kontor holder lukket i ugerne 26-29, dvs. fra 28. juni-24. juli

Pokalturneringens finalerunde på Café Central Park

Der er 81 deltagende hold i årets pokalturnering. Finalerunden for de sidste 8 hold spilles på Café Central Park, Øster Allé 42, den 20. juni kl. 12.00.

Der er 8100 kr. i præmiepuljen. 6000 går til det vindende hold, mens finalisterne vinder 2100 kr. Yderligere sponsorerer Café Central Park vin til vinderne.

Da ejeren af Café Central Park, Henrik Øgendahl, er meget interesseret i afholdelse af backgammonturneringer mandag, tirsdag og onsdag, opfordres interesserede klubber til at henvende sig til Henrik på 35 38 02 60.

I øjeblikket afholdes der turnering hver torsdag kl. 19.00 på Café Central Park.

Leaving Las Vegas?

Jes Bondo-Andersen

Dette års Twin tournament i Vegas havde dansk deltagelse af Laila Azoulay, Mads Andersen, Morten Holm og Jes Bondo. Den første turneringsform vi blev præsenteret for, var højst besynderlig. For et 400 dollar entry fee skulle man vinde 3 kampe for at kvalificere sig blandt de sidste 32, så fik man til gengæld 300 tilbage!

Mulighed for 2 re-buys for en hund stykket. Laila og jeg brugte 600 uden at kvalificere os, Holm spillede golf, men det var lige noget, der passede Mads, han vandt 3 kampe, inkasserede 300 og lagde sig til at sove!

Vi var indkvarteret på 4 Queens, et down-town casino, hvor turneringen blev afholdt. Ikke noget særligt i forhold de smarte casinoer på The Strip, hvor vi spillede poker om natten på Bellagio. Vi spillede hygge 15-30 hold'em sammen med tyskerne Leverman og Schiemann, der var kommet en uge inden, udelukkende for at spille poker. Vi jokede om, at det tog 20 minutter at komme tilbage til 4 Queens, 10 minutter i taxi, og 10 for at gå ud af Bellagio.

Af en eller anden latterlig grund startede turneringen 9.30 om formiddagen, så søvn var ikke rigtig noget, vi gjorde os i. Men det generede ikke Mads. Hans modstandere fik 4-7 points de næste 3 kampe. Imens gik vi andre igang med turnering nr. 2. Her måtte vi alle se os slået efter højst et par runder. Men der var en række side events, blitzturnering, 2 pointsturnering, teamturnering, hvor Laila i løbet af ugen fik kvalificeret sig til finalen, super jackpot og limited jackpot med den finesse, at dem fra superen ikke måtte være med! Resultat: To 16 personer 1000 dollars jacks, fyldt med badebilletter. Her var jeg heldig nok til kvalificere mig til finalen.

Søndag var finaledag. Meget liderligt, Mads var ude og skyde efter 23. Fordelingen i min hed 11.2-4.8. Mads skulle møde Malcom Davis; en svag, men rullestærk herre fra Texas med ranch og cowboyhat. Jeg skulle møde Hugo Spangenberg, ungt skakgeni fra Argentina (2540 int. skakrating). Af besynderlige årsager kom jeg lidt over en time for sent! Den blev takseret til et strafpoint. Jeg fik kæmpet mig op på 3-3, men derfra gik Hugo til 9-3. Ikke så godt i en 13 point kamp! Ved 9-5 redobler han i nedenstående position.

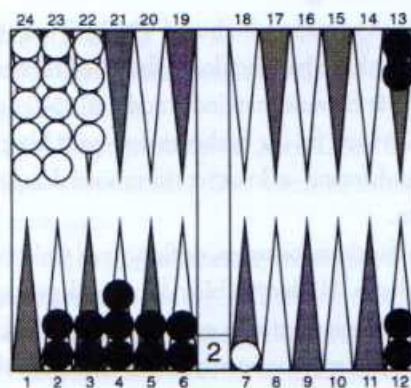


Diagram 1. Match til 13. Sort 9/hvid 5. Skal sort redoble? Skal hvid acceptere?

Jeg napper, han misser, redouble, pass, 9-9. Imens var Mads kommet i uvejr. Fra 4-4 så Malcom sig ikke tilbage. Resultat: Texas-Danmark 21-8. Hugo havde stadig planer om at vinde, så ved 12-10 post-Crawford, gik vi ud og røg en smøg. Her fik jeg lavet et settlement. 7.5 til hver og så spille om en tusse, det passede mig fint pga. hans frie drop.

Han skulle have droppet, men han gjorde det ikke, så jeg vandt, efter at have været usmagelig heldig. Endelig måtte Laila se sig slået i finalen for team-events. Ingen god dag, men det kunne have været værre (jævnfør hunden Laika). Den 28. tager vi rullearmen på igen. Denne gang i Chicago hvor Laila bor nu.



Jes Bondo i aktion

Oslo Open

Asger Kring

Norsk Backgammonforbund (NBgF) og Oslo Backgammonklub har i nogle år afholdt en turnering i Oslo. Sidste år hævede man indskuddet til 1500 norske kroner, men først fra i år lykkedes det - godt hjulpet af aktiv markedsføring - at lokke et større antal danskere til turneringen.

I alt 26 danskere tog turen, de fleste med Oslo-båden fra København. Undervejs blev der naturligvis spillet chouette i den helt store stil, og stemningen var høj. Alle var overbevist om, at vore nordiske brødrefolk skulle have en lektion i backgammon!

Fredag aften blev der stablet en holdturnering på benene. Formatet var det, som vi kender fra Nordic Open - 3 mand på hvert hold. Holdturneringen blev en dansk succes med 2 hold i finalen - Kollaps (Karsten Bredahl, Torben Hasseriis og Asger Kring) mod Tyr, Karsten & Tyr (Rasmus G. Hansen, Karsten Nielsen og Stig Eide). Finalen blev dog aldrig spillet, da det efterhånden var blevet sent, så de to hold valgte at splitte.

Selve turneringen startede om lørdagen. Der var 15 danske deltagere (af 51), og man må sige, de satte deres præg på turneringen. Af de 15 var 7 blandt de sidste 16 deltagere, 5 blandt de sidste 8, og 2 nåede semifinalen. Det var Lars Klammer og Jens Kerte, hvor Klammer desværre måtte strække våben mod den stærke italiener Carlo Melzi. Også i Consolation var der dansk dominans med en rent dansk finale mellem Karsten Bølge og Asger Kring, mens Per Sørensen nåede semifinalen.

Både mellem- og begynderækken fik en dansk vinder (Michael Spang og Karen Nielsen), så selv om Kerte tabte en tæt finale i mesterrækken, kan turneringen kun betegnes som en dansk succes. Både på og uden for brættet, for de fleste danskere havde en god tur til Oslo, så det danske kontingent vil sikkert være endnu større til næste års turnering.

Desværre har jeg ikke nogen noterede kampe fra turneringen, men her er en bearoff-stilling fra min semifinale i Consolation mod nordmanden Eirik M. Petersen:

En rimelig simpel stilling at analysere. Hvis Eirik dropper, er han bagud 9-11 til 13, hvilket giver ham ca. 32% chance for at vinde matchen. Har han mere 32% for at vinde dette spil?

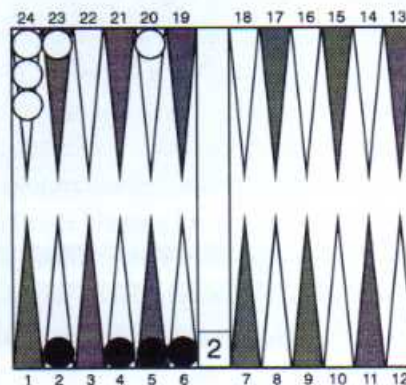


Diagram 1. Match til 13. Sort 9/hvid 9. Skal sort redoble? Skal hvid acceptere?

Svaret er nej. Ved brættet vurderede jeg, han havde ca. 25%, men det viser sig, han har ca. 27.

Eirik tog doblingen, og jeg rullede 62. Dejligt, tænkte jeg, lige indtil Eirik slog 33. Jeg svarede dog igen med 64 og kom således i finalen, som blev spillet på båden på vej hjem. Jeg tabte naturligvis, men det er vel, hvad man kan forvente, når man spiller med en Bølge på en båd!

Medlemshvervning

For hvert nyt DBgF-medlem en lokalklub skaffer, vil der nu være en kontantbelønning på 100 kr. Også enkeltmedlemmer vil blive belønnet for hvert nyt medlem, de skaffer; nemlig med 50 kr. De eneste to forudsætninger klubben/medlemmet skal opfylde for at få de 100/50 kr., er:

- 1) At klubben/medlemmet sørger for indbetalingen af det nye medlems kontingent til DBgF, dvs. der indbetales 285/335 af de 385 kr. som medlemmet betaler til klubben/medlemmet;
- 2) og at medlemmet faktisk er nyt, dvs. ikke tidligere har været medlem af DBgF.

Holdturneringen 1999/2000

Morten Aagren Svendsen

Fra næste sæson i holdturneringen vil det være en stor fordel for flere hold at organisere sig i lokalklubber bestående af flere hold. Det bliver som i andre sportsgrene muligt for spillerne at skifte mellem klubbens hold fra runde til runde. De nærmere regler er dog ikke fastlagt endnu.

Der er imidlertid en række forudsætninger, der skal opfyldes for, at holdene/klubberne kan benytte sig af ordningen:

1) Holdene organiseret i klubben skal bære klubbens navn. F.eks. vil en klub som Århus Backgammon Klub, som idag har 7 hold organiseret under sig, kun kunne benytte ordningen for de 4 hold som hedder ÅBgK 1, ÅBgK 2, ÅBgK 3 og ÅBgK 4. De resterende tre hold, Tøserne, T32B og Øgaderne vil ikke være omfattet af

ordningen, selvom om de selvfølgelig sagtens kan bibeholde deres status som organiseret under Århus Backgammon Klub.

2) Holdkaptajnen afgiver „ejerskabet“ af holdet til klubben permanent. Det sker automatisk ved navneændringen.

3) Klubben skal indsende a) vedtægter, b) referat fra seneste generalforsamling, c) liste over medlemmer og d) en liste over klubbens bestyrelsesmedlemmer.

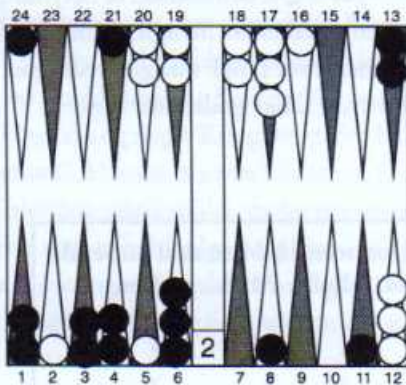
4) I nedenstående tabel ses en liste over eksisterende klubber, som vil kunne være omfattet af ordningen. En forudsætning er dog, at de indsender de oplysninger, som DBGF jævnfør tabellen mangler. For de klubbers vedkommende, hvor DBGF mangler vedtægter, kræver det endvidere, at DBGF godkender disse.

Postnr.	Klubnavn	Antal hold pt.	Information som klubben skal indsende			
			Ved.	Ref.	Med.	Bes.
1202	BG Klubben Sloters	1		x	x	x
1552	No Name BG Klub	1		x	x	x
1882	SDCA BG Klub	1	x	x	x	x
2200	Funke BG Klub	3			x	x
2500	Københavns BG Klub	2				KLAR TIL NY ORDNING
2600	Glostrup BG Klub	1	x	x	x	x
2680	Solrød A.B.C.	2				KLAR TIL NY ORDNING
2920	Ordrup BG Klub	3	x	x	x	x
2990	Nivå BG Klub	1		x	x	x
3050	Humblebæk BG Klub	5		x		x
3450	Allerød BG Klub	2		x	x	x
3520	Farum BG Klub	2				KLAR TIL NY ORDNING
3630	Frederik Syvtal	1		x	x	x
3700	Østersøens BG Klub	1		x	x	x
3700	Bornholms BG Klub	0				x
4000	Roskilde BG Klub	3		x	x	x
4800	Nykøbing Falster BG Klub	3	x	x	x	x
5000	Fyns BG Union	4	x	x	x	x
6000	Kolding BG Klub	2		x	x	x
6270	Tønder BG Klub	1				x
6700	Esbjerg BG Klub	2				KLAR TIL NY ORDNING
8000	Århus BG Klub	7				KLAR TIL NY ORDNING
---	Gammon.dk	0	x	x	x	x

Quizspørgsmål nummer 9-12

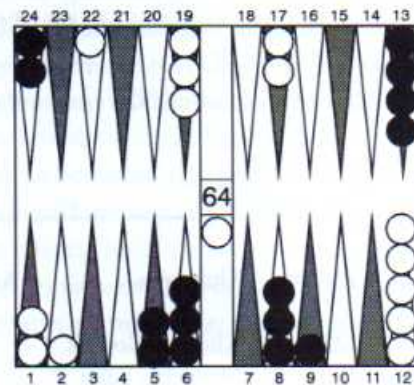


Denne quiz er en fast ingrediens i GAMMON, hvor læserne har mulighed for at indsende en besvarelse og vinde præmier. Alt hvad du skal gøre er at besvare spørgsmålene i forbindelse med nedenstående diagrammer og indsende svarene til DBgF enten på e-mail, gammon@dbgf.dk, eller med almindelig post til DBgF, att.: GAMMON, Klareboderne 10, 1., 1115 København K. Besvarelser skal være DBgF i hænde senest 1. august 1999. Quizen løber over hele året og vinderen er den, som efter decembernummeret af GAMMON har scoret flest point i løbet af året. Vinderen får et gratis medlemskab af DBgF for år 2000. Blandt alle andre deltagere som har indsendt løsninger mindst fire gange, trækkes der lod om et gratis medlemskab. Muligvis vil der komme flere præmier til. I tilfælde af pointlighed findes vinderen ved lodtrækning. I hvert nummer af GAMMON bringes topscorerlisten.



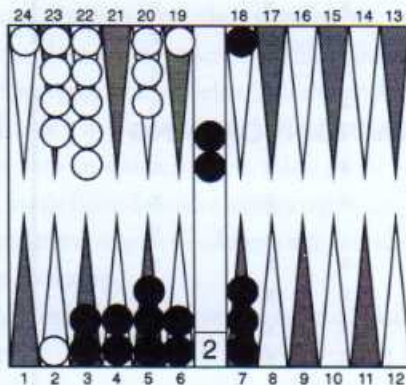
Nr 9:

- a) Moneygame. Skal sort redoble? (5 point)
- b) Moneygame. Skal hvid tage? (5 point)



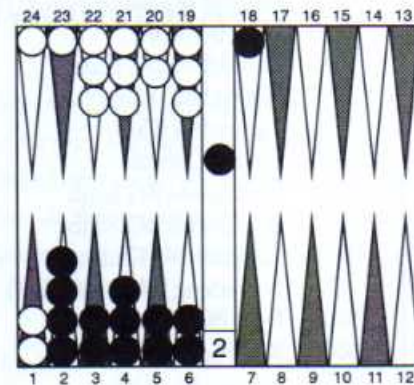
Nr 10:

- a) Moneygame. Skal sort doble? (5 point)
- b) Moneygame. Skal hvid tage? (5 point)



Nr 11:

- a) Moneygame. Skal sort redoble? (5 point)
- b) Moneygame. Skal hvid tage? (5 point)



Nr 12:

- a) Moneygame. Skal sort redoble? (5 point)
- b) Moneygame. Skal hvid tage? (5 point)

Resultatbørsen: Regionale og nationale turneringer

ÅBNE JYSKE MESTERSKABER

Mesterrækken (38)

Main

- | | | |
|-----|--------------------|-------|
| 1. | Jens Neregaard | #1589 |
| 2. | Clemens Nordentoft | #9514 |
| 3/4 | Frands V Pedersen | #1754 |
| 3/4 | Michael Fardan | #240 |

Consolation

- | | | |
|----|------------------|--------|
| 1. | Morten Daugbjerg | #15794 |
| 2. | Philip Hayles | #467 |

Mellemrækken (56)

Main

- | | | |
|-----|------------------|--------|
| 1. | Kevin Jørgensen | #1602 |
| 2. | Anna Höskuldsson | #12925 |
| 3/4 | Søren Drejer | #1789 |
| 3/4 | Ole Schor | #593 |

Consolation

- | | | |
|----|--------------------|--------|
| 1. | Mikkil N. Nielsen | #20398 |
| 2. | Johnny R. Pedersen | #2797 |

Begynderrækken (11)

Main

- | | | |
|----|---------------------|--------|
| 1. | Hans Kr. Matthissen | #20773 |
| 2. | Per Rosendal | #7304 |

Consolation

- | | | |
|----|------------------|--|
| 1. | Brian Rosenkilde | |
|----|------------------|--|

ALLERØD OPEN

Mesterrækken

Main

- | | | |
|--------------|--------|------------------|
| Vinder: | #2765 | Karsten Nielsen |
| Runner up | #16929 | Per L. Sørensen |
| Semifinalist | #13272 | Henrik Skjelmose |
| Semifinalist | #1058 | Daniel Murphy |

Consolation

- | | | |
|-----------|--------|------------------|
| Vinder | #18804 | Asger Kjeldsen |
| Runner up | #73 | Anne Lise Wagner |

A-rækken

Main

- | | | |
|--------------|--------|-----------------------|
| Vinder | #8328 | Ebbe Groth |
| Runner up | #14275 | Morten Andersen |
| Semifinalist | #18710 | Hans Henrik H. Hansen |
| Semifinalist | #1976 | Mark Lille. Larsen |

Consolation

- | | | |
|-----------|--------|------------------|
| Vinder | #13313 | Lennart Straarup |
| Runner up | #38 | Anders Marcussen |

Begynderrækken

Main

- | | | |
|--------------|--------|---------------|
| Vinder | #16538 | Iben Due |
| Runner up | #4322 | Axel Stemark |
| Semifinalist | #353 | Louisa Dahlin |
| Semifinalist | #15897 | Karen Nielsen |

Consolation

- | | | |
|-----------|-------|------------------|
| Vinder | #3649 | Torben Rasmussen |
| Runner up | #1071 | Birger Jensen |

Efterlysning!

Jan H. Andersen efterlyser sin jakke, som forsvandt under de jyske mesterskaber. Er der eventuelt én, der har fået en sort Martiniquejakke med hjem? En jakke næsten magen til Jans af mærket Glenn hang der, hvor Jan mistede sin jakke. I Jans jakke lå der et dankort og et klippekort fra Århus Sporveje. Jan kan kontaktes på 86 10 34 25.

Officielle caféturneringer i Danmark - støt caféerne, de støtter dig

Dag/by	Kl.	Kr.	Spillested	Info
Mandag				
Kbh. S	19.00	20	5-øren BG Klub, Café 5-øren, Amagerbrogade 170, 31 58 15 15	
Kbh. Ø	19.00	50	Dilligencen, Korsgade 8, 35 37 52 48	1. mandag i mnd. 100 kr.
Kbh. Ø	20.00	20	Café Hugo, Præstøgade 2A, st., 35 42 72 10	præmier: vin
Århus	20.00	25	Århus BG Klub, Æsken, Anholtsgade 45, 86 13 85 61	præmier: vin/øl/whisky
Tirsdag				
Kbh. S	19.30	50	Saxo - Kongen Skak & BG, Ved Stadsgraven 7, 28 14 07 39	i kælderlokalet
Kbh. N	19.00	20	Gokken og Kokken, Nørrebrogade 211, 31 83 61 35	sponsorpræmier
Frederiksberg	19.30	30	Frederik d. VI Bodega, Frederiksberg Allé 42A, 31 31 33 38	1. tirsdag i mnd. 100 kr.
Odense	19.00	0	Carlsens Kvarter, Hunderupvej 19, 66 14 24 69	præmier: vin/øl
Esbjerg	19.00	10	Esbjerg BG Klub, Multihuset, Gasværksgade 2, 75 12 15 87	10 kr. ekstra for ikke-mdl.
Holstebro	19.00	20	Tante Anna, Brotorvet 2C, 97 42 74 44	
Onsdag				
Århus	19.00	25	Århus BG Klub, Studenterbaren, Ndr. Ringgade 3, 86196329	præmier: vin/øl/whisky
Kbh. V	19.00	30	NoName BG Klub, Pub & Sport, Vester Voldgade 7-9, 33150810	
Torsdag				
Kbh. Ø	19.00	30	Funke BG Klub, Café Central Park, Øster Allé 42, 35 38 02 60	sponsorpræmier, sidepool
Fredag				
Kbh. S	19.00	100	Saxo - Kongen Skak & BG Klub, Ved Stadsgraven 7, 28140739	i kælderlokalet
Lørdag				
Århus	19.00	100	Århus BG Klub, Studenterbaren, Ndr. Ringgade 3, 86196329	lige uger. 200 hver 5. uge
Holstebro	13.30	100	Tante Anna, Brotorvet 2C, 97 42 74 44	15/6 12/6 2000 added
Ringsted	13.00	50	Apoteker Gaarden, Nørregade 12B, 57676603	præmier: 25% added m.m.
Søndag				
Kbh. Ø	15.00	20	Doctors Pub, Blegdamsvej 32, 35 39 85 45	sponsorpræmier
Humblebæk	19.00	25	Humblebæk BG Klub, Bodega nr. 7, Humlebæk Centret, 49193630	1. søndag i mnd. 100 kr.

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 alle sine caféturneringer annonceret.
- For 450 kroner i kvartalet kan en café eller lignende få alle sine caféturneringer annonceret.

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

Regionale og nationale turneringer

Måned	Dato	Navn	Arrangør	Telefon	Information
Juni	12-13	8. DM Mixed Doubles	Humblebæk BG Klub	49 22 28 21	
Juni	20	Pokalfinale	DBgF	33 36 36 01	
Juni	26	Dame DM	Dice Girls	33 91 19 39	
Juli	24-25	DM Doubles	Solrød A.B.C.	56 14 68 36/22 17 68 36	
August	21-22	Studerterbar Cup	Århus BG Klub	86 15 44 58	2.000 added
August	28-29	Sjællandsmesterskabet	Farum BG Klub	44 99 42 42	
September	12	Københavns Mesterskaberne	Ordrup BG Klub		
September	25-26	2. Humlebæk Open	Humblebæk BG Klub	20 67 19 95	
Oktober	2-3	3. Solrød Open	Solrød A.B.C.	56 14 68 36/22 17 68 36	

Klubber kan afholde backgammonturneringer under følgende vilkår:

- Annocering:** Optagelse på denne side er gratis.
 1/4 side (halv spalte) koster 7,5% af registreringen, dog minimum 5 kr. pr. deltager.
 1/3 side (på tværs) koster 10% af registreringen, dog minimum 5 kr. pr. deltager.
 1/2 side (en spalte) koster 12,5% af registreringen, dog minimum 10 kr. pr. deltager.
 2/3 side (på tværs) koster 15% af registreringen, dog minimum 10 kr. pr. deltager.
 1/1 side koster 20% af registreringen, dog minimum 20 kr. pr. deltager.
- Rating af kampe:** Turneringsskampe rates gratis. Dog 2 kr. pr. match i Monradturneringer, hvis matcherne ikke er indsendt på udspecificeret liste. Rating af stopspots/jackpots koster 1 kr. pr. match.
- Udstyr:** Spil og EDB-udstyr kan lånes i DBgF. Indskrivningslister, lodtrækningslister, Monradkort m.m. kan erhverves gratis. Turneringsskemaer i plakatform kan købes i DBgF for 10 kr.
- Turneringsledere:** DBgF anviser turneringsledere, hvis det skulle være nødvendigt. Pris pr. person er 50 kr. i timen (dog minimum 500 kr. pr. dag) + kost, logi og dækning af transportomkostninger.

Internationale turneringer

Måned	Dato	Navn	Arrangør	Telefon
Juli	8-11	11 City of Venice Tournament	Lido, Venedig, Italien	390415211029
Juli	10-11	Monte Carlo VM Warm Up	Grand Hotel, Monte Carlo, Monaco	9545274033
Juli	10-18	VM Monte Carlo	Grand Hotel, Monte Carlo, Monaco	9545274033
Juli	22-25	1 Tschechisches Open	Marienbad, Tjekkiet	49911409505
August	5-8	5. Franken Ganz Open	Hotel Adler, Uttenruth	+49 0911737514
September	3-5	Mitteleuropa Tournament	Nova Gorcia, Slovenia	390240074658
September	30-3 okt	Kaiserbrunnen Cup	Kaiserbrunnen Hotel, Brakel	+49 52726050
Oktober	26-31	Grand Prix de Suisse	Lugano, Switz	41793374425
Oktober	28-31	BG-Turnier Seefeld	Seefeld, Østrig	
December	8-12	Tournament of the Americas	Cancún, Mexico	+0117735836464

Køb præcisionsterninger i Dansk Backgammon Forbund

DBgF sælger præcisionsterninger m.m. til gældende markedspris. Medlemmer af DBgF kan købe backgammonartiklerne, som ses på bestillingssedlen nedenunder. Ved køb for under 100 kr. er forsendelsen 20 kr. Der kan betales med check, på giro eller kontant ved personlig henvendelse på Forbundet: Dansk Backgammon Forbund, Klareboderne 10, 1., 1115 København K.

Bestillingsseddel

Scorecard (3 blokke)	15,- stk.	_____	stk.	_____	kr.
Chouetteblok (3 blokke)	15,- stk.	_____	stk.	_____	kr.
Propkort (100 stk.)	25,- stk.	_____	stk.	_____	kr.
Dobbelterning, hvid 17 mm.	8,- stk.	_____	stk.	_____	kr.
Dobbelterning, mange farver	65,- stk.	_____	stk.	_____	kr.
Præcisionsterning, flere farver, 14,2 & 13 mm.	65,- stk	_____	farve	_____	stk. _____ kr.
Forsendelse				(20)	kr.
Samlet pris				_____	kr.

Navn/nummer:

Betalingsform: () Giro 2919265 () Check

Adresse:

Postnr./by:

Porto

DBgF

Dansk Backgammon Forbund
Klareboderne 10, 1.
1115 København K

Postbesørget blad

(0900 KHC)

Bladnr. 51451

Medlemskab for 1999

Der er mange fordele ved at være medlem af DBgF: Du figurerer på DBgFs ratinglister; du kan deltage i turneringer arrangeret af DBgF; du kan få hjælp til at arrangere turneringer i din lokalklub eller lokalområde; og du modtager medlemsbladet GAMMON seks gange om året. Et medlemskab af DBgF koster 385 kr. om året. Der er mulighed for at tegne medlemskab for fem år, hvilket koster 1500 kr. Er du junior, det vil sige under 21 år gammel, koster medlemskabet kun 160 kr. om året. Indsend kuponen nedenfor og vi sender blad og girokort.

JA TAK! Jeg ønsker medlemskab af Dansk Backgammon Forbund

- Medlemskab for resten af 1999: 385 kroner
- 5-års medlemskab: 1500 kroner
- Juniormedlemskab for resten af 1999: 160 kroner

DBgF

Fornavn: _____

Efternavn: _____

Adresse: _____

Postnr.: _____ By: _____

Tlf.nr. privat: _____ Arbejde: _____ Mobil: _____

E-Mail: _____ Fødselsdato: _____

- Jeg har aldrig haft et DBgF-nummer
- Jeg har tidligere haft et DBgF-nummer, men kan ikke huske det
- Jeg har tidligere haft et DBgF-nummer, som er _____
- Jeg er ikke medlem af en lokalklub, men ønsker materiale om nærmeste klub
- Jeg er medlem af _____ Backgammon Klub

Dato: _____

Underskrift: _____