

matka kaleva

ON VARANNUT:

BACKGAMMON ROOMA

EM-KILPAILUJEN VIIMEINEN OSAKILPAILU

MATKAN PÄIVÄMÄÄRÄT: 6.11 - 10.11. -80

MATKAN HINTA: 2780 Smk edellyttäen, että
vähintään 6 osanottajaa.

150 Smk/vrk yhden hengen huoneen lisä

MATKAOHJELMA: 06.11 AY 865 07.30 Helsinki
11.30 Rooma

10.11 SK 632 14.35 Rooma
19.10 Tukholma

AY 738 21.05 Tukholma
21.55 Helsinki

HINTAAN SISÄLTYY: -lentokenttäkuljetukset Helsingissä
-lentokuljetus ohjelman mukaan
turistiluokassa

-Majoitus + aamukahvi päivittäin
kahden hengen LUX-huoneissa/kylpy

HOTELLI: CAVALIERI HILTON, Via Cadlolo, Tel. 3151

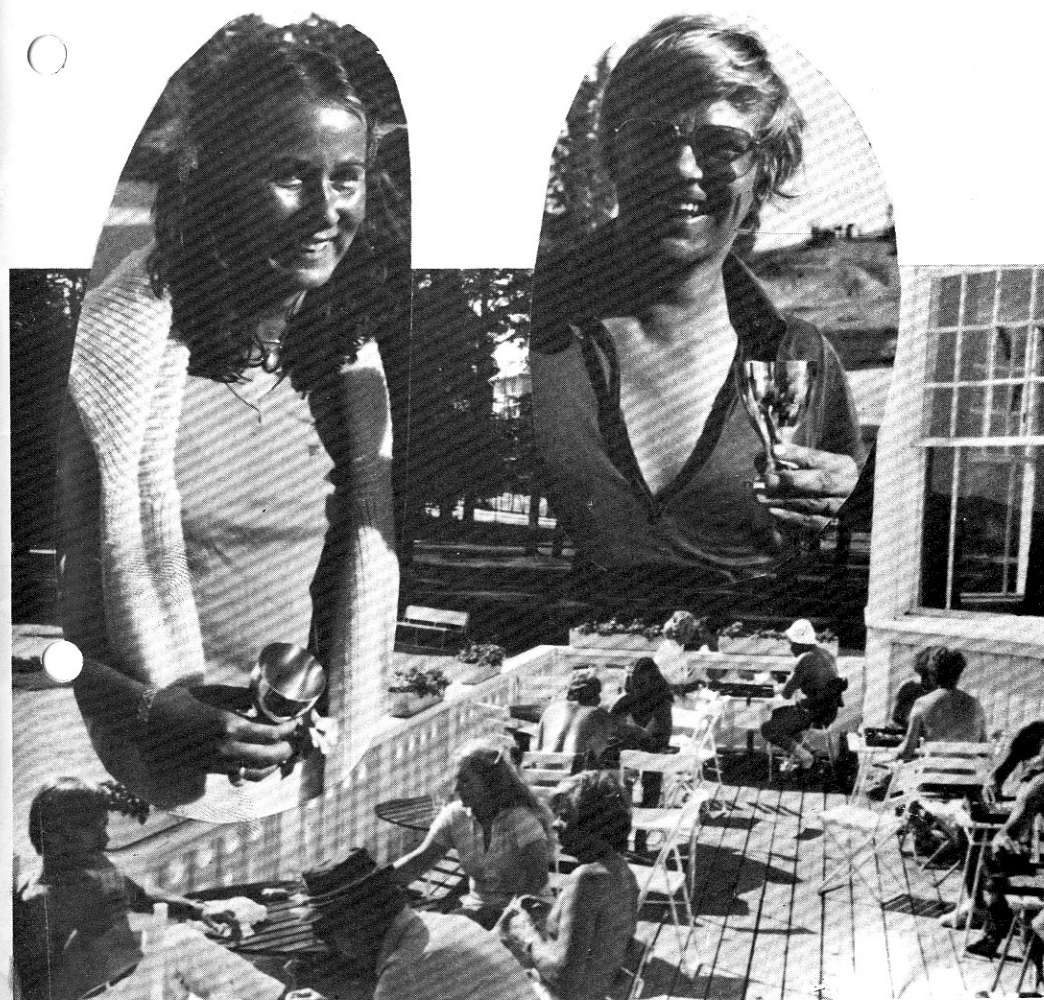
VARAUKSET: Puh. 141133 / Ulla Noroviita

Matkaan on jo nyt tehty useita varauksia, joten kiiruhda
mukaan. LÄHTEKÄÄMME IKUISEEN KAUPUNKIIN!

KY PAINOKOTKA

SUOMEN BACKGAMMON uutiset

N:O 3/1980



HANGON MESTARI 1980

Matti Karsikko

Finalisti: Lena Nyman

Sun, see and **Sunseeker**

Sinä, joka arvostat korkeata laatua, linjakkuutta, tilavuutta ja ennen kaikkea todella hyviä avomeriominaisuuksia - valitse SUNSEEKER veneistä:

21 Sports, päiväristeilijä

235 Offshore, uusi, pitkä päiväristeilijä, hyvät makuutilat 2 + 2:lle.

23 DC, tilava matkavene, kaikki mukavuudet 5 + 2:lle

25 Offshore, iso tilava matkavene, kaikki mukavuudet 5 + 2:lle

28 Offshore, täydellinen edustusvene, kaikki mukavuudet

Maahantuoja: Oy Leonardo sports Ab
Viljelijäntie 8
00410 Helsinki 41
puh. 5631011

Sun, see and **Sunseeker**

Hyvää syksyä jäsenet,

Huippuhienon kesän hipiärusketuksen jälkeen alkaa syksyn rusketus näkyä maastossa. Vaikka kesä näin suomalaisittain onkin jonkinlaista backgammonin hilkaiseloa, ehdimme sentään helteelläkin nauttia suosikkipelimme makupaloista.

Ennen kesälomalle lähtöähän jo ehdittiin pelata kesäkuun kuukausikilpailu, josta pisteet pani pussiinsa vanha kunnon sotaratsu Volger "Holkku" Sergelius.

Suomen backgammonkesä huipentui taisteluun traditionaalisesta HANKO OPEN CHAMP-tittelistä, josta laakeriseppeleen sai hartioilmainio pelimiehemme Matti "Masa" Karsikko. Hangon backgammonviikonloppu näyttää vastustamattomasti **kehittyvän** Suomen backgammonin todelliseksi "happeningiksi". Sopivasti juuri rapukauden alkajaisiksi osuva backgammonkilpailu Hangon rannikkomaisemissa Casinon mukavissa tiloissa haalii varmasti ensi vuonna yhä enemmän innostuneita pelurisieluja Suomen eteläisinpään kärkeen.

Kansainvälisesti ajatellen kesäkausi ei tällä kertaa sujunut suunnitelmien mukaisesti. Monte Carlon MM-kilpailut esim. menivät koko Suomen 6-päiseltä joukolta korkeintaan välttävästi. Menköön syyskausi kansainvälisiltä tiimoilta suosiollisemmin.

Kuukausikilpailussa on jäljellä enää kolme osakilpailua. Tilanne on vielä täysin avoin, vaikka Jorma onkin ottanut n. sadan pisteen kaulan (= n. yksi kuukausikilpailuvoitto). N. kymmenellä pelaajalla on vielä täydet mahdollisuudet voittaa tavoiteltu PHILIPP MORRIS

TIIRTO-patsas. Muistakaamme vielä, että tänäkin vuonna sijoitetaan SM-kilpailuissa 8 kuukausisarjan parasta.

Loppukahakasta on tulossa tosi kireä ja seuraavat pisteet jaetaan jo DUO-GAMMON-kilpailun yhteydessä Mestari Tallissa (ks. kutsu).

Muuten, etsipä jo nyt itsellesi partneri ja harjoittele hivenen Syksystä muodostuu siis todella kuuma. Onhan ratkaistavana kolme suurta tapahtumaa: DUO-GAMMON, PHILIPPMORRISPATSAS ja SM-kisa.

Pitäkäämme kuitenkin päämme kylminä tilanteessa kuin tilanteessa.

Kelpo esiintyminen ja rauhallinen ja miellyttävä ilmapiiri maustavat backgammontilaisuudet oikealla tavalla. Säilyttäkäämme hobbymme siistinä, hauskana ja olkoon backgammon Suomessakin "the Class Game".

kaikille menestyksestä backgammonsyksyä toivottaen

Jaakko Salava

HANKO OPEN -80

MATTI KARSIKON SUVEREENI LAPIMARSSI

BAMBI NYMAN YLLÄTTÄEN FINAALISSA

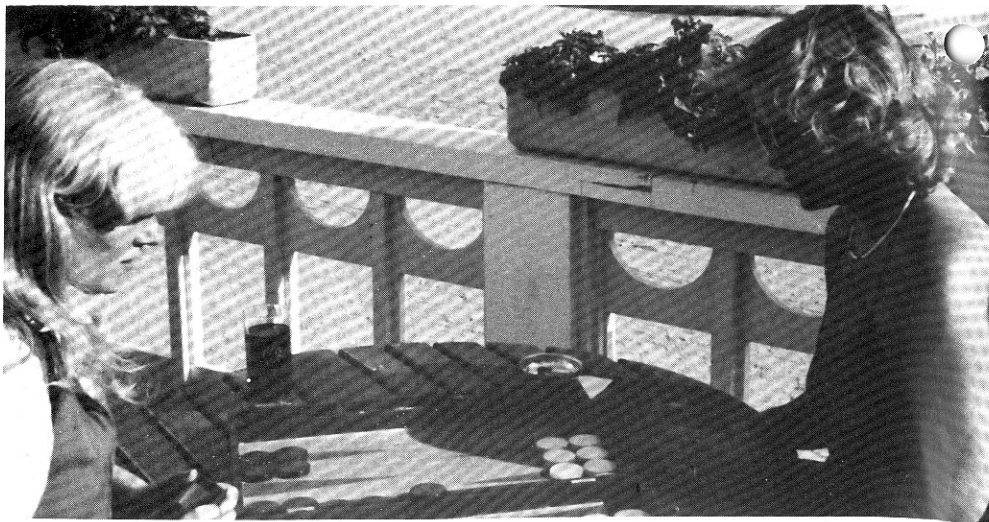
SÄÄ JA ILLANVIETOT IKIMUISTOISIA

Kolmisenkymmentä gammonistia saapui tänä vuonna Hangon kainiisiin maise-
miin kamppailemaan HANKO OPEN CHAMP-
tittelistä. Säiden haltija Petrus oli
tuona viikonloppuna vallan mahdotto-
man hyvällä tuulella ja kilpailut
saatiin pelata ulkona viihtyisällä
terassilla ja helleasuisina.

Kilpailuja hallitsi jo toistamiseen
peräkkäin Matti Karsikko, joka varmaan
tyyliin pudotteli kaaviosta sellaisia
huippunimiä kuin Kaj Nyman, Henrik
Sundman ja Holger Sergelius. Finaa-
lissa oli vastassa jo kolmansissa
suuremmissa kilpailuissa mielisesti
yllättänyt Lena Nyman. Hän pudotti mm.
semifinaaliottelussaan sellai-
sen mestariluokan pelaajan kuin Pena Lehtosen. Finaalissa Bambi ei
enää jaksanut keskittyä tarpeeksi tarkasti Masaa vastaan, eikä tässä
pelissä mainollan koko pelin aikana ollut epäilyksiä voittajasta. Masa
sai siis haltuunsa tänä vuonna jo toistamiseen komean pytyn sekä
MATKA-KALEVAN lahjakortin. Kolmannesta sijasta taistelivat Holkku ja
Pena tasaisen kisan, jonka Holger nipin napin käänsi edukseen.
Consolation-sarjassa naiset jylläsivät lähes täydellä rintamalla.
Semifinaaleihin oli päässyt vain Kaj Nyman puolustamaan miehistä
mainetta. Siinä lopputie Kajunkin tie Pirjoa vastaan.



H. Sergelius iloitsee, III



Consolation-sarjan voitti Sirkka Stormbom Pirjo Pasasta vastaan

Hangon kuvat: Hanna Lahtinen



Arja Marttinen voitti yllättäen Geetta Karsikon pääsarjassa

Toiseen semiin oli yllättäen noussut Annica Wallgren, joka hyvän
taiston jälkeen hävisi Sirkalle. Consolation-finaali oli erittäin
jännittävä ottelu loppuun asti. Siinä Sirkka oli jo lähes tavoitta-
mattomassa johdossa ja katkopeleissäkkin aina jo lähes varma voit-
taja. Pirjo kuitenkin käänteli pelin toisensa jälkeen edukseen,
kunnes päädyttiin ratkaisevaan viimeiseen peliin, jossa Sirkka
vielä kerran kokosi hermonsa ja taisteli itselleen voiton.
Last Chance-sarjan voitti "joka-kisoista-jotakin-hakeva" Henni
Sundman, lyöden finaalissa kovan taistelijan Jore Haapasen.
Erittäin mukavien kisojen päätteeksi kaikki ennättivät vielä
hurraamaan olympialaisille finaaleille.
Kiitokset Hangon Casinolle viihtyisistä tiloista. Hanko kutsuu
varmaan taas ensi vuonna suomalaisen backgammonkesän huippuun.

Tulokset:

- I Matti Karsikko
- II Lena Nyman
- III Holger Sergelius

Consolation:

- I Sirkka Stormbom
- II Pirjo Pasanen

Last Chace:

- I Henrik Sundman
- II Jorma Haapanen



Jaakko Marttinen pelasi hyvät kisat

BeeGee
sammarit ja
Crocodile-
neuleet ja
syksyn
uudet värit.

BEE★GEE
Jeans For Work And Play

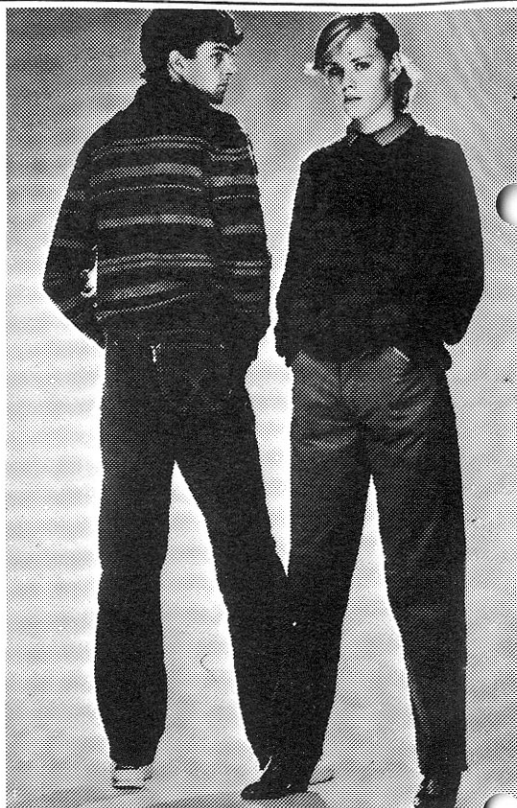
HELSINGISSÄ:

- Aikatalo, Mikonkatu 8
- Hallituskatu 17
- Kluuvikatu 8
- Asematunneli, Keskusk. 6
- Lönnrotinkatu 15
- Tapiola, Heikintori

PUKEVA

PUCK'S

KOUVOLASSA: Muualla maassa
• Keskikatu 6 paikkakunnan ykkösmestoissa.



PIRJO PASASELLE SYKSYN ENSIMMÄINEN KUUKAUSIKILPAILUPOTTI

Syyskuun kuukausikilpailujen tulokset:

I	Pirjo Pasanen	Consolation:
II	Hans Lunkka	I Olli Lehto
III	Jorma Haapanen	II Irmeli Poutanen
IV	Harri Koskinen	

Pistetilanne 7. osakilpailun jälkeen:

1)	Jorma Haapanen	390	30)	Arno Stormbom	70
2)	Jaakko Salava	275		Leif Lindroos	70
3)	Harri Koskinen	240	32)	Christ.Ekström-Predes	65
4)	Tomi Seppälä	230		Pauli Vatanen	65
	Holger Sergelius	230	34)	Ursula Salava	60
6)	Kenneth Bensky	220		Markku Mikkonen	60
	Pirjo Pasanen	220	36)	Kimon Papadopoulos	55
8)	Octavian Cadia	200	37)	Ian Barron	45
9)	Irmeli Poutanen	190	38)	Nikolas Fanaris	30
	Kaj Nyman	190		Tom Stormbom	30
11)	Matti Karsikko	185		Jyrki Waldman	30
12)	Sirkka Stormbom	180	41)	Kiti Koskinen	25
13)	Hans Lunkka	170	42)	Pekka Soininen	20
14)	Henrik Sundman	165		Pierre Simitopoulos	20
	Pentti Lehtonen	165	44)	Seppo Laurila	15
16)	Olli Lehto	160		Hannu Helminen	15
17)	Jorma Poutanen	150	46)	Mika Arpiainen	10
18)	Matti Antvuori	135		Marja Mäkinen	10
	Roger Strandman	135		Heikki Miettinen	10
20)	Raili Miettinen	130		Luis Rico-Ruiz	10
21)	Margareta Karsikko	115		Simo Heilakka	10
22)	Hanna Lahtinen	110		Kim Nyberg	10
23)	Björn Kevin	105	52)	Jaakko Marttinen	5
24)	Hannu Savukoski	95		Christina Eklöf	5
25)	Annica Wallgren	90		Tom Eklöf	5
	Raija Kankkunen	90		Virpi Torri	5
27)	Gunnar Tengström	85			
	Pertti Pasanen	85			
28)	Teuvo Uimonen	75			
	Lena Nyman	75			

MATTI KARSIKKO

MÄ SURULLISEN TARINAN NYT TAHDON KERTOJA (=SUOMALAISTEN MENESTYS
BACKGAMMONIN MM-KILPAILUISSA MONTE CARLOSSA)

Joukkueemme (J.Salava,K.Nyman,L.Nyman,A.Puskala ja O.Lehto)matkusti totutun tavan mukaan voitonkiilto silmissään MonteCarlon pelihelvetiin osallistumaan maailmanmestaruuskisoihin.

Pertti Pasanen oli ahkerasti peluuttanut Jallua ja Masaa pitkin kevättä ja näyttänyt heille kaikki uudet ja vanhat siirrot,joita ei missään tapauksessa saa käyttää.

Joukkueemme suorastaan uhkui itse varmuutta tutustuttuaan paikalliseen ilmanalaan parisen päivää ennen itse koetoksen alkua.

Hengitysvaikeuksia ei pitäisi olla!

Jallulla kävi erinomainen arpaonni.Hän sai vastaansa caracasilaisen pelaajan,jonka nimeä ei ennen ole backgammon-areemoilla kuultu.

Huhun mukaan hän on ainoa lajinsa harrastaja maassaan.Pelin säännöt tuli opeteltua matkalla Monte Carloon.Jallu pelasikin erinomaisesti saaden pisteen pari kokoon,ennenkuin huomasi pelinsä päättyneeksi tappiollisesti 2-17.Kasittämätöntä!



Vielä kaikki hyvin alkukokkareilla

Kaj ja Masa,jotka luonnollisesti olivat maailmanmestarin titteliä havittelemassa,pelasivat voitokkaasti ensimmäisen kierroksen ottelunsa.

2. kierros:Pelin päätyttyä Kaj siirtyi baariin drinkille,mutta Masalla säilyi Vichy-linja.

3. kierros:Masa liittyi Kajun seuraan.

Consolation- ja Last Chance-sarjoista ei muistikuvia jäänyt.

Alasarjoista ei Bambin,Antin eikä Ollin riemunkiljahduksia kuultu.

Suomalaisjoukkueesta palkintojenjakotilaisuudessa näkyi vain Ana Puskala korokkeella - valokuvaamassa.

Jälkiselvittelyissä kuulumme Bambilta ja Ollilta ihmeeksemme taas kerran,että ammattilaispelaajat ovat vallanneet aloittelijoiden sarjat sponsoreineen.Selitykset tappiom jälkeen näyttävät vain paranevan vuosi vuodelta.Sehän kuuluu oleennaisesti lajiin!

Kilapailujen kvartsikaavio:

CORATELLO (MEX)	CORATELLO	CORATELLO
ROBINSON (USA)		
ULIMIRSKI (PUO)	LOW	CORATELLO
LOW (USA)		
RAPHAEL (ENG)	VILLA	HODIS
VILLA (ITA)		
MICHAELIDES (KRE)	HODIS	
HODIS (USA)		



Kaj Nyman pelasi hyvän ottelun Broomfieldiä vastaan

Kilpailut siis voitti täysin yllättäen meksikolainen Coratello, joka sai valtavat suosionsoitukset mielyttävästä tyylistään.

Monte Carlon MM-kilpailut näyttävät paisuvan vuosi vuodelta ja tänäkin vuonna oli kokonaiskilpailijoiden määrä jo noussut yli viiteensataan. Lewis Deyong hallitsi taas tuihulla kädellään kilpailujen organisaatio-kaartia,joka selviytyikin tehtävistään kiitettävien arvosanoin



Formula I maailmanmestari Jody Schekter kertoi Masalle ja Jallulle pelaavansa itse ahkerasti backgammonia

Kuvat: Antti Puskala

Pierre Robert Beauty Care

Make-up sarja jonka tuotteet
tekevät hyvää ihollesi.



PULMAKULMA

KANNATTAAKO SLOTATA ?

Kuka pystyisi selvittämään erään backgammonin perustavan ja ehkä enitem erimielisyyttä aiheuttavan siirron anatomian? Kannattaako alkusiirroilla 2-1,4-1 ja 5-1 splitata takamiehet vaiko pudottaa ykkösellä omassa kotipesässään 6:sta 5:seen eli slotata,niinkuin termi kuuluu.Vielä jokin aika sitten olisi ollut ennenkuulumatonta slotata.Nykyään useimmat huippupelaaajat tekevät sen.

Molemmat siirrot ovat käyttökelpoisia epäilemättä.Slottaamalla olet suosikki tekemään seuraavalla heitollasi tärkeän pisteen kotipesässäsi.Vastustajalla on kuitenkin ennen sitä 15 heittoa heittää nelonen ja hitata (oikeastaan vain 14 heittoa,koska tuplaykkösellä ei vastustaja syö kuitenkaan).

Vaihtoehto slottaamiselle on splittaaminen eli takamiesten hajoittaminen.Tällä siirroilla on kolme mahdollista seurausta. Ensiksi,splittaaminen antaa kaksoishittimahdollisuuden kaikkiin (ehkä jopa suoria hittichanceja) vastustajan omalle lautapuoliskolle yksin jättämiin alkusiirron nappuloihin.Toiseksi,hajoitetuilla takamiehillä rakennat itsellesi helpommin pisteen vastustajan kotipesän etuosaan.Kolmanneksi,jos et slottaa,ei myöskään vastustajasi voi syödä kolmatta miestäsi ja näinollen päästä juoksupipseissä johtoon.

Jos splittaat,ja vastustajasi heittää tuplavitokset tai tuplanelokset,on tilanteesi erittäin vaaranalainen siinä pelissä jo kahden siirron jälkeen.Jos et pääse sisään seuraavalla heitolla molemmilla nappuloillasi,Sinut luultavimmin tuplataan ulos pelistä.

Nyt onkin löytynyt melko yksinkertainen ratkaisu siihen,kannattaako slotata vai ei.Kuitenkin ilmeisesti vain hyvät heittäjät hyväksyvät tämän ratkaisun.Jos tiedät,että vastustajasi ei heitä nelosta,slottaa.Jos sensijaan Sinulla on tunne lannerangan aluella,että opponenttisi heittää nelosen,splittaa.Jos et ole kummastakaan vaihtoehdosta aivan varma,heitä kruunaa ja klaavaa.Se antaa suunnilleen oikeat oddsit tähän pulmaan.

J.S.

ATTENTION !!

Yhdistyksellä on vielä jokunen vanhoista tekokuitulaudoista jäljellä myytävänä.Väri on vaalean viininpunainen.Huippualue-hinta on 80 mk/kpl.Laudat tuon tiistaisin HSK:lle.Soita ensin kuitenkin Jallulle ,jos kiinnostaa.Puh: 67 67 92 .

BACKGAME (=BACKPLAY) - PRO ET CONTRA

Backgameksi kutsutaan pelitilannetta, jossa toinen pelaaja on joutunut usealla nappulallaan vastustajan kotipesään ja on näinollen puhtaasti juoksupipejä ajatellen jäänyt oleellisesti jälkeen pelissä. Todellisen ja kunnollisen backgamen on täytettävä välttämättä kaksi pääehtoa:

1) pelaajalla täytyy olla vähintään kaksi pistettä tehtynä vastustajan kotipesässä.

2) pelaajalla täytyy olla hyvä timing. Siis mahdollisen syönnin tapahtuttua on oman pesän oltava niin vahva, että hitin tullen pelaaja muuttuu suosikiksi voittaa koko ottelupelin.

Backgame-tilanne syntyy useinmiten siten, että pelin jossain vaiheessa, ehkäpä jo heti pelin alussa, toisen pelaajan yrittäessä kaikin keinoin ottaa haltuunsa tärkeitä pisteitä laudalla, vastustaja osuu useisiin blotteihin ja pelaaja täten jää juoksupipeissä oleellisesti jälkeen. Tällöin tämän pelaajan ainoa voittomahdollisuus siinä pelissä on pyrkiä vahvaan backplayhin ja toivoa osumaa siinä vaiheessa, kun hänen oma kotipesänsä on vahva ja uhkaava. Hän pyrkii siis tekemään ja pitämään kaksi pistettä vastustajan kotipesässä siihen asti, kunnes mahdollinen osuma kääntää pelin hänen edukseen.

Backgameä pelaajan pelaajan on pidettävä mielessään koko ajan seuraavat elintärkeät seikat, joita ilman ei backplaytä varmastikaan voiteta:

- Pidä kaikin keinoin ajoituksesi niin, että mahdollisella syöntihetkellä siirryt voittajasuosikiksi.

- Älä syö liian aikaisin. Liian aikainen hittäminen auttaa vain vastustajaasi tuhoamaan oman ajoituksesi.

- Älä anna oman kotipesäsi romahtaa. Tarpeen tullen pyri minimoimaan siirtojesi määrä. Siirrä esim. niin, että Sinun ei pariin heittoon tarvitse siirtää isoja numeroita.

- Älä tee ykköspistettäsi ennen äärimmäistä pakkoa. Vastustajanhan on tultava ykköspisteeseesi, jos ylipäänsä haluat hänet laudalle.

Kolmen pisteen backplaytä ei kannata yrittää pelata. Sitä ei kuitenkaan voi pitää yllä kauan ja niitä kahta ylimääräistä nappulaa tarvitaan timingin säilyttämiseksi sekä oman kotipesän vahventamiseksi.

Mitkä kaksi backgame-pistettä ovat parhaat? Jos on mahdollisuus valita, minkä kahden pisteen backgameä pelaa, ovat epäilemättä parhaat pisteet ykkös- ja kolmospisteet sekä kakkos- ja kolmospisteet. Myöskin ykkös-nelos, kakkos-nelos ja kolmos-nelospisteen backplayt ovat suht. koht. hyviä. Ykkös-kakkospisteen backgame, jota monet pitävät hyvänä pelinä, on erittäin vaikea pelata ja johtaa useinmiten tappioon ja häviön tullen aina gammonhäviöön. Tässä backplayssä useinkaan timing riittää, olkoon sitä omasta mielestä juuri sillä hetkellä, koska vastustajan ei tarvitse siirtää suuria numeroita sisääntulovaiheessa kakkos- ja ykköspisteiden ollessa blokattuina. Lisäksi vastustaja voi aina pelata kauimmaisesta pisteestä jo sisääntulovaiheessakin, joten koskaan ei tule aukkoja vastustajan nappulariviin.

Jos toinen piste backplayssä on vitospiste, on toisen oltava kolmos- tai nelospiste. Tällöin on myös osuma saatava jo vastustajan tuodessa nappuloitaan sisään. Vitos- ja ykköspisteen sekä vitos- ja kakkospisteen peliä pelatessasi et pelaa kunnollista backgamea ja voitat erittäin harvoin sekä häviät usein gammonin.

Onko sitten backgamella hyviä puolia ollenkaan? Yhtenä backgamen "hyvistä" puolista voidaan pitää sitä, että se on tunnetusti backgammonin ylivertaisesti kiehtovin, jännittävin ja dramaattisin osaluokke. Jos haluat jänniä ja hauskoja tilanteita sekä monipuolista ajanvietettä backgammonista, pelaa backgameä niin usein kuin voit. Ne hauskuuttavat Sinua ja yleisöäsi varmasti tarpeeksi yhdessä iltaistunnossa.

Mutta älä luule voittavasi niillä kilpailuja tai muuta mammonaa. Silloin tällöin saat spektakuläärin voiton ja katselijat ympärilläsi taputtavat käsiään ja - Sinua olalle. Kaikilla on hauskaa, mutta kaikki myös tietävät, että pitkäm päälle pelaat varmasti häviävän miehen backgammonia. Älä siis tieteen tahtoon pyri pelaamaan backplaytä. Karta sitä kuin pahaa tautia.

Toinen, vakavammin otettava hyvä puoli backplayssä on se, että joutuessasi juoksussa vaikka kuinka monta pistettä jälkeen, voit kuitenkin rakentamalla ja pelaamalla oikea-ajoitteisen backgamen silti voittaa koko pelin. Jos siis ajaudut pelin jossain vaiheessa backplayhin, se on pelattava loppuun asti backplaynä. Älä yritä esim. yhtä aikaa pelata backgamea ja pelastaa gammonia. Älä syö liian aikaisin. Syöntihetkellä on kotipesäsi oltava vahva kuin muuri. Säilytä timing syöttämällä tahallaan mahdollisimman monta nappulaa. Vastustajan pesässä ei niitä koskaan ole liikaa.

Backplayn pelaaminen on erittäin vaikeaa monimutkaista ja vaativaa. Sitä ei opita parilla helpolla säännöllä. Miten on tuplakuution käyttö backplayssä? Miten itse puolustaudut backplaytä pelaavaa peluria vastaan? Heitto heitolta saattaa taktikka muuttua eri tilanteita arvioitaessa. Backgame on varmasti se backgammonin pelialue, jossa maailman parhainpienkin eksperttien mielipiteet eroavat eniten. Backgame-peli opitaan vain pelaamalla ja harjoittelemalla eri pelitilanteiden käsittelyä yhä uudelleen ja uudelleen.

SPEDEN UUSI FILMI

TUP- AKKA- LAKKO

ENSI-ILTA 3.10

BACKGAMMON-QUIZ

1) Pelaaja heittää heiton 5-3. Hän ei pysty siirtämään molempia nappuloitaan, mutta hän pystyy siirtämään molemmat siirtonsa erikseen. Siis jos hän siirtää 3, hän ei pysty siirtämään 5, ja jos hän siirtää 5, hän ei pysty siirtämään 3. Kunpi numero on tässä tapauksessa siirrettävä?

2) Mitä ovat ns. penalty-pisteet?

3) Pelaaja on kilpailupelissä voittanut vastustajansa. Kaaviota katsoessaan hän huomaa, että hänen olisi ennen tätä ottelua ollut pelattavakin ensin jostain toista vastustajaa, ja jos voittaa, sitten vasta tätä vastustajaa vastaan, jonka juuri voitti. Pelaaja pelaa edellisen ottelunsa ja voittaa. Onko hänen pelattava uudelleen sitä pelaajaa vastaan, jonka jo kerran voitti vai onko edellinen tulos voimassa?

SPECIAL BULLETIN

Matkatoimisti MÄTKÄ-KALEVA lahjoittaa Suomen mestaruuskilpailujen voittajalle mallia -80 lahjakortin, jonka arvo on 2000 mk.

Biarritz'in kansainväliset backgammonkilpailut voitti tänä vuonna eräs maailman huippupelaajista, JOE DVEK.

Samoissa kilpailuissa pärjäsi junjörisarjassa Sirkka Stormbom myös erittäin hyvin sijoittumalla kolmanneksi.

Ennen Rooman EM-osakilpailun pelejä ja näinollen ennen viimeistä osataistoa, johtaa EM-pisteissä turkkilainen NIHAD ERDENIZ lähes saavuttamattomalla pistemäärällä.

Geneven kansainvälisten backgammonkilpailujen finaaliin selviytyivät puolalainen Sulimirski, joka oli pudottanut mm. sellaisen taiturin kuin Bobby Lorenz'in sekä englantilainen Mori, joka voitti mm. itse Kumar Motakhassuksen Iranista.

PORTRAIT

HEIKKI "HEXI" RIIHIRANTA

Jokainen vähänkin urheilua seuraava mies tai nainen tuntee varmasti Suomen jääkiekkomaa-joukkueen monivuotisen sotaratsun ja yhä vieläkin MIFK:n mestaruussarjajoukkueen kantaviin voimiin kuuluvan terrieripuolustaja "Hexi" Riihirannan.

Millä mielellä jääkiekkokaukalo on tänä syksynä? "Kovasti harjoitellaan ja hiotaan sekä tarkoituksena voittaa matsi kerrallaan mestiksessä." Silmää vinkaten Hexi vielä lisää: "Tähtään huippukuntoni -82 MM-kisoihin Suomessa." Koska backgammonkärpänen pääsi puraisemaan? "No, backgammoniahan pelailin jo Amerikan vuosinani -74 ja siitä eteenpäin. Silloin pelailimme lentokentillä mat-sista toiseen kierreltässä sekä hotelleissa aikaa tappaen".

Pelaat shakkia hyvin. Mikä on mielestäsi backgammonin hyvä puoli shakkiin verrattuna? "Backgammonhan on näin hobbyna aivan mahdollottoman hauska, helppo ja kevyt henkisesti. Shakissa on omat ehkä vähän liiankin raskaat ja totiset piirteensä! Olet puolustaja jääkiekkokaukalossa. Miten se heijastuu backgammoniisi? "Ei sitä seikkaa taida havaita tässä pelissä. Mieluummin olen jopa aggressiivinen hyökkääjätyyppi backgammonissa". Onko aikomusta lähitulevaisuudessa siirtyä uhkailemaan suomen backgammonhuippua tosi kilpailumielessä? "Ensin hissun kissun kuukausikilpailuihin ja sitten miten jääkiekkoharjoituksista aikaa riittää, hieman useammin harjoittelemaan tätä lajia parenpien pelaajien kanssa."

Pelasin palaverin päätteeksi vielä ottelun backgammonia nexin kanssa. Netti kävi ilmi, että miehessä on ainesta näihinkin kaukaloihin. Myin ajoitetun backplayn päätteeksi hän pääsi tuplaamaan vastustajansa ulos.



J.S.

BACKGAMMONVARIAATIO I : PRESS BACKGAMMON

Alkuasetelmassa molempien pelaajien kaikki 15 nappulaa sijaitsevat vastustajan ykköspisteessä. Tarkoituksena on liikkua normaalein backgammonliikkein kaikilla nappuloilla omaan kotipesään ja heitellä sitten nappulat ulos kuten tavallisessakin backgammonissa.

Tässä pelissä ei kuitenkaan syötyä nappulaa panna parulle, vaan se jää syövä nappulan alle, eli se painetaan ("press") lautaa vasten. Siis nappulat jäävät päällekkäin. Alenpaa nappulaa ei voida liikuttaa niin kauan kuin vastapelaajan nappula on sen päällä.

Yksin jäänyt nappula on siis PRESS BACKGAMMONISSA vielä suuremmassa vaarassa kuin tavallisessa pelissä, koska sitä ei saada peliin takaisin niin kauan kunnes vastustaja vapauttaa sen. Toisaalta taas taktiikkaasi kuuluu, että saat oman nappulasi mahdollisimman monen vastustajan nappulan päälle hidastuttaen täten tämän juoksua. Jos pystyt "pres-saamaan" vastustajan yksinäisen nappulan omassa kotipesäs-säsi, olet vahvasti voitossa kiinni. Onhan vastustajan oltava paikoillaan vielä, kun jo itse heittelet nappuloitasi ulos.

Monien eksperttien mielestä tässä pelissä taidon ja strategisen suunnittelun merkitys on suurmpi kuin tavallisessa backgammonissa.

BACKGAMMONVARIAATIO II : Q-GAMMON

Tämä uusi backgammon-muunnelma on viime aikoina esim. Amerikassa saanut suuren suosion. Q-GAMMONISSA toinen pelaaja saa joka kerta siirtää ilman heittoa minkätahansa numero-yhdistelmän paitsi tuplia. Vastustaja saa heittää kaksi kertaa peräkkäin ja siirtää myöskin molemmat siirrot täydellisinä peräkkäin. Muuten säännöt ovat samat kuin tavallisessa pelissä, paitsi että se pelaaja joka siirtää ilman heittoa aloittaa aina ja se joka heittää kaksi kertaa peräkkäin, saa tuplata ennen kunpaatahansa heittoaan.

Jos luulet, että jonpikunpi puoli näistä kahdesta on selvästi helpompaa ja edullisempaa pelata, olet varmasti väärässä. Viimeisten asiantuntijoiden lausuntojen mukaan se, joka heittää kaksi kertaa peräkkäin, on hiuksen hienosti suosikki-asemassa.



GREYHOUND

Urheilu ja vapaa-aika • Sport och fritid
LAUTTASAARENTIE 29 DRUMSÖVÄGEN

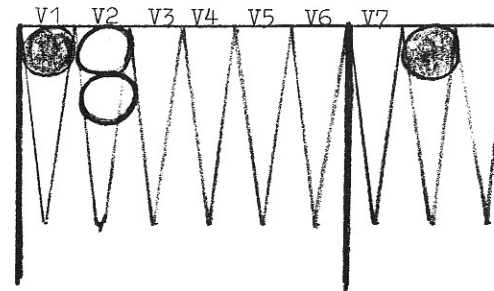
Avaamme Vi öppnar **3.11.80** Tervetuloa!
Välkommen!

NS. "VAPAA BACKGAMMON"

Olettakaamme, että pelaat 9 pisteen peliä ja olet johdossa 8-5. Kyseessä on parhaillaan Grawfordin peli (siis se peli, jossa vastustaja ei saa tuplata, seuraa-vissahan taas jo saa). Jos näissä peleissä vastustajalla on epätasainen pistemäärä, kuten tässä tapauksessa 5, gammon-häviö on se tapahtuma joka maksaa. Backgammon-häviö ei maksa yhtään enempää. Katso seuraavaa tilannetta tarkasti. Mustan on siirrettävä 4-2.

Valkoisen kotipesä

Valkoisen ulkokenttä



(Yllä kuvatussa tilanteessa oletetaan, että mustan kotipesä on joko täynnä tai niin vahva, että osuma valkoisesta pelastaisi gammonin)

Jos häviät gammonin (häviät sen varmasti, ellet saa syötyä valkoisen nappulaa), johdat 8-7. Seuraavassa pelissä valkoinen tuplaa heti ja se on siis viimeinen peli. Jos häviät backgammonin, peli on 8-8, eli silloinkin on kyseessä viimeinen peli seuraavaksi. Jos pelastat gammonin, peli on 8-6, jolloin vastustajan on voitettava kaksi peliä peräkkäin (edellyttäen tietysti, ettet häviä gammonia tai backgammonia ensimmäisessä pelissä).

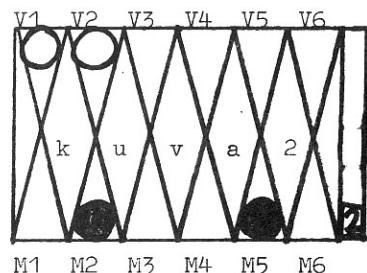
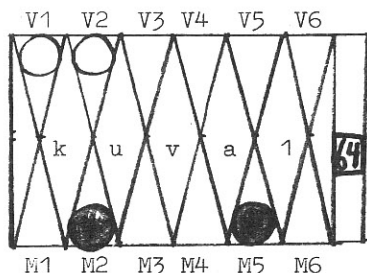
Pelastaaksesi gammonin vastustajan on ensin heitettävä ykkönen eli kymmenen huonoa heittoa (ei tupla ykkönen). Tämän jälkeen Sinun on myös heitettävä ykkönen eli yksitoista hyvää heittoa. Näin tulee käymään noin yhdessä pelissä kymmenestä.

Kannattaa siis huomioida ns. "vapaa backgammonin" käyttömahdollisuus, kun vastaavallinen tilanne osuu eteen.

J.S.

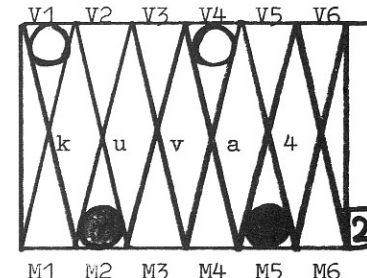
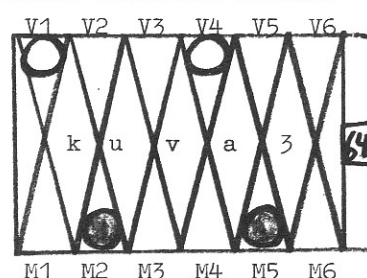
VIIMEISTEN HEITTOJEN ANATOMIASTA

Tarkastelemme viimeisten heittojen vaiheita tyypillisessä kaksi nappulaa vastaan kaksi nappulaa tilanteessa. Kuviissa näkyvät vain molempien pelaajien kotipesät ja musta on aina heittovuorossa, koska on oikein tuplata?



Ykköskuvassa musta on hiuksenhienossa johdossa. Vaikka johto on näin pieni, on mustan tuplattava. Koska on kyseessä ns. todellinen viimeinen heitto musta tupltaa panoksen ollessaan yli 50% suosikki. Huomioi, että kuu- tio on keskellä.

Kuvassa 2 musta tupltaa takaisin 2:sta 4:seen saman hiuksen hienon johdon takia, koska kyseessä on ns. todellinen viimeinen heitto.



Kuvassa 3 mustalla on ns. oletettu viimeinen heitto. Jos musta ei saa nappuloitaan ulos, valkoinen tupltaa ja mustan on dropattava. Tässäkin mustan on siis tuplattava, koska tuplakuutio on keskellä.

Kuvassa 4 mustalla mustalla ei ole välttämättä ns. oletettu heitto. Jos musta ei saa nappuloitaan ulos, valkoisen on vielä heitettävä ja tälle voi käydä samoin. Näiden valkoisen huonojen heittojen takia musta on melkein 62% suosikki. Musta ei saa kuitenkaan tuplata, koska silloin valkoinen ei enää koskaan heitä, vaan tupltaa mustan ulos, jos saa vielä vuoron. Jos siis musta tupltaa, hän on enää 52% suosikki voittamaan. Kuka haluaisi pudottaa etuaan noin 10 %:lla vain lisätäkseen panosta tai pisteitä.

Kuvien 2 ja 4 kontrasti on nimeltään ns. "Jakoby Paradox". Mustan pelihän on periaatteessa parempi kuvassa 4 kuin kuvassa 2. Kuitenkin kuvassa kaksi pitää tuplata ja kuvassa 4 ei saa tuplata. Syy tähän on siis siinä, että kuvassa 2 mustalla on todellinen viimeinen heitto ja sen jälkeen ei enää tapahdu mitään. Sensijaan kuvassa 4 musta ei vielä ole hävinnyt, vaikka ei saisikaan nappuloitaan ulos.

J.S.

QUIZ VASTAUKSET

- 1) Jos pelaaja voi siirtää vain toisen heittämistään numeroista, on aina siirrettävä suurempi numero, eli tässä tapauksessa 5.
- 2) Penalty-pisteet ovat rangaistus pisteitä. Näitä tuomitsee pelaajille kilpailujen jury. Useinmiten on kysymyksessä pelaajan myöhästymisen kilpailupelin alusta. Tavallisesti penalty-pisteitä aletaan antaa n. puoli tuntia pelin alkamisajankohdan jälkeen. Niitä annetaan vastustajalle esim. yksi kilpailu-piste per 5 minuutin myöhästymisen. Jos pelaaja kuitenkin joutuu esim. 15 pisteen pelissä antamaan vastustajalleen noin kymmenen penalty-pisteen johdon, julistetaan hänet useinmiten jo siinä vaiheessa kokonaan hävinneeksi. Penalty-pisteitä voidaan myös antaa huonosta käytöksestä, neuvojen kyselystä katselijoilta tai esim. vieraalla kielellä pelin aikana jonkin muun ihmisen kanssa puhumisesta.
- 3) Etukäteen pelattua voittoa ei hyväksytty. Pelit ovat pelattava kaaviojärjestyksessä. Pelaaja joutuu siis pelaamaan uudestaan jo kerran voitettun ottelunsa.

ENNAKKOVAROITUS !!!

Joulunumerossa alkaa hyytävän karmiva tarina backgammonin arkipäivästä nimeltä MIES BOKSISSA. Se kertoo miehestä, joka oli asettunut pelaamaan yksinään useaa toisensa jo ennestään tuntevaa peluria vastaan.

.....kaikki huusivat "setlementti, setlementti". Mies boksissa oli kuitenkin ärsyttävän rauhallinen. Ikäänkuin hän ei olisi edes kuunnellut muiden pelaajien parahduksia.....

KILPAILUKUTSU

Lokakuun kuukausikilpailu yhdistyksen jäsenille pelataan poikkeuksellisesti Ravintola Mestari Tallissa kolmena päivänä peräkkäin eli 14.-16. lokakuuta alkaen joka päivä klo 18.00. Pääsarjasta ja consolationesta saat arvokkaita pistepörssipisteitä. Oma lauta mukaan. Buffet.

KILPAILUKUTSU

Matkatoimisto MATKA-KALEVA
Suomen BACKGAMMON-YHDISTYS ja
Ravintola MESTARI-TALLI kutsuvat Sinut pelaamaan Suomen ensimmäisestä DUO-GAMMON mestaruudesta.
DUO-GAMMONISSA istuu saman laudan ääressä aina kaksi pelaajaa vastaan kaksi pelaajaa. Pelaajat heittävät vuorotellen ja siirtävät vuorotellen aina omat heittonsa. Siirroista tai strategiasta ei saa neuvotella keskenään. Ainoastaan tuplan antamisesta tai hylkäämisestä saa neuvotella.
Jokaisen kannattaa jo etsiä itselleen partneri, jonka kanssa pelata ja ennen kilpailua jo pari kertaa harjoitella yhdessä. Se kannattaa varmasti.
Niille halukkaille, jotka eivät ole löytäneet partneria itselleen, järjestetään kanssapeluri kilpailupaikalla ennen kilpailun alkua.
Ettei syntyisi liian epätasaisia pareja, seuraavat pelaajat eivät saa pelata keskenään: J. Haapanen, M. Karsikko, H. Koskinen, P. Lehtonen, L. Lindroos, H. Miettinen, R. Miettinen, L. Nyman, K. Nyman, P. Pasanen, Pe. Pasanen, J. Salava, H. Sergelius, A. Stormbom, S. Stormbom, H. Sundman, G. Tengström.
Muuten kuka vaan saa pelata kenen kanssa tahansa.
MATKA-KALEVALLA on taas matkashekki voittajaparille.

Yllämainittujen kilpailujen yhteydessä pelataan myös JACKPOT-kilpailu halukkaille. Tämän kilpailun yksityiskohdista sovitaan kilpailupaikalla osanottajamäärän mukaisesti.

KILPAILUKUTSU

Marraskuun kuukausikilpailu yhdistyksen jäsenille pelataan Ravintola BLUE PETERISSA tiistaina 4.11. Kilpailut alkavat klo 18.15. Consolation alkaa n. klo 20.00. Oma lauta mukaan.

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

SM-BACKGAMMON

AJANKOHTA: 13.-14.12. -80
lauantaina klo 14.00
sunnuntaina klo 12.00

PAIKKA: Kalastajatorppa (sama sali kuin viime vuonna)

KILPAILUMODUS: Kerrastapoikkisysteemi. I. kierros 15 pist.
pistemäärän noustessa kahdella pisteellä
kierrosta kohti.

SIJOITUKSET: Sijoitetaan 8 parasta vuoden -80 kuukausi-
kilpailutaulukosta.

KILPAILUN JURY: Jaakko Salava ja Matti Karsikko

KILPAILUMAKSU määrätään myöhemmin

PALKINNOT: Tavanomaisten palkintojen lisäksi
MATKA-KALEVAN upea lahjakortti
GREYHOUND'in asustelahjoitus
sekä komeat pytyt kaikkien sarjojen voittaja-
kolmikolle.
Tässä yhteydessä luovutetaan myös vuosittainen
PHILIPP MORRIS-SIIRTO PATSAS kuukausikilpailun
eniten pisteitä keränneelle.