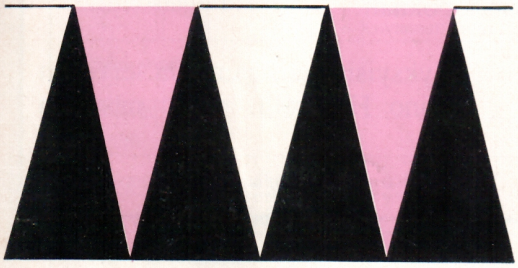
N:o 1 1983

SUOMEN BACKGAMMON UUTISET



1983 MAAILMAN MESTARI WILLIAM B. ROBERTIE

MAIN JA BEGINNERS -SARJOJEN PISTEPÖRSSIT

KALOOKIN PELISÄÄNNÖT

BACKGAMMON QUIZ

HANKO OPEN 1983

DOUBLING QUIZ

KUKKASIA

Kaikkien kommervenkkien ja vetkutteluiden jälkeen Suomen Backgammon Uutiset 1/1983 on vihdoin valmis – eikä vain valmis vaan vieläpä kädessäsi.

Kiitos tästä lehdestä kuuluu monelle eri backgammon intoilijalle eikä ainoastaan puheenjohtajalle. Lehden parissa on ollut ilo työskennellä – se ei ole ollut millään tavoin rasite. Haluan vielä kerran kiittää kaikkia niitä, jotka ovat lehteä jollain tavoin toimittaneet. Suurkiitokset myös kaikille mainostajillemme sekä Alppiladonnan ja Dia & Offsetin reippaalle ja hymyilevälle henkilökunnalle.

Jorma Haapanen
puheenjohtaja

BACKGAMMON RUSH!

Backgammon on saavuttanut suurimman suosionsa tänä vuonna. Pistepörssissä on yhteensä yli 200 osanottajaa, mikä on alkuvuosiin verrattuna 10 kertainen määrä. Kilpailujen määrä on paisunut jatkuvasti; lukuunottamatta lomakuukausia, joka kuussa on kilpailtu kahdesti.

Suomen mestaruuskilpailut lähestyvät hyvää vauhtia ja uskon, että pystymme edellisvuosien tapaan romuttamaan osanottajamäärän, joka viime vuonna oli jo upeat 107. Tervetuloa voittamaan Vuoden 1983 Suomen mestaruus sekä ''metrin'' korkuinen Suomen mestarin kiertopokaali.

Syksyisin backgammon terveisin
Gino Haparelli, pikku nassikka

GOLLEGET 100mk T-PAIDAT 60mk

Värit:
T-paidat valk. sini. kelt. puna. musta
Golleget harm. valk. sini. puna. musta
Post. pakkaus kulut 15mk

Tilausosoite:
GOLD LINE
PL 25 T:re 25 Puh. Kiksa 931•616157, Petteri 931•31798

SUOMEN BACKGAMMON UUTISET

SISÄLTÖ

		Sivu
Kansi: William B. Robertie	Suunnittelu: Pekka Vainio & Kumpp. Kuvannut: Antti Puskala	1
Pääkirjoitus	Jorma Haapanen	2
Backgammon Rush	Jorma Haapanen	2
Sisältö		3
Backgammonin maailmanmestaruuskilpailut	Jorma Haapanen	4–5
Villa Liipola Tournament	Esa Tommila	7
Kalookin pelisäännöt	Petri Pietilä	8
Othellon Suomen Mestaruuskilpailut	Marita Larmia	10
Viking Cup	Tarmo Talvio	10
Doubling Quiz	Jorma Haapanen	11
Tampere Backgammon Open	Jari Halinen	12
Vuoden ensimmäinen Superkilpailu	Jorma Haapanen	12
Haikko Backgammon Tournament	Jari Halinen	13
Doubling Quiz ratkaisut		13
Backgammon Quiz	Tomi Seppälä	15
Haikko Cup Finaali 1983	Jorma Haapanen	16–18
Tornio Backgammon Cup	Jorma Haapanen	19
Vuosien varrelta	Jorma Haapanen	20–21
Voiko taitoa, rohkeutta yms. mitata tietokoneella	Jaakko Salava	22–23
Hanko Open 1983	Jorma Haapanen	24
Tomi Seppälästä Tampereen Backgammon Champion	Jorma Haapanen	25
Kilpailutuloksia		26
Rovaniemen Backgammon Clubin Ranking		26
Pistepörssi 1983		27
Beginners-sarjan pistepörssi 1983		27
Tampereen Backgammon Ranking		27

Suomen Backgammon Uutiset ilmestyy 2 kertaa vuodessa, syksyllä ja talvella. Lehdessä olevien kirjoitusten ja kuvien osittainenkin lainaaminen on kielletty. Julkaistavaksi tarkoitettu materiaali toimitettava kuukautta ennen lehden ilmestymistä toimitukseen osoitteella: Suomen Backgammon r.y. c/o Jorma Haapanen, Krankantie 3 A 15, 00400 HELSINKI 40. Tiedustelut: puh. 90-582 321.

TOIMITUS

Päätoimittaja
Jorma Haapanen

Kirjoittajat
Petri Pietilä
Jaakko Salava
Tomi Seppälä
Jorma Haapanen
Esa Tommila
Jari Halinen
Marita Larmia
Tarmo Talvio

Kuvamateriaali
Jorma Haapanen

Kannen suunnittelu
Pekka Vainio & Kump.

Painopaikka
Dia ja Offset Oy

Valoladonta
Alppiladonta Oy

Suomen Backgammon r.y.:n hallitus 1983

Jorma Haapanen	**k. 90-582 321**
puh.joht.	**t. 90-658 313**
Matti Karsikko	**k. 90-692 3808**
varapuh.joht.	**t. 90-495 064**
Arno Stormbom	**k. 90-483 439**
Pertti Pasanen	**—**
Pentti Lehtonen	**t. 90-494 965**
Heikki Miettinen	**—**

Ilmoitukset
1/1 sivu 900,—
1/2 sivu 500,—
1/4 sivu 300,—
Kansi painetaan kaksivärisenä.
Lisäväri sopimuksen mukaan.
Painos 1000–2000 kpl.
Ilmestyy 2 kertaa vuodessa.
Julkaisija: Suomen Backgammon r.y.

Backgammonin maailmanmestaruuskilpailut Monacossa, Monte Carlossa 4.–10.7.1983

Ensimmäistä kertaa maailmanmestaruuskilpailujen historiassa ei suomalainen gammontaituri noussut palkintokorokkeelle. Suomen joukue Matti Karsikko, Olli Lehto, Kaj Nyman ja Jorma Haapanen oli suuri pettymys.

Toiveikkaana saapui suomalainen iskujoukko Sporting d'Hiver -saliin ilmoittautumaan maailman arvostetuimpaan backgammonkilpailuun, Monte Carlon maailmanmestaruuskilpailuun, maanantaina heinäkuun 4. päivänä 1983. Samana iltana kuultiin kilpailujen johtajan Lewis Deyongin tervetuliaispuhe ja nautittiin avajaiscocktail. Warm Up Tournament käynnistyi välittömästi cocktailtilaisuuden jälkeen; valitettavasti suomalaisten motivaatio ei viiden pisteen peleissä ollut korkeimmillaan: Olli pärjäsi pisimmälle voittaen kolme vastustajaansa.

Tiistaina alkoi sitten varsinaisen maailmanmestaruustittelin tavoittelu. Viime vuoden taulukossa 64. parhaan joukkoon kivunneet Kaj Nyman ja Matti Karsikko selvittivät ensimmäisen vastustajansa helposti. Kokemattommat Lehto ja Haapanen joutuivat heti ensimmäisessä ottelussaan toteamaan, että maailmalla on useita loistopelaajia suomalaisten lisäksi. Lehto hävisi ensimmäisen kierroksen ottelunsa Bill Busfieldille, Haapanen taas Jim Pascolle.

64. joukkoon itsensä taisteleminen oli valitettavasti tällä kertaa myös Nymanille ja Karsikolle liian vaikeaa: Nyman sai vastustajakseen yhtenä maailman parhaana pidetyn pelaajan, Kumar Motakhasseksen. Kaiju taisteli urhoollisesti johtaen jopa välillä, mutta joutui toteamaan vielä tällä kertaa Motakhasseksen paremmakseen lukemin 17–11. Karsikko pääsi Richard Olsenia, joka myös on yksi maailman parhaista, vastaan tulokseen 17–9. Näin suomalaista backgammon maailmanmestaria saatiin vielä odottaa.

Keskiviikkona järjestettiin Jackpot kilpailu. Suomalaiset päättivät sijoittaa yhden pelaajan kilpailuun: Jore Haapanen pääsi kohtaamaan suosikkipelaajansa Gino Scalamandren. 11. pisteen ottelussa Jore karkasi jo 9–3-johtoon ja suomalaisleirissä ehdittiin jopa muutamaan kertaan uskoa yllätykseen. Mutta sitten tuli Gino piste pisteeltä lähemmäksi, meni ohi ja nousi pöydästä voittajana. Suomalaiset kokoontuivat baariin pyörittelemään päätään ja huokailemaan. Lähelle päästiin, mutta viimeinen puristus vielä puuttui.

Illalla kaivettiin sitten smokit esiin ja matkattiin Sporting Club d'Monacon Salle des Etoilesiin nauttimaan maukkaasta illallisesta sekä puna- että valkoviinistä. Illallisen yhteydessä järjestettiin 64:n jäljellä olevan pelaajan huutokauppa. Kallein yksittäinen pelaaja oli odotusten mukaisesti Joe Dwek, 4500 $ (hävisi heti seuraavan ottelunsa). Kallein ryhmä maksoi huimaavat 7200 $. Sen sijaan maailmanmestaruuden voittanut Robertie maksoi vain vaivaiset 2600 $. Huutokauppaillallisen jälkeen suomalaiset kokoontuivat Jimmy'Z yökerhoon tuoremehulasien ääreen keskittymään Consolation sarjaan.

Ensimmäinen Consolation oli se, joka nosti suomalaisten toiveet. Kaiju Nyman pelasi loistavan sarjan ja kun kuusitoista parasta pelaajaa oli jäljellä seisoi siellä myös Kaiju Nymanin nimi! Muilla suomalaisilla ei ollut Consolation sarjoissa, niin ensimmäisessä kuin toisessakaan, mitään sanomista.

Seuraava päivä koitti. Jokainen suomalaisista joutui oman pelilautansa ääreen, eikä ollut todistamassa Nymanin yritystä kvartsifinaaliin. Peliemme päätyttyä huomasimme Kaj Nymanin baarin ääressä pudistelemassa päätään. – Valitettavasti.

Last Chance -sarjassa saatiin sitten jo todellinen saavutus. Kaj Nyman kohteli kaltoin lähes kaikkia vastustajiaan; Leslie Stone, Richard Olsen ja Joe Dwek saivat muun muassa vain hetken ihailla Nymanin työskentelyä, sitten oli jäljellä vain käden puristus. Mutta sitten tuli Luigi Villa, joka katseli hetken pidempään, mietti ja löysi muutaman mahdollisuuden Kaijun kivenkovassa pelityylissä, käytti ne hyväkseen ja voitti. Kuitenkin Kaj Nyman saavutti semifinaalipaikan, joka oli ehdoton ykkössaavutus suomalaisilta. Kun lisäksi muistetaan ensimmäisen Consolationin 16. parhaan joukkoon pääsy, ei varmasti liene epäilystä siitä, kuka oli Suomen paras pelaaja Monte Carlossa.

Maailmanmestaruuskilpailujen kahdeksan parhaan joukossa oli vielä kolme pelaajaa, joita ei myyty yksittäisinä pelaajina huutokauppaillallisella: Weaver, Naim ja Ferretti. Kun vielä Naim ja Ferretti pelasivat vastakkain oli neljän parhaan joukossa varmasti yksi yllätysnimi – ja se yllätysnimi oli Naim, joka ylsi vieläpä finaaliin asti. Toinen finalisti William Robertie voitti ensin Gino Scalamandren 21–15 ja sitten Arnold Swartzin 23–15.

Itse finaali oli tylsää katseltavaa. Naim siirteli nappuloita miten tahtoi – kommentaattorit pelisalissa vain ihmettelivät ja pudistelivat päätään: ''No he can't do that, yes he does! How can he?'' Kaikesta huolimatta Naim karkasi 10–1 johtoon! Hetken kuluttua numerot olivat jo 19–15! Ja sitten se tapahtui. Naimin heitot muuttuivat normaaleiksi ja Robertie tuli piste pisteeltä lähemmäksi, meni ohi ja voitti. Jäljellä oli vain kädenpuristus. Se tapahtui. Ja William B. Robertie nousi pöydästä vuoden 1983 maailmanmestarina. Hän korjasi mestarin upean pokaalin, sekä arvostusta että useita yrittelijöitä, pigeoneita, jotka haluavat voittaa maailmanmestarin. Kun tiedetään, että maailmanmestari tuskin pelaa karamelleistä, voi todeta, että hänestä tullee yhä rikkaampi mies. William B. Robertielle on syytäkin olla kateellinen. Hän on Maailmanmestari.

1. Tapani Kunnari pieksemässä vastustajaansa.

2. Matti Karsikko samassa työssä.

3. Jorma Haapasen vuoro.

4. Last Chance -sarjassa Kaj Nymanin tiputtanut Luigi Villa (vas.) sai vastaansa finaalissa Gino Scalamandren – ''maailman pienikätisimmän miehen''.

5. Antti Puskala selvitti tiensä aina semifinaaliin asti.

6. Maailmanmestaruusfinaali kommentoitiin tarkasti television äärestä. Tunnetuimmat kommentaattorit olivat Richard Olsen (takana piilossa), William Horan (keskellä) ja Gino Scalamandre (äärimmäisenä oikealla).

7. Tommy Neff, Judie ja Matti Karsikko paistattelemassa aamuyötä Ravintola Flashmanin (Robert Perryn omistama) edustalla.

8. Monte Carlon Tip Top paikka on tietenkin Tip Top, suomalaisten ykkösspagetti Bolognese -paikka. Tip Topin riennossa mukana Olavi Lehto, Matti Karsikko, Tapani Kunnari, Esa Tommila sekä Tommy, Max ja Judie.

9. Tip Topin ''kakkospöydässä'' Jorma Haapanen, Tapani Kunnari ja Olavi Lehto. Ruokana tietysti Spagetti Bolognese.

10. Gala-illallisten humua.

11. Bambi ja Kaj Nyman.

12. Tapani Kunnarin, Jore Haapasen ja Esa Tommilan riemua.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

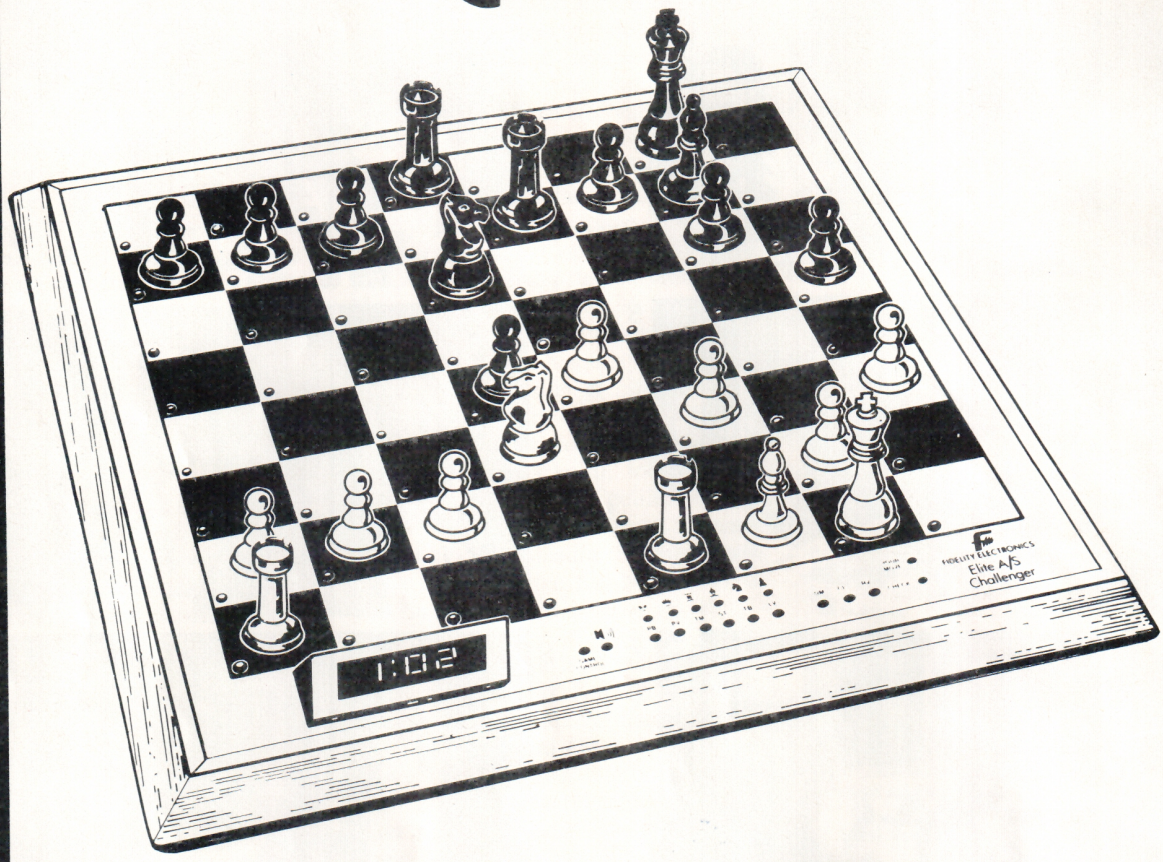
10

11

12

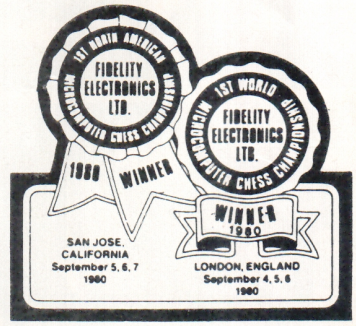
IT'S YOUR MOVE!

ELITE A/S CHALLENGER®



WORLD CHAMPION

FIDELITY ELECTRONICS
1983 WINNER
3rd World Microcomputer Chess Championship
in Budapest, Hungary



FIDELITY ELECTRONICS, LTD

8800 N.W. 36th STREET, MIAMI, FLORIDA 33178, 305-888-1000, TELEX 51-5174, TWX: 810-848-7050, Cable Address: FIDONICS MIA

Maahantuoja:

Konttinen ja Karsikko Oy

Humalistonkatu 19, 00250 HELSINKI 25

VILLA LIIPOLA TOURNAMENT

Helmikuun ensimmäisenä lauantaina kokoontui joukko backgammonin harrastajia jälleen kolistelemaan kuutiokuppejaan backgammon lautojensa ääreen. Paikkana oli tällöin luonnonkauniilla paikalla Kauniaisissa sijaitseva Villa Liipola. Järjestelyistä vastasi yhdistyksen entinen puheenjohtaja Olli Lehto. Olli olikin luonut otolliset puitteet hyvälle ja tasokkaalle turnaukselle; pelitilaa oli riittävästi, itsepalvelubuffetista saattoivat pelaajat raskaan turnauksen välillä haukata pientä purtavaa ja nauttia muistakin talon antimista ja mikä tärkeintä, osanottajalistalta löytyi tukku Pohjolan backgammon nimiä. Kaikkiaan saapui paikalle 22 osanottajaa kolmen ennakkoilmoittautuneen jäädessä pois.

Helsingin ja lähiympäristön huippujen lisäksi olivat Liipolaan saapuneet mm. Tampereen ässä Kiksa Jokinen ja Ruotsin ylpeys Johan Aschan, jotka kuitenkin molemmat joutuivat katsomon puolelle ensimmäisen kierroksen jälkeen. Kiksan pudotti kaikkien tuntema ''Italian edustaja'' Gino Haparelli ja Johan hävisi 15 pisteen ottelussa mahdollisimman niukasti luvuin 15–14 Esa Tommilalle oltuaan jo reiluntuntuisessa 11–2 johdossa. Kauniimpi sukupuolikin oli turnauksessa mukavasti edustettuna neljän pelaajattaren voimin. Tällä kerralla putosivat Geetta Karsikko, Bambi Nyman, Sirkka Stormbom ja Maussi Pajarinen kuitenkin kaikki ensimmäisellä täydellä kierroksella.

Turnauksen vanhetessa selvitti tiensä finaaliin Jaakko Jallu Salava, legenda jo pelatessaan, voittamalla Kaj Nymanin, Olli Lehdon ja lopulta semifinaalissa vuoden nuoren lupauksen Veli-Matti Freundin. Toiseksi finalistiksi eteni Esa Tommila voittamalla Johan Aschanin, Arno Stormbomin ja semifinaalissa Matti Karsikon. Kaikki ottelut päättyivät luvuin 15–14 Esan eduksi.

Finaalin alku sujui haastaja Tommilan miraakkelien merkeissä ja Esa pääsikin reippaaseen 11–1 johtoon. Tästä ei vanha konkari Salava kuitenkaan häkeltynyt vaan aloitti armottoman, systemaattisen takaa-ajon. Viiden seuraavan pelin jälkeen tilanne oli jo 11–9 ja Esa oli tukalassa tilanteessa tuplatussa pelissä ilmiselvän gammon vaaran uhatessa. Jostakin ET taas löysi nuo taianomaiset heittonsa ja selvitti pelin itselleen – tilanne jo 13–9. Jallu ei vieläkään luovuttanut vaan nousi konemaisesti tasatilanteeseen 13–13. Vielä tarvittiin kaksi tuskaista peliä ennenkuin turnauksen voittaja selvisi. Viimeiset pelit olivat tasaista ja tiukkaa taistelua henkeen ja vereen Esan ollessa vähän onnekkaampi. Näin tuli värikkään finaalin lopputulokseksi 15–13 ja Villa Liipola Tournamentin voittajaksi selviytyi Esa Tommila. Turnauksen isäntä Olli Lehto luovutti palkinnoksi mm. Oy Novotec Ab:n lahjoittaman upean kiertopalkintopokaalin luvaten, että jatkoa seuraa. Kiitokset Ollille hyvästä kisasta.

Syksyisin backgammon terveisin E.T.

Esa Tommila ''Villa Liipolassa''.

HOTELLI Ounasvaara

980/41111

Soittele 991-23371
Tlx 37102

Keväällä -84
OUNASVAARA CUP

. . . ja lumessa löytyy
. . . ja laskettelun jälkeen pelataan taas sitten backgammonia.

KALOOKI

Koska monen backgammonturnauksen yhteydessä pelataan myös kalookikilpailu, lienee syytä esitellä tämä peli myös Suomen Backgammon Uutisissa.

Kalooki on rommin tapainen peli, jota voi pelata 2–5 henkilöä. Sitä pelataan kahdella korttipakalla, joissa kummassakin on jokeri.

Pelaajat arpovat istumapaikkansa käyttämällä kortteja ässästä viitoseen. Ässän vetänyt istuu ensin, kakkosen saanut hänestä vasemmalle jne. Ässän saanut on ensimmäinen jakaja, kakkosen saanut toinen jne.

Jako

Ensimmäinen jakaja sekoittaa kortit ja tarjoaa pakan nostoa varten hänestä oikealle istuvalle pelaajalle. Kortit jaetaan tämän jälkeen yksitellen, 13 kullekin pelaajalle. Loppu pakka asetetaan pöydän keskelle kuvapuoli alaspäin ns. umpipakaksi. Pakan päällimmäinen kortti asetetaan kuvapuoli ylöspäin pöydälle.

Pistelasku

Korteilla on seuraavat pistearvot:

Ässä	11 pistettä
Kuvakortti	10 pistettä
Muut kortit	Kortin numeroarvo
Jokeri	15 pistettä

Osto

Peli koostuu sarjasta jakoja. Jokaisen pelatun jaon jälkeen tulos kirjataan ja sovittu panos maksetaan jaon voittajalle. Pelin aikana pelaaja saa saavuttaa korkeintaan 150 p. Kun pelaajan tulos ylittää 150 p., hän saa ostaa itsensä mukaan (englanniksi buying a life). Pelaaja saa ostaa itsensä mukaan korkeintaan kaksi kertaa, minkä jälkeen hän on pudonnut. Muut pelaajat jatkavat, kunnes vain yksi on jäljellä. Hän on voittaja.

Pelin pelaaminen

Pelaajat saavat pöydätä korttinsa värisuorina ja kolmi- sekä nelilukuina.

Kolmiluku on vähintään kolme saman pistearvon omaavaa korttia, jotka ovat eri maata.

Esim. Kolme kuningasta, jotka ovat eri maata, muodostavat kolmiluvun.

Värisuora on vähintään kolme perättäistä korttia, jotka ovat samaa maata. Ässä on värisuorassa aina 14.

Esim. Ruutukahdeksan, ruutuyhdeksän ja ruutukymmenen muodostavat värisuoran.

Pelaaja saa aloittaa pöytäämisen vasta, kun yhdistelmien yhdistetty pistemäärä on 40 tai enemmän. Tämän jälkeen hän saa pöydätä minkä arvoisen yhdistelmän tahansa.

Pelin aloittaa jakajasta vasemmalla istuva pelaaja, joka ottaa joko näkyvissä olevan kortin avoimesta pakasta tai suljetun pakan päällimmäisen kortin. Hän saa ottaa näkyvän kortin vain, jos hän kykenee heti pöytäämään sen.

Kun pelaaja on ottanut kortin, hänen täytyy sen jälkeen luopua jostain kortista, jonka hän asettaa kuvapuoli ylöspäin pöydälle avoimeen pakkaan.

Jatkaminen

Pelaaja saa jatkaa joko omaansa tai vastustajan yhdistelmää. Värisuoraa voi jatkaa kumpaankin päähän, kuitenkin korkeintaan kahdella kortilla.

Esim. Värisuora koostuu herttakuutosesta, -seitsemäisestä ja -kahdeksaisesta. Sitä voi jatkaa herttaviitosella ja -nelosella sekä herttayhdeksäisellä ja -kymmenellä.

Kolmilukua voi jatkaa vain yhdellä puuttuvalla kortilla.

Jokeri

Jokeria voi käyttää minä tahansa korttina.

Jos jokeria käytetään värisuorassa, se on avoin jokeri, jonka saa vaihtaa puuttuvaan korttiin edellyttäen, että:

1. Pelaaja on jo pöydännyt 40 tai useamman pisteen arvosta yhdistelmiä.
2. Pelaaja on jo ottanut kortin avoimesta tai suljetusta pakasta.
3. Jokeri käytetään välittömästi pöytäykseen.

Jos jokeria käytetään kolmilukuun, sen saa vaihtaa vain antamalla kummatkin puuttuvat kortit.

Esim. Kolmiluvussa on hertta- ja ruutukymppi sekä jokeri. Jokerin saa ottaa antamalla sekä pata- että ristikympin. Jokeri on käytetty heti pöytäykseen.

Jokeria ei voi ottaa kolmiluvusta, jota on jo jatkettu.

Jaon voittaminen

Jaon voittaa se, joka ensimmäisenä pöytää kaikki korttinsa.

1. Kalooki-Pelaaja pöytää kaikki korttinsa kerralla. Tällöin pöytäyksen arvo saa olla alle 40 pistettä.
2. Call up-Pelaaja pöytää korttinsa vähitellen.

Pelaajan on aina pystyttävä poistamaan viimeinen kortti kädestään, muuten kalooki tai call-up on mitätön.

Tuloksen laskeminen

Jonkun voitettua jaon, pelaajat laskevat käteen jääneiden korttien pistesumman, mikä kirjataan. Yli 150 pisteestä putoaa pois pelistä, jolloin saa ostaa itsensä mukaan.

Huom. Vain käteen jääneillä pisteillä on merkitystä, ei pöydätyillä.

Panokset

Call-upin voittajalle maksetaan yksinkertainen panos, kalookin voittajalle kaksinkertainen panos.

Koko pelin voittajalle maksetaan nelinkertainen panos.

Mukaan osto maksaa 4 × pelipanoksen, mukaan osto rahat menevät lopullisesti voittajalle.

Ilmoitus

Pelaajan, jolla on kädessään 1, 2 tai 3 korttia, on ilmoitettava korttiensa lukumäärä.

Kortit loppuvat

Jos kortit loppuvat umpipakasta, avopakka sekoitetaan ja siitä tehdään uusi umpipakka.

Englannin kielisiä tarkempia sääntöjä (turnauspeli, jne.) saa Petri Pietilältä. Hyviä kalooki-iltoja.

LAPIN KULTA I
tunturipurojen raikkautta

patricia
of Finland

Backgammon trio Kevin, Pietilä, Haapanen tavoittelemassa Othellon Suomen mestaruutta

Othellon Suomen mestariksi Harri Levänen

Othellon Suomen mestaruuden nappasi tänä vuonna toistamiseen äänekoskelainen 21-vuotias tekniikan ylioppilas Harri Levänen. Tiukassa finaalissa toiseksi tuli jyväskyläläinen Kalevi Kyrölä ja kolmanneksi helsinkiläinen Ari Karppinen.

Kaikkiaan Helsingissä pidettyihin Othellon SM-loppukilpailuihin osallistui 20 pelaajaa eri puolilta Suomea.

Tämänvuotinen Othellon Suomen mestari puolustaa maamme mainetta 7.–10.10. Pariisissa järjestettävissä MM-kilpailuissa.

Backgammonisteilla ei ollut mahdollisuuksia vallata vielä tänä vuonna Othellon Suomen mestaruutta ja paikkaa Pariisin MM-kilpailukoneeseen. Björn Kevin taisteli itsensä parhaana gammonistina hienosti neljänneksi Petri Pietilän täydentäessä panosta sijoittumalla seitsemänneksi. Jore Haapanen ei saanut kuin yhden voiton ja karsiutui semifinaalista. Backgammonnestorimme Matti Karsikko, joka oli hiljaa hurraamassa tuplakuutosten puolesta, ''tiputtikin'' Haapasen ensi vuodeksi karsintasarjaan.

Brio toivoo ensi vuoden Suomen mestaruuskilpailuihin enemmän backgammon-othello harrastajia. Kilpailujen järjestelyt olivat erinomaiset – kuten toissavuonnakin – ja mukava buffetti virkisti alkukarsintojen jälkeen. Suurkiitokset Briolle.

VIKING CUP 9.4.1984

Turun backgammon-väen ensimmäinen näyttävämpi kilpailu eli Viking Cup pelattiin suotuisien purjehdussäiden vallitessa Viking Sally-laivalla 9.4.

Mukaan risteilylle oli uskaltautunut 20 pelaajaa ja heistäkin valtaosa muualta kuin Turusta, paikallisten harrastajien taitaessa arastella nimekkäitä vieraita. Kovin suurellisiin järjestelyihin ei uskallettu ryhtyä, koska ilmoittautumisia tippui harvakseen ja enimmäkseen vasta virallisen ilmoittautumisajan jälkeen. Tiukan aikataulun vuoksi pelitkin pelattiin suhteellisen alhaisiin pistemääriin.

Yleensä kaltoin kohdellut Turun omat pojat olivat keskittyneet huolella näihin kisoihin ja vaikka Jallu Salava ja Kaj Nyman jo jossain vaiheessa haaveilivat helsinkiläisestä finaalista, kävi toisin. Loppuotteluun selvisivät Teuvo Jelkänen, joka pudotti toisen turkulaisen, Arto Luotohaaran ja Tarmo Talvio, joka puolestaan kukisti Kaj Nymanin.

Loppuottelu pelattiin 13:een pisteeseen ja sitä hallitsi alusta alkaen Teuvo Jelkänen. Ilmeisesti finalistien paukut olivat loppuneet aiemmissa otteluissa, sillä peli ei muodostunut kovinkaan korkeatasoiseksi. Viimeinen peli tuplattiin railakkaasti 8:aan ja Jelkänen vei ansaitusti voiton nimiinsä. Teuvomme ei ole mikään mustahevonen ainakaan turkulaisten mielestä, sillä hänellä on nimissään mm. yksi Helsingin kuukausikisojen consolation-voitto ja risteilyn jälkeen hän on ehtinyt voittaa jo kaksi paikallista viikkokilpailua.

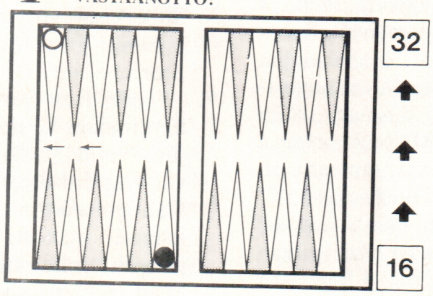
Jotta turkulaisten menestys olisi täydellinen, voitti consolation -sarjan Pentti Luotohaara, joka hänkin on omittu paikalliseen pelijoukkueeseen, vaikka asustaakin nykyisin muualla. Consolation-kakkoseksi kiilasi turnauksen parhaiten menestynyt naispelaaja, Tuikku Rantala.

T. Talvio

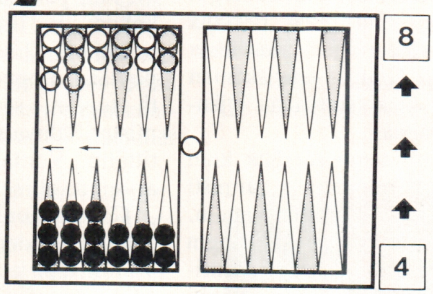
DOUBLING QUIZ

Tehtävänäsi on ratkaista seuraavat tuplausta käsittelevät tehtävät. Nuolet osoittavat kummankin pelaajan ykkösruutua. Tehtävä 2 on kilpailutilanne, jossa musta ON TUPLANNUT johtaessaan 12–0. Ratkaisut perusteluineen sivulla 13.

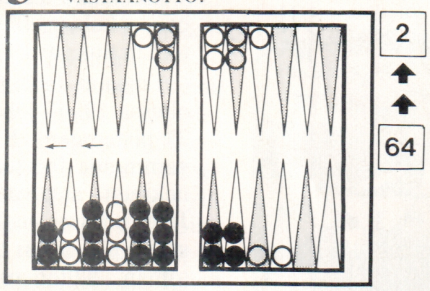
1 TUPLA?
VASTAANOTTO?



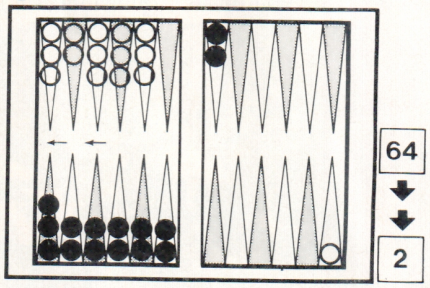
2 VASTAANOTTO?



3 TUPLA?
VASTAANOTTO?



4 VASTAANOTTO?



TAMPERE BACKGAMMON OPEN 23.–24.4.-83

Tamperelaiset gammonistit saivat kevään aikana päähänpinttymän järjestää kansainväliset kilpailut. Pitkällisen organisoimisen jälkeen oli 23.4. lauantaiaamuna kaikki valmiina vieraiden vastaan ottamiseen, joita saapuikin sankoin joukoin ympäri Suomea. Westerbergin yksityisdiscon sisätilat eivät pelaajia houkutelleet kevätauringon paistaessa täydellä terällä. Niinpä tenniskentän puolella nähtiin kaikenkarvaisia äijänköriläitä ilman paitaa.

Jallu Salava oli tenniskentällä kuin kotonaan (kuinkas muuten) ja varmisti semifinaalipaikkansa varmoin ottein. Ceddie Wrede oli toinen pääkaupungin eli gammonin Mekan edustaja semifinaaleissa. Tornion Kyky Kunnari piti yllä Pohjois-Suomen mainetta ja Jussi Patanen puolestaan isäntien. Semifinaaleissa Jallu oli todella vaikeuksissa kotikenttäedun omaavaa Patasta vastaan. Ja vaivoin selvitti Jallu tiensä finaaliin. Toisessa semissä Kyky tuli takaa-ajoasemasta pikku-hiljaa lähemmäs ja voitti monien käänteiden jäljeen Ceddien ja finaalin osapuolet olivat selvillä.

Finaali oli sitten tarkkaa peliä puolin sun toisin ja piste pisteeltä edettiin 20–20 tilanteeseen (peli 21:een), viimeinen peli ratkaisisi kaiken. Jännitys kohosi ja ikkunat huurtuivat hiestä pelaajien läväyttäessä aloituskuulat pöytään. Loppu oli sitten Jallun näytöstä tuplien seuratessa toisiaan. Näin mister Salava nappasi Mansen mestarin tittelin. Voittajan ainoa kommentti oli arvoituksellinen: ''Mitä miehistö teki?''

Consolationissa Pjotr Pietilä nappasi **jälleen** yhden turnausvoiton pitkän voittolistan jatkoksi lyömällä Leppäsen Matin finaalipelissä.

Suurkiitos järjestäjille yli odotusten onnistuneesta turnauksesta.

1

2

1. Kaikenkarvainen äijänköriläs.
2. Yleisnäkymä ''pelisalista''.
3. Petri Pietilä voitti JÄLLEEN.
4. Kyky Kunnari ja Jaakko Salava finaalin humussa.

3

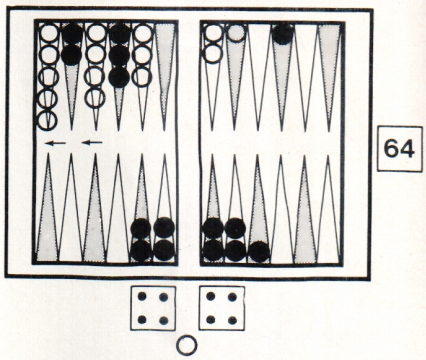
4

Vuoden ensimmäinen Superkilpailu jättimenestys:

Vuosikokouksen yhteydessä järjestettyyn Superkilpailuun rynnisti peräti 26 innokasta backgammon asiantuntijaa. 8 kilpailijaa osallistui Junior Superkisaan ja loput kilvoittelivat vuoden 1983 ensimmäisestä turnausvoitosta. Junior Superkisan voiton nappasi Erpo Heinolainen, joka finaalissa kukisti Pete Stormbomin.

Todellisen Superin alkukierroksilla nimimiehet kompastelivat Junioripelaajiin. Neljän parhaan joukkoon selviytyivät Kaj Salminen, Jaakko Salava, Jari Halinen ja Jorma Haapanen. Kaj selvitti itsensä hienosti finaaliin muutaman pisteen erolla ottamalla muutaman rohkean tuplan vastaan ja kääntämällä loppujen lopuksi tilanteet edukseen. Vähintään yhtä tiukalla oli Jorma Haapanen kukistaessaan Jari Halisen ääretömän tiukasti 19–17.

Finaalin ratkaisu tapahtui Haapasen ollessa 19–17 johdossa (finaali pelattiin 21 pisteeseen). Kaj oli juuri tekemässä gammonia Joresta, mutta joutui epäonnekseen antamaan yhden tuplahitin. Jore missasi mahdollisuutensa, mutta sitten Kaj keksi tilanteeseen ''mahdottoman'' heiton: tupla 4–4:



Mustan siirto 4–4?

Kaj pelasi tilanteen mielestään oikein pelaamalla 7→3 ja 5→1 (3). Tämä takasi Jorelle 100 %:n todennäköisyyden osua. Pelaamalla 7→3 (2) ja 5→1 (2) 5–5 ja 5–2 eivät osu. Jore hittasi tupla 4:llä ja sai toisenkin nappulan syötyä myöhemmin, korjasi vielä gammonin ja niin ottelu oli kättelyä vailla.

Vuoden 1983 ensimmäiseksi Superin mestariksi selvisi siis Jorma ''Gino'' Haapanen.

PERTTI PALMROTH
ORIGINAL PALMROTH DESIGN

HAIKKO BACKGAMMON TOURNAMENT

Haikon perinteiset loppukesän kilpailut pidettiin 20.–21.8.1983. Säänhaltijat olivat taas suosiollisia ja ensimmäiset kierrokset voitiin viedä läpi aurinkoisessa säässä kartanorakennuksen ulkoterassilla. Erityisen ilahduttava asia oli osanottajamäärä, joka pääsarjassa nousi 36:een, missä on lisäystä kevääseen verrattuna 12 henkilöä. Backgammonin suosio tuntuu vain kasvavan.

Pelit pelattiin 15:een pisteeseen ja finaali 17:ään pisteeseen. Ottelut olivat tasaisia ja vain onnella ja ''taidolla'' pystyivät seuraavat pelaajat varmistamaan paikkansa kahdeksan parhaan joukossa:

Matti Karsikko	Reino Långström
Olli Lehto	Petri Pietilä
Veli-Matti Freund	Jorma Haapanen
Esa Tommila	Tuula Tenhovuori

Semifinaalipareiksi tulivat Karsikko-Freund ja Haapanen-Långström.

Kevään kilpailun voittaja Vema (Fresh) Freund joutui antautumaan Masa Karsikolle vasta viimeisessä ratkaisevassa pelissä, kun Masa pääsi juoksemaan karkuun Veman primen yli. Toisessa semifinaalissa pystyi Gino Haapanen vaivoin kukistamaan kilpailujen positiivisimman yllättäjän Reino Långströmin. Näin finaalista muodostui yhdistyksemme johtohenkilöiden keskinäinen taisto, joka päättyi Masan voittoon pelillä jollaisia Suomen huippupelaajat analysoivat jopa valtakunnallisessa lehdistössä.

Consolation pelattiin kaikkien muiden paitsi pääsarjan kahdeksan parhaan kesken ja siinä selvisi voittajaksi pitkällisen ravistamisen jälkeen Jukka Nikonen, joka finaalissa löi Henrik Sundmanin.

Ohjelmassa olivat myös Last Chance – ja Lady Prize -kilpailut. Last Chancessa löi Ruotsin Selim Dangoor finaalissa Fresh Veman, joka oli taas turnauksen kärkisijoilla. Tässä yhteydessä voidaan lausua kiitokset myös ruotsalaisille ystävillemme, joita oli saapunut paikalle neljä.

Lady Prize -kisassa pelattiin Bergenheim-yhtiön lahjoittamasta parfyymista ja finaalissa voittajaksi selvisi Sirkka Stormbom. Kakkonen oli Geetta Karsikko.

Lopuksi lausumme vielä kiitokset Haikon kartanolle suurenmoisesti järjestetystä turnauksesta sekä kiitämme lukuisia sponsoreita, joita olivat mm.

FINNAIR	WSOY
MATKA-KALEVA	FILA
KONTTINEN & KARSIKKO	KOFF

MAIN

1) Matti Karsikko
2) Jorma Haapanen
3-4) Reino Långström
Veli-Matti Freund

CONSOLATION

1) Jukka Nikonen
2) Henrik Sundman

LAST CHANCE

1) Selim Dangoor
2) Veli-Matti Freund

LADY PRIZE

1) Sirkka Stormbom
2) Margareetta Karsikko

WARM UP

1) Jorma Haapanen
2) Mikael Hansson

Voittaja Matti Karsikko.

Doubling Quiz Ratkaisut

1. Tämä on puhtaasti matemaattinen loppupelitilanne, jossa mustan on tuplattava ja valkoisen joko otettava vastaan tai hylättävä. Hämmästyttävää? Mustalla on ainoastaan 9 heittoa (1–1, 1–2, 1–3, 1–4, 2–3), joilla hän häviää pelin. Tilanne on siis selvä tupla. Toisaalta 9 heittoa 36:sta on tasan 25 %, joten on oikein ottaa vastaan ja dropata. Jos olet Billy the Poker, otat tietenkin vastaan!

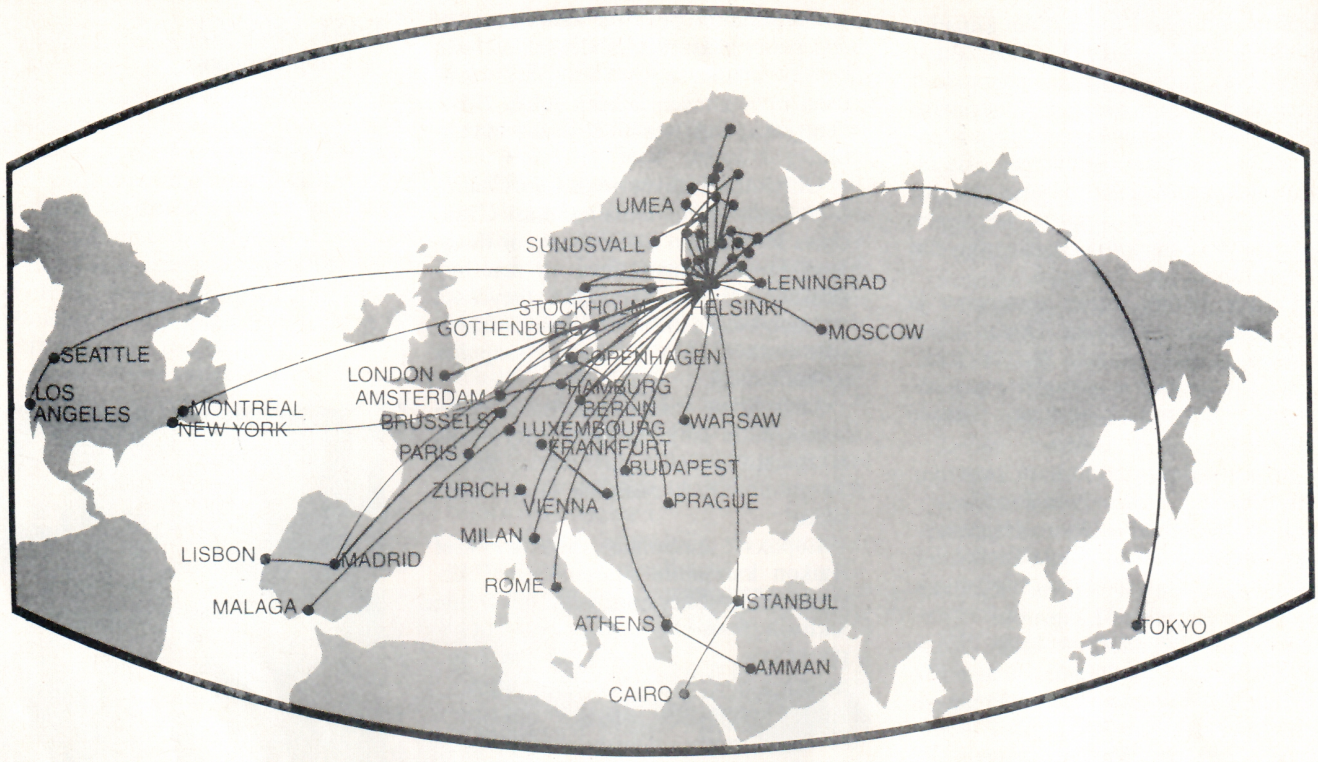
2. Mikäli valkoinen droppaa, se on 16–0 häviöllä 17 pisteen ottelussa ja sen voittomahdollisuus on vain noin 1/2 %. Mikäli musta pyörittää seuraavallaan joko 6 tai 5 ilman tuplaa (18/36 = 1/2) ja valkoinen vastaa samalla tuplalla (1/36) on valkoisen voittomahdollisuus 1/72 × 2/5, joka lienee valkoisen voittotodennäköisyys, näin tapahtuessa, eli suurempi kuin 1/2 %. Lisäksi ottaen huomioon, että valkoinen voi myöhemmässä vaiheessa heittää tuplasarjan, tai saada lyöntimahdollisuuden, on valkoisen voittotodennäköisyys kirkkaasti yli 1/2 %:n ja Take on selvä. Todellisuudessa näin ei saisi koskaan käydä, sillä musta on tehnyt pahan virheen tuplatessaan! Musta ei saa tuplata ennenkuin valkoisen voittomahdollisuus on alle 1/2 %, jolloin valkoinen droppaa ja musta johtaa 16–0.

3. Tämä tilanne lienee tuttu monille backgammonharrastajille. Valkoinen pelaa backplaytä ja hänellä on erinomainen ajoitus. Musta miettii tuplaa. Tuplatako? – On selvää, että mikäli musta tuplaa, valkoinen ottaa vastaan erinomaisen ajoituksen vuoksi. Mikäli musta selvittää jomman kumman ulkokentän kolmionsa, ottaako valkoinen tuplan sen jälkeen vastaan? – Kyllä! On siis turha antaa tuplaa vielä näin aikaisessa vaiheessa. On odotettava ainakin yksi heittovuoro.

4. Mustan voittomahdollisuus on tässäkin laskettavissa puhtaasti matemaattisesti. Valkoisen heiton jälkeen sen yksinäisellä nappulalla on viisi eri vaihtoehtoa:

1) se jää paikoilleen (6–6); yksi heitto 1/36
2) se jää kolmen päähän mustan blokista (2–1, 3–3); kolme heittoa 3/36
3) se jää kahden päähän mustan blokista (1–1, 2–2, 3–1, 4–2); kuusi heittoa 6/36
4) se jää yhden päähän mustan blokista (2–3, 4–1, 5–1); kuusi heittoa 6/36
5) se karkaa kotiin ilman tupla 4:ää tai viittä (kaikki muut vaihtoehdot – 2) 18/36

Tapauksessa 1) mustan voittotodennäköisyys on 1/36 × 17/36, toisessa tapauksessa 3/36 × 14/36, seuraavassa 6/36 × 12/36, neljännessä 6/36 × 11/36 ja viimeisessä vaihtoehdossa valkoisella on pienen pieni juoksupelimahdollisuus (on häviöllä n. 31 pistettä) tuplasarjalla, oletettakoon sen todennäköisyydeksi 1/24 = 54/1296. Vaihtoehtojen summaksi saamme 1/36 × 17/36 + 3/36 × 14/36 + 6/36 × 12/36 + 6/36 × 11/36 + 54/1296 = 251/1296 ≈ 19,37 %. Vastaanoton rajahan on kaikille tuttu 25 %, joten tupla on dropattava.



Only Finnair covers the world and all Finland, too.

Only Finnair.

We Finns offer out-of-this-world service to some out-of-the-way places as well as the major cities. We fly to the corners of the globe, the near and far East, both coasts of America and both sides of Europe, plus all the Scandinavian countries, of course.

And we cover the world with the service we Finns are famous for.

If your clients deserve simple elegance, book Finnair.

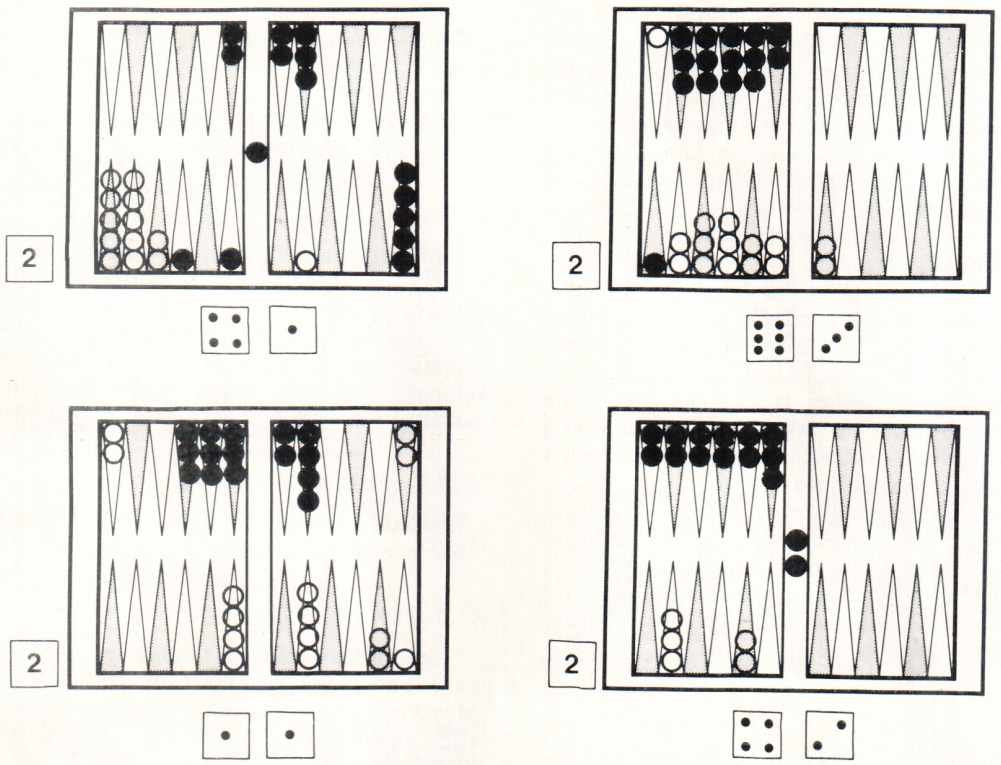
FINNAIR

Simple elegance... by Finnish design

Carrier code: AY

BACKGAMMON QUIZ

Tehtävissä valkoisella pelaavan siirtovuoro. Kotipesä vasemmalla alhaalla.



Ratkaisut Backgammon Quiz -tehtäviin:

1. Varmista gammon-voittosi. Älä syö vastustajasi nappulaa nelosruudusta. Syömällä vaarantaisit voittosi, sillä musta jäisi silloin todennäköisesti parrulle, ja joutuisit jättämään yksinäisen nappulan, mikäli seuraavaksi sattuisit heittämään kaksi isoa numeroa. Gammon on selvä ilman syöntiäkin, joten siirrä 8-ruudusta 3-ruutuun, mutta älä syö.

2. Karkaa vastustajan ykkösruudusta blokin takaa, jottet jää jumiin. Syö rohkeasti kolmosella siirtämällä omasta 4-ruudustasi 1-ruutuun. Jos musta syö sinut, saat mahdollisuuden voittaa gammon-pelin, koska mustan kotikenttä todennäköisesti rikkoontuu tällöin.

3. Nousu blokilla vastustajan 3-ruutuun olisi luovutus. Jää kyttäämään syöntimahdollisuutta, jonka 1-ruudun takapelissä useimmiten saat. Rakenna nyt 1-tuplilla kotikenttääsi tekemällä blokit 5- ja 7-ruutuihin.

4. Näinkin voi käydä. Varma gammon luisumassa sivu suun. Nelonen on pakkosiirto. Kakkosella voi joko poistaa tai siirtää. Molemmilla tavoilla vastustajan syöntitodennäköisyys on 20/36. Ero on siinä, miten peli jatkuu, jos musta ei osu, tai osuu vain ykkösruutuun. Jos musta ei osu, on valkoisella seuraavaksi 20/36 turvallista heittoa, mikäli hän siirtää kakkosen (kaikki ykköset ja kakkoset). Poistamisen jälkeen on vain 10/36 turvallista heittoa. Lisäksi, jos musta osuu ykkösruutuun, on hänellä suuremmat mahdollisuudet syödä toinen nappula viitosruudusta (kuin kolmosruudusta), sillä mustalla voi silloin olla kaksi syöjää (1–2, 1–3 ja 1–4). Siis kannattaa siirtää kakkonen 3-ruutuun, vaikka poistaminen antaakin pienen backgammon-mahdollisuuden.

LEHTISAAREN RAVINTOLA
SERKKUTYTTÖ
Lehtisaarentie 1 00340 Helsinki 34 Puh. 487 767
VIIHTYISÄ RUOKAPAIKKA KOKO PERHEELLE
A-OIKEUDET
LOUNASSETELI
PANKKIKORTTI
VISA, EUROCARD
MASTER CARD
AUKIOLOAJAT:
MA - TO 10.30 - 01.00
PE 10.30 - 02.00
LA 12.00 - 01.00
SU 12.00 - 24.00

RESTAURANT IN LEHTISAARI
SERKKUTYTTÖ
Lehtisaarentie 1, shoppingcenter 00340 Helsinki 34
Tel. 487 767
FULLY RENEWED KITCHEN
Excellent dining restaurant
LUNCH
MAN-FRI 10.30-15.00
OPEN-AIR TERASS
LOUNASSETELI
EUROCARD VISA
OPEN:
MAN - THU 10.30 - 01.00
FRI 10.30 - 02.00
SAT 12.00 - 01.00
SUN 12.00 - 24.00

Olli Lehto (11) vs. Veli-Matti Freund (14)
Haikko Cup Finaali 1983
– 19 pistettä –

Jokainen pelaaja löytää aina oikean siirron – omasta mielestään. Pelin päätyttyä tilannetta kuitenkin kompensoidaan ja löydetään parempi siirtovaihtoehto. Miksi? Jokainen pelaaja on tuolissaan huonon heiton sattuessa tukalassa asemassa – under the pressure – ''jos mä siirrän näin ja sitten se heittää ton ja mä en pääse sisään, niin se saattaa tuplata ja mä en kai voi ottaa sitä. . .'' Sivusta katsoja on helpommassa asemassa: ei ole kuulan tai gammonin vaaraa, saati sitten panoksen aiheuttamaa painetta. On paljon helpompi löytää oikea siirto.

Seuraavan ottelun seuraaminen on mahdollista Petri Pietilän ja Jari Halisen loistavan kynän käytön ansiosta. Vaikka olenkin nyt sivusta katsojan roolissa, en silti missään tapauksessa vakuuta, että siirtovaihtoehtoni ovat aina oikeita.

Pelaa ottelu omalla pelilaudallasi ja mieti jokaisen heiton jälkeen, mikä olisi ollut oma vastauksesi. Katso sen jälkeen tehty siirto ja mahdollinen siirtovaihtoehto sekä kommentti. Tällä tavalla saat ottelusta parhaimman hyödyn.

Kolmiot on numeroitu esimerkkikuvion mukaisesti. Pelaajan siirtäessä hän siirtää aina suurempinumeroisesta kolmiosta pienempään. Tämän vuoksi numerot ovat kahteen kertaan seuraamisen helpottamiseksi. Pienet nuolet taas osoittavat juoksusuunnan (osoittavat pelaajan ykkösruutuun). Mukavia pelihetkiä huippupelin parissa.

Olli Lehto, valkoinen **Veli-Matti Freund, musta**

1. 5–4; 13–8, 13–9

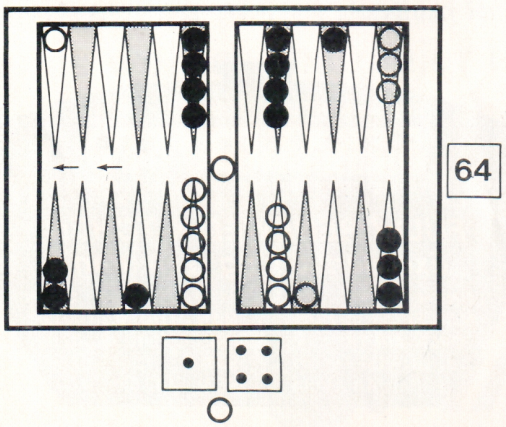
Suurin osa huippupelaajista pelaa tämän avauksen 13–8, 24–20. Valkoisen siirto on liian passiivinen. Musta voi pelata kaikki siirtovaihtoehdot huoletta. Nostamalla takamiehen mustan viitospointtiin valkoinen uhkaa mustan ulkokenttää ja pakottaa mustan todennäköisesti syömään. Musta on taas suosikki syömään parrulta yksinäisen nappulan 20 ruudusta (20/36). Huono alku.

5–1; 13–8, 6–5

2. 5–4; 24–20*–15 4–3; bar–21, 13–10*

Mustalla oli mahdollisuus siirtää bar–21, 24–21. Uskon, että syönti on kuitenkin oikein: mikäli musta ei syö, valkoinen karkaa toisella takamiehellään ja todennäköisesti tekee oman 8 pointin.

3. 4–1; bar–24, 8–4*



Syönti on ainut vaihtoehto. Mikäli valkoinen ei syö, musta pääsee erinomaiseen asemaan jokaisella kolmosella (tekee 21 pointin) tai tekemällä pointin lähes mihin tahansa pelikentälle. Mustalla on ainoastaan neljä huonoa heittoa ilman syöntiä: 5–4 ja 5–2. Syönti on ehdoton. Hyvä.

3–2; bar–23, 24–21*

4. bar–20, 6–4*

Molempien pelaajien on syötävä nyt jatkuvasti. Passiivinen peli jättää vastustajalle liiaksi vaihtoehtoja. Blot hitting contest (jatkuva syöminen) päättyy yleensä johonkin kolmesta vaihtoehdosta: pelaaja pyörittää kuutosen parrulta, syö kaksi nappulaa vastapelaajalta tai heittää jokerin (tuplan). Peleistä kehittyy yleensä holding game -tilanteita, jotka ovat erittäin vaikeita pelattavia.

5–1; bar–20, 6–5*

5. 5–1; bar–20*, 6–5*

Loistava peli. Mikäli musta ei osu vitoseen tai neloseen, valkoinen tuplaa ja mustan on dropattava.

4–1; bar–24, bar–21*

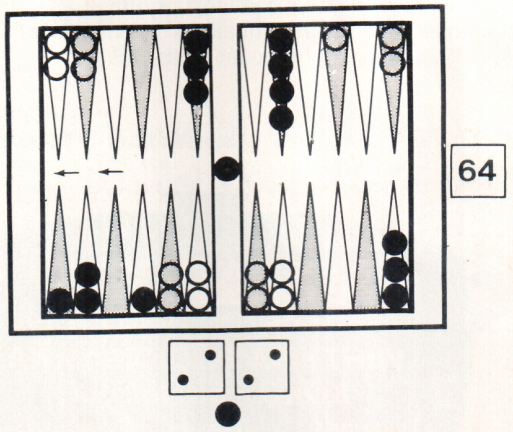
6. 2–2; bar–23, 9–5, 6–4*

Tämä tuntuu oikealta. Siirtämällä 9–5 asemasta 8–4 jättää kyllä paremman jatkotilanteen valkealle, jos musta ei syö. Musta on kuitenkin suosikki syömään (8–4 siirrolla jopa 23/36), joten on pelattava asemallisesti parempaan tilanteeseen johtava 9–5. Hyvä.

6–2; bar–23, 24–18

Mustalla oli 20 heittoa, jotka olisivat syöneet nappulan 21 ruudusta. Musta pystyi kuitenkin vastaamaan vain 2–6:lla, joka ei syö 21 ruutuun. Mustan passiivinen peli 24–18 lienee väärin, sillä se jättää valkoiselle liian monta pelivaihtoehtoa: 1, 5 ja 6 syö, nelonen turvaa. Kolmonenkaan ei pelaa huonosti – tekee vastustajan 5 pointin. Uskon, että 8–2* olisi ollut vahvempi, se ei jätä valkoiselle niin useaa kahden syöntiä kuin 24–18. Huono siirto.

7. 5–1; 20–15*, 8–7* 5–4; bar–21*, no play
8. 6–2; bar–23, 13–7 2–2; bar–21, 24–22, 23–21



Bar–21 on selvä. Jostain kumman syystä musta siirtää 23–21 sekä 24–22 hajottaen 23 pisteen??? Yksinkertainen hyvä siirto olisi ollut 13–9, joka pitää 23 pointin takapelin varalta ja tuo

voimaa ulkokentälle. Tämä siirto vaikutti ensi silmäyksellä niin oudolta, että mietin jo hetken tuplaa!

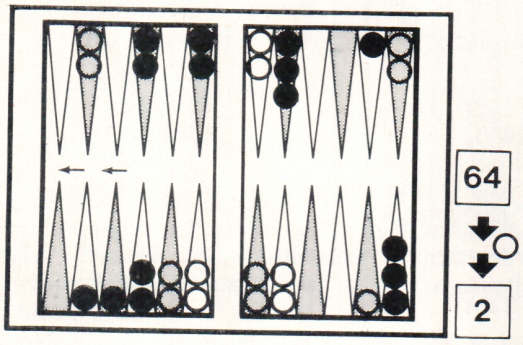
9. 4–2; 15–11, 24–22

15–11 tuntuu mukavalta. Sen sijaan 23–21 lienee hiukan parempi. Pelaamalla 24–22 valkoinen jättää 23 pisteensä jo ikään kuin lahjaksi kuutos ja kahdeksikko pointtien taakse, jotka molemmat voivat näin olla osana kuuden blokissa.

4–2; 8–4, 6–4

10. 6–4; 24–18, 22–18 6–4; 21–11

11. Double



Tupla lienee hiukan liian aikainen. Valkoisella on kaksi takamiestä 23 pisteessä, jotka ovat kolmen blokin takana. Lisäksi mustalla on hallussaan piste 21, joten mustalla ei ole gammon häviön riskiä.

Accept

Easy Take

12. 5–1; 23–18, 23–22 5–4; 11–6, 8–4

Peli tuntuu liian passiiviselta ja johtanee holding game -tilanteeseen, jossa mustalla on valkoisen nelos pointti ja erittäin huono timing. Pitäisin parempana siirtoa 13–9, 8–3*. Mikäli valkoinen syö, mustalla on erinomainen mahdollisuus takapeliin. Toisessa tapauksessa – valkoinen ei syö (11/36) – mustan asema on voimakkaampi kuin siirron 11–6, 8–4 jälkeen.

13. 5–5; 2(8–3)*, 2(7–2)*

Mielestäni valkoinen tekee tässä taktisen virheen: Valkoisen gammonmahdollisuus on olematon, koska mustalla on nelospointti hallussaan. Musta tulee todennäköisesti kahdella heitolla takaisin peliin ja tällöin valkoinen on todellisissa vaikeuksissa mustan bar-pointissa. Parempi siiro on mielestäni 18–13 (3), 11–6. Mustan takapelimahdollisuus ykkösellä on olematon, sillä timing on aivan liian huono 3–4 takapeliin. Taktisesti väärin.

4–3; bar–21, no play

14. 3–3; 2(13–7)

Tämä siirto on todella heikko. Valkoisen olisi ehdottomasti selvitettävä mustan bar point. 3(18–15), 13–10 tuntuu huomattavasti paremmalta. Valkoinen hallitsee näin pelaamalla molempia ulkokenttiä ja tekee seuraavalla heitollaan 7, 8, 9 tai 10 pointin ulkokentälleen lähes vuorenvarmasti ilman mustan jokeria (1–1, 4–4, 1–4, 1–6, 4–6) 8:aa heittoa. Tähän asti pelatuista siirroista tämä on valkoisen heikoin siirto.

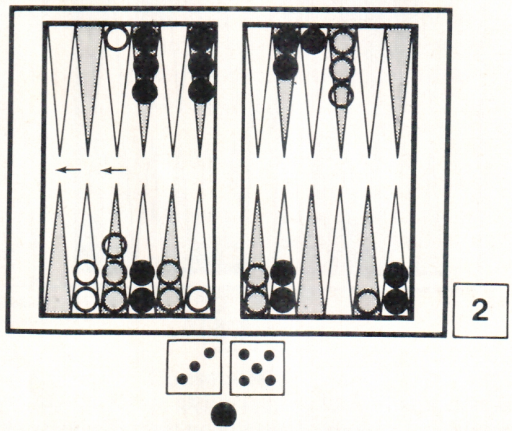
4–4; bar–17, 21–17, 13–9

Viimeinen nelonen oli ainut vaikea, mutta oikein siirretty. Mikäli valkoinen syö, musta saa paremman timingin. Mikäli taas valkoinen ei osu (16/36), mustalla on loistava mahdollisuus pointata tai tehdä 5-pointti. Hyvä.

15. 3–3; 3(18–15), 6–3

Gulps! Tämä oli todella huono heitto. Valkoinen pelaa 3(18–15), mutta viimeinen kolmonen 6–3 on ilmiselvästi väärin. 5–2 on selvästi parempi. Pelaamalla 6–3, valkoinen tekee mustan ainoan numeron, kakkosen, hyväksi. 5–2 taas tuplaa ykkösen. Mikäli musta syö kakkosella jää valkoiselle takaisinlyöntimahdollisuus viitosella, jonka hän joutuu käyttämään sisään tuloon. Tässä on kaksi kertaa tuplattu väärä numero: ensin kakkonen mustalle hyväksi, sen jälkeen viitonen itselle vaikeaksi. Pelaamalla 5–2 tuplataan ensin ykkönen vastustajalle vaikeaksi ja sen jälkeen – jos vastustaja syö – kuutonen itselle hyväksi. Tämä siirto lyö laudalta heikkoudellaan jopa siirron 14.

5–3; 8–3*, 6–3



Mielestäni siirto 17–4*–9 antaa mustalle paremman aseman. Mikäli valkoinen tekee kolmospointin, se on neljän blokin takana. Ainut jokeriheitto on 5–2. Syömällä kolmospointtiin musta antaa valkoiselle useita hyviä pelivaihtoehtoja: Valkoinen voi syödä kuudella heitolla, tuplata kolmosen kahdella sekä tehdä oman kuutosen viidellä heitolla. Henkilökohtaisesti pelaisin 17–14*–9, mutta en mene väittämään 8–3*, 6–3 -siirtoa vääräksi.

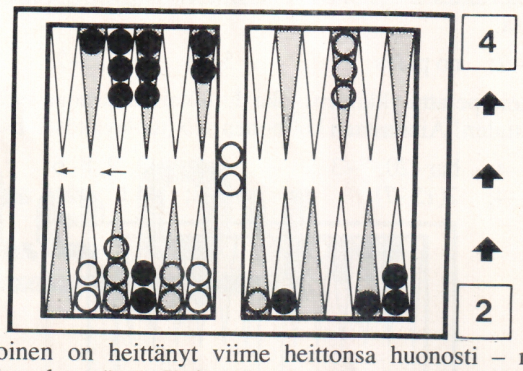
16. 2–1; bar–23, 7–6 5–1; 8–2*

Syönti on oikein. Mustan on syötävä ennen kuin valkoinen pääsee vakiinnuttamaan asemansa. Valkoisella on 9 heittoa, joilla se jää parrulle. Lisäksi 1–3 on todellinen katastrofi-heitto. Lähes kaikilla heitoilla, joilla valkoinen ei syö (valkoinen syö 14 heitolla), se joutuu jättämään yksinäisen nappulan. Erinomainen peli.

17. 6–3; no plays 6–3; 17–14*, 9–3

Kolmosella on syötävä 17–14*, 21–18* ei tule kysymykseen (vaarantaa gammonin). Mustan kuutonen (9–3) on onneton: mikäli valkoinen syö, musta tuplaa oman ykkösensä – 14–8 tuntuu paremmalta. Se tuo myös yhden turvaajan kakkospointtiin, vieläpä kuutosen päähän, joka on todennäköisempi ja jota musta ei tarvitse sisääntulossa, jos valkoinen sattuisi syömään. Lisäksi se jättää kaksi rakentajaa viitos kolmioon. Mielestäni heikko siirto.

18. 6–6; no plays

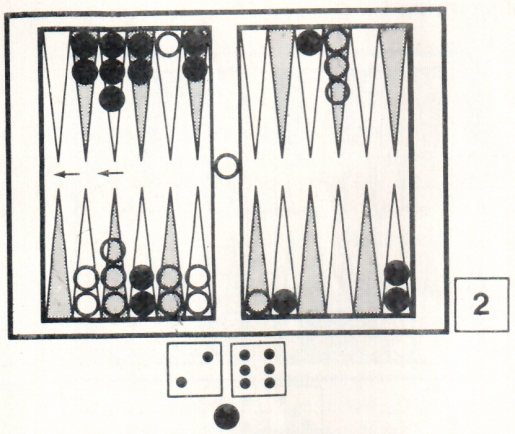


Valkoinen on heittänyt viime heittonsa huonosti – musta saattaisi tuplata tässä. Kuitenkin pistetilanne huomioon ottaen tilanne ei ole missään tapauksessa tupla, sillä valkoinen ottaa tuplan vastaan ja tuplaa kahdeksaan, jolloin peli on molemmilla katkolla. On maltettava!

5–2; 4–2, 14–9

Kaksi on oikein. Viisi onkin sitten jo vaikeampi. Pelaamalla 13–8 mustalla on 21 hittiä viitosruutuun samoin 14–9 siirrolla. Kumpi on oikein? Mustan siirto 14–9 ei tuplaa omaa kolmosta, jonka musta tarvitsee syödäkseen valkoisen nappulan tämän bar pointista. 14–9 on siis oikein.

19. 6–5; bar–20, no play 6–2; 17–9



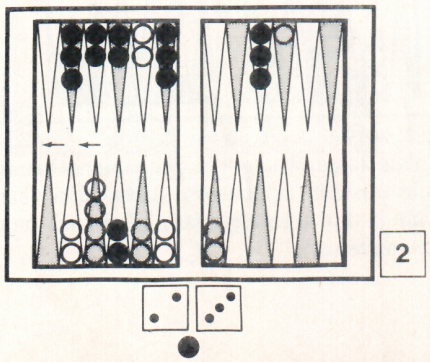
Tämä lienee pelin kaikista pelatuista siirroista – tulevat siirrot mukaan lukien – vaikein. Mustalla on tässä tilanteessa kuitenkin vain yksi vaihtoehto – syödä. Mikäli musta pelaa passiivisen 17–9, valkoinen on pelissä mukana 13 heitolla (viitonen + 1–4) – eikä ainoastaan pelissä mukana, vaan vieläpä voittajasuosikkina paremman ajoituksensa ansiosta. Syömällä 13–5* musta antaa valkoiselle vain minimaalisen voittomahdollisuuden: valkoisen on ensin osuttava 10/36, sitten musta ei saa tulla sisään 16/36, sitten valkoisen on tultava sisään ja osuttava toiseen mustaan 9/36 tai olla osumatta ja mustan jäätävä vielä kerran parrulle 11/36 × 16/36, jonka jälkeen voidaan sanoa, että valkoinen on voittanut pelin (mahdollisesti jopa gamonilla) saadessaan lähes varmasti toisen nappulan parrulle. Kun otamme vielä mahdollisuuden, että valkoinen tulee jokerilla (5–5) heti sisään ja musta jää parrulle, saamme valkoisen todennäköisyydeksi voittaa: 10/36 × 16/36 × 9/36 + 10/36 × 16/36 × 11/36 × 16/36 + 1/36 × 16/36 ≈ 0,06, prosentuaalisesti 6 %.

Musta ei ole kuitenkaan voittanut peliä, vaikka valkoinen ei tulisikaan sisään viitosella. Sillä on kuitenkin 23 heittoa, joilla se turvaa yksinäisen nappulansa viitosruudussaan. Muilla kolmellatoista heitolla tilanne toistuu. Mikäli musta syö, sillä on myös oivalliset mahdollisuudet voittaa gammon ja siirtyä 18–11 johtoon ja noin 94 %:een voittoon. Hävitessään pelin yksinkertaisesti tai gammonilla (epätodennäköinen) on tilanne pisteen johto – tai tappioasema. Tämä on selvästi tilanne, jossa finaalipaine ja mahdollisen oman gammonhäviön uhka ovat saaneet mustan siirtämään ''varman päälle''. Valkoinen kiitti varmasti mustaa monta kertaa mielessään tästä onnettomasta siirrosta.

20. 3–2; no plays 5–1; 13–8, 3–2

Oikein pelattu ykkönen, joka duplikoi vastustajan syöntimahdollisuuden! Ainoastaan kolmonen syö (tuplaykkösen lisäksi).

21. 5–4; bar–20, 7–3 4–2; 13–9, 8–6
22. 4–4; 2(15–7) 3–2; 6–1



6–1 jättää valkoiselle liikaa siirtovaihtoehtoja. Mustalla on ainoastaan nelonen valkoisen uhkana, mikäli valkoinen päättäisi jättää viitospointin. Lisäksi tämä siirto jättää ykköspointtiin yksinäisen nappulan. Siirtäisin 9–4, joka pitää tuplasti enemmän painetta vastustajan kahden viimeisen nappulan niskassa eikä jätä yksinäistä nappulaa kotikentälle. Huono siirto.

23. 4–2; 15–11, 3–1 3–3; 9–3, 2(4–1)
24. 6–3; 20–11 4–3; 9–5*–2
25. 4–2; bar–21, 3–1 6–4; 9–3, 21–17

Helppo siirto, mutta inhottava siirtää. Ainut vaihtoehto on tosiaankin duplikoida kolmoset.

26. 5–2; 11–4*

Oikein!

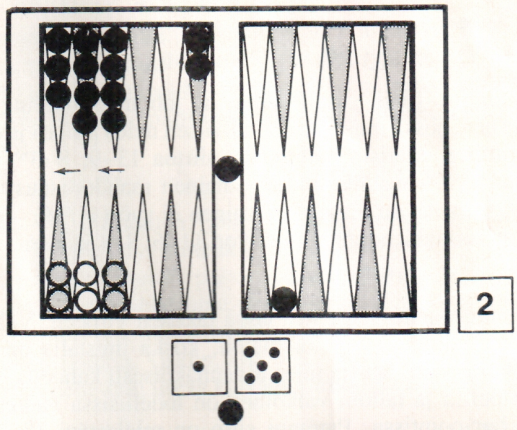
6–3; no plays
27. 5–2; 11–4 Closed out
28. 4–1; 21–17, 7–6 Closed out
29. 6–5; 17–11, 7–2 Closed out
30. 6–6; 11–5, 3(6–off) 4–3; no plays
31. 3–2; 5–off

Viimeinenkin mahdollisuus on mennyt! Valkoisella oli viisitoista heittoa, jotka olisivat jättäneet yksinäisen nappulan.

5–2; no plays
32. 6–2; 5–off, 5–3 3–2; no plays
33. 6–5; 2(4–off) 3–2; no plays
34. 3–2; 3–off, 2–off

Ironista! ei mahdollisuuttakaan!

5–1; bar–19



Vaikka mahdollisuudet ovat olemattomat, on silti pelattava parhaalla mahdollisella tavalla! Tässä tapahtuu pienoinen virhe, sillä parempi ykkönen on löydettävissä – 17–16. Musta tarvitsee kahdet isot tuplat pelastaakseen gammonin. Vastustajan viitospointti on tässä suhteessa ihanteellinen, sillä tupla 4 tai tupla 5 tuo omaan tyhjään viitos- tai nelosruutuun nappulan, joka voi toisella tuplalla olla juuri se nappula, joka pelastaa gammonin.

35. 5–4; 2(3–off) 4–3; 19–12
36. 4–2; 2(2–off) 4–4; Gammon

Kokonaisuutena ottelu oli hyvää backgammonia. Virheitä tapahtui, mutta molemmat pelaajat kuuluvat kaikesta huolimatta Suomen backgammonhuippuihin. Ottelun ratkaisusiirto oli 19. siirto, jossa musta ei uskaltanut syödä omaan viitosruutuunsa. Kuten jo alussa ja siirtokommentissani totesin, virhe on helpompi huomata pelin sivusta kuin pelaajan paikalta. Muutamia muita vähäpätöisempiä virheitä lukuunottamatta sekä Lehto että Freund taitavat paljon pelin hienouksia mm. Duplikaation, joka on todellinen ase kehityttäessä huippupelaajien joukkoon. Tämä peli oli oiva osoitus siitä, että Freundin viimevuotinen finaalipaikka Suomen mestaruuskilpailuissa oli ansaittu samoin kuin Olli Lehdon Suomen Mestaruus vuonna 1980. Molemmat ovatkin varteenotettavia vastuksia vuoden 1983 Suomen mestaruutta ratkottaessa!

TORNIO BACKGAMMON CUP
28.–29.5.1983

Tornion kaupunginhotellissa järjestettiin ensimmäisen kerran Tornio Backgammon Cup. Kilpailujen järjestelyistä vastasi maaliskuussa perustettu Tornion backgammon club ja kokonaisuudessaan kilpailujen järjestelyt ja pelipaikka olivat erinomaiset. Kilpailujen juryn ei myöskään tarvinnut puuttua kilpailun kulkuun.

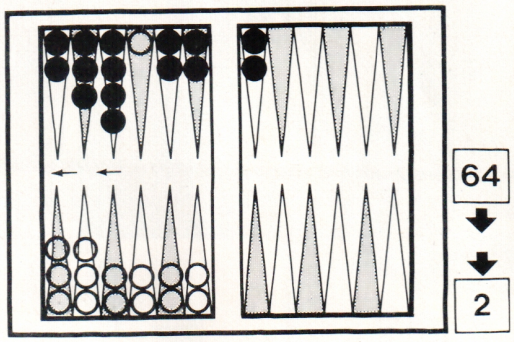
Osanottajamäärä oli järjestäjille pienoinen pettymys, sillä erilaisten esteiden vuoksi jäi Tampereen (1) ja Helsingin (3) edustus vähäiseksi. Vain 21 osanottajaa kilpaili Tornio Backgammon Cupin voitosta ja pistepörssipisteistä.

Kun neljä ensimmäistä nimeä oli poimittu huomattiin, että kaikki 3 Helsingin edustajaa olivat niiden joukossa, ja Helsinkiläisfinaali siten mahdoton. Kuitenkin oli myös erittäin todennäköistä, että joku kolmesta Helsingin edustajasta pääsee ainakin semifinaaliin.

Semifinaaliin, ja aina voittoon selviytyikin helsinkiläisnuorukainen Jorma Haapanen. Hän kukisti ensin helsinkiläisedustajista Kaj Salmisen 17–15 ja heti perään äärimmäisen tiukassa kamppailussa Matti Karsikon samoin 17–15 lukemin. Seuraavana oli vastassa semifinaalissa vastikään pelin oppinut Jarmo Kulju. Hän ei kuitenkaan ollut mikään helppo vastustaja. Jarmo taisteli urheasti jokaisesta pisteestä ja hävisi vain viiden pisteen marginaalilla (19–14).

Finaalista kehkeytyi jännittävä 21 pisteen taistelu, jossa edettiin aluksi piste pisteeltä, kunnes Tuomo Ryynänen sai 4. pisteen gammonvoiton ja karkasi omille teilleen. 4 pisteen marginaali säilyi aina tilanteeseen 19–15 saakka jossa Tuomo tuplasi seuraavanlaisessa tilanteessa:

Pistetilanne 19–15
mustan eduksi.



TAKE? DROP?

Gino mietti hetken tilannetta ja kahmaisi sen jälkeen kuulan hymyssä suin. Musta pyöritti keskinkertaisen 6–2, jonka jälkeen Haapanen tietenkin tuplasi 4:ään. Kun Ginon seuraavat heitot olivat tupla 5, 4–3 ja toistamiseen tupla 5, pelattiin 2. pisteen peli Tornio Cupin mestaruudesta tilanteesta 19–19. Viimeinen peli oli molemminpuolin varman päälle pelaamista ja johtikin juoksupeliin, jossa Ryynänen oli hienoisessa johdossa ja tuplasi. Haapanen otti taas vastaan ja vastasi jälleen nopeasti tupla 4:llä. Siirto siirrolta edettiin tuttuun 5–2 -tilanteeseen, jossa Ryynäsellä oli mahdollisuus edellisellä heitolla ratkaista peli tuplilla. Nyt hänellä oli nappula omassa ykkösruudussaan Haapasen viitos- ja kakkosruudun nappuloita vastaan. Pitkän ravistuksen jälkeen Haapanen heitti 6–3 ja voitti arvostetun Tornio Backgammon Cupin finaalissa, jota on turha sanoa tasaväkiseksi, sillä sitä se todella oli.

Consolation sarjan finaaliin ylsivät paikkakunnan huippupelaaja Alpo Aine sekä Tampereen maineen puolustaja Juha Ahola. Alpo Aine, vuoden 1981 finalisti Pohjois-Suomen Mestaruuskilpailuissa, pelasi taidokkaammin ja korjasi Consolation-sarjan voiton tiukassa kamppailussa.

Tornio Backgammon Cup:

Pääsarja
1. Jorma Haapanen
2. Tuomo Ryynänen
3. Jarmo Kulju
   Mikko Kesti

Consolation
1. Alpo Aine
2. Juha Ahola

Last Chance
1. J. Räätäri
2. Juha Ahola

Voittajan hymyä Tornion kaupungin puistossa.

KB-tuote Oy

Vuosien varrelta

1. Backgammonin ensimmäinen Suomen mestari, Heikki Miettinen (1975) poseeraamassa. Kuva: lokakuu 1977.

2. Vuoden 1976 tuore Suomen mestari Holger Sergelius vastaanottamassa hymysuin upeaa Suomen mestarin kiertopokaalia. Takana kakkonen Matti Karsikko päärynälimonadilasi kädessä.

3. Vuoden 1977 Suomen mestari Henrik Sundman virallisessa Suomen mestarin kuvassa.

4. Herrasmiespelaaja Pentti Lehtonen voittamassa 1978 Suomen mestaruutta. Peliä seuraavat Suomen mestarit Pertti Pasanen (1979), Cristian Ekström-Predescu (1982) sekä Holger Sergelius (1976) ja Raoul Holmberg, Christer Sundman, Mika Arpiainen ja Harri Koskinen.

5. Vuoden 1979 Suomen Mestaruuskilpailujen kaksi parasta: Pertti Pasanen, Suomen mestari ja Raili Miettinen, kakkonen. Takaa keskellä Kimmo Seppälä, Beginners sarjan kakkonen sekä Arno Stormbom ja Pentti Lehtonen.

6. Arno Stormbom edustamassa Suomea Geneven kisoissa joulukuussa 1978. Vienosta hymystä päätellen vastustaja on ollut helppo pala.

7. Euroopan Mestaruuskilpailut Monte Carlossa 5.–10.7.1977 ja Suomen menestyksekäs joukkue: Matti Karsikko, Jaakko Salava (Intermediate Last Chancen voittaja), Jaakko Marttinen ja Kaj Nyman (Intermediate I Consolationin semifinalisti).

8. Vuoden 1977 Backgammonyhdistyksen hallitus: Heikki Miettinen, Holger Sergelius, Raija Kankkunen, Mika Arpiainen, Matti Karsikko ja Karsikko. Hallitus on yhtä hymyä ja myöntää täytyy, että vuosi oli erittäin onnistunut.

1

2

3

8

4

5

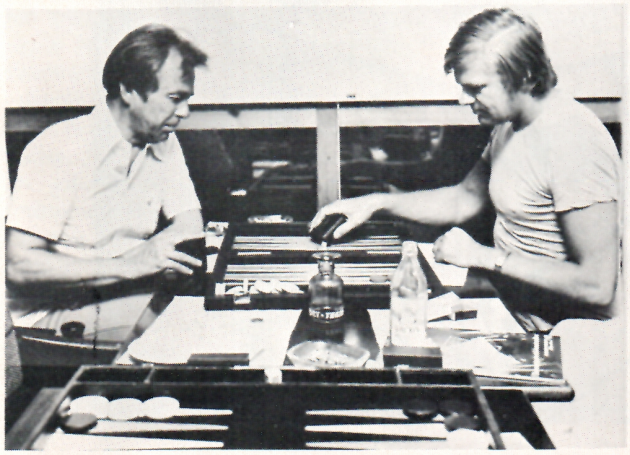
6

7

9

10

11



12

13

15

9. Ravintola Blue Peterin humussa Sirkka Stormbom ja Raija Kankkunen . . .

10. . . . Kenneth Bensky ja Henrik Sundman . . .

11. . . . sekä Pentti Lehtonen ja Matti Karsikko

12 Eläköön aurinkoinen Aulanko! Kuvassa Raija Kankkunen, Sirkka Stormbom, Irmeli Poutanen, Kiti Koskinen, Harri Koskinen, Arno Stormbom ja Pirjo Pasanen. Hauskuutta ei ainakaan puutu. Kuva: kevät 1977.

13. Sirtaki Cupin voittajat 1980: Christos Rusulis (II), Henrik Sundman (I) ja Lena Nyman (III). Henni Sundman tekee tapansa mukaan tästäkin kuvasta julkaisukelpoisen.

14. Jorma Poutanen Hangon kisoissa heinäkuussa 1980. Vekkuli kaveri.

15. Elokuu 1977 ja Suomen Mimmi-trio Sirkka Stormbom, Pirjo Pasanen ja Raija Kankkunen harjoittelemassa Ravintola Blue Peterissä Choueten merkeissä.

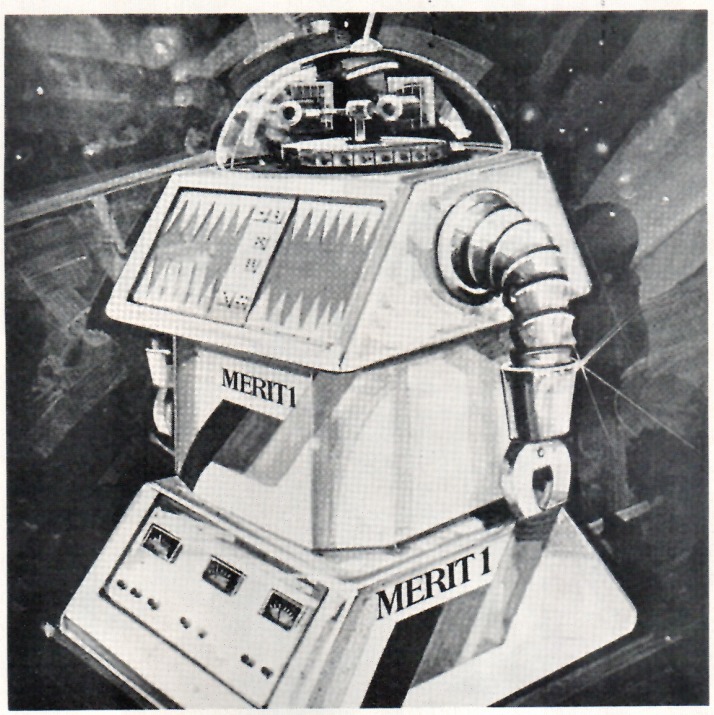
16. Bahama saarten humussa Matti Karsikko, Pertti Pasanen, Pentti Lehtonen ja Kaj Nyman. Kuva: tammikuu 1978.

14

16

Jaakko Salava

VOIKO TAITOA, ROHKEUTTA YMS. MITATA TIETOKONEELLA?



Suomen Backgammon Uutisten numerossa 2–3/80 oli Pentti Karppasen erittäin ansiokas artikkeli sattuman vaikutuksesta knock-out kilpailuissa. Mielestäni kirjoitus oli parasta backgammonpolemiikkia mitä suomalaisissa alan julkaisuissa pitkään aikaan, jos koskaan, on esiintynyt. Tähän kirjoitelmaan hiukankin perehtyneille se antoi oivan käsityksen siitä, kuinka paljon Lady Luck meitä backgammonfaneja todellakin milloin lyö milloin lempii.

Tässä hienossa artikkelissa, joka muuten oli kokonaisuudessaan julkaistuna viimeisessä amerikkalaisessa Backgammon Guide lehdessä, oli mielestäni kuitenkin seikkoja, joihin en pitän pohdiskelun jälkeen voi olla ottamatta kantaa. Samalla esitän muutamia omia käsityksiäni asioista, jotka sivuavat kyseisen artikkelin pääkohtia.

Nykyaikaisinkaan tietokone ei vielä osaa pelata backgammonia. Tämän ovat useat meistä omakohtaisesti havainneet pelatessaan tietokonetta vastaan tai seuratessaan vaikka kuinka huipputasolle ohjelmoidun backgammontietokoneen peliä. Paraskin backgammontietokone tekee strategisia ym. käsittämättömyyksiä. Se pelaa puhtaasti matemaattisesti. Matematiikka on yksi backgammonin perusteista. Pelkällä matematiikalla ei kuitenkaan tulla hyväksi backgammonin pelaajaksi.

Käsitykseni mukaan on erittäin vaikeata, jopa mahdotonta sanoa, että joku on ''2 % parempi'' backgammonpelaaja kuin joku toinen. Jos esim. pelissä jossa tuplauskuutio ei ole voimassa, pelaaja A on ''2 % parempi'' kuin pelaaja B, on A:lla näinollen 51 % mahdollisuus voittaa B:n 49 % vastaan. Miten näitä prosentteja voidaan käyttää keski- ja loppupelitilanteissa? Jos esim. A on ulosheittovaiheen lopulla päässyt tilanteeseen, missä sen voittomahdollisuudet ovat 75 % vastaan 25 % **yhtä hyvän** pelaajan ollessa kyseessä, niin onko hänellä (A:lla) siis samassa tilanteessa B:tä vastaan 76 % mahdollisuus 24 % vastaan? Tämä seikka vaikuttaa nimittäin myös oleellisesti pelaajan tuplausstrategiaan, jos tuplakuutio on voimassa mutkistamassa tilannetta.

Mielenrauhaani on häirinnyt myös kysymys, voidaanko näitä 2 %:ja, jotka kuvastavat pelaajien taitoeroja, laskea yhteen. Tämä tapa johtaisi mielestäni ad absurdum. Ottakaamme malliksi hyvä suomalainen pelaaja esim. Pentti Lehtonen. Luonnollisesti voimme löytää pelaajan, jota vastaan Lehtonen olisi 51–49 suosikki, eli siis ''2 % huonompi'' pelaaja. Tällainen pelaaja olisi ehkä Arno Stormbom. Etsikäämme ''2 % huonompi'' pelaaja kuin Stormbom, esim. Holger Sergelius. Jos tätä 2 % prosessia jatketaan niin kauan kunnes edessä on 51. pelaaja aina ''2 % huonompi'' kuin edellinen, niin olisiko tämä pelaaja 100 % huonompi kuin Lehtonen? Tämä tarkoittaisi, että Lehtonen voittaisi jokaisen pelin poikkeuksetta tätä pelaajaa vastaan = absurdi johtopäätös.

Entä mitenkä tuplakuution käyttö yleensä vaikuttaa näihin taitoeroihin? Panospelissä parempi pelaaja voi ottaa marginaalejakin tuplauksia vastaan, koska huonompi pelaajahan voi aina sählätä etunsa. Samasta syystä myös parempi pelaaja voi itse tuplata herkemmin. Kilpailupeleissä sitävastoin tilanne on juuri päinvastainen. Tällöin kuutio yleensä auttaa heikompaa pelaajaa. Tämän demonstroin yksinkertaisella esimerkillä: Olkoon pelaaja A ''selvästi parempi'' kuin pelaaja K. Nämä pelaajat aloittavat 2 pisteen pelin (tai esim. 7–7 tilanteessa 9 pisteen pelissä). Jos A häviää ensimmäisenä yhden pisteen, sillä on vielä ''selvästi suurempi'' mahdollisuus voittaa koko ottelu kuin K:lla, jos tämä häviäisi ensimmäisen pisteen. Tämä tarkoittaa sitä, että ensimmäissä pelissä A:n on dropattava K:n tupla ''selvästi aikaisemmin'' kuin K:n A:n tupla. K taas voi ottaa A:n tuplan vastaan hyvinkin herkästi.

Pitkissä esim. 15 pisteen peleissä yleensä se, joka on selvästi häviöllä, voi käyttää tuplakuulaa suurpiirteisemmin kuin se, joka johtaa kilpailua. Jos huonompi pelaaja on häviöllä, tämän tulee vieläkin agressiivisemmin käyttää tuplausta. Sensijaan kun parempi pelaaja on häviöllä, hänen tulee yhä pitää yllä jonkinlaista varovaisuutta.

Mielestäni Karppasen analyysi jättää täysin huomioimatta tuplakuution käytön. Myöskin väitän, että tuskin missään backgammonkilpailuissa parhaaksi arvioitu pelaaja on 65–35 suosikki voittamaan yksittäistä ottelua 16. parhaaksi katsottua pelaajaa vastaan. Missään kilpailuissa ei myöskään pelaajien voimasuhdekurva ole lineaarisesti nouseva tai laskeva. Kurva on yleensä sellainen, jossa määrätyllä taitotasolla on kertymää esim. keskitason pelaajista. Tämän molemmin puolin sijoittuvat jotkut paremmat ja huonommat pelaajat.

Karppanen ehdottaa onnen vähentämiseksi pelien pidentämistä esim. 15 pisteeseen. Tämä onkin varmasti hyvä tapa vähentää tuurin vaikutusta backgammonkilpailuissa. Toinen Karppasen ehdottama tapa, pelata jokainen jokaista vastaan, on mielestäni käyttökelvoton etsittäessä parasta pelaajaa. Tämä ns. ''Round Robin''-kilpailu, jota Suomessakin on viime aikoina hiukan käytetty, on parin ensimmäisen kierroksen jäl-

keen usein pelkkää petosta. Kun pelaaja, joka jo on hävinnyt niin paljon, ettei hänellä enää ole mahdollisuuksia palkinnoille, kohtaa pelaajan, jolla vielä on kaikki mahdollisuudet voittaa koko kilpailu, alkaa säpinä ja supina. Tehdään dealejä, settlementtejä, sopimuksia ja lupauksia. Siinä vaiheessa ei enää parasta pelaajaa löydetä. Näissä olosuhteissa tulevat taktiset häviöt niin houkutteleviksi, että pelitaito unohtuu hyvin monelta tyystin. ''Round Robin''-systeemissä löytyy paras pelaaja silloin, kun yksi pelaaja pystyy pitämään tappiosarakkeensa puhtaana loppuun asti.

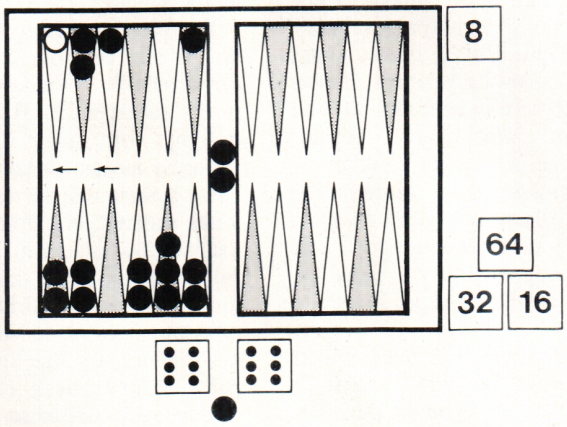
Karppasen tietokonetulokset yliarvioivat suuresti parhaiden pelaajien mahdollisuuksia kilpailupeleissä. Hänen mielestään paras pelaaja A ei voita ''kuin 28 %'' kilpailuista. Pidän henkilökohtaisesti 28 % voittofrekvenssiä valtavan suurena. Muistuuko kenellekään mieleen pelaajaa koti- tai ulkomailta, jolla olisi vastaava voittokulku? Jos joku ilmoittaisi minulle tällaisen kotimaisen pelaajan, olisin itse ensimmäisenä tarkastamassa tämän pelaajan arpakuutiot ja valvoisin tarkasti hänen heittotapaansa. Lähes joka kolmansissa kisoissaan triumphi-juhlia viettävää backgammonpelaajaa ei ole olemassa. Joka tähän pystyy ensimmäisenä on joko hyvin ylivoimainen tai hän manipuloi.

Kaikesta tästä kritiikistä huolimatta pidän Karppasen kirjoitelmaa niin ansiokkaana ja opettavaisena, että rohkenen ehdottaa hänelle uutta simulointia tietokoneella esim. 15 pisteen peleissä kyseisten 9 pisteen pelien sijaan. Näkyisiköhän jo tuloksissa merkitseviä eroja taitojakautumissa? Jokohan näin pitkissä peleissä kannattaisi pyrkiä sijoittamaan ''parhaita pelaajia''? Ns. ''parhaiden pelaajien'' etsiminen on toisaalta erittäin vaikeaa ja usein subjektiivista.

But that's another story.

ONKO TILANNE MAHDOLLINEN?

''Kyllä.'' Mikäli musta pelaa boxissa Chouettea 4:ää vastustajaa vastaan (jokaisella oma kuutio) ja peli on vahingossa aloitettu mustan pelatessa 17 miehellä.



HANKO OPEN 1983

''Athenos, Athenos!''

Kolmea viimeisintä Hanko Open -kilpailua oli sää suosinut niin hyvin, ettei se jaksanut tällä kertaa olla aivan parhaimmillaan. Tosin se ryhdistäytyi jo lauantai-iltana ja antoi rusketusta backgammonfaneille sunnuntaina koko komeudellaan.

Perjantain krapuillallinen nautittiin jo totuttuun tapaan tutulla Hangon Casinolla. 19 osallistujan joukko antoi odottaa lauantaiksi mahtavaa osallistujamäärää. Krapuset eivät tänä vuonna olleet ainakaan koolla pilattuja, mutta maistuivat tietysti niin herkullisilta, että jokainen ahmi niitä tusinan verran. Illanvietto jatkui aina aamun pikkutunneille asti tanssiessa ja tuoremehun merkeissä ja illasta tuli jälleen kerran unohtumaton, sillä tunnettua on, että kun backgammonisteilla on hauskaa, niin heillä on todella hauskaa. Ja todella hauskaa oli.

Lauantai aamu koitti ja lähes kaikki illanviettäjät olivat paikalla. Lisäksi 14 muuta kilpailijaa oli saapunut tavoittelemaan arvostettua Hanko Open -titteliä. Kisat alkoivat arvonnalla kello 12.15 ja käynnistyivät välittömästi arvonnan jälkeen kello 12.30. Kello 12.40 ilmestyi tuttu backgammon kasvo terassille. Happy-Harri, joka toi välittömästi sitä rennon mukavaa, kaivattua backgammon ilmapiiriä mukanaan, saapui hyvissä ajoin pelipaikalle ottaakseen osaa Consolation sarjaan.

Lauantai-ilta ei hauskuudeltaan poikennut perjantaista. 30 henkilöä oli irroittautunut juhlan humuun. Tanssittiin, syötiin ja juotiin – enimmäkseen Aku Ankka päärynälimonadia – sekä oleskeltiin baarissa. Yöllä humu ei lainkaan laantunut vaan kymmenkunta huippu-uimari-backgammonistia pistäytyi vielä pikaisilla uinneilla ennen hotellihuoneissa pitkälle aamuun jatkuneita shampanjajuhlia. Aamutunneilla gammonistit sitten vihdoin löysäsivät tahtia ja tapasivat nukkumatin.

Sunnuntaina oltiin Consolationissakin jo niin pitkällä, että neljä parasta olivat selvillä – valitettavasti Consolationin suursuosikki Harri Koskinen ei pystynyt voittamaan: Raija Kankkunen ja Jorma Haapanen kohtasivat jännittävässä ja äärimmäisen tiukassa ottelussa, jonka ratkaisupelin Jore sitten onnistui kääntämään edukseen. Toisella puolella Jallu Salava yritti kaikkensa, mutta joutui toteamaan Sirkka Stormbomin tällä kertaa paremmakseen. Finaali ratkesi heti alussa, kun Jore sai 4 pisteen pelin. Neljän pisteen johto teki finaalista mielenkiinnottoman kun Haapanen pelasi loppupelit varman päälle Sirkan esittäessä elävämpää ja monipuolisempaa peliä. Kuitenkin Sirkka sai tyytyä toiseen sijaan.

Kun kahdeksan parasta pääsarjassa olivat selvillä huomattiin jälleen kerran, että se mitä vanhemmilta puuttuu on valttia. Näissä kisoissa se oli nuoruus. Kahdeksan parhaan joukossa olivat Tuomo Saarinen, Mikko Kuikka, Reino Långström ja Tom Stormbom edustamassa nuorempaa sukupolvea. Vastustajina olivat Kaj Salminen, Jaska Marttinen, Maussi Pajarinen ja Irmeli Poutanen – kaksi naisedustajaa kahdeksan joukossa oli hieno saavutus kauniimman sukupuolen edustajilta.

Neljän parhaan joukkoon selviytyminen pääsarjassa olikin sitten jo kiven takana. Nuorukaiset teloivat vastustajansa armottomasti ja neljän parhaan joukossa oli kokeneempien mainetta puolustamassa ainoastaan Jaska Marttinen, joka valitettavasti sai todeta semifinaalissa Tom ''Ebro'' Stormbomin taidokkaammaksi. Kaavion toisella puolella ottivat mittaa toisistaan Tuomo Saarinen ja Reino Långström tasaväkisessä kamppailussa, jossa Tuomo Saarinen voitti hienosti finaalipaikan.

Itse finaali oli sitten toisinto Consolationin finaalista, sillä Saarinen karkasi 9–0 johtoon. Vaikka Ebro pelasi loistavasti loppupelit, eteni Tuomo aina silloin tällöin pisteen pari jo tuota vaarallisen lähellä olevaa 19. pisteen rajaa ja Hangon mestaruutta. Kättelyn tapahtuessa olivat lukemat 19–15, jotka hyvin kertovat Ebron mahtavasta loppuvedosta, jonka hän vei nimiinsä 15–10. Se ei kuitenkaan riittänyt. Tuomo Saarinen pelaa monipuolista ja hyvää backgammonia. Lisäksi hän käyttää tuplauskuutiota erittäin aggressiivisesti pelin alkuvaiheissa, mistä johtuukin, että hän hallitsee pelejään heti alusta lähtien. Tuomo Saarinen on vahva Suomen Mestari -ehdokas marraskuussa järjestettävissä kilpailuissa.

BACKGAMMON

Viikkokilpailut maanantaisin ja kuukausikilpailut joka kuukauden ensimmäinen tiistai klo 18.15 alkaen.

Jatkoille riemukkaaseen
ja iloiseen Gardeniin.

TAPIOLA GARDEN HOTEL

puh. 455 0740, 461 711

Tomi Seppälästä Tampereen Backgammonin Champion

Tampereella järjestettiin jo toiset backgammon pistepörssimittelöt 24.–25.9. 1983. Kilpailut olivat järjestelyiltään edellisen veroiset eli loistoluokkaa. Sään haltijatar ei vain ollut parhaalla mahdollisella ''tuulella'', sillä vettä tihkui taivaalta jatkuvasti.

Jaakko Salava ja Tapani Kunnari, edellisen kilpailun finalistit (21–20), eivät uskaltautuneet kilpailupaikalle. Näin saatiin kilpailuun varmasti uusi syysmestari.

Lauantai-iltana pelattiin myöhään, sillä sunnuntaiksi oli saatava finalistit selville. Tampereen mestaruutta oli tullut tavoittelemaan peräti 39 osanottajaa, joka hyvin kertoo, että backgammon on päässyt ''Helsinkiläisyydestään''. 8. parhaan joukkoon selviytyivät seuraavat ottelijat:

Tomi Seppälä
Juha Ahola
Tero Jelkänen
Petri Savujärvi
Olavi Lehto
Jorma Haapanen
Petri Pietilä
Kari Jokinen

Kilpailukaavion loppuuntäyttäminen kilpailun tässä vaiheessa oli siis hyvin arveluttavaa. Helsinkiläisten loistava menestys – 8. parhaan joukossa 4 – jatkui kivenkovista vastuksista huolimatta – 4. parhaan joukossa vielä puolet.

Kvartsifinaalinsa voittivat Tomi Seppälä, Petri Savujärvi, Jorma Haapanen ja Kari Jokinen. Tomi Seppälä, joka tänä vuonna on osallistunut joka toiseen kilpailuun ja ''voittanut'' joka toisen, joutui tiukoille Savujärven kanssa. Ero ottelun päätyttyä oli muutama piste ja Seppälä kommentoikin ottelua vaikeimmaksi koko kilpailussa. Toisessa semifinaalissa Kari Jokinen voitti ylivoimaisen ylivoimaisesti. Ensimmäisen pelin re-tuplattu gammonvoitto ei vielä Kiksalle riittänyt ja niinpä hän varmisti pelinsä tuplatulla backgammonilla, johtaen 12–0 kahden pelin jälkeen. Loppunumerot olivat murskaavat 17–3.

Finaali oli raivokasta taistelua pistepörssipisteistä ja mestaruudesta. Kiksa sai 1–0 johdon. Sen jälkeen luultiin pelin ratkaisun tapahtuneen, sillä seuraava peli oli kahdeksan pisteen arvoinen. Tomi antoi aikaisen tuplauksen, jonka Kiksa vain muutamaa heittoa myöhemmin tuplasi neljään ja hetken kuluttua poisteli jo nappuloitaan. Tilanne vaikutti backgammonille tyypillisesti selvältä ja oli backgammonille tyypillisesti epäselvä. Niinhän siinä tietysti kävi, että Tomi sai tapansa mukaan hittimahdollisuuden, jota ei jättänyt käyttämättä, sen jälkeen erinomaisen ovela vastatupla 8:aan, jonka Kiksa nielaisi – valitettavasti turhaan, sillä Tomi kalasti vielä toisenkin nappulan ja vei 8:n pisteen pelin siirtyen 8–1 johtoon.

Tämän jälkeen edettiin varkkaista vauhtia 12–5 tilanteeseen 19. pisteen ottelussa. Sitten alkoi taidokas vastustajan murskaaminen. Kiksa tuli pikkuhiljaa piste pisteeltä heitellen aina silloin tällöin katsojille hupia ja huumoria: ''Kyl kait mää verän sit nii väärin'' sekä Tomille kauhua ''Mää annan reissua''. Tämän koulutuksen jälkeen tilanne olikin jo 15–14 ja katsojia alkoi kokoontua tähän huippujännittävään otteluun jo Ilves–HJK-ottelustakin. Loppu oli molemmilta pelaajilta liian varman päälle pelaamista. Tomi karkasi 17–15 johtoon. Kiksa päätti pelata seuraavan pelin rohkeasti yrittäen gammonvoittoa, mutta joutui itsekin ottamaan gammonriskejä. Tomi kiskaisi ratkaisutilanteessa ratkaisevan 5–2 ja palautti Kiksan parrulle – kasasi vielä muutaman lisänappulan ja jätti ne kaikki (5) omaan viitospointtiinsa pelin loppuun asti. Peli oli ratkennut. Tomi Seppälä on mies naisten mieleen Tampereella. Hän voitti.

Consolation-sarja olikin sitten yhden naisen showta. Pirjo Pasanen ei jättänyt finaalissa chancen chancea Jari Pellakselle, vaan murskasi tämän ylivoimaisesti. Perhekamppailu Pirre Pasasta vastaan oli vaikein. Kaikki muut vastustajat olivatkin sitten helppoja vastustajia – miehiä: Arto Luotohaara, Olavi Lehto, Tapio Palmroth ja finalisti Jari Pellas eivät pystyneet minkäänlaiseen vastukseen.

Mestari Tomi Seppälä.

Paremmat pokaalit joka peliin

- yli 350 eri mallia
- pysyvä näyttely konttorissamme
- kaiverrukset ja laatat
- valmiiden pokaalien toimitus haluamaanne osoitteeseen
- tiedustele toimitusajoista

OY FINNSPIDER LTD
Kalkkipaadentie 4 (Lehtisaari)
00340 Helsinki 34
Puh. 90-489 155

KILPAILUTULOKSIA

SUPERKILPAILU
I Jorma Haapanen
II Kai Salminen

TAMMIKUUN KUUKAUSIKILPAILU

Main:
I Raija Kankkunen
II Veli-Matti Freund
III Holger Sergelius
Tony Rosentorp

Consolation:
I Björn Kevin
II Mauri Palonen

Beginners Main Event:
I Markus Martin
Peik Martin

HELMIKUUN KUUKAUSIKILPAILU

Main:
I Esa Tommila
II Petri Pietilä
III Tuomo Saarinen
Cristian Ekström-Predescu

Consolation:
I Jorma Vuoksenmaa
II Mauri Palonen

Beginners Main Event:
I Vesa Makkonen
II Johan Krause

MAALISKUUN KUUKAUSIKILPAILU

Main:
I Lauri Gulin
II Holger Sergelius
III Margareta Karsikko
Juha Unho

Consolation:
I Veli-Matti Freund
II Tomi Seppälä

Beginners Main Event:
I Sari Koivula
II Jari-Pekka Tuovinen

HAIKKO CUP

Main:
I Veli-Matti Freund
II Olli Lehto
III Kaj Nyman
Margareta Karsikko

Consolation:
I Esa Tommila
II Irmeli Poutanen

HUHTIKUUN KUUKAUSIKILPAILU

Main:
I Veli-Matti Freund
II Jorma Haapanen
III Jari Halinen
Juha Tenhovuori

Consolation:
I Petri Pietilä
II Arno Stormbom

Beginners Main Event:
I Risto Uola
Timo Vesala

BACKGAMMON OPEN, TAMPERE

Main:
I Jaakko Salava
II Tapani Kunnari
III Cedric Wrede
Jussi Patanen

Consolation:
I Petri Pietilä
II Matti Leppänen

Last Chance:
I Esa Tommila
Matti Karsikko

TOUKOKUUN KUUKAUSIKILPAILU

Main:
I Jukka Nikonen
II Tuomo Saarinen
III Tom Stormbom
Arno Stormbom

Consolation:
I Tomi Seppälä
II Vesa Makkonen

Beginners Main Event:
I Markus Martin
II Timo Pirttimäki

TORNIO BACKGAMMON CUP

Main:
I Jorma Haapanen
II Tuomo Ryynänen
III Mikko Kesti
Jarmo Kulju

Consolation:
I Alpo Aine
II Juha Ahola

Last Chance:
I J. Räätäri
II Juha Ahola

KESÄKUUN KUUKAUSIKILPAILU

Main:
I Matti Antvuori
II Jorma Haapanen
III Maussi Pajarinen
Vesa Makkonen

Consolation:
I Luis Rico-Ruiz
II Tomi Seppälä

No Beginners Event

HANKO OPEN

Main:
I Tuomo Saarinen
II Tom Stormbom
III Reino Långström
Jaakko Marttinen

Consolation:
I Jorma Haapanen
II Sirkka Stormbom

HAIKKO TOURNAMENT

Main:
I Matti Karsikko
II Jorma Haapanen
III Veli-Matti Freund
Reino Långström

Consolation:
I Jukka Nikonen
II Henrik Sundman

SYYSKUUN KUUKAUSIKILPAILU

Main:
I Jukka Nikonen
II Juha Unho
III Kari Jokinen
Olavi Lehto

Consolation:
I Sirkka Stormbom
II Jari Halinen

Beginners Main Event:
I Jari-Pekka Tuovinen
II Mikko Vaurio

TAMPERE OPEN BACKGAMMON TOURNAMENT

Main:
I Tomi Seppälä
II Kari Jokinen
III Jorma Haapanen
Petri Savujärvi

Consolation:
I Pirjo Pasanen
II Jari Pellas

LOKAKUUN KUUKAUSIKILPAILU

Main:
I Tomi Seppälä
II Esa Tommila
III Margareta Karsikko
Veli-Matti Freund

Consolation:
I Matti Karsikko
II Roger Strandman

Beginners Main Event:
I Jari-Pekka Tuovinen
II Timo Pirttimäki

MARRASKUUN KUUKAUSIKILPAILU

Main:I Jaakko Salava
II Juha Tenhovuori
III Jorma Vuoksenmaa
Kari Jokinen

Consolation:
I Petri Pietilä
II Tuomo Saarinen

Beginners Main Event:
I Timo Pirttimäki
II Pia Nieminen

POHJOIS-SUOMEN MESTARUUSKILPAILUT

I Raimo Jussila
II Jukka Laaksonen
III Tuomo Ryynänen
Juha Ahola

Consolation:
I Alpo Aine
II Jarmo Kulju

Rovaniemen Backgammon Clubin (RBC) Ranking-lista 14.10.1983

1. Henri Haapanen
2. Juha Auno
   Jorma Remsu
4. Jori Alasuutari
5. Risto Niva
6. Aapo Honka
7. Minna Korhonen
8. Ilkka Springare
9. Jukka Hilli
10. Sirpa Tiuraniemi
11. Eija Ruuskanen
12. Risto Nurmi

Pistepörssi 1983

(Tilanne lokakuun kuukausikilpailun jälkeen)

1.	Veli-Matti Freund	630
2.	Jorma Haapanen	585
3.	Esa Tommila	505
4.	Tomi Seppälä	470
5.	Jukka Nikonen	460
6.	Petri Pietilä	400
7.	Matti Karsikko	370
8.	Geetta Karsikko	335
	Tuomo Saarinen	335
10.	Jaakko Salava	300
11.	Kari Jokinen	295
12.	Raija Kankkunen	280
13.	Arno Stormbom	255
14.	Juha Unho	245
15.	Olavi Lehto	240
16.	Reino Långström	230
17.	Sirkka Stormbom	225
18.	Juha Tenhovuori	205
19.	Mai Pajarinen	195
	Jari Halinen	195
21.	Holger Sergelius	190
22.	Luis Rico-Ruiz	185
23.	Mauri Palonen	175
24.	Matti Antvuori	170
25.	Tom Stormbom	160
26.	Jorma Vuoksenmaa	150
	Lauri Gulin	150
28.	Pirjo Nikonen	145
29.	Tapani Kunnari	135
30.	Kai Salminen	130
31.	Vesa Makkonen	120
32.	Cristian Ekström-Predescu	110
	Irmeli Poutanen	110
	Juha Ahola	110
	Kaj Söderberg	110
36.	Roger Strandman	105
	Pirjo Pasanan	105
	Tony Rosentorp	105
	Tapio Palmroth	105
40.	Björn Kevin	100
41.	Tuomo Ryynänen	85
	Henrik Sundman	85
43.	Kimmo Westerberg	80
	Alpo Aine	80
45.	Mikko Kuikka	75
	Matti Kuortti	75
47.	Hans Lunkka	70
	Petri Savujärvi	70
49.	Erpo Heinolainen	60
	Cedric Wrede	60
	Matti Leppänen	60
	Mikko Kesti	60
	Jaakko Marttinen	60
54.	Pekka Himanka	55
55.	Mika Inkinen	50
	Selim Dangoor (SWE)	50
57.	Jorma Pehkonen	45
	Sirkka Knuuti	45
	Jarmo Kulju	45
	Kaj Nyman	45
61.	Tuula Tenhovuori	40
	Harri Räisänen	40
	Mikko Kontiola	40
	Pentti Lehtonen	40
65.	Pentti Karppanen	35
	Pertti Livisti	35
	Kari Puttonen	35
	Lasse Pellas	35
	Jari Kajas	35
	Tero Jelkänen	35
	Aki Tarri	35
72.	Jari Pellas	30
	Kalle Ihalainen	30
	Pentti Rahikainen	30
	Jussi Rahkonen	30
	Pia Nieminen	30
	Guy Sundman	30
	Valdemar Punnala	30
79.	Johan Krause	25
	Harri Koskinen	25
	Tytti Tynkkynen	25
	Tarmo Talvio	25
	Harri Paavoseppä	25
	Pirre Pasanen	25
	Simo Knaster	25
	Mikael Hansson (SWE)	25
87.	Pertti Kolu	20
	Timo Kakkuri	20
	J. Moilanen	20
	Erkki Aimonen	20
91.	Johan Martin	15
	Pertti Pasanen	15
	Risto Uola	15
	Hannu Nousiainen	15
	Jukka Knuuti	15
	Jouko Kuusiniemi	15
	Hannu Lehtinen	15
98.	Olli Moilanen	10
	Raili Miettinen	10
	David Dangoor (SWE)	10
	Pertti Keränen	10
	Jussi Patanen	10
	J. Lundström	10
	Tarmo Manninen	10
	Raimo Jussila	10
	M. Westerberg	10
	Tommy Neff (USA)	10
	Risto Hellsten	10
	Monica Hyttmark (SWE)	10
	Peter Adams	10
	Johan Aschan (SWE)	10
	Lena Nyman	10
	Jorma Poutanen	10
	Janne Pajarinen	10
	Arto Luotohaara	10
	I. Melamies	10
	Cristina Eklöf	10
118.	Riki Sorsa	5
	Ossi Kajas	5
	Sami Huunonen	5
	Jouni Salonen	5
	Juha Soini	5
	Matti Kestilä	5
	Marko Kulju	5
	Jouni Ketola	5
	Matti Toratti	5
	Kari Anttila	5
	Helena Lehto	5
	Katja Karsikko	5
	Antti Lehmusvirta	5
	Savukoski	5
	Ahti Vilppula	5
	Jarmo Viitala	5
	Tomi Huovinen	5
	Seppo Vuohelainen	5
	Miss X	5
	Pekka Rahkonen	5
	Lisko	5
138	Osanottajaa	—

BEGINNERS-SARJAN PISTEPÖRSSI

(Tilanne viiden osakilpailun jälkeen)

1.	Markus Martin	175
2.	Jari-Pekka Tuovinen	165
3.	Timo Vesala	160
4.	Risto Uola	135
	Sari Koivula	135
6.	Vesa Makkonen	130
7.	Timo Pirttimäki	120
8.	Peik Martin	80
9.	Johan Krause	70
10.	Jari Kajas	65
11.	Sami Huunonen	60
12.	Mikko Vaurio	55
13.	Pekka Himanka	45
14.	John Sergelius	30
	Thomas Ristoja	30
	Harri Räisänen	30
17.	Mikael Lemström	25
	Niko Lund	25
19.	Ossi Kajas	20
	Lauri Gulin	20
	V. Kalapuro	20
	P. Nikonen	20
	Sakari Kannisto	20
	Mika Inkinen	20
25.	Matti Kestilä	15
	Simo Heilakka	15
	Risto Saarinen	15
28.	Kenneth Toukkari	5
	Timo Ihalainen	5
	Saska Huunonen	5
	Eero Virros	5
	Sami Uoti	5
	Tapio Heilala	5
	Reino Långström	5
	J. Virolainen	5
	Tuikku Rantala	5
	J. Lundström	5
	Tapio Kylmänen	5
	Tytti Tynkkynen	5
	Eero Huttunen	5
	Helena Saarinen	5
	Jorma Pehkonen	5
42.	Osanottajaa	—

SPORT CLUB 2000 BACKGAMMON TAMPERE RANKING

Tilanne viiden osakilpailun jälkeen

1.	K. Jokinen	340 pist.
2.	J. Rahkonen	195 pist.
3.	P. Savujärvi	160 pist.
4.	J. Miettinen	155 pist.
	L. Pellas	155 pist.
6.	K. Westerberg	150 pist.
7.	P. Kolu	120 pist.
	A. Tarri	120 pist.
9.	M. Leppänen	115 pist.
10.	K. Puttonen	110 pist.
11.	P. Varsila	105 pist.
12.	A. Paatola	100 pist.
	J. Viitala	100 pist.
14.	R. Rajala	90 pist.
15.	J. Kuusiniemi	80 pist.
16.	P. Livisti	75 pist.
17.	J. Ahola	65 pist.
18.	R. Strömsholm	60 pist.
19.	J. Pellas	55 pist.
20.	J. Jaakkola	45 pist.
	T. Palmroth	45 pist.
22.	J. Tammisto	40 pist.
23.	U. Koivulahti	35 pist.
24.	J. Salonen	30 pist.
25.	O. Tarri	25 pist.
26.	J. Autti	15 pist.
	T. Heinivaho	15 pist.
	M. Pantti	15 pist.
	M. Salminen	15 pist.
30.	J. Marttila	10 pist.
	H. Nyman	10 pist.
	P. Pekkanen	10 pist.
33.	M. Hurske	5 pist.
	A. Lehmusvirta	5 pist.
	P. Pekkala	5 pist.

JOUKKOJULKAISU

Jaakko Salava
Kaakkurikuja 3
00200 HELSINKI 20

Kalevasta kaikkialle

matka kaleva

HELSINKI • Opastinsilta 8, puh. 143 011 • City-käytävä, puh. 625 881 • Kluuvikatu 4, puh. 661 077 • Eteläranta 10, puh. 177 622 • Lauttasaarentie 28–30, puh. 670 298 • Hitsaajankatu 9, puh. 755 4755. **Muut toimistomme: ESPOO/Kilo** puh. 523 566 **JOENSUU** puh. 22 520 **JYVÄSKYLÄ** puh. 214 011 **KOTKA** puh. 14 121 **KOUVOLA** puh. 20 261 **LAHTI** puh. 511 411 **LOHJA** puh. 11 500 **OULU** puh. 225 555 **TAMPERE** puh. 30 000 **TURKU** puh. 330 344, 337 533.