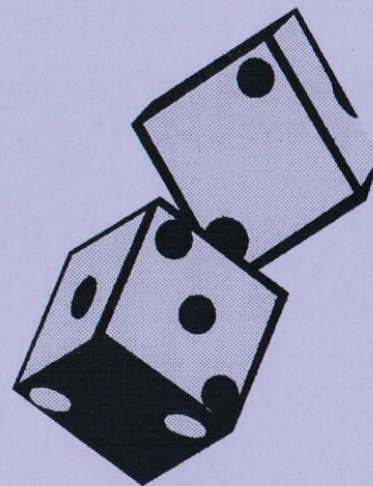


Suomen
Backgammon-
uutiset 5/1997



Sisällys

Pääkirjoitus	3
Johanna Pitkänen voittoon Zorbas Cupissa	4
Backgammon: Kokemus voittaa vaiston	6
Backgammon ja psykologia	9
Suomen pistepörssi	12
Kilpailukalenteri	13
Kisakutsu: Tampere Grand Prix	14
Kisakutsu: SM 1997	15

Suomen backgammon-uutiset on Suomen backgammonyhdistyksen jäsenlehti.

Finnish Backgammon Association
Hämeentie 28 G 86
FIN-00530 HELSINKI

Hallitus:
Mika Mäkinen
Jaakko Salava
Arno Stormbom
Mika Johnsson
Petri Pietilä

Lehden tekijät, Jallu ja Mika, ottavat mielellään vastaan backgammon-aiheisia artikkeleita kaikilta halukkailta kirjoittajilta. Eli jos haluat vaikuttaa tämän lehdyksen sisältöön ja sinulla on mielessäsi meheviä backgammon-juttuja, niin ota yhteyttä Jalluun tai Mikaan, yhteystiedot alla.

Varsin tervetulleita artikkeleita ovat luonnollisesti erilaiset analyysit, mutta myös tervetulleita ovat muunlaiset jutut: haastattelut, sosiaaliset tarinat, historiikit, hard luck storyt ja mitä ikinä mieleen tulee. Kynät savuamaan!

Tästä lehdestä vastaavat:



Jaakko Salava
(09) 676 258/iltaisin
ja
Mika Mäkinen
050 593 0139
email: Mika.P.Makinen@Helsinki.fi



Kiitokset avusta lehdenteossa Jussi Huhtalalle ja Ilkka Kangasperkolle

Pääkirjoitus

Syksy on saapunut. Räystää tippuvat. Katuojat juoksevat.

Kaikkien katseet kohdistuvat tuleviin SM-kilpailuihin. Sitä ennen jaetaan pistepörssipisteitä Tampereella.

Zorbas Cupissa koettiin yllätyksiä. Moniin vuosiin saatiin vihdoinkin söpömmän sukupuolen edustaja pistepörssikilpailun voittajaksi. Johanna Pitkänen näytti miehille närhen munakkaat. Suomi kuritti Kreikkaa jälleen maaottelussa. Viimeiseen moneen vuoteen Kreikka ei ole saanut jalkeille omaa joukkuetta, vaan aina on ollut tukipelaajia muualta, useimmiten Georgiasta. Näin ollen tuntuisi nyt luontevalta panna maaottelu jäihin joksikin aikaa ja ottaa se sieltä taas esiin kun kreikkalaisten puolelta innostusta löytyy. Sen sijaan Zorbas Cup on kilpailu paikallaan. Nytkin oli 24 pelaajaa kaaviossa. Lisäksi Ravintola Zorbas tarjoaa hyvää kreikkalaista ruokaa ja muutenkin ulkoiset puitteet ovat kunnossa.

Pistepörssin kärkeen nousi Jore "Säkä" Tattari. Tiukkaa pitää. Edelleen on monella vielä mahdollisuus viedä kaappiinsa tämän vuoden osalta Philip Morris-siirto-patsas. Pistepörssi pysyy siis tiukempana kuin koskaan ennen.

Helsingin seudun viikkokilpailut ovat alkaneet Ravintola Chaplinissa aivan Helsingin ydinkeskustassa. Pelit alkavat maanantaisin kello 18.00 Mannerheimintielle, Ruotsalaista Teatteria vastapäätä, Mikadon vieressä.

Älkää jättäkö sieniä metsiin mätänemään. Hyvää syksyä ja sienisatoa toivottaen hallituksen puolesta

Jaakko Salava

Johanna Pitkänen voittoon Zorbas Cupissa

Suomi voitti taas maaottelun

Jokasyksyinen Zorbas Cup järjestettiin 20. syyskuuta ravintola Zorbasissa Helsingin Kalliossa. Samalla pelattiin jo perinteeksi muodostunut Suomen ja Kreikan välinen maaottelu.

Maaottelussa Kreikan joukkue joutui pelaajapulana vuoksi ottamaan pari ulkomaalaisvahvistusta, joten ottelua olisi yhtä hyvin voinut kutsua vaikka nimellä Suomi vastaan muu maailma. Kuten tavaksi on jo tullut, maaottelun voitti Suomen joukkue. Numerot olivat selvät 4-1.

Varsinaisessa kilpailussa oli 24 osanottajaa. Mukana oli sekä kokeneita pelaajia että hieman tuoreempiakin kasvoja. Consoa ei järjestetty kuten näissä yhden päivän kisoissa on tapana. Sen sijaan pelattiin muutama kahdeksan pelaajan Mini Jackpot.

Moni kokenut pelaaja joutui siirtymään syrjään heti ensimmäisen kierroksen jälkeen. Näin kävi kaksinkertaisille Suomen mestareille Mika Inkiselle ja Jaakko Salavalle. Saman kohtalon koki myös viime vuoden Zorbas Cupin voittaja ja kilpailujen isäntä Kimon Papadopoulos.

Loppuotteluun selvisivät Mika Mäkinen ja Johanna Pitkänen. Mika ei ollut ensimmäistä kertaa Zorbas Cupin finaalissa: hän voitti Zorbas Cupin vuonna 1995. Johanna taas oli esittänyt vakuuttavia otteita viime kesän Hanko Openin consolationissa.

Johanna aloitti tasaisen varmasti, ja pelitilanne oli 11 pisteen pelissä melko nopeasti hänen edukseen 8-0. Mika sai vähitellen kurottua tilanteeksi 8-6, mutta siihen kiri lopahti. Seuraavassa pelissä Johanna voitti neljä pistettä ja samalla koko kilpailun. Palkinnoksi hän sai ravintola Zorbasin sponsoroiman tyylikkään patsaan sekä läjän rahaa. Pistepörssissä hän on nyt Risto Pönniön kanssa jaetulla toisella sijalla Jore Tattarin jälkeen, kun jäljellä on vielä kaksi pistepörssikilpailua.

Jussi Huhtala

Zorbas Cup 1997 tulokset

Voittaja
Johanna Pitkänen

Finalisti
Mika Mäkinen

Semifinalistit
Kari Viitala
Kimmo Karlsson

Suomi-Kreikka 4-1



Backgammon: Kokemus voittaa vaiston

Backgammonia ei kannata pelata pelkästään vaiston varassa. Ratkaisut on tehtävä joko kokemuksen perusteella tai puhtaasti matemaattisesti laskelmoiden. Mutu- (musta tuntuu) seikkailu vie turmioon.

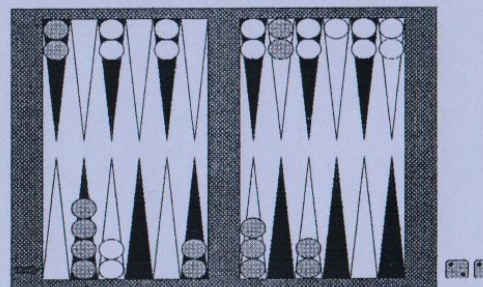
Backgammon on pohjimmiltaan peli, jossa hyvät asiat on saatava tasapainoon. Monia ominaisuuksia voisi luokitella hyviksi asioiksi: juoksupelijohto, blokit, rakentajat, hyvä backgame, hyvä puolustava ankkuri jne. Kussakin tilanteessa mikä tahansa juuri näistä yksittäisistä ominaisuuksista voi tulla ratkaisevaksi tekijäksi koko pelin lopputulosta ajatellen.

Backgammonissa taito tarkoittaa sitä, että osataan katsoa jokaista tilannetta erikseen. Mitkä ominaisuudet ovat juuri kulloinkin tärkeitä? Sitten etsitään se siirto määrätulle heitolle, joka parhaiten edistää tasapainoista ratkaisua nimenomaan hyvien asioiden suhteen.

Hyvien asioiden tasapaino opitaan kokemuksen kartuttua. Shakissa esiintyy neroja, jotka opittuaan säännöt, voivat yht'äkkiä keksiä loistavan strategian johonkin tilanteeseen. Backgammonissa neroja ei ole. Siinä opitaan hitaasti kokemuksen kautta. Pitää oppia painottamaan joitain ominaisuuksia toisten suhteen ja oppia punnitsemaan erilaisten tilanteiden vahvuuksia ja heikkouksia keskenään.

Esimerkiksi oheisen kuvan tilanteessa ei selvitä matemaattikalla eikä vaistolla. Kokemuksesta hyvä pelaaja tietää, että huono taktiikka on nousta pois vastustajan vitospisteestä. Usein näkee tässä siirrettävän esimerkiksi 20/16(2). Musta on häviöllä 45 pipsiä, joten maksimaalinen kontakti on

säilytettävä. Siis on pysyttävä niin takana kuin mahdollista. Oikea siirto on 7/5(2), 11/9(2).



Backgammon on vaikea peli hallita, koska siinä ei ole mitään isoa, kaiken kattavaa konseptia, jonka kerran opittua pelaaja yht'äkkiä olisi tehnyt valtavan edistysaskeleen.

Backgammonissa on oikeastaan vain kaksi todella tärkeää asiaa: pisteet tai blokit ja juoksupelijohto.

Aloittelijat oppivat nämä ensimmäiseksi. Esimerkiksi Bill Robertie on sitä mieltä, että aloittelijat oppivat ensimmäisellä viikolla 60% koko pelistä. Sen jälkeen opitaan kovin verkalleen erilaisia hienouksia jne. Opitaan esim. että liikaa pisteitä voikin olla huono asia, joskus huomataan myöhemmin, että liika pipsijohto voikin olla epäedullista.

Kun pelaaja on kehittynyt ja saa yhä enemmän kokemusta erilaisista tilanteista, hän myös alkaa kehittää omaa tyyliään pelata eri tilanteita. Se johtaa siihen, että aletaan yli- ja ali-

arvostaa määrättyjen ominaisuuksien merkitystä toisten ominaisuuksien kustannuksella. Jokainen pelaaja ottaa kehitysvaiheessaan itselleen määrätyn tyylin, joka sopii hänen muihinkin ominaisuuksiinsa. Silloin liioitellaan tilanteiden tärkeyttä toisten kustannuksella.

Konservatiivisen pelaajan tyyliin kuuluu yliarvostaa ankkurien merkitystä. Hän ei myöskään jätä yksinäisiä laudalle kuin äärimmäisessä tarpeessa. Koska tämä on hyvin usein oikein, tällainen pelaaja pitää tätä tyyliä lähes aina oikeana.

Agressiivista pelaajaa sitä vastoin kiinnostaa probleemat, joissa jätetään yksinäisiä tärkeisiin paikkoihin, jotta siihen saataisiin esim. piste tehtyä. Häntä ei kiinnosta pohtia tarkan, varman pelin tilanteita.

Kaikesta tästä johtuen backgammonin oppiminen on pitkä prosessi. Siinä auttaa vain pelaaminen, pelaaminen ja taas pelaaminen. Ohessa on tärkeitä tutkiskella kirjallisuutta ja sitä kautta pysyä ajan hermolla uusien suuntauksien suhteen. tilanteiden pohtiminen ja pelaaminen yhä uudelleen kehittää yleisnäkemyistä koko lajin suhteen.

Backgammonissa oikotietä onneen ei ole.

Backgammon ei ole rillumareita tupla-kuutosten ympärillä.

Jaakko Salava

Backgammon ja psykologia

Useat pelaajat kritisoivat tietokoneelle tehtyjä backgammon ohjelmia, koska ne ovat kylmiä vastustajia, eikä pelaamisessa ole sitä sykettä, jota laudan ääressä on. Vaikka nuo ohjelmat ovat tänä päivänä hyviä opettajia, niin kritiikki ei ole aiheeton. Yritän tässä hieman kuvata erilaisia psykologisia keinoja joita olen nähnyt ja kuullut käytettävän.

Yleensä psykologisen edun pelissä saa kokeneempi pelaaja, koska kokemuksen kartuttua pelaajan kyky ymmärtää peliä ja pelivarmuus kasvaa. Pelaaja ikäänkuin karkastuu.

Kahden eritasoisen pelaajan pelatessa rahapeliä, voi huonompi pelaaja joutua teoreettiseen psykologiseen ansaan. Jos parempi pelaaja voittaa mielestään liikaa, eli niin paljon että huonompi pelaaja ei suostu pelaamaan myöhemmin uudelleen häntä vastaan, niin hän saattaa hävitä tahalleen osan rahoista takaisin, jotta pääsee uudelleen pelaamaan samaa vastustajaa vastaan. On totta, että on tuottoisampaa voittaa kymmenen kertaa 30 pistettä, kuin kerran 100 pistettä. Sanonta: Ei kannata tappaa kultaista hanhea.

Yllä mainittua rahastus tapaa on vaikea huomata, koska huonompi vastustaja ei yleensä ymmärrä virheitään ja ilta illan jälkeen pitää itseään vain huono-onnisena koska loppu illasta tulee maukkaita voittoja.

Toinen samanlainen tapa eritasoisten pelaajien pelissä on uskotella vastustajalle, että tällä on erittäin huono tuuri. Joskus tosin ei noppa käy, mutta jos tilanne toistuu illasta toiseen, niin on erittäin epätodennäköistä, että huono tuuri on ainut syy. Yllä mainituissa tilanteissa on ehkä järkevää vaihtaa peli-

vastustajaa, sillä yleensä pelaamisen ilo kasvaa, kun välillä voittaa jotain. Lääke jos jatkuvasti häviää samalle vastustajalle: Myöntää toinen paremmaksi pelaajaksi ja tehdä sen mukaiset johtopäätökset.

Kokenut pelaaja voi saada myös etua itselleen, jos saa toisen pelaajan mukaan omaan pelitapaansa. Nopealla pelillä kokenut pelaaja voi saada toisen pelaamaan normaalia nopeammalla tahdilla, jolloin virheiden määrä kasvaa. Kokemuksen tuoma pelivisio tuo etua kokeneelle pelaajalle. Samaan loukkuun kokematon pelaaja saattaa joutua, jos hän matkii toisen pelityyliä, vaikka ei välttämättä osaa pelata sitä oikein. Lääke: Pelata omaa peliä omalla tahdilla.

Yleinen rahapeliin psykologinen ansa on kuvitelma, että on voitolla pitkällä tähtäimellä, vaikka onkin viime aikoina hävinnyt. Syy on oma ego, joka haluaa tuntea itsensä hyväksi. Usein mieleen tulee aikaisemmat suuret voitot ja pienet häviöt jäävät unholaan. Kuitenkin pienistä häviöistä kertyy ajan myötä suuri summa rahaa. Tästä harhakuvitelmasta pääsee pitämällä kirjaa voitoista ja häviöistä.

Kilpailupeleissä ei vastustajaa voi valita, jolloin vastaan voi tulla erittäin hyvänä pidetty pelaaja. Useilla pelaajilla voitonusko menee jo ennen peliä jos vastassa on nimekäs pelaaja. He eivät keskity omaan peliinsä tavalliseen tapaan ja edesauttavat toisen voittoa. Totuus kuitenkin on, että backgammon on noppapeli ja joskus voi olla lyhyellä tähtäimellä onnenpäivä kenellä tahansa. Lääke: Pelata omaa peliä, eikä kumarrella vastustajia.

Jotkut pelaajat yrittävät tahalleen häiritä vastustajaa kiusallisilla kommentailla tai häiritsevällä käytöksellä. On toki selvää,

että tällaista eivät kilpailunjärjestäjät katso hyvällä, mutta kuitenkin sitä sattuu käytännössä silloin tällöin. Paras tapa yrittää välttää tämä, on yrittää olla välittämättä toisen koheltamisesta tai kommenteista. Yleensä jos hermostuu toisen käytöksestä niin toinen on onnistunut siinä mitä on yrittänyt.

Tässä on vain pintasilalaus aiheesta. Lisää esimerkkejä löytyy varmasti vaikka kuinka paljon. Yleensä kuitenkin, kuten esimerkeistä huomaat, on paras tapa välttyä psykologisista ansoista pelaamalla omaa peliä, johon ei toisen peli vaikuta. Rahapeleissä myös kirjanpito auttaa tiedostamaan missä todellisuudessa mennään.

Psykologinen osa pelistä kuuluu backgammoniin. Vaikka edeltä saattaa jäädä sellainen synkkä vaikutelma että kaikki aiheeseen liittyvä on tahalleen toisen pelaajan aiheuttamaa, niin se ei kuitenkaan pidä paikkaansa. Backgammon on oikeasti jännittävä peli. Varmasti jokainen, joka on ensimmäistä kertaa esimerkiksi jonkin suuren ja tärkeän kilpailun finaalissa, tuntee perhosia vatsassaan.

Loppujen lopuksi kannattaa aina muistaa, että backgammon on herrasmiesten ja -naisten peli, jossa kuuluu kunnioittaa vastustajaa ja käyttäytyä hyvin.

Mika Mäkinen

Suomen pistepörssi

Suomen pistepörssi on pyörinyt kovalla hässäkällä. Monella on vielä mahdollisuus voittoon ja päästä suutelemaan legendaarista Phillip Morris -siirto palkintoa. Parhain kiinnitys tällä hetkellä on Jorma Tattarilla, mutta monet ovat huohottamassa niskaan.

Monella on myös mahdollisuus päästä kolmen joukkoon ja niin ollen saada ilmainen osallistuminen yhteen alkuvuoden pistepörssikilpailuun.

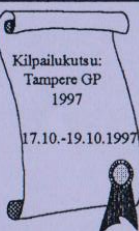
Suomen pistepörssi 1.10.1997

1	Jorma Tattari	19,5
2	Risto Pönniö	17,5
	Johanna Pitkänen	17,5
4	Mika Mäkinen	16,0
	John Rizaew	16,0
6	Arto Schendo	14,0
7	Teppo Salo	13,5
8	Eki Aimonen	13,0
9	Hannu Ojanen	12,5
10	Jari Hämäläinen	11,0
11	Ari Vyörykkä	10,0
12	Marko Härkönen	9,5
13	Matti Tienari	9,0
14	Veli-Matti Laine	8,5
15	Jussi Huhtala	8,0
	Kari Salonpää	8,0
17	Nemo Vilppunen	7,5
	Jaakko Salava	7,5
	Mika Inkinen	7,5
	Kimmo Karlsson	7,5

Kilpailukalenteri

17.10.-19.10.	<u>Tampere Open, Hotelli Rosen dahl, kutsu viimeisellä aukeamalla</u>
29.10.-2.11.	Grand Prix Sveitsi, Hotel Splendid, Lugano
31.10.-2.11.	Swedish Open, Amarenten Hotel, Tukholma
1.11.-3.11.	Japan Open, Tokio
12.11.-16.11.	Russian Open, World Trade Center, Moskova
21.11.-23.11.	<u>SM-kisat, Kalastajatorppa, Helsinki, kutsu viimeisellä aukeamalla</u>
1998	
9.1.-18.1.	Turkin avoimet, World Cup Challenge, Istanbul, Turkki





Kilpailukutsu:
Tampere GP
1997

17.10.-19.10.1997

**RAVINTOLA ROSENDAHL
TAMPERE**

&

SUOMEN BACKGAMMONYHDISTYS
järjestävät:

TAMPERE GRAND PRIX II 1997

17.10.-19.10.1997

Kilpailu ohjelma:

PE 17.10.	19.30	Warm up
LA 18.10.	12.00 - 13.00	Ilmoittautuminen
	13.00	Pääsarja alkaa
	13.00	Aloittelijoiden sarja alkaa
		Progressiivinen Consolation alkaa heti kun ensimmäiset ottelut päättyvät
	illalla	Superjackpot alkaa
SU 19.10.	12.00	Finaalit (kaikki sarjat)
	12.00	Last Chance
	noin 17.00	Palkintojen jako
Kilpailumaksut:		
Pääsarja	300:-	(sisältää consolationin)
Aloittelijat	50:-	
Superjackpot		päätetään paikan päällä
Rekisteröintimaksu	50:-	(ei jäseniltä ei aloittelijoilta)

Kilpailun johtaja: Mika Mäkinen

Hotelli Rosendahlin huonetarjous backgammonisteille: 2hh 440 mk/vrk, sisältää aamiaisen, aamusaunan ja uinnin.

KAIKKI TAISTELEMAAN TAMPEREEN MESTARUUDESTA!

HOTELLI KALASTAJATORPPA

Kalastajatorpantie 1
00330 HELSINKI

&

SUOMEN BACKGAMMONYHDISTYS
järjestävät:

23. SUOMEN AVOIMET

BACKGAMMONMESTARUUSKILPAILUT

21.11.-23.11.1997

Kilpailu ohjelma:

PE 21.11.	18.00-19.00	Ilmoittautuminen (kongressisalit)
	19.30	Pääsarja alkaa
	19.45	Aloittelijat alkavat
	21.30	Superjackpot alkaa
LA 22.11.	13.00	Sarjat jatkuvat
	17.00	Consolation alkaa
SU 23.11.	11.00	Semifinaalit tarvittaessa
	13.00	Finaalit kaikissa sarjoissa
	13.00	Last Chance
	noin 17.00	Palkintojen jako

Minijackpotteja kaiket illat

Kilpailumaksut:

Pääsarja	400:-	(sisältää consolationin)
Aloittelijat	100:-	
Superjackpot		päätetään paikan päällä
Rekisteröintimaksu	50:-	(ei jäseniltä, ei aloittelijoilta)

Kilpailun johtaja: Jaakko Salava

Yleistä:
-Koska Suomen backgammonmestaruuskilpailut ovat Suomen backgammon ry:n järjestämä kutsukilpailu, on kilpailun johtajalla oikeus syytä ilmoittamatta hylätä mikä tahansa ilmoittautuminen sekä syytä ilmoittamatta poistaa kilpailupaikalta kuka tahansa pelaaja tai katsoja.
-Kansainväliset kilpailusäännöt ovat voimassa
-Oikeus aikataulumuutoksiin pidetään
-Kilpailupaikalla edellytetään siistiä pukeutumista ja moitteetonta käytöstä

Kalastajatorpan huonetarjous: 2hh 500.-/vrk ja 1hh 450.-/vrk, hinnat sis. aamiaisen
Varaukset suoraan hotellilta. puh. 09-45811 fax. 09-4581668

Tomi Kangasmäki
Pikkusaarenkuja 4 B 69
33910 Tampere

MacPower

- 🍏 Macintosh ja PC -laitteet ja ohjelmistot
- 🍏 Tulostimet ja skannerit
- 🍏 Näytöt
- 🍏 Tietoliikenne- ja verkkotuotteet
- 🍏 Kiintolevyt ja muistit
- 🍏 Internet-yhteydet
- 🍏 Macintosh-tukipalvelut

MacPower Oy
Vattuniemenkatu 23 A
00210 HELSINKI
puh. 09 4178 6600 fax 09 4178 6606

Gammonistien yhteyshenkilö MacPowerissa on
Tapio Seppä-Lassila, puh. 09 4178 6624 tai tapsa@macpower.fi