



**SUOMEN
BACKGAMMON**

Liljasaarentie 2 D 00340 HELSINKI 34 puh. 483 439

PAINOKOTKA, HELSINKI

BACKGAMMON uutiset

No. 1/1979



PHILIP MORRIS-SIIRTO

Yhdistyksen vuosikokouksessa valittiin seuraavan toimikauden hallitus.

Valituksi tulivat

Harri Koskinen, puheenjohtaja
Henrik Sundman
Raija Kankkunen
Sirkka Stormbom

Sirkka Stormbom jatkaa edelleen toiminnanjohtajana.

Hallituksen ensimmäisessä kokouksessa kaavailtiin vuoden kilpailutoimintaa ja alustavasti voidaan julkaista seuraava kilpailukalenteri:

Kuukausikilpailut jatkuvat joka kuukauden ensimmäinen tiistai. Mikäli tiistai on pyhä kilpailut pidetään seuraavana tiistaina. Heinä- ja elokuussa ei ole kuukausikilpailuja.

Hangon Mestaruuskilpailut pidetään viimevuotiseen tapaan rapukauden avajaisten merkeissä 21.7 - 22.7. Mikäli haluaa asua hotelli Regatassa huonevaraukset on syytä hoitaa ajoissa. Yhdistys ei varaa huoneita.

Loppukesällä, mikäli riittävää kiinnostusta löytyy, teemme risteilymatkan Tukholmaan ja järjestämme kilpailut laivalla.

Suomi-Kreikka maaottelu pidetään syys-lokakuussa ravintola Sirtakissa.

Suomen Mestaruuskilpailut ovat marraskuussa Kalastajatorpalla. Samalla palkitaan pistepörssin parhaat ja luovutetaan "Philip Morris-siirto" patsas.

Hallitus toivoo runsasta osanottoa kaikkiin yllämainittuihin kilpailuihin. Kilpailumaksut ym. kulut pyritään saamaan sellaisiksi, etteivät ne rasita liikaa kenenkään kukkaroa. Ilomielin otamme vastaan kaikenlaisia kilpailupalkintoja.

Hyvää Backgammon-vuotta toivottavat,

Harri Koskinen *Henrik Sundman*
Raija Kankkunen *Sirkka Stormbom*

Vuosikokouksen asettaman työryhmän esityksen perusteella hallitus on hyväksynyt yhdistyksen uudet, korjatut, säännöt.

SUOMEN BACKGAMMONYHDISTYKSEN SÄÄNNÖT

1 § Yhdistyksen nimi on Suomen Backgammonyhdistys (r.y.) ja sen kotipaikka on Helsingin kaupunki.

2 § Yhdistyksen tarkoituksena on edistää backgammon-pelin tunte-
musta ja harrastusta sekä järjestää backgammonin Suomen mesta-
ruuskilpailut.

Tarkoituksensa toteuttamiseksi yhdistys järjestää tiedotus-,
koulutus- ja kilpailutoimintaa.

Toimintansa tukemiseksi yhdistys voi toimeenpanna rahankerä-
yksiä ja arpajaisia hankittuaan asianomaisen luvan.

Yhdistys voi ottaa vastaan lahjoituksia ja testamentteja toi-
mintansa tukemiseksi ja edistämiseksi.

3 § Yhdistyksen jäseneksi voi hallitus hyväksyä yhdistyksen tarkoi-
tusperistä kiinnostuneen henkilön. Yhdistyksen jäsenellä on
koska hyvänsä oikeus erota yhdistyksestä ilmoittamalla siitä
kirjallisesti hallitukselle tai sen puheenjohtajalle taikka
myös suullisesti yhdistyksen kokouksen pöytäkirjaan.

Jos jäsen on jättänyt täyttämättä ne velvoitukset, joihin hän
yhdistykseen liittymällä on sitoutunut tai jos hän menettelyl-
lään yhdistyksessä tai sen ulkopuolella on huomattavasti vai-
keuttanut yhdistyksen toimintaa, on hallituksella oikeus erot-
taa hänet yhdistyksestä.

Jäsenmaksun suuruudesta päättää vuosikokous.

4 § Yhdistyksen asioita hoitaa sen hallitus, jonka vuosikokous
valitsee vuodeksi kerrallaan. Hallitukseen kuuluu puheenjoh-
taja ja vähintään kolme (3), enintään kuusi (6) muuta jäsentä.
Hallitus valitsee tarvittaessa toiminnanjohtajan, rahastonhoi-
tajan ja muut tarvittavat toimihenkilöt. Hallitus kokoontuu

puheenjohtajan kutsusta tai enemmistön vaatimuksesta.

Hallitus on päätösvaltainen, jos puheenjohtajan lisäksi enemmistö hallituksen jäsenistä on paikalla. Päätökset tehdään yksinkertaisella äänten enemmistöllä. Äänten mennessä tasan ratkaisee puheenjohtajan ääni, vaaleissa kuitenkin arpa.

- 5 § Yhdistyksen nimen kirjoittavat puheenjohtaja tai toiminnanjohtaja kumpikin erikseen.
- 6 § Yhdistyksen tilit päätetään kalenterivuositain. Tilinpäätös ja vuosikertomus on annettava tilintarkastajille viimeistään kaksi (2) viikkoa ennen vuosikokousta. Tilintarkastajien tulee antaa kirjallinen lausuntonsa hallitukselle viikon (1) kuluessa tilien vastaanottamisesta.
- 7 § Yhdistyksen kokoukset kutsuu koolle hallitus yhdistyksen jäsenille lähetettävällä kirjeellä. Kokoukset on lähetettävä viimeistään seitsemän (7) päivää ennen kokousta. Yhdistyksen kokouksissa on jokaisella jäsenellä yksi (1) ääni.

Päätökset tehdään yksinkertaisella äänten enemmistöllä, ellei näissä säännöissä toisin määrätä. Äänten mennessä tasan ratkaisee puheenjohtajan ääni, vaaleissa kuitenkin arpa.

- 8 § Yhdistyksen vuosikokous pidetään viimeistään helmikuun loppuun mennessä ja siinä käsitellään seuraavat asiat:

1. Kokouksen avaus
2. Valitaan kokouksen puheenjohtaja, sihteeri, kaksi pöytäkirjantarkastajaa ja kaksi ääntenlaskijaa.
3. Todetaan kokouksen laillisuus ja päätösvaltaisuus.
4. Hyväksytään kokoukselle laadittu esityslista.
5. Käsitellään vuosikertomus, tilit ja tilintarkastajien lausunto.
6. Päätetään tili- ja vastuuvapauden myöntämisestä hallitukselle ja muille tilivelvollisille.
7. Vahvistetaan toimintasuunnitelma, tulo- ja menoarvio sekä jäsenmaksun suuruus kuluva vuodeksi.

8. Valitaan hallituksen puheenjohtaja ja muut jäsenet.
9. Valitaan kaksi tilintarkastajaa ja heille varamiehet.
10. Käsitellään muut esityslistassa mainitut asiat.

- 9 § Hallitus kutsuu yhdistyksen ylimääräisen kokouksen koolle katsoessaan sen tarpeelliseksi tai kun vähintään kymmenesosa (1/10) yhdistyksen jäsenistä sitä hallitukselta erityisesti ilmoitettua asiaa varten kirjallisesti vaatii.

- 10 § Päätös yhdistyksen sääntöjen muuttamisesta tai yhdistyksen purkamisesta tehdään yhdistyksen kokouksessa vähintään kolmen neljäsosan (3/4) enemmistöllä annetuista äänistä.

Kokoukskutsussa on mainittava sääntömuutoksesta tai purkamisesta.

Yhdistyksen purkautuessa tai tullessa lakkautetuksi käytetään yhdistyksen varat backgammon-pelin harrastuksen edistämiseen viimeisen kokouksen määräämällä tavalla.

- 11 § Muutoin noudatetaan voimassa olevaa yhdistyslakia.



P.S. BG:n
jäsenkorttietu 10%

Siivos-soppi

VAASANK. 15, puh. 7012856
avoinna 9.00-17.00, la. suljettu

Tilanne EM-kisassa kahden osakilpailun jälkeen.

St. Moritz: Suomesta Sveitsin osakilpailuun St. Moritzin alppimaisemiin ilmestyi kolme innokasta yrittäjää. Lähtötaulukoissa olivat Pentti Lehtosen, Ursula ja Jaakko Salavan nimet. Kuin ihmeen kautta pelasivat Pena ja Jallu toisena kilpailupäivänä lohdutussarjassa. Pena voitti pääsarjassa ottelun, mutta senjälkeen onni jätti hänet tyystin. Jallu roikkui sitkeästi consolationissa kolme kierrosta ja last chanceessa neljännesvälieriin. Uschi oli juniorisarjan päätaulukossa ottelua vailla palintosijaa, joten onnettaren suosiossa suomalaisporukka ei tälläkään kertaa ollut. Baarissa oli taas selittelemistä, kuinka vastustaja juuri täpärässä paikassa heitti sen pelätyn "miraakkelinsa".

Sveitsin osakilpailun voitti Iranin superman Kumar Mothakassus, joka todella näyttävään tyyliin osoitti olevansa maailman absoluuttista kärkeä. Sveitsiläinen herra Hattu oli taidoistaankin huolimatta vain vastaan tulija.

Tämän hetken tilanne EM-kilpailussa on seuraava:

Kärjessä ovat kahden ottelukierroksen jälkeen samalla pistemäärällä Mothakassus ja Erdeniz (voitti Pariisissa). Suomalaisista EM-kuvioissa mukana olevat Jaakko Salava, Henrik Sundman, Pentti Lehtonen ja Arno Stormbom ovat kaikki listan keskivaiheilla.

Jäljellä ovat vielä osakilpailut huhtikuussa St. Tropez'ssa, toukokuussa Sardiniassa ja päätöskilpailut juhlavine gala-iltoineen Comossa Italiassa kesäkuun ensimmäisenä viikonloppuna.

Kolmen viimeisen osakilpailun tarkat päivämäärät ja tiedot muista yksityiskohdista saat joltain yllämainitulta henkilöltä esim. tiistaisin Blue Peterissä. Toivottavasti vielä löytyy runsaasti pisteensaalistajia jäljellä oleviin osakilpailuihin. Huomioi, että yhdellä ainoalla osakilpailuvoitolla olet varmasti lopputaulukossa aivan kärjessä, mikä tarkoittaisi runsaasti koko vuoden kilpailumatkojen stipendiä.

Jaakko Salava

Haikon kevätkilpailut:

Haikon Kartanon viihtyisiin suojiin kokoontui jälleen joukko backgammonin ystäviä. Kisat oli ajoitettu kahdelle päivälle ja koska kilpailijoita oli vain 16 päätettiin ottaa kaikki mahdollinen irti pelin kannalta ja pelata systeemillä "kaikki kaikkia vastaan".

Jokainen osanottaja sai siis vastaansa 15 vastustajaa ja niinpä ensimmäisen päivän jälkeen pari häviötä ei vielä merkinnyt mitään. Sunnuntaina kun kaikilla oli yli kymmenen peliä pelattuna alkoivat voittajat hahmottua.

Voittajaksi selviytyi Harri Koskinen joka palkinnokseen sai mm. kahden hengen risteilymatkan Ruotsiin. Toiseksi tuli Matti Karsikko, jolle luovutettiin liput Runebergin risteilylle. Kolmas oli Sirkka Stormbom ja neljäs Henrik Sundman.

Jälleen kerran kauniit kiitokset Pekka Sahenkarille sekä kaikille palkintojen lahjoittajille.

P.S. 5.-6.5 pidettäväksi aiotut Kalastajatorpan kilpailut on peruutettu epäsuopivan ajankohdan vuoksi.

Kuukausikilpailujen tuloksia.

Tammikuu

I Olli Lehto

II Sirkka Stormbom

Consolation Kimon Papadopoulos

Helmikuu

I Pentti Lehtonen

II Raili Miettinen

Consolation Olli Lehto

Maaliskuu

I Pertti Pasanen

II Harri Koskinen

Consolation Heikki Miettinen

Huhtikuu

I Jaakko Salava

II Hannu Viitanen

Consolation Pentti Lehtonen

K I L P A I L U K U T S U

Toukokuun kuukausikilpailu yhdistyksen jäsenille
pidetään tiistaina, toukokuun 8. päivänä 1979
klo 18.15 ravintola Blue Peterissä.

Consolation alkaa n. klo 20.

Molempien sarjojen kaksi parasta palkitaan.

Kuukausikilpailujen pistetilanne neljän kilpailun jälkeen:

209	Pentti Lehtonen	44	Matti Antvuori
202	Olli Lehto	42	Arno Stormbom
187	Jaakko Salava	36	Hanna Lahtinen
164	Pertti Pasanen	36	Simo Heilakka
148	Harri Koskinen	36	Timo Kakkuri
140	Sirkka Stormbom	35	Mika Arpiainen
140	Hannu Viitanen	30	Janne Wasenius
132	Raili Miettinen	29	Raija Kankkunen
112	Henrik Sundman	29	Pauli Vatanen
105	Jorma Poutanen	29	Matti Karsikko
103	Pirjo Pasanen	28	Leena Nylund
96	Hans Lunkka	28	Annica Wallgren
89	Kaj Nyman	22	Risto Saarela
88	Cristian Ekström-Predescu	22	Pirre Pasanen
88	Octavian Cadia	21	Merja Heikura
88	Jorma Haapanen	21	Tapio Olsoni
88	Holger Sergelius	14	Ursula Salava
87	Irmeli Poutanen	14	Luis Rico-Ruiz
87	Tomi Seppälä	14	Leena Harjanne
81	Leif Lindroos	14	Jaakko Marttinen
74	Kimon Papadopoulos	7	Markku Mikkonen
74	Heikki Miettinen	7	Pertti Leskinen
64	Gunnar Tengström		
64	Roger Strandman		
58	Kenneth Bensky		
52	Kiti Koskinen		
49	Christer Sundman		

Jaakko Salava:

BACKGAMMONIN KYMMENEN KÄSKYÄ

I KÄSKY: Fyri aina valitsemaan se siirto, jota vastustajasi ei toivo Sinun tekevän.

Joutuessasi pohtimaan eri siirtovaihtoehtoja, käännä mielessäsi pelilauta ympäri ja aseta itsesi vastustajasi osaan. Mitä et ainakaan haluaisi vastapelaajan juuri nyt tekevän?

II KÄSKY: Käytä ns. "3-1 teoriaa" ottaessasi tuplauksia vastaan.

"3-1 teoria": Ota tuplaus vastaan, jos olet mielestäsi vähemmän kuin 3-1 häviöllä (jos ei ole gammonvaaraa sekä lukuunottamatta kilpailupelien pistetilanteista johtuvia erikoistapauksia). Selitys: Jos et ota tuplausta vastaan häviät yhden pisteen. Ottaessasi tuplauksen vastaan riskeeraat yhden lisäpisteen. Jos voitat, saat kaksi pistettä plus sen yhden pisteen jonka olisit hävinnyt, jos et olisi ottanut tuplausta vastaan, siis periaatteessa kolme pistettä.

Esimerkkitapaus: Olet suunnilleen 3-1 häviöllä jos vastustajasi tuplaa esim. tilanteessa, jossa tällä on yksi nappula omassa kakkos- ja kolmospisteessä ja sinä saat varmasti seuraavalla heitollasi kaikki nappulasi laudalta. Tällöin siis vastustajan kaikki ykköset tuovat Sinulle voiton (11 heittoa 36:sta). Siis otat tuplauksen vastaan. Samoin voit ajatella, että tuplauksen vastaanottosi on ollut oikeutettu ja oikein jos jossain pelin vaiheessa myöhemmin saat vähintään yhden ns. suoran osu-
mahdollisuuden ja "hitti" tällöin toisi voiton.

III KÄSKY: Pidä aloite käsissäsi, pidä vastustajasi koko ajan paineen alla ("pressure play").

Koeta esim. pitää opponenttisi parrulla kaikin keinoin, näin tämän heitto hajoaa ja aloitteen teko vaikeutuu. Siirrä niin, että vastapelaajan on keskityttävä Sinun siirtosi vaikutuksen eliminoimiseen.

IV KÄSKY: Opettele käyttämään duplikaatiota ja diversifikaatiota.

Esimerkki duplikaatiosta: Jos joudut jättämään kaksi tai useampia nappuloita yksin tai jos vastustaja on tulossa parrulla joillakin määrättyillä numeroilla, koeta jättää yksinäiset miehesi samojen "hittinumeroiden päähän". Näin vastustajan hyvät numerot vähenevät.

Esimerkki diversifikaatiosta: Jos tarvitset jotain määrättyä numeroa esim. nelosta päästäksesi vastustajan blokin takaa pois, älä jätä mitään ratkaisevaa tehtävää neloselle missään muualla.

V KÄSKY: Yritä pitää kaikki nappulat pelissä loppuun asti.

Esim. tekemällä oman ykköspisteen pelin alussa, olet vähentänyt liikuntavaraasi ("flexibility") 13½ %:lla. Kaksi miestä on siis jo täysin poissa pelistä. Pelaat näinollen 13 miehellä vastustajan 15 miestä vastaan.

Poikkeuksia ovat ns. salamapelin tilanteet ("blitz") kuten esim. pelin alussa heitetty tuplaviisi 5-5, kun opponentti on hajoittanut takamiehensä.

VI KÄSKY: Pidä koko ajan mielessä oikean ajoituksen merkitys.

Joudut lähes jokaisen pelin aikana useasti kysymään itseltäsi kumman "timing" on säilynyt paremmin. Muistamalla pitää hyvä ajoitus pelin jokaisessa vaiheessa luot itsellesi edullisempia pelitilanteita kuin vastapelaaja ja voitat näinollen usein jopa pisteitä kontollesi pelkän hyvän ajoituksen ansiosta.

VII KÄSKY: Ole rohkea.

Käytä aina "3-1 teoriaa".

Syö kahdesti.

Jätä yksinäinen nappula strategisesti tärkeään paikkaan tarvittaessa.

Osutuksi tuleminenhan riippuu vastustajan heitosta ja sen pelko on usein pelkkää hysteriaa.

VIII KÄSKY: Opettele oikeat aloitusliirrot ja vastaukset niihin.

Aloituksen voittaminen on suuri etu backgammonissa. Siirtämällä oikein alussa pääset johtamaan pelin kulkua haluamallasi tavalla.

IX KÄSKY: Opi laskemaan jokaisella etäisyydellä olevaan nappulaan osuvien heittojen määrä.

Kuinka monta mahdollisuutta on heittää kuutonen? Entä jos välillä on eri määrä blokkeja? Jos joudut jättämään nappulan yksin ja osuma siihen tietää koko pelin häviötä, opettele laskemaan. Tälle miehellesi se paikka missä siihen osuu vähiten kaikista niistä 36:sta mahdollisuudesta mitä yhdellä heitolla voi tulla.

Älä koskaan tunteile esim. näin: "Minulla on tunne, että vastustaja nyt heittää viitosen, joten jätän nappulani kuutosen päähän vaikka siihen juuri nyt osuu pari heittoa enemmän. Tällainen tunteilu johtaa pitkän päälle varmasti tappioon.

X KÄSKY: Suojele oman pelisi kulkua.

Pelin jokaisessa vaiheessa on voimassa Murphyn Laki, jota taitava pelaaja kunnioittaa ja varoo kuin ruttoa. "Jos jotain voi mennä pieleen, se varmasti myös menee". Pidä siis aina mielessä itsesi vahingoittavien omien heittojesi vaara ja merkitys.

Maailmanmestari Paul Magriel on kirjoittanut Backgammon-kirjan, josta parhaillaan otetaan neljättä painosta.

Yhdistyksemme on tilannut muutaman kirjan, jotka toimitetaan alkusyksyyn mennessä. Hinta tulee olemaan n. 200 mk.

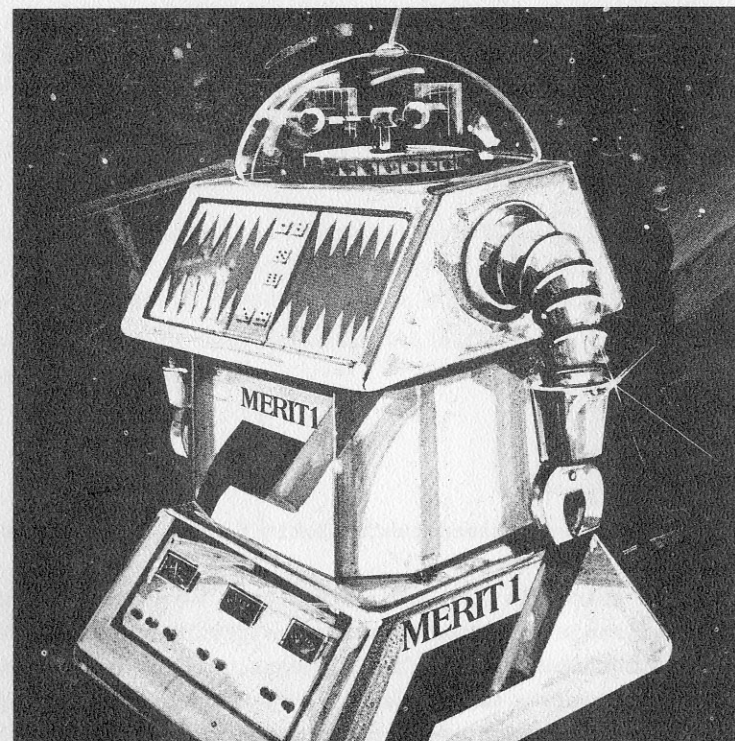
Varaa heti itsellesi tämä backgammonin täydellinen "tietosanakirja". Ennakkovaraukset Sirkka Stormbomille.

MERIT WORLD BACKGAMMON CHAMPIONSHIP

Presented by
La Société des Bains de Mer de Monte Carlo

\$15,000 ADDED PRIZE MONEY

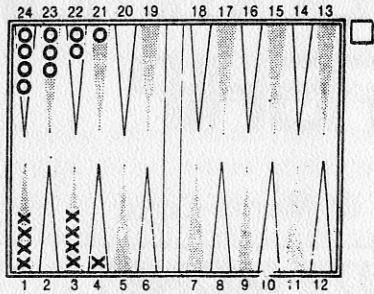
9th-15th July 1979



Maailmanmestaruuskisojen päätöspäivänä 15. heinäkuuta esiintyy MERIT I - kävelevä ja puhuva, backgammonia pelaava robotti - joka ottelee vastaleivottua maailmanmestaria vastaan. Voittaja saa \$ 5000.

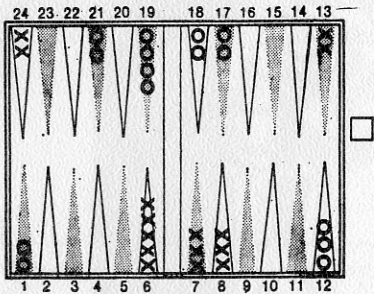
Seuraavat esimerkit Paul Magriel on poiminut todellisista tilanteista ja esittänyt ne edelleen The New York Timesin lukijoiden pohdittaviksi. Mieti Sinäkin ensin kuinka itse siirtäisit tai pelaa tilanteet ennenkuin luet ratkaisut.

1. X:n vuoro siirtää 6-2. Tuplauskuutio O:lla.



Voittaakseen X:n on joka heitolla saatava 2 nappulaa pois. Oikea siirto on 4/2, 3 pois. Näin X varmistaa sen, että jokaisella seuraavalla heitolla 2 nappulaa lähtee pois. Todellisuudessa X pelasi huolimattomasti, otti ensin 4 pois ja siirsi 3/1. Samalla hän jätti 2-blokin edelleen tyhjäksi. Seuraavalla kerralla hän heitti jälleen 6-2 ja sai vain 1 nappulan ulos. O oli jo yhden heiton edellä ja antoi tuplauskuution.

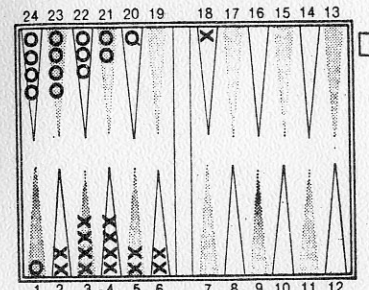
2. X:n siirto 3-2.



X saa unelmanumerot voidakseen tehdä blokin 5-torniin ja siirtää siis 8/5, 7/5.

Oikea siirto on kuitenkin 7/4, 6/4 siis blokki 4-torniin. Miksi? Jos molempia siirtoja verrataan nappuloiden levityksen kannalta, on se edellisessä tapauksessa pulmallisempaa. X:lla on 5 nappulaa kuutosessa - viitosessa, seiskassa ja kahdeksikossa vain 2 nappulaa. Joten seuraavien siirtojen aikana näitä on vaikeus siirtää eteenpäin ja samalla säilyttää blokit. Siirrettäessä 7/4, 6/4 X ottaa apuun yhden nappulan kuutosesta ja jättää vielä kahdeksikkoon rakentajan seuraavalle heitolle.

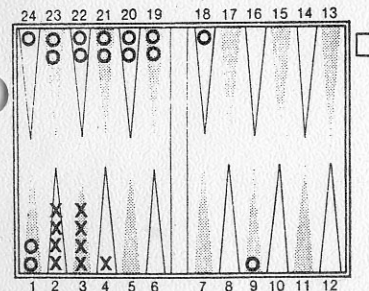
3. X:n vuoro siirtää 4-1. Tuplauskuutio O:lla.



Siirtämällä 18/13 X jää alttiiksi O:n tuplakuutosille ja niinpä X:n toinen mahdollisuus on siirtää 18/14, 3/2. Oikea siirto on kuitenkin 18/13. Jos X siirtää toisen vaihtoehdon eli 18/14, 3/2 ja O heittää pelätyn tuplakuutosen O pääsee juoksemaan kotiin asti ja ottamaan lisäksi yhden nappulan pois. X on sen jälkeen pahasti jäljessä ja tietenkään O tuplaa. Toisaalta, jos X siirtää 18/13 ja O heittää tupla 6 on O:n pakko syödä ja jatkaa 19:ään ja ottaa sama nappula pois. Nyt X:lle jää mahdollisuus osua viitosblokin yksinäiseen nappulaan ja tällöin saavuttaa melko varman voiton. Jos O heittää yhden kuutosen on sen noustava X:n kotipesästä 7-torniin. X on nyt tornissa 14, siis 7 päässä osumasta. Tornissa 13 se on kuuden päässä ja voi saada suoran osuman.

Tämä tilanne on otettu Las Vegasin kisoista ja kyseessä ottelun ratkaisu. Mikäli O ei saa X:ää syödyksi X voittaa gammonilla, muussa tapauksessa X häviää pelin ja koko ottelun.

4. X:n siirto 6-1. tuplauskuutio O:lla.



Ensimmäisenä tulee mieleen siirto 4 ulos 3/2. Näin jäljelle jää 8 nappulaa jotka neljällä heitolla pitäisi saada ulos. Kolmosessa on tämän jälkeen 3 nappulaa. Seuraavalla heitolla 2 isoa jättää yhden yksinäisen kolmostorniin. Tämän eliminoiden X siirtää 4/3 ja ottaa yhden pois ja jättää näin 4 nappulaa kolmoseen joten heikkoja heittoja on vähemmän. O:n on tuplattava ja odotettava mahdollista osumaa. Ottaako X tuplauksen vastaan?