

SPORT CLUB 2000

1



Kun olet järvellä, olet yksin,
ainoana eteenpäin vievänä voi-
mana on tuuli, apunasi ainoas-
taan omat taitosi. Olet oman
itsesi herra. Pidä hauskaa.



Backgammon, maailman vanhin
lautapeli, on kotiutunut hitai-
siin hämäläisiin ympyröihin.

PELIEN KUNINGAS – KUNINGASTEN PELI

JAAKKO SALAVA

Backgammonin historia on pitkä, monimutkainen, erittäin epätavallinen ja kiehtova. Ensimmäiset viitteet backgammonin esiasteista ovat n. 5000 vuoden takaa eteläisestä Mesopotamiasta, siis nykyisestä Irakista. Myös Egyptin faaraiden tiedetään pelanneen backgammonityyppisiä pelejä. Vanhoilla roomalaisilla oli tapana pelata meidän aikamme ”räsy-pokkaa” vastaavaa peliä backgammonilla, siis pareittain toisiltaan vaatekappaleita päältä. Keisari Neron panos vastasi n. 60 000 nykymarkkaa per piste. Richard Leijonamielen armeija pelasi sitä sotaretkillään. Tanskan kuningas Kristian IV ja Ruotsin kansleri Axel Oxenstjerna pelasivat 1600-luvulla backgammonia Tanskan salmien tullioloista.

Mistä sitten pelin nykyinen ”backgammon” on syntynyt? — Walesin kielen mukaan se tulee sanasta ”bach cammaun” = pieni sota. Keski-englantilainen versio ”baec gamen” on siis peli, jota pelattiin sotaretkiltä palattaessa. Yksinkertaisin selitys sille lieenee se seikka, että backgammonin oli useimpien shakkilautojen takapuolella — siis ”backgamen”.

Backgammonia on kutsuttu ”pelien kuninkaaksi” ja se on ollut kuninkaiden pelinä vuosituhannet ja sitä ovat pelanneet monarkit, aateliset ja rikkaat nousukkaat. Nykyään backgammonlauta vuorottelevanvärisine ohuine kolmioineen on tuttu useimmille, myös lapsille, yhteiskunnallisesta asemasta tai varallisuudesta riippumatta.

Pinnallisesti tarkastellen backgammon on pelkkä arpanappuloin pelattava tuuripeli. Aloittelija voi voittaa pelin, jopa lyhyen ottelunkin ammatilaista vastaan mutta heittojen tuoma onni tasaantuu ja pitkään pelattaessa parempi pelaaja voittaa väistämättä. Lapsista backgammon on hauskaa, aikuiset pitävät sitä mukavana sosiaalisena toimintana; siitä on olemassa mitä erilaisimpia kilpailumuotoja ja se on hienoin uhkapelipaikka mitä koskaan on keksitty.

Backgammon on todella upeasti suunniteltu peli. Kahta identtistä otelua ei tule, tasapelejä ei ole olemassa. Pelit ovat nopeita (kilpailupelit keskimäärin alle 10 minuuttia). Onni ja taito sekoittuvat käsittämättömästi siinä määrin, että yksi ainoa heitto voi muuttaa pomminvarmaan voiton tai murskatappioon vievän tilanteen. Pelkkä arpakuutioiden kä-

sittely, onnekkaita heiton odotus ja epävarma aavistelu onnen kääntymisestä pitävät pelaajan koko ajan jännittyneenä ja usein voi melkein kuulaa oman sydämensä tykytyksen tiukassa tilanteessa.

Kuten kaikki klassiset pelit myös backgammon on sotatilanne mikrokoossa. Kaksi vihollisarmeijaa ottaa yhteen, yrittää läpäistä toistensa linjoja, ottaa vankeja matkallaan ja rakentaa esteitä vihollisen etenemisen vaikeuttamiseksi. Jokaisen heiton jälkeen joukkojen komentajan tulee päättää hyökätäkö, puolustaa, viivyttääkö hetken, tehdäkö ansa, väijyäkö vai miten ajoittaa tilanne aina uudestaan.

Nämä ovat epäilemättä niitä piirteitä, jotka ovat pitäneet ”gammonin” elossa vuosisatoja. Pelin nykyajan renessanssin syy on kuitenkin varmasti 1920-luvulla jonkun neropatin keksimä tuplauskuutio. Tämä simpeli keksintö muutti täysin pelin luonteen. Tuplauskuutio suurentaa sen strategista ja psykologista alkutekijää ja mittaa jatkuvasti osapuolten tilanteenarviointikykyä. Myös bridgessä on tuplat ja kontratuplat, mutta siinä annettu tupla pitää ottaa vastaan. Backgammonin hienouksia sitä vastoin on annettun tuplan ottamisen tai jättämisen taidon hyväksikäyttö.

Aivan viime aikoihin asti backgammon oli pelkistään juoksupeli. Se, joka heitteli isompia numeroita ja pystyi onnekkaimmin ylittämään vastustajan ”blokit” voitti lähes varmasti. Vasta viimeisen kymmenen vuoden ajan on demonstroitu kuinka lähes toivottomat tilanteet on voitu kääntää esim. pitämällä tarkoituksellisesti takamiehiä paikallaan ja osuamalla sitten mahdollisesti jätettyyn ”blot’iin” (vastustajan vaaranalaiseen nappulaan).

Kuten gambiitti shakissa, myös backgammonissa voi uhrata nappuloita pystyäkseen järjestämään pelinsä uudelleen ja pitämään hyvän ajoituksen. Tilanteiden oikeasta ajoittamisesta (= timing) tulikin uusi jännittävä ulottovuus koko peliin. Hidas taakseen armeijansa marssia mestari uhraa miehiään vastustajan vangiksi, joskus jopa levittämällä yksinäisiä nappuloita niin, että vastustajan on pakko osua niihin. Näin ostettu aika tuotaessa sotilaita takaisin kentälle ja viettäessä niitä laudan ympäri estää oman kotileirin hajoamisen ja pitää sen vahvana. Tällöin yksi osuma jos-

sain pelin vaiheessa tuo voiton. Tämä uusi rohkea tyyli todella mullisti backgammonin. Yksitoikkoisista peleistä tuli harvinaisuuksia. Paremmat pelaajat lopettivat heti ns. ”varman päälle” pelaamisen ja siirtyivät ottamaan riskejä pelin alkuvaiheessa. Täten heittotuurin merkitys jälleen väheni ja pelitaito pääsi yhä enemmän oikeuksiinsa.

Koska backgammon on avonaisella laudalla pelattava ja kokonaan nähtävissä oleva tapahtuma, on se myös katselijoille todellinen makupala. Katsoja näkee täsmälleen saman mitä pelaajatkin. Taiteilijat ovat kuvanneet backgammonotteluita ammoisista ajoista asti osoituksena sen suursuosiosta kautta aikojen. Mielenkiintoinen seikka on näissä kuvauksissa se, että aina on kahden pelaajan lisäksi ympärillä joukko kiinnostuneita katselijoita. Nykyäänkin seuraa ympäri maailmaa paljon ihmisiä backgammonhappeneine ja halua-matta itse osallistua pelin joskus stressaavaankin tiimellykseen.

Backgammonissa yhdistyy kaikkien klassisten järkipelien parhaat ominaisuudet, kuten esim. shakin gambiitit, pokerin vedonlyöntiaspektit ja bridgen tuplaukset, timing ja laskelmoidut riskit. Kaikkine näine ilmielvine hyveineen backgammonilla on kirkas nykyisyys ja lupaava tulevaisuus. Bridge alkoi orastaa vasta sen saatua yksinkertaiset hyväksytyt sääntönsä. Samalla tavalla vuonna 1931 johtavien backgammonklubien edustajien kokouksessa tehtiin backgammonsäännöt, jotka pääpiirteittäin ovat kestäneet ajan paineen lukuunottamatta joitakin pieniä korjauksia ja uudistuksia silloin tällöin. Prinssi Alexis Obolensky järjesti ensimmäiset kansainväliset kilpailut 1960-luvun alussa ja siitä lähtien niitä pidetään vuosittain yhä enemmän.

Tämä kuninkaallinen peli on säilynyt hengissä 5000 vuoden ajan, tulkoon siitä johtava älypeli maailmassa. Kuinka viisaita olivatkaan muinaisajan ihmiset varjellemaan tätä aarretta läpi aikojen ilman tuplauskuutiota, ilman mitään selviä sääntöjä tai uusia taktisia ideoita sekä ilman järjestäytyneitä kilpailutoimintaa. Olkaamme siis kiitollisia siitä, että meillä on ajanvietteenämme mitä yksinkertaisin ja ilmiselvin, monimutkaisin, viekkain ja dramaattisin peli minkä ihminen on koskaan tuntenut.

SPORT CLUB 2000 r.y.
PL 304 33101 Tampere
KOP-TRE 114650-920001

SPORT CLUB 2000 r.y./Squash
KOP-TRE Pyynikintori
135940-17928

SURF CLUB 2000 r.y.
PL 304 33101 Tampere
KOP-TRE 114650-922700

SPORT CLUB 2000 r.y.

SC 2000 perustamisidea lähti alunperin liikkeelle tamperelaisten purjelautailijoiden keskuudessa vuonna 1979. Emme halunneet kuitenkaan rajoittaa seuraa vain yhden lajin harrastajille, vaan päätimme ottaa mukaan myös muita lajeja, jotka kattavat useampia sekä kesä- että talvilajeja tarkoituksemme saada aikaan ympärivuotisten tapahtumien ketjun. Monet meistä, jotka kesällä purjelautailivat ja pelasivat tennistä, käyvät talvella mäessä ja squash-halleilla. Emme myöskään halunneet vapaa-ajanviettamme ainoastaan totista puurtamista, vaan halusimme iloisuutta mukaan. Sitähän harrastusten pitäisikin olla. Kuitenkin toiset haluavat harrastukseltaan enemmän kuin toiset. Pyrimme järjestelmällisesti tukemaan kilpailutoimintaa ja järjestämmekin koko ajan mm. squashin, backgammonin ja purjelautailun kansallisen tason kovia kilpailuja ja osallistumme myös kansallisiin ja kansainvälisiin kilpailuihin. Seuramme on jo saavuttanut monia suomen-, pohjoismaiden- ja maailmanmestaruusmitaleja. Kiitos näistä hyvistä saavutuksista kuuluu tietenkin yksinomaan taitaville ja hyvin harjoitelleille pelaajillemme, jotka määrätietoisesti pyrkivät kansainväliselle huipulle

sekä tietenkin myös niille liikelaitoksille, jotka tavalla tai toisella ovat tukenneet toimintaamme. Tulemme palvelemaan jäsenistöämme, tukijoitamme ja muita kiinnostuneita tulevaisuudessa entistä paremmin esimerkiksi tämän lehden seuraavilla numeroilla ja entistä aktiivisemmalla toiminnalla. Kaikille erikseen ketään unohtamatta kiitos!

SC 2000
puolesta TAPIO PALMROTH



PELIEN KUNINGAS KUNINGASTEN PELI



Alkuvuonna:

**Tampere Open Backgammonin
Tournamentin onnelliset voittajat.**



Tampere ja SC 2000 on lyhyessä ajassa rynninyt yhdeksi Suomen tärkeimmistä backgammon-keskuksista. Pelin harrastus ja varsinkin pelaajien taso on noussut alkuvajoista, jolloin oli vain pari huipputason pelaajaa. Nykyään Tampereella on jo kolmattakymmentä huippusaavutuksiin kykenevää pelaajaa. Olemme saavuttaneet menestystä jo kansainvälisilläkin areenoilla.

Tällä hetkellä pelaamme viikkokilpailut maanantaisin Ravintola Aleksissa. Viikkokilpailujen voittajat pelaavat toukokuussa 1985 finaalikierrokset, joiden voittajat edustavat Tampereen backgammonmainetta maailmanmestaruuskilpailuissa.

Olemme myös järjestäneet v. 1984 neljä kansalliseen kilpailukalenteriin kuuluvaa kilpailua. Osanottajia on tullut aina Tukholmasta saakka. Voitot ovat kaksi kertaa jääneet Tampereelle, Kemiin ja Helsinkiin on mennyt myös voittopokaalit.

Uutuutena olemme aloittaneet ensimmäisenä Suomessa joukkue-liigan, jossa pelaa kuusi kolmi miehistä joukkuetta.

Vuodelta 1985 odotamme menestystä sekä kotimaisilta että kansainvälisiltä areenoilta. SC 2000 tulee järjestämään kotimaisia huipputapahtumia sekä myös lähettämään edustajiaan kansainvälisiin kilpailuihin.