

N:o 1 1984

SUOMEN

GAMMON

UUTiset



1983
SUOMEN
MESTARI
REINO
LÅNGSTRÖM

SM-kilpailut -83
MM-kilpailut -84
Rantasipi Open
Pistepörssit
SOTAA HENKIMAAILMAN
ARENALLA
On se niin väärin
Kilpailusäännöt

BACK

CKGAMMON
SM-83

F MIEHEN AINEN OL



Irtonumero 10:–



 **GREYHOUND**
Lauttasareentie 29
Drumsövägen 29
00200 Helsinki
0678091

Hyvä Backgammonpelaaja!

Kevätkausi on ohi, ja lomien ajan hiljaiselo on loppuillaan. Elokuun kovat turnaukset on kohta saatettu päätökseen, ja syksyn kova kilpailuruljanssi alkaa.

Kevät olikin backgammon ry:n historian ehkä vilkkain, täytyy vain toivoa, että syksyllä pääsisimme edes yhtä hyvään tulokseen. Jos viime vuosi oli nuorten pelaajien esiinmarssia, Veli-Matti Freund voitti pistepörssin ja Reino Långström otti SM-83 kotiin, niin tänä vuonna ovat Matti Karsikko, Olli Lehto, Arno Stormbom osoittaneet mikä merkitys kokemuksella on Backgammonissa, heistä Matti on ollut lähes voittamaton. Hän onkin selvässä johdossa kamppailtaessa alla olevassa kuvassa esiintyvistä pistepörssin komeasta kiertopokaalista.

Matti kunnostautui myös Monte Carlon MM-kilpailuissa suurenmoisesti, ja voittoputki jatkui.

Hallitus toivoo runsasta osanottoa syksyn kilpailuihin, tulevia ovat esim. Tornion kilpailut 28-29.10., Ounasvaaran Ruska Cup, SM-84 kilpailut 23-25.11. jne..

Hallitus pahoittelee lehden myöhästymistä, mutta siihen on jo totuttu, ja parannusta tulee lehti n:o 2 kohdalla, joka tulee ilmestymään SM-kilpailujen jälkeen.



RANSKAN AVOIMET, PARIISI, TAMMIKUU -84

Backgammonpromoottori Robert Perry takasi voit-tajalle \$ 50.000 Pariisissa vuoden alussa Ranskan avoimissa mestaruuskilpailuissa. Eipä siis ollut ih-me, että historialliseen George V hotelliin oli ko-koonnut suuri osa maailman Backgammonker-maa. Lobbybaarissa laskivat oddseja, pipsejä ja hit-tejä Kumar Mothakhasus, Lee Genud, Billy Ho-ran, Richard Olsen, Paul Magriel ym. ym.

Pääsarjassa oli yli sata optimistista yrittäjää. Ky-symys kuului: kuka suosikeista veisi suuret setelit mukanaan? Onnen jumalatar Fortuna naureskeli kuitenkin partaansa (onko kukaan muuten koskaan nähnyt Madame Fortunan kuvaa missään? Minkä-hän näköinen hän mahtaa olla?) tarjotessaan BG-ammattilaisille pelkkiä painajaisia. Jo alkukierrok-silla pudotettiin kaikki "nimet".

Finaalissa kohtasivatkin sitten sveitsiläinen Stei-ger ja Pariisin paikallismatadori Ola Kleman. Stei-ger voitti hiuksenhienosti tiukan ottelun ja vei ni-miänsä ensimmäisen arvokilpailuvoittonsa. Allekir-joittanut räpelsi pääsarjassa yhden kierroksen eteenpäin, consossa kaksi ja Last Chancesa irtosi semifinaalipaikka.

Robert Perry junaili kisansa tutulla taidolla ja varmuudella läpi ja lupasi taata \$ 100.000 Can-nes'ssa kesä-heinäkuun vaihteessa.

SVEITSIN AVOIMET, ST. MORITZ, MAALISKUU -84

Badrutti-veljesten legendaarinen Palace Hotel St. Moritzissa oli areenana kevään toisissa suurissa kil-pailuissa. 64 peluria lähtövaatteen alla anelivat taas kerran kaikki samaa: Armoa Lady Luck!

Nytkin oli paikalla suuri joukko huippupelaajia, edustavasti myös rapakon takaa. Voiton kuittasi tunnetusti hyvä pelaaja, Jay Whitehead USA:sta, joka jo -83 anasti Bahamalla Pohjois-Amerikan mestarin tittelin. Loppuottelussa kukistui Italian Amani selvin luvuin. Allekirjoittanut hävisi muuten juuri Amanille alkukierroksella doppelmatchpoin-tin jälkeen täpärästi 17-16.

Jälleen oli kilpailujen johtajana Perry, joka sveit-siläisen kollegansa James Baillien kanssa todella-kin osaa hoidella tiperiäkin erimielisyyksiä ym. muita hankaluuksia pelialissa erittäin tyylikkäästi.

Jaakko Salava

SUOMEN BACK GAMMON UUTISET

Suomen Backgammon ry:n hallitus 1984: Jari Hali-nen, puh.joht. 90-493 102, Petri Pietilä, rah.hoit. 90-7532 043, Jukka Nikonen, siht. 90-8039 332, Esa Tommila 90-461 948, Kari Jokinen 931-654 400, Al-po Aine 991-23 371.

Painos 1000-2000 kpl

Ilmestyy 2 kertaa vuodessa

Painopaikka: Painoseppä, Helsinki, 1984

SM-83 REINO LÄNGSTRÖMIN LÄPIMURTO

Suomen mestaruudesta taisteltiin edellisen vuoden malliin Dipolin kongressitiloissa. Sarjoja oli kaksi: pääsarja ja Intermediate, joissa oli pelaajia 87 ja 44. Pääsarjassa sijoitettiin 8 pistepörssin parasta. Tämä ei kuitenkaan auttanut näitä huippuravistajia, joista vain kaksi selvisi 8 parhaan joukkoon nimittäin Tomi Seppälä ja Vema "Fresh" Freund. Pudonneita huippunimiä oli mm. Masa, Gino, Jallu, Petri ja E.T. Kun oli vihdoinkin päästy semifinaalivaiheeseen, oli mukana Vema ja kolme yllättäjää nimittäin Reino "Repa" Långström, Pirjo Pasanen ja Sirkka Knuuti. Repa kohteli kaltoin edellisvuoden kakkosta Vemaa ja Sirkka taas taisteli voiton Pirjosta ja niin oli finaali pari selvillä. Repa otti finaali voiton jännittävien vaiheiden jälkeen. Suoritus oli erittäin hieno ja Repa toteutti esiinmarssinsa kansalliseen eturiviin todella vakuuttavasti. Consolationissa koottiin lohtua ja semifinaaleihin selvisivät Uola-Knuuti ja Pasanen-Salava.

Voiton vei lopulta Jukka Knuuti voittamalla Pertti Pasanen finaali.

Intermediate sarjassa Tampereen ässän Kikun pikkuveli Timo Jokinen oli omaa luokkaansa ja hoiti voiton kotiin. Joukkuekilpailuun oli ilmoittautunut 26 joukkuetta ja loppuottelu oli maaottelu Suomi vs. Ruotsi. Suomi voitti. Pena, Jallu ja Spede kruunattiin voittajiksi. Palkintojen jaon yhteydessä palkittiin vuoden pistepörssi-voittaja joka oli Veli-Matti Freund.

Kiitokset Dipolille järjestelyistä.

BACKGAMMON SM-83



FOTOKaj

Foto Kaj Salminen Ky
Kuortaneenkatu 1
00520 Helsinki
puh. 90-7538 214
90-7538 239

POHJOIS-SUOMEN

AVOIMET BACKGAMMON MESTARUUSKILPAILUT 28.-29.10.84

ILMOITTAUTUMINEN KLO 12.00 MENNESSÄ KILPAILUPAIKALLA LAUANTAINA 28.10.84.

TEE HUONEVARAUKSESI HYVISSÄ AJOIN.

HINNAT: 100,- /HLO/KAHDEN HENGEN HUONE SIS. AAMIAISEN + AAMUSAUNAN

160,- /HLO/YHDEN HENGEN HUONE SIS. AAMIAISEN + AAMUSAUNAN

KAUPUNGINHOTELLI

TORNIO PUH. 980-42 921

POINT HOTELS

**Finnish open
Backgammon
Championship
in
Congress Center
Dipoli
23.-25.11.1984**



RANTAHOTELLI

DIPOLI

Espoon Otaniemessä

Puhelin 90/461 811

MAAILMANMESTARUUS KALIFORNIAAN – MATTI KARSIKKO SUOMALAISANKARI

Piaget-jackpotin voitto ja pääsarjan ensimmäisen Consolationin finaali paikka tekivät Matti Karsikosta kaikkien aikojen menestyneimmän suomalaisen backgammonpelaajan kansainvälisissä kisoissa.

Pääsarjan osanottajamäärä oli 156. Suomalaispelaajista Matti Karsikko ja Olli Lehto joutuivat tuleen jo ensimmäisenä iltana. Matin otteissa oli vielä tässä vaiheessa jäykkyyttä ja hän joutui asettamaan tavoitteensa Consolationin puolelle. Olli oli avauskierroksella hyvässä vedossa ja hän taisteli tiensä 128 armoitetun joukkoon nuijimalla tämänvuotisen St. Tropez'n kisan voittajan M. Hendersonin. Tähän joukkoon pääsi myös suoraan arvonnasta aina onnekas Jaakko Salava, kolmas pääedustajamme.

Toisena kilpailupäivänä pelattiin pääsarjan seuraava kierros sekä aloitettiin Intermediate- ja Beginners-sarjat. Ollin hävittyä ottelunsa jännättiin Suomen Salavan ja Ruotsin Olssonin kamppailua, jossa Jallu näytti ruotsalaiselle kaapin paikan. Jallu oli nyt 64 pelaajan joukossa ja siten myös huutokaupassa mukana. Intermediate-sarjassa oli n. 110 osanottajaa, suomalaisnimenä Kiksa Jokinen, Jukka Nikonen, Maussi Pajarinen ja Kaj Salminen. Ensimmäisen päivän urakasta jatkoons selvisivät Kiksa ja Jukka. Beginners-sarjaan ottivat osaa Pia Nieminen, Pirjo Nikonen ja Jarmo Viitala, jotka kaikki karsiutuivat ensimmäisenä päivänä. Osanottajia tässä sarjassa oli yli 60.

Vielä samana iltana aloitettiin kaikkien sarjojen osanottajille avoin Piaget-Jackpot, jossa naisille ja miehille oli eri sarjat. Suomen tytöt karsiutuivat aikaisessa vaiheessa, mutta miesten puolella meni paremmin. 256 pelaajan kaaviosta aloittaneet Matti Karsikko ja Jukka Nikonen tulisivat kohtaamaan semifinaalissa! "On kuin halkoja pilkkoi," totesi Matti eikä Jukka kieltänyt, olihan kumpikin voittanut aika nipun pääsarjan vedonlyöntitilaston kärkinimiä.

Keskiviikkona pelattiin Jukan ja Matin välinen ottelu, jossa Matti näytti nuoremmalleen, ettei hän turhaan ole yhdeksättä kertaa Monten kisassa mukana. "On se vielä parempi, ei sille mitään voi," oli Jukan tunnustettava ottelun päätyttyä. Matin finaalivastustaja oli pääsarjan kakkossuosikki, amerikkalainen Joe Mirzoff. Erinomaisesti pelannut Karsikko voitti ottelun erittäin jännittävien vaiheiden jälkeen ja näin oli suomalaisyllätys valmis.

Torstaina oli ensimmäisenä suomalaisena jännityspalana Jaakko Salavan seuraava pääsarjaottelu. Harmiksemme Jallu hävisi todella tyykeästi käyttäytyneelle Hollannin Zurellille. Kun vielä Kiksa Jokinen ja Jukka Nikonen hävisivät Intermediate-ottelunsa, oli kaikkien suomalaisten jatkettava taistelua lohdutussarjojen puolella.

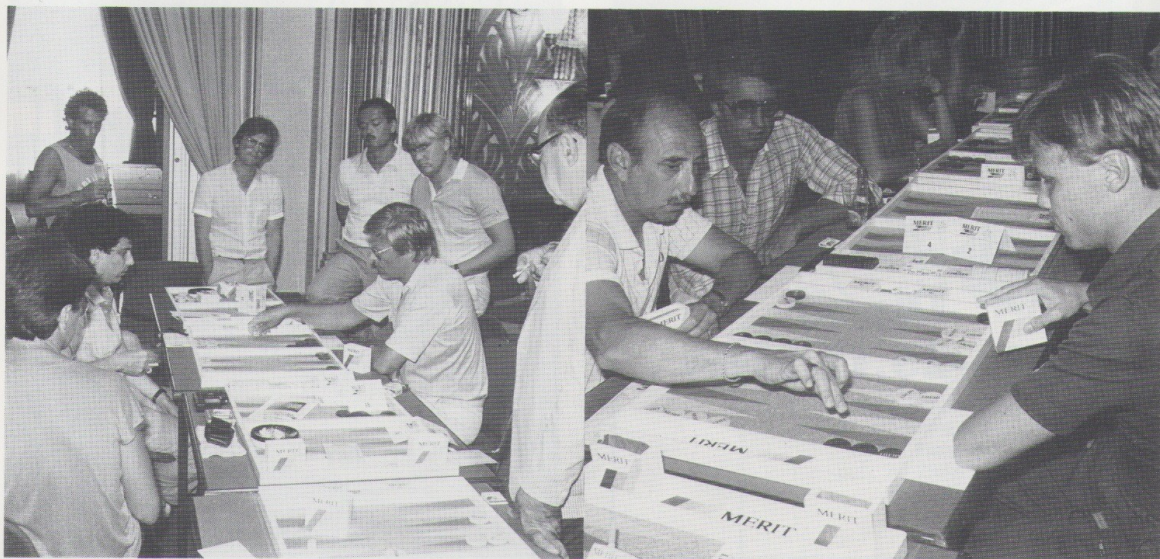
Pääsarjan 1. Consolationissa jatkoi Matti Karsikko loistavia esityksiään ja selvitti itsensä jatkoon. Beginners-sarjan 1. Consolationissa Pirjo Nikonen ja Jarmo Viitala selvittivät itsensä kahdeksan joukkoon ja toiveet olivat korkealla.

Perjantaina alkoivat sarjojen toiset Consolationit ja aikaisemmin aloitettuja sarjoja jatkettiin. Karsikon mahtava veto jatkui, ja kun päivä oli vaihtunut yöksi, oli Matti selvittänyt itsensä 1. Consolationissa 128 pelaajan kaaviosta finaaliin, jossa hän kohtasi amerikkalaisen pelaajakaartin ehkä parhaana pidetyn pelaajan Jason Lesterin. Myös Jaakko Salava taisteli hienosti ottaen kolme voittoa ja selviten 16 joukkoon toisen consolationin puolella. Harmi, ettei päässyt vielä pidemmälle. Beginners-sarjan consolationissa Jarmo Viitala hankki pytyä selviämällä sijoille 3–4. Hieno suoritus ensikertalaiselta.

Lauantaina kävi niin kuin pelättiin. Jason Lester hoiti ammattimiehen tarkkuudella consolationin voiton rapakon taakse. Matti ei mahtanut paremmalleen mitään. Minkäänlaiseen pettymykseen ei kuitenkaan ollut syytä, olihan Matti pelannut kertakaikkiaan fantastiset kisat. Suomalaisten menestystä täydensi mainiosti Kiksa Jokinen, joka otti Intermediate Last Chancen toisen sijan.

Sunnuntai alkoi joukkuekilpailulla, jossa suomalaisista parhaiten menestyi Matin, Jallun ja Jukan joukkue selviten 16 parhaan joukkoon. Päivän kohokohta oli kuitenkin pääsarjan finaali, jossa kalifornialaispelaaja Mike Svobodny voitti saksalaispelaaja Uli Kochin. Mestarista ei ollut epäselvyyttä missään vaiheessa, niin ylivoimainen Svobodny oli. Vaikka ottelu ei kohonnutkaan suurten finaalien joukkoon, oli viime vuoden mestarin William Robertien taidokkaasti kommentoimaa ottelua hieno seurata. Sähkökyttyä ja sähköistä tunnelmaa jäi kuitenkin kaipaamaan.

Kokonaisuutena maailmanmestaruusturnaus oli järjestelyjen puolesta sujuvasti läpiviety tapahtuma. Suomalaiset menestyivät hienosti, mistä suurin kunnia lankeaa Matti Karsikolle.



JUKKA KNUUTI NAPSI POTIN KOTIIN TAMPEREELTA

Kolmas Tampere Open Tournament pelattiin 28.-29.4. tuttuun tapaan Westerbergillä. Kilpailuun otti osaa 33 pelaajaa, joista 12 Tampereelta ja 4 Tornio-osta. 8 parhaan joukkoon selvisivät seuraavat parit: Kari Jokinen vs. Alpo Aine, Luis Rico-Ruiz vs. Sirkka Knuuti, Jari Halinen vs. Petri Pietilä ja Jukka Knuuti vs. Pertti Livisti, joissa voittajat ensin mainittuja. Finaaliin rynnistivät Rico-Ruiz ja Knuuti, joka puristi oikeasta kohdasta ja pani Halisen laulukuoroon tuplakuutosen voimalla viimeisessä pelissä. Kyytiä sai myös Rico ja niin Jukka vei ykköspalkinnon Tornioon, minne kaikki voitot näyttävät tänä vuonna kulkeutuvan.

Consolationissa oli mukana ainoastaan yksi aito Elvis, Juha Ahola, joka teki Helsingin tavoitelluimmasta poikamiehestä Pentti Lehtosesta muusia. Semifinalistit olivat ukkojen lisäksi E.T. ja Pia Nieminen. Joukkuekilpailu pelattiin muun kisan ohessa ja isä-Matti poikiensa Jukan ja Petrin kanssa osoitautui selvästi parhaimmaksi. Turnaus oli huutokauppoineen kaikin puolin onnistunut, koska tekemistä riitti koko ajaksi. Ilmat suosivat ravistajia, joista useat kuitenkin muuttuivat Elviksiksi ennen maanantaita. Vaan haitanneeko tuo?



BACKGAMMONPELAAJIEN 20 IN JA OUT

IN
Jenkkiyeiska 6-1
Kuopion kolmonen 2-1
dealit
Speden pointti oma 2
ihana kiinni oma 7
prime vs. prime
takapeli vs. takapeli
neljän pelaajan chouette
elvis
ulkoilmapelit
tennis
Black Jack
baaritiski
amiraali
viski
jenkkiviski
Ginger Ale
kyykkä
Jim Pascoe ja pulut
Monte Carlo

OUT
tuplaykköset 1-1
tuplaneloet 4-4
apujenkki 4-3
splitit
juoksupelit
kirjan mukaan pelit
ihana kiinni (henk.koht.)
kolmen pelaajan chouette
korttipelit paitsi Black Jack
ruletti
tanssiravintolat
kahvi
gin tonic
fernet branca
underberg
kivennäisvesi
hölkkä
betáng (kuulapeli)
pelivelat
Tukholma

T:MI
V. Huovinen
Tampere



OULLU puh. 222 417

PAKKAHUONEENK. 30

BACKGAMMON

OULUSSA

Viikkokisat maanantaisin
Klo 18.00

JAAKKO SALAVA

BACKGAMMON – SOTAA HENKIMAAILMAN AREENALLA

Parin viimeisen vuosikymmenen aikana on backgammonista kirjoitettu enemmän sekä kirjoja että lehtijulkaisuja kuin koko pelin historian aikana yhteensä. Tämä kirjoitteluboomi johtuu ehkä siitä, että backgammon on läpikäynyt valtavan muutoksen siirryttyessä 60-luvun päivistä näihin aikoihin. Kenelläkään kilpabackgammonia harrastavalla ei ole varaa jättää lukematta takavuosien profeettojen, Cooken, Deyongin tai Magrielin kirjoja. Näitä teoksia voidaankin pitää backgammonin ns. peruskirjallisuutena. 80-luvun tietokonegurujen kuten esim. Robertien, Gouldingin tai Kleinmanin ATK-ohjelmointi backgammonin tilanteita analysoitaessa on kuitenkin täysin mullistanut normaalilla talonpoikaisjärjellä pelaavan gammonistin älymaailman. Jos haluat pysyä kehityksessä mukana, pyri tutustumaan heidän töihinsä. (huom! "tunto munissa"-tyypit alkää vaivautuko!)

Mutta missä viipyy pelkästään backgammonin psykologiaa käsittelevä opus? Onhan psykologia eittämättä tekijä numero uno siinä asioiden vitjassa, joka ratkaisee erään merkittävimmistä seikoista kaikkien backgammonpelurien (taka-) ajatuksissa: onko kauden jälkeen loppusaldosi edessä plus- vai miinusmerkki. Tietenkään psykologiasta ei ole paljoakaan apua kenellekään, joka ei jo osaa ja ymmärrä backgammonin perustekniikkaa eikä omaa siihen lisäksi joidenkin vuosien kokemusta. Mielestäni Suomessa on sellaisia kansainvälistäkin meriittiä omaavia backgammonpsykologeja (Pöödi and Mädi are you listening?), jotka voisivat helposti saada aikaiseksi mielenkiintoisia aspekteja sisältävän kirjan.

On väärin kuvitella, että pelin pitää aina olla näyttävää ja esteettisesti täydellistä. Päinvastoin usein teknisesti väärä siirto saattaakin olla juuri oikea ratkaisu jossakin nimenomaisessa tilanteessa. Tyypillinen esimerkki on sellainen siirto, jolla automaattisesti voitat pelin tuplaamalla seuraavalla kerralla. Voitat tällöin yhden pisteen. Jos sensijaan samassa tilanteessa pystyt valitsemaan sellaisen siirron, joka hyvin vähän pienentää voittomahdollisuksiasi, mutta antaa vastustajallesi toivonkipinän, jonka takia tämä saattaisikin ottaa vastaan toivotoman tuplan, voitat ehkä kaksi jopa neljäkin pistettä. Tällaisia siirtovariaatioita käyttäessään pelaajan täytyy olla hyvin selvillä omista taidoistaan (huh! huh! kaikkihan ovat tunnetusti täysin selvillä omista taidoistaan) ja resursseistaan riskeerata varma voitto.

Samanlaista kettuilutaitoa vaaditaan pelurilta, joka pystyy olemaan tuplaamatta teknisesti oikeassa paikassa tuntien vastustajansa ja tietäen tämän ottavan tuplan vastaan vielä seuraavalla ja ehkä sitäkin seuraavalla kerralla. On opittava tuntemaan, koska vastustaja "stiimaa" (steam = höyrytä, olla henkisesti kyvytön arvioimaan kulloisiakin tilanteita sekä siirrollisesti että tuplakuution suhteen). Kuinka usein voikaan esim. chouetta sanoa kanssapelaajilleen: "Ehkä nyt on teknisesti oikea paikka tuplata, mutta **tämä boksi juuri nyt** ottaa varmasti tuplan vastaan vielä pahemmassakin paikassa".

Tärkeintä ei siis ole pelata kaunista ja tyylikästä backgammonia. Tärkeintä on koettaa voittaa jokaisesta tilanteesta mahdollisimman monta yksikköä. Poikkeuksia ovat kilpailupelien erkoistilanteet, joissa voittoon tarvitaan vain tietty määrä pisteitä.



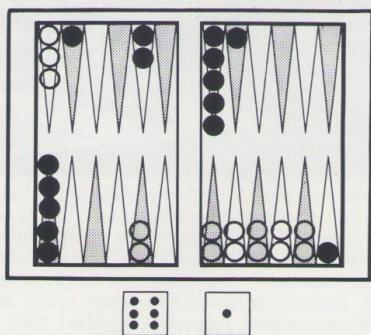
Tällöinkin voidaan käyttää "rumaa" siirtoa, jos esim. voittoon tarvitaan vain yksi piste sensijaan, että yrittäisi minimiriskillä turhaa gammonia. Tietenkään pelaaja joka tyyliellään voittaa vastustajaltaan yhden yksikön, ei ole läheskään yhtä tuloksekas kuin psykotyyppi, joka ulkonaisesti huonolla siirrolla pystyy viekottelemaan opponenttinsa ottamaan vastaan pahan tuplan ja näin voittamaan enemmän unitteja.

Kaikilla vähänkin enemmän pelanneilla on tiedossa omassa pelipiirissään vastustajia, joiden suurimman heikkoudet piilevät juuri henkisessä käyttäytymisessä. Tiedän itselläni olevan jokusen rakkaan vihollisen, jolla on vietinomainen pakkomielle voittaa nyt, tässä ja aina, keinolla millä hyvänsä, omista tappioista piittaamatta. Tällaisia parkoja vastaan on helppo pelata. Jos esim. ennen illan paria viimeistä peliä olen pisteenkään voitolla, voin tuplata näitä vastustajia vastaan 99 % gammonpelejä, joita normaalioloissa ei tietenkään enää saisi tuplata. Nämä poloiset ottavat tällaisetkin tuplat tässä vaiheessa ahneesti vastaan ja manaavat sitten jälleen kerran huonoa bulleroaan hävitessään gammonin turhan takia. On olemassa pelkuripelaajia, jotka jonkin verran johdolla ollessaan eivät ota minkäänlaista tuplaa vastaan. Vastaavasti häviöllä ollessaan näistä arkajaloista tulee urheita satureita, jotka eivät kertakaikkiaan löydä sanavarastostaan sanaa "drop".

Myöskin tiedän itselläni olevan vastustajia, joita vastaan on helppo pelata juoksupelejä. Olkoon pipcount tasan tai pitkässä juoksussa voin jopa olla pipsin pari häviöllä, jos tarkkaan olen laskevinani pipsejä ja kertaan tilannetta yhä uudelleen ja tuplaan sitten, nämä opponentit droppaavat vuorevarmasti. Kuitenkin tämä sama vastustajani ottaa 25 pipsin johtonikin vastaan, jos tuplaan railakkaan nopeasti aivan kuin en tietäisi pipsi-tilanteesta tuon taivaallista. Tällainen vastustajan heikkouksien hyväksikäyttö on varmasti kaikilla tavoin eettisesti hyväksyttävää – ja tehokasta se ainakin on.

Jokaisella on myöskin varmasti mielessä gammonisti, jonka tiedetään ottavan "kaikki tuplat" vastaan. Eteen tulee kuitenkin silloin tällöin tuplaustilanteita, joita kukaan ei voi ottaa vastaan. Ottamal-

la tällainen tupla ylitettäisiin nimittäin määrätynlainen normaalin järjen raja. Tämän rajan ylittäjä saa otsarypyhihinsä narrin leiman. Itsesuojeluvaisto varoittaa meitä tällaisesta käyttäytymisestä. Näissä tilanteissa taitava sielutieteilijä voi yrittää oheisen kuvan näyttämää temppua. Valkoinen on juuri heittänyt 6-1. Tekemällä oman baaripisteen valkoisen tuplaa ei enää kukaan voi ottaa vastaan. Entäpä jos valkoinen siirtää "huonosti" nappulan 13 pisteestä omaan kotipesään kuutoseen. Tällöin ehkä musta sittenkin ottaisi toivottoman tuplan. Mustan 6-5 ensi kerralla? Mitä sitten! Valkoinen johtaa yhä murskaavasti ja jopa toivoo mustan yhä ottavan tuplan vastaan. Jos siis on olemassa yhtäkään mahdollista siirtoa, jolla saat vastustajasi ottamaan vastaan mahdollottoman tuplan, niin juuri se siirto Sinun on tehtävä. Anna siis vastustajallesi mahdollisuus tehdä virhe. Mene ja tiedä, ehkä hän tekeekin sen!



Monien vuosien kokemus backgammonlautojen äärellä mitä erilaisimmissa tilanteissa on opettanut minulle myöskin tämän ufotieteitä sivuavan seikan. Jos tiperissä paikoissa joka kerta ajattelet, että opponenttisi heittää taas sen miraakkelin, jota pelkää eniten, hän todella usein tekee sen. Samoin jos itse heittäessäsi pelkää mielessäsi jotain numeroa tai yhdistelmää, se pamahtaa juuri silloin laudalle. Monet pelaajat ovat tästä kanssani samaa mieltä, aivan yhtä monet taas täysin eri mieltä. Taikauskoa, he intävät ääni väristen. Niille pelaajille, joilla on ollut samanlaisia kokemuksia kuin minulla sanoisin: opetelkaa aina ajattelemaan positiivisesti! Odottakaa aina hyviä numeroita omilla heitoillanne. Ei kuitenkaan kannata hokea ja loituta mielessään huonoja numeroita vastustajalle. Se vain sekoittaa ajatuksia.

Opi käyttämään myös seuraavanlaista psykologiaa. Vastustajasi on tuplannut ja Sinä olet ottanut vastaan. Jonkin ajan kuluttua peli on tasoittunut ja täpärä. Näissä keski- ja loppupelin vaiheissa, ei niinkään enää ulosheittovaiheessa, kysyt kuin sivumennen esim.: "Ai oletko Sinä tuplannut?" tällainen retorinen kysymys saa usein vastapuolen hermostumaan ja tarkassa tilanteessa johtaa epävarmassa siirrossa vääriin ratkaisuihin. Tunteehan vastustajasi Sinun nyt muistavan, mikä ase tuplakuutio on näissä tilanteissa hallussasi. Tällainen kysymys hillitysti esitettynä ja muutenkin hyvällä käytöksellä hyödyttynä on mielestäni täysin eettisten arvojen mukaista.

Pystyäksesi nauttimaan backgammonista Sinun tulee tarkastella voittamista aivan eri perspektiivistä kuin useimmissa muissa kilpailulajeissa. Backgammon ei ole aivan puhtaasti taitolaji kuten esim. shakki, jossa paras pelaaja voittaa lähes aina. Se ei ole edes kuin jalkapallo, joka suurimmalta osin perustuu taitoon. Jalkapallossa paras joukkue voittaa selvästi suurimman osan otteluista, mutta tarvitsee siihen myöskin onnettaren suosiota. Backgammonissa voittaminen on suhteellinen käsite. Voitinko enemmän otteluista (pisteitä, yksikköjä) kuin hävisin? Jäinkö plussalle illan istunnosta? Olenko saanut osuuteni kauden kilpailujen osallistumismaksuista kertyneestä potista?

Backgammonissa on olemassa aikoja ja ajanjaksoja, jolloin jokaisen pelaajan täytyy hävitä. Edesmenyt mestaripelaaja Barclay Cooke on kutsunut backgammonia julmimmaksi peliksi (Barclay Cooke: "Backgammon, the cruelest game", Random House, New York -74). Vain se joka kykenee ymmärtämään ja hyväksymään erään ja mielestäni tärkeimmän näistä julmista faktoista, häviämisen pakon aikakauden, vain tällainen pelaaja pelaa voittoa backgammonia pitkän päälle. Aina ei voi voittaa. Ei edes mestaripelaajakaan. Yleisin varoitus tuollaisista katastrofipäivistä ovat ne peli-istunnot, joissa vastustaja jatkuvasti näyttää heittävän miraakkelin toisensa perään. Samoina aikoina itse pystyt raiskaamaan pomminvarmat pelisi pahimmilla mahdollisilla kombinaatioilla. Nämä ovat niitä aikoja, jolloin veri punnitaan. Tällöin tehdään selväksi hyvän ja vielä paremman pelaajan ero. Näinä aikoina voit hävitä koko vuoden plussasi. Taitava pelaaja pujottelee näistä ajoista kuin koiria veräjässä. Se joka mestaroi nämä tilanteet minimoimalla häviönsä, on voittajatyyppejä. Hän on nousemassa sille tasolle, millä pelaavat permanentit voittajat. Nämä periodit rassaavat jokaisen pelurin sisintä. Jos mihinkä niin backgammoniin sopii klassinen teotamus: Sinun täytyy ensin pystyä voittamaan itsesi, ennenkuin pystyt voittamaan muita.

Harvoja poikkeuksia lukuunottamatta useimmat pelaajat pelaavat paremmin ollessaan voitolla kuin ollessaan häviöllä. Hyvä pelaaja osaa arvioida tilanteita myös asioiden mennessä päin skybalaa. Kieltämättä on erittäin vaikeata dropata tupla ykkösestä kakkoseen illan viimeisessä pelissä, jos tilanepaperista irvistää omalla sarakkeella -30 pisteen velkasaldo.

Vielä neuvo, joka on tuttu kaikille kilpaurheilua harrastaville. Kun olet voitolla ja saanut vastustajasi alle, älä hellitä otetta vain katsoaksesi että kuinka siellä alla hellanlettas oikein jaksetaan. Hyvin nopeasti rypeät itse alimmaisena. Tämä ohje sopii mainiosti myös backgammoniin.

Luo itsellesi ja ympärillesi voittajan ilmapiiiri. Älä siis valita huonoa tuuriasi ja kuutioiden silmääriä. Älä omia huonojasi äläkä vastustajasi hyviä. Se pelkästään häiritsee feelistäsi. Mikä pahinta, se lisää pököä vastustajasi itsetunnon jo ennestään loimuavaan liekkiin.

Olko teidän kaikki plussanne hankitut miellyttävissä tunnelmissa.

RANTASIPI OPEN

Yhdistyksen ja kaikkien pelaajien iloksi olemme saaneet uuden kilpailupaikkakunnan, kauniita tyttöjä vilisevän Jyväskylän. Kilpailu sai erinomaiset puitteet ei ainoastaan hotellin osoittaman suurenmoisen vieraanvaraisuuden, vaan myös hyvän osallistumisprosentin ansiosta.

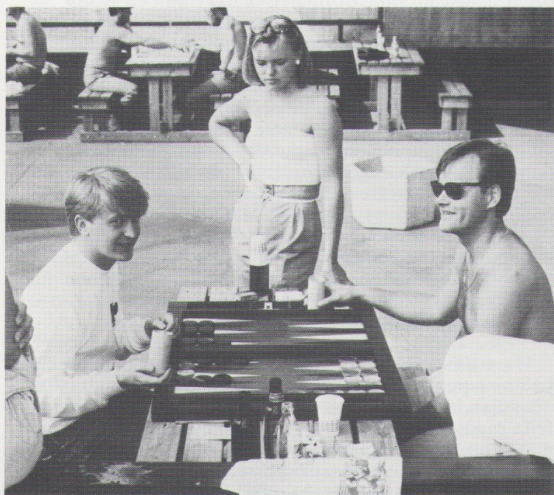
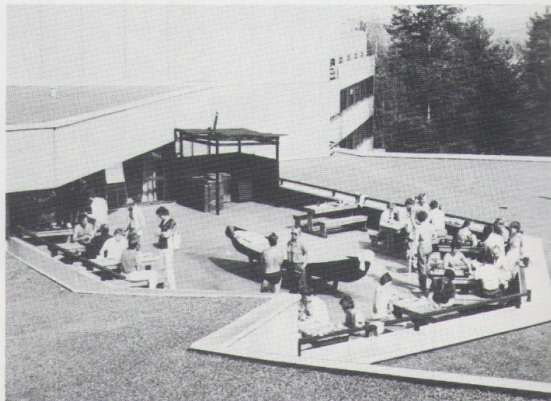
Kilpailussahan on tarkoitus saada selville ainakin yksi edustaja Monte Carlon MM-kisoihin ja senpä vuoksi edustus ympäri Suomea olikin runsas. Pääsarja aloitettiin lauantaina ja kuten yleinen trendi on tänä vuonna ollut, saivat pääkaupunkiseutulaiset kyytiä jo ensimmäisillä kierroksilla. Semifinaalissa kuitenkin olivat vielä toiveet korkealla, kun Matti Karsikko koetti estää Tampereen ässän Kari Jokisen voittokulkua tässä turnauksessa. Kikuhan voitti hiljaisen Hennin Helsingistä jäkärin finaalissa. Matin tehtävä oli kuitenkin liian vaikea, sillä Kiksaa ei Jyväskylässä vielä tässä vaiheessa pidellyt mikään. Toisessa semifinaalissa oli edustus kuten arvata saattaa Tornion ja pöpilästä. Tomis voitti. Finaalissa Kikun toiveet olivat muutaman ensimmäisen pelin jälkeen korkealla, kun hän oli karanut jo 8-0 johtoon. Mutta sitten näytti pohjoisen

poika Petri Vesala yöttömän yön taikoja ja jauhoi Kikun muusiksi loppupeleissä. Siis jo toisen kerran matkasi tänä vuonna kutsukilpailujen pääsarjan voitto Tornioon.

Consolationissa torniolaiset jatkoivat voittokulkuaan. Uroksen nimi oli Raimo Jussila, joka pieksi E.T.:n finaalissa. Ei kulje vielääkään hesalaisilla.

Joukkuekisassa Matti ja veljekset Jore ja Jari pelasivat voittoon. Matti pärjasi pojat auttoivat.

Paljon kiitoksia hotellille toivovat ajomiehet.



HYVIEN HETKIEN HOTELLI
RANTASIPI



**RANTASIPISSÄ
KESÄ ON
KAUNEIMMILLAAN**

**LAAJAVUOREN
KESÄYÖN PAKETTI
110,-/henk/vrk**

voimassa 18.—24.6. ja 2.—27.7.1984
sis. majoituksen 2-hengen huoneessa,
aamusaunan ja -uinnin sekä kahviaamilaisten
Lapset 4—14 v. — 50 %,
alle 4 v. veloituksetta



Viihtyisä ruoka- ja
tanssiravintola



Kansainvälinen
menopaikka

rantasipi laajavuori

JYVÄSKYLÄ, puh. 941 - 251 122/myyntipalvelu

ON SE NIIN VÄÄRIN

Monta kertaa turnauksissa kuulee sanonnan: On se niin väärin, oikein umpiväärin. Lausahduksen ilmoille saattanut pelaaja on varmasti jossakin koulutuksensa vaiheessa piipahtanut Tampereen kisoissa, sillä Tampereella kaikki on niin väärin. Kolme neljää tai sitten neljä kolmesta tamperelaisesta pelaa peliään niin omintakeisesti, että usein muut alan taitajat voivat vain pudistella uurtteisia kasvojaan, sillä usein oikein pelaaminen onkin väärin ja väärin pelaaminen sitten taas oikein. Tässä ei todellakaan tarkoiteta fuskaamista vaan siirtojen suhteellisuutta. Onko se sitten oikein, että tänne tulee jalkapallon ja jääkiekon Suomen Mestaruudet muitten nenän edestä, muitten, jotka ovat oikeilla linjoilla? Me vain kysymme. Miksei sitten Backgammonissa tippuisi päänahkoja, pelissä, jota edes videopeleihin ei saada, koska koneitten muisti ei riitä. Onhan niissä kaikenmaailman shakkeja, jalkapalloa ja apinoita. Miksi Tampereella on Suomen parhaat paikat. Tässäkään ei tarkoiteta niitä normaaleja kuten naiset, miehet, Näsinneula ja huvipuisto, vaan pelipaikkoja. Kuten yleisesti on jo tunnettua, Westerbergin yksityisdiskossa on pelattu parhaat kisat, varsinkin kun ilma ulkona on ollut aurinkoinen. Mutta entä sitten muut paikat? No, vaikkapa Rosendahl ja Pyynikki ja tenniskentät. Pelataan välillä gammonia, kyllästyttään, no pelataan pienet tennikset, käydään hiekkarannalla uimassa, ehkä vähän surffataankin, pelataan taas gammonia, katsellaan bikinipukuisia tyttösiä (myös rantaleijonia saa katsoa, naiset huom!), käydään kaljalla, syödään, juodaan kahvit ja taas pelataan. Kaikki tämä muutaman kymmenen metrin sisällä. Pistäkää joku paremmaksi. Ehkä mm. näistä seikoista johtuen on Tampereella oma erikoislaatuinen Backgammonkulttuuri, joka tuo hedelmäänsä julki usein mitä erikoislaatuimmista tilanteista. En tällä tarkoita sitä, että pelaisimme yhtä hyvin kuin maailman parhaat, vaan sitä, että parhaatkin ovat ihmeissään pelitapojemme johdosta (huom. ei käyttäytymistapojen). Ei aina tarvitse eikä edes pitää pelata kuin kirja sanoo. Pitää olla tunne mukana. Jos nyt sattuu olemaan tunne, että heitit parit hyvät tuplat, niin sitten vaan heitetään, eikä ihmetellä. Kirja kyllä sanoo, ettei niitä silloin heitetä, mutta tietääkö kirja sen, mitä purkista seuraavaksi löytyy. Kyllä kirja sanoo mikä on teoreettinen mahdollisuus, mutta jos sinä tosi lujasti uskot heittäväsi jotakin, niin helposti siinä heittävät kaikki teoriat häränpyllyä. Se, mitä tällä Backgammonkulttuurilla tarkoitan, on että usko omiin kykyihin usein voittaa pelkät teoriat. Ja sitä omintakeista uskoa pitää löytää. Kaikilta voittajatyypeiltä sitä löytyy. Ja Tampereelta sitä löytyy. Kuinka sitten muualla on, sitä on vaikea näin hämäläisenä sanoa. Me kun vain täällä Tampereella ollaan ja pelataan niin väärin, niin väärin. Mutta niin väärin onkin niin oikein. Eli kiitokset kaikille niille, jotka olette täällä Tampereella viihtyneet ja tervetuloa toistekin ihmettelemään meitä.

marshall mcp

SPOR CLUB 2000

BACKGAMMON TAMPERE RANKING

KEVÄT 1984

21 OSAKILPAILUA

1.	Juha Ahola	800	4	19
2.	Pentti Pekkanen	595	3	14
3.	Jussi Rahkonen	530	1	19
4.	Tapio Palmroth	485	1	18
5.	Kimmo Westerberg	415	1	13
6.	Jarmo Viitala	410	2	17
7.	Pekka Varsila	390	1	17
8.	Arto Tiainen	365	1	16
9.	Timo Jokinen	350		19
10.	Mervi Pantti	325		18
11.	Antti Lehmusvirta	295	1	14
12.	Matti Leppänen	295	1	15
13.	Lasse Pellas	290	1	13
14.	Pertti Livisti	290	1	13
15.	Kari Puttonen	255	1	12
16.	Kari Jokinen	250	1	8
17.	Juha Miettinen	240		7
18.	Antero Paatola	240		13
19.	Mauri Salminen	155		10
20.	Jouni Salonen	130		3
21.	Ulla Koivulahti	130		7
22.	Rolf Strömsholm	125		8
23.	Jouko Kuusiniemi	115		10
24.	Jari Pellas	65		3
25.	Juha Soini	50		2
26.	Pia Nieminen	45		2
27.	Petri Pietilä	45		1
28.	Tero Palmroth	40		2
29.	O.Tarri	40		2
30.	Nina Rosenius	25		2
31.	Anne Tiainen	25		3
32.	Petri Savujärvi	20		1
33.	J. Jaakkola	10		1
34.	Seppo Niskanen	10		1
35.	Tiina Heinivaho	10		1
36.	Seppo Lehtonen	10		2
37.	Riki Sorsa	5		1
38.	Olli Korhonen	5		1
39.	Ari Salonen	5		1
40.	Markku Sotisaari	5		1
41.	Risto Tiainen	5		1
42.	Seppo Vuohelainen	5		1



BACKGAMMONKIRJALLISUUTTA

Suomen Backgammon r.y.:lle tulee joka vuosi muutamia kirjoja, joissa kysellään mitä backgammonkirjallisuutta on olemassa ja kannattaako niitä ostaa. Teemme tässä pienen yhteenvedon muutamista tärkeimmistä kirjoista. täydellinen luettelo backgammonkirjoista on ilmestynyt Las Vegas Backgammon Magazinessa n:o 1 v. 1981.

Paul Magrielin kirjoittama Backgammon on jo noussut alansa klassikoksi. Kirja on 404-sivuinen backgammonin perusteos. Kirjan ensimmäisessä luvussa pelaaja tutustutaan backgammonin sääntöihin ja käydään läpi siirto siirrolta neljä toisistaan eroavaa pelityyppiä. Toinen luku käsittelee nappuloiden tehokasta käyttöä, kolmas keskipelistrategiaa, neljäs loppupeliä ja viidennessä tutustutaan asemallisen pelin hienouksiin. Kirja loppuu backgammonsanastoon ja tarpeellisiin taulukoihin. Magrielin teos on monipuolinen, tekstiltään sujuva ja esimerkiksi asetukset on huolella analysoitu. Esimerkit täydentävät ja keventävät mainiosti paikoitellen raskaaksiinkin käyvää teoriaa.

Joe Dwekin Backgammon for Profit koostuu 121:stä backgammonitehtävästä ratkaisuihin. Tehtävät on jaettu aiheoryhmittäin lukuihin siten, että ensimmäinen käsittelee alkupeliä, toinen keskipeleä, kolmas loppuvaiheissaan olevaa kontaktipeliä, neljäs takapeliä, viides nappuloiden lyömiseen kohdistuvaa problematiikkaa, kuudes numeroiden duplikoim, seitsemäs este vs. este peliä, kahdeksas blitziä ja yhdeksäs juoksupeliä. Tehtävät korostavat aggressiivisuuden tärkeyttä voitollisissa backgammo-

nissa. Dwekin analyysi on melko tarkkaa. Kirja on ensimmäinen hyvä modernia backgammonia käsittelevä teos.

Bill Kennedyn ja Chuck Papazianin Backgammon Master Games koostuu 64 esimerkkipelistä, jotka on järjestetty aihepiireittäin. Pelien taso on melko kirjava ja analysointi on paikoitellen huolimattomasti tehty. Kirjan hyvänä puolena sanottakoon, että se käsittelee dynaamista backgammonia.

Kent Gouldingin Backgammon with the Champions on kirjasarja, jossa on 12 osaa. Kussakin osassa käydään läpi yksi huippupelaajien välinen ottelu. Pelaajat edustavat tämän hetkisen backgammonin korkeinta eliittiä. Goulding analysoi pelit erittäin huolellisesti ja hän on tutkinut asemia pelaamalla niitä läpi eri kertoja.

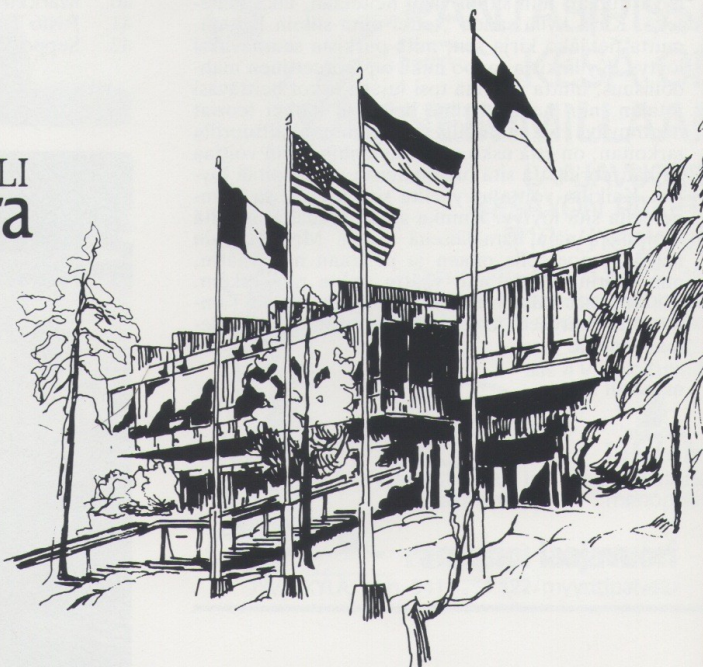
Danny Kleinman on kirjoittanut useita monisteen muodossa levitettäviä teoksia, joissa backgammontietoa saa helpopolukuisessa ja hausassa muodossa. Monisteet on kirjoitettu kysymys-vastaus-palstoiksi, joissa Miss Lonelyblots vastaa aloittelevien pelaajien kysymyksiin. Erityisen ansiokas on ensimmäisen monisteen osa, jossa käsitellään tuplausta pistepeleissä. Suurin osa monisteiden tekstistä on kuitenkin viihteellistä ja kevyttä tarinaa leppäpäivän ratoksi.

Kirjoja on paljon ja kaikenlaatuisia. Ne kannattaa hankkia suoraan U.S.A.:sta. Lisätietoja antaa Petri Pietilä, puh. 7532 043, joka suosittelee vauraille henkilöille Bruce Beckerin kirjaa Backgammon for Blood.

HOTELLI
Ounasvaara

Soittele 991-23 371
Telex 37102

Syksyllä -84
RUSKA CUP



Pistepörssi 1984

PISTEPÖRSSI 14 KISAN JÄLKEEN, 10 PARAS- TA HUOMIOITU

1. Matti Karsikko	705	(10)	71. K. Puttonen	25	(1)
2. Petri Pietilä	555	(10)	72. K. Salminen	25	(1)
3. Juha Ahola	355	(6)	73. E. Karppinen	25	(1)
4. G. Karsikko	350	(10)	74. J. Aschan	25	(1)
5. J. Haapanen	330	(8)	75. A. Ristoja	25	(1)
6. M. Pajarinen	305	(10)	76. P. Keränen	25	(1)
7. E. Tommila	240	(10)	77. S. Knaster	25	(1)
8. J. Salava	280	(8)	78. A. Tarri	25	(1)
9. J. Halinen	275	(10)	79. H. Koskinen	20	(1)
10. P. Lehtonen	255	(9)	80. E. Rahkonen	20	(1)
11. V-M. Freund	225	(4)	81. Haimila	20	(1)
12. Ta. Palmroth	225	(8)	82. Sandell	20	(1)
13. S. Stormbom	220	(7)	83. J. Manninen	20	(2)
14. J. Nikonen	200	(6)	84. H. Lehto	20	(2)
15. P. Vesala	190	(5)	85. R. Vola	20	(2)
16. T. Saarinen	190	(6)	86. K. Nyman	20	(2)
17. Arno Stormbom	185	(7)	87. R. Back	15	(1)
18. R. Kankkunen	175	(6)	88. T. Ristoja	15	(1)
19. T. Ryyänän	170	(3)	89. M. Kestilä	15	(1)
20. J. Knuuti	155	(2)	90. J. Kuusiniemi	15	(1)
21. K. Jokinen	155	(3)	91. K. Westerberg	15	(1)
22. J. Tenhovuori	145	(7)	92. B. Nyman	15	(1)
23. M. Lukinen	135	(5)	93. T. Eklöf	15	(1)
24. T. Huovinen	135	(6)	94. J. Salonen	15	(2)
25. T. Kunnari	125	(3)	95. P. Adams	10	(1)
26. T. Jokinen	120	(2)	96. H. Sergelius	10	(1)
27. O. Lehto	110	(7)	97. J. Pellas	10	(1)
28. Pirjo Nikonen	105	(4)	98. C. Eklöf	10	(1)
29. R. Jussila	100	(3)	99. R. Niva	10	(1)
30. L. Rico-Ruiz	95	(2)	100. Jalli	10	(1)
31. S. Knuuti	95	(3)	101. J. Nosti	10	(1)
32. A. Lehmusvirta	95	(5)	102. Pirre Pasanen	10	(1)
33. B. Kevin	80	(2)	103. V. Mäkinen	10	(1)
34. I. Poutanen	80	(2)	104. J. Nousiainen	10	(1)
35. M. Toratti	80	(2)	105. A. Kela	10	(1)
36. H. Sundman	75	(3)	106. T. Paavilainen	10	(1)
37. J. Kulju	70	(1)	107. K. Peltonen	10	(1)
38. Pertti Pasanen	70	(2)	108. J. Nieminen	10	(1)
39. O. Cadia	70	(3)	109. K. Tolonen	10	(1)
40. H. Lunkka	70	(3)	110. S. Koivula	5	(1)
41. T. Tenhovuori	65	(3)	111. P. Kuosmanen	5	(1)
42. V. Kokkonen	65	(3)	112. Soini	5	(1)
43. O. Torri	60	(1)	113. J. Unho	5	(1)
44. K. Ranta-Pirkola	60	(2)			
45. O. Penttilä	60	(3)			
46. J. Viitala	60	(3)			
47. M. Haaksila	55	(1)			
48. J. Räättäri	55	(2)			
49. J. Pehkonen	50	(2)			
50. A. Pehkonen	50	(2)			
51. P. Livisti	50	(3)			
52. U. Koivulahti	45	(3)			
53. K. Söderberg	40	(2)			
54. M. Pantti	40	(3)			
55. R. Strandman	40	(3)			
56. M. Jarvis	40	(4)			
57. Sari Koivula	35	(1)			
58. Henri Haapanen	35	(1)			
59. A. Friman	35	(1)			
60. P. Varsila	35	(1)			
61. M. Palas	35	(1)			
62. Pirjo Pasanen	35	(1)			
63. A. Laine	35	(2)			
64. J. Laaksonen	35	(2)			
65. M. Leppänen	35	(3)			
66. T. Salmi	30	(1)			
67. M. Kulju	30	(1)			
68. P. Savujärri	30	(2)			
69. A. Tiainen	30	(2)			
70. M. Kuortti	30	(2)			



BACKGAMMONIN PELISÄÄNNÖT

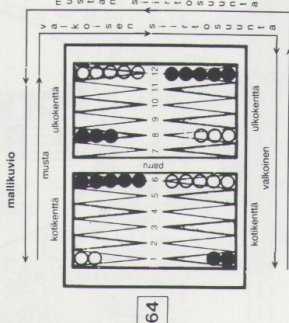
Backgammon on kivanha kahden pelaajan noppapeli, jota Lähi-Idässä pelattiin jo yli 5000 vuotta sitten. Peliin kuuluu pelilaudan lisäksi tuplauskuutio sekä noppari ja 15 pelinappulua kumpiakin pelaajaa kohti.

Akusetelma ja pelin tarkoitus

Nappulat asetetaan pelin alussa kuvion 1 mukaisesti. Kuvioista ilmenee myös nappuloiden siirtosuunta, valkoisia siirretään myötä- ja mustia vastapäivään (nappulat voidaan asettaa laudalle myös kuvion 1 pelikuvana paritus suhteen, jolloin siirtosuunnat luonnollisesti vaihtuvat).

Pellaudassa on neljä aluetta: kummallakin pelaajalla on sekä koti- että ulkokenttä.

Molempien pelaajien tarkoituksena on siirtää nappulansa arpakuitoiden osoittamien siirtämissuuntien mukaisesti kotikentälle ja sen jälkeen poistaa nappulansa laudalta. Ensimmäisenä kaikki nappulansa poistanut on pelin voittaja.



kuvio 1

Pelin aloitus

Peli alkaa siten, että kumpikin pelaaja heittää yhden nopan isestään katsoen pelilaudan oikealle puolelleen. Suuremman silmäluvun saanut aloittaa pelin käyttäen siirtoon molempien juuri heitettyjen noppien silmäluvut.

Jos pelaajat heittävät aloituksessa saman silmäluvun, heitetään uudestaan kunnes jomman kumman silmäluku on suurempi.

Pelin kulku

Kun toinen pelaajista on siirtänyt aloituksittensa ja nostanut noppansa pelilaudalta, on toisen pelaajan vuoro: hän heittää nyt molemmat arpakuitonsa itse ja siirtää sitten niiden osoittamien silmälukujen mukaisesti. Näin pelaajat jatkavat peliä heittäen vuorotellen kunnes peli päättyy.

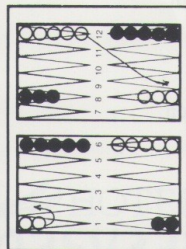
Heitto

Heitto hyväksytään, jos kumpikaan kuitoista ei jää ukopuolelle tai nappuloiden päälle eikä lennä pelilaudan ukopuolelle.

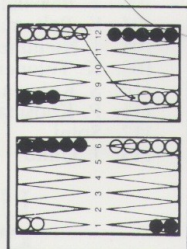
Nappuloiden siirtäminen

Pelaaja siirtää aina noppien osoittamat silmäluvut erikseen. Hän voi siirtää silmäluvut joko eri nappuloilla tai jatkua jo siirtämälleen nappulalla vielä eteenpäin.

Esim. Valkoinen on saanut pelin alussa lukemat 4 ja 1. Hän voi siirtää esimerkiksi nelosen mustan 12. ruudusta omaan 9. ruutuunsa ja ykkösen vastustajan kotikentältä mustan 1. ruudusta mustan 2. ruutuun (ks. kuvioita 2 ja ruutujen numerointia). Ykkösen hän voi myös siirtää esimerkiksi siten, että hän jatkaa samalla nappulalla, jolla hän jo siirsi nelosen eli omasta 9. ruudusta omaan 8. ruutuun (ks. kuvio 3).



kuvio 2



kuvio 3

Tupla

Jos pelaaja heittää kaksi samaa lukua eli tuplan, hänen tulee siirtää ko. heitto tuplasti, eli ko. luku neljättä. Esim. heitto 6-6 siirretään ikään kuin se olisi neljä kuutosta.

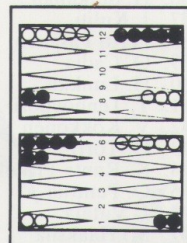
Siirron pakollisuus

Noppien molemmat silmäluvut on aina käytettävä, mikäli se on mahdollista. Jos toista silmälukua ei voi käyttää, siirretään vain toisen silmäluvun mukaisesti. Jos käytettävää siirtämistä ei ole, siirto siirtyy vastustajan puolelle.

Jos molemmat silmäluvut ovat mahdollisia vain yksinään, on suurempi käytettävä.

Ruutu hallussa

Pelaajalla on ruutu hallussaan, mikäli hänellä on siinä vähintään kaksi nappulansa; tällaiseen ruutuun ei vastapelaaja voi pysähtyä.



kuvio 4

Esim. Kuvion 4 tilanne. Valkoinen on heittänyt 5-4. Hän ei voi liikkua vastustajan 1. ruudusta minnekään, sillä mustalla on ruudut hallussaan 4 ja 5 askleen päässä. Jos valkoinen sen sijaan olisi heittänyt 5-3, hän voisi liikkua nappulotaan siirtämällä ensin 3 ja sitten vasta 5.

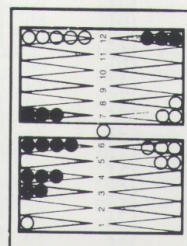
Syöti

Kun nappula on yksin jossain ruudussa, vastustaja voi syödä sen siirtämällä oman nappulansa kyseiseen ruutuun. Syöty nappula asetetaan parille ja se joutuu aloittamaan pelin alusta (vastustajan kotikentältä).

Parille joutunut viritää seuraavalla heitollaan päästä takaisin peliin. Syöty nappula palaa pelin noppien silmälukujen mukaan vastustajan kotikentälle sellaiseen ruutuun, jota vastustajalla ei ole hallussaan.

Esim. Kuvio 5. Valkoinen on parilla. Jos hän heittää 1, 2 tai 5, hän pääsee sisään ja hänen on siirrettävä myös toinen silmälukunsa jollain nappulallaan, jos hän heittää yhdistelmän luvusta 3, 4 ja 6, hän jää parille eikä saa siirtää ennen kuin on päässyt parilla pois.

Pelaajalla voi olla parilla vaikka kaikki 15 nappulansa. Huomaa, että parilla tullaessa voi myös syödä vastustajan yksinäisen nappulan.



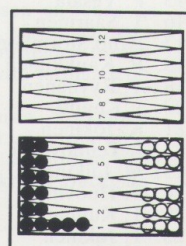
kuvio 5

Nappuloiden poistaminen

Saatuaan kaikki 15 pelinappulansa kotikentälleen pelaaja voi alkaa poistaa nappulotaan pelilaudalta.

Kotikentän ruudut on numeroitu 1-6. Pelaaja voi poistaa nappulan arpanopan silmäluvun osoittamasta ruudusta, jos hänellä ko. ruudussa on nappula. Halutessaan hän voi myös siirtää lukeman. Mikäli mahdollista, on aina siirrettävä vain positiivista.

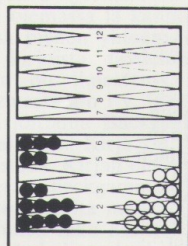
Esim. Kuvio 6. Valkoisen heitto 3-4. Hän poistaa kolmosella, mutta joutuu siirtämään nelosen 6. ruudusta 2. ruutuun, tai 5. ruudusta 1. ruutuun.



kuvio 6

Tupla lasketaan myös poistossa samoin kuin muissa pelin vaiheissa: voit poistaa neljä nappulaa, jos se on mahdollista.

Kun pelaajan kotikentällä kaikki nappulat ovat pienumeroisissa ruuduissa (ja suurumeroiset ruudut ovat siis tyhjiä), hänen tulee ison numeron heittäessään poistaa nappula suurimmasta ruudusta, jossa hänellä on nappula. Esim. Kuvio 7. Valkoisen heitto 6-6. Hän poistaa kaksi nappulaa 4. ruudusta ja kaksi 3. ruudusta.



kuvio 7

Tuplaus

Backgammonia pelataan yleensä joko pisteistä tai panoksesta. Tätä varten on tuplauskuutio, jossa on eri sivuilla luvut 64, 2, 4, 8, 16 ja 32. Alussa tuplauskuutio asetetaan pelin reunalle luku 64 ylöspäin, mikä merkitsee, että pelataan 1 pisteestä tai 1 yksikön suuruudesta pelipanoksesta.

Tämän jälkeen voi kumpi tahansa pelaaja tuplata pelinpanoksen ennen omaa vuoroaan asettamalla tuplauskuution pelilaudalle osoittamaan lukua 2 ja sanomalla "tuplaan". Vastustaja voi joko hyväksyä tuplauksen, jolloin heittämättä kättään omalle puolelleen ja pelataan 2 pisteestä, tai hän voi luovuttaa, jolloin peli päättyy ja hän häviää 1 pistettä. Jos vastustaja hyväksyy tuplauksen, hän voi myöhemmissä heitoissa tuplata pelinpanoksen. Niin voivat pelaajat tuplata vuorotellen edelleen 8, 16, 32, 64, 128 pisteesen loputtomiin, vaikka tuplauskuutossa numerot loppuvatkin.

Huomaa, ettei sama pelaaja saa tuplata peliä kahdesti peräkkäin.

Pisteiden lasku

Pelin voi voittaa kolmella eri tavalla:

- tavallinen voitto: hävinnyt pelaaja on ehtinyt poistaa vähintään yhden nappulan pelilaudalta; voiton arvon määrää tuplauskuutio
- gammon-voitto: hävinnyt pelaaja ei ole ehtinyt poistaa yhtään nappulaa pelilaudalta; voiton arvo = 2 x tuplauskuutioon osoittama luku
- backgammon-voitto: hävinneellä pelaajalla on vielä pelin päättyessä nappula voittajan kotikentällä tai parilla eikä hän ole poistanut yhtään nappulansa pelistä; voiton arvo = 3 x tuplauskuutioon osoittama luku.

KANSAINVÄLISET BÄCKGÄMMON KILPAILUSÄÄNNÖT

(Suomen Backgammonyhdistys hyväksynyt käytettäväksi kaikissa Suomessa järjestettävissä virallisissa kilpailuissa)

1. Riita- tai tulkintatapauksissa kilpailukomitean päätös on lopullinen eikä siitä voi valittaa.
2. Kaikenlainen poikkeava ja häiritsevä käyttäytyminen, joka ei ole yleisesti hyväksytty backgammon-kilpailujen mukaisista voimavaroista kilpailusta poissulkemiseen.
3. Riita- tai tulkintatapauksissa nappulat ja arpakuitot on jätettävä koskemattomiksi pelipöydälle ja kutsuttava paikalle kilpailukomitean jäsen, joka antaa ratkaisun epäselvään tilanteeseen.
4. Katsojen on oltava täysin hiljaa pelien aikana.
5. Katsojat eivät saa kommentoida siirtoja eivätkä tapahtumia, sillä kärsinyt pelaaja voi pyrkiä puolelleen kilpailukomitean jäsenen, joka antaa ratkaisun.
6. Kaikenlainen todisteiden merkinäyttö pelaajan ja katsojan välillä johtaa pelaajan valittomasti kilpailusta poissulkemiseen, sekä pakkomuuttamista kilpailusta pois mahdollista huutokauppariisun (koskettamasta) syytä.
7. Pelaajalla on oikeus vaatia peliä seuraavia katsoja tai katsojien poistumisen pelipöydän äärestä syytä ilmoittamatta.
8. Kilpailukomitea päättää kussakin kilpailussa erikseen sijotettavien pelaajien tai annettavien sijotettavien pelaajien vapavuoroja (byes). Niissä kilpailuissa, joissa näin menetellään, päätöksestä on ilmoitettava muille pelaajille ennen mahdollista huutokauppariisun loppua ja kilpailukomitean päätöstä.
9. Kilpailujen virallisesta kielestä tai kielistä päättää kilpailukomitea. Pelien ollessa käynnissä muita kielisiä ei sallita käytettävien pelaajien ja katsojien välillä, eikä myöskään katsojien keskuudessa.
10. (a) Jos pelaaja keskeyttää pelin, vaikka vastustaja ei ole vielä saavuttanutkaan voittoa tarvittava pistemäärä, peli katsotaan päättyneeksi hetkellä, jolloin kilpailujen toimihenkilö on merkinnyt voittajan nimen. Kummankin pelaajan on pidettävä pistettä kirjaa, ja **puolet on tarkistettava** jokaisen pelin jälkeen vertaamalla pistekirjanpitoa vastapelaajan kirjaintuon. Erimielisyyden sattuessa pelaaja, joka ei ole pitänyt kirjaa tuomitaan, jollei kilpailukomitea toisin päättää, pelaamaan vastapelaajan kirjaintuon mukaisesti.
11. Pelin aikana muunlainen kirjoittaminen kuin pisteen kirjaaminen on kielletty.
12. (a) Mekaanisia apuvälineitä ei sallita.
- (b) Backgammonia käsittelevien painotuotteiden käyttö on kielletty pelin aikana.
- (c) Rangaistus kohdistuu (c) ja (d) on välittömästi kilpailusta poissulkemiseen, sekä kaikkien pelikitojen menetykseen.
11. Kilpailukomitea voi määrätä tuomarin mihin tahansa kilpailuotteluun ja saattaa veloitaa lisää toimenpiteitä toista tai mahdollisesti molempia pelaajia.
12. Gammon- ja backgammonpisteet lasketaan kaikissa peleissä.

13. Crawfordin sääntö on voimassa, ja se kuuluu seuraavasti: Kun pelaaja saavuttaa pistemäärän (esim. 9 pisteen pelissä 8 pistettä), seuraavassa pelissä, ja vain seuraavassa pelissä, tuplauskuutio ei saa käyttää. Jatkopeleissä tuplauskuution käyttö on sallittu normaalisti.
14. Kumpikin pelaaja on oikeutettu kahteen viiden minuutin taukoon pelin aikana: kahdessa sarjoissa. Senimääräisessä ja lopullisessa taukojen pituus voi olla 10 minuuttia. Taukoa ei sallita kesken pelin, vaan se on otettava yksittäisten pelien välissä.
15. Pelaaja on suorittanut siirtonsa, kun hän on nostanut molemmat kuutiostaan pelialudalla. Vastapelaaja ei saa heittää ennen kuin pelaaja on nostanut kuutiostaan. Jos hän on kuitenkin tapahtunut, pelaajalla on oikeus halutessaan vaatia heitto uusittavaksi.
16. (a) Pelaajan on heitettävä kuutiostaan pelialudalla oikealle puolelle. Heitto on uusittava, jos kuutio tai kuutiot ovat kallellaan tai pelinpuolelleen päällä. (b) Jos kuutiot on nostettu milloinkaan verran ylös pelialudan pinnasta siirron jälkeen, siirto on lopullisesti suoritettu.
- (c) Molempien kuutioiden on oltava liikkumattomina heiton jälkeen ennen siirron suorittamista.
- (d) Kuutiota ei saa ottaa pelialudalta ennen kuin molemmat kuutiot ovat heiton jälkeen pysyneet, vaikkakin toinen kuutio olisi esim. kallellaan tai pelinpuolelleen päällä ja toinen ylömsäsi barilla tai pelialudan reunalla tai missä tahansa pelialudalla oikealla puolella.
- (e) Jos d-kohdassa rikkomus tapahtuu, pelaajalla on seuraavat valintamahdollisuudet:
 - (f) Jos toinen kuutio on lallisesti pelialudalla, vaatia sen siirtämistä pelattavaksi, ja toinen kuutio uudelleen heitettäväksi.
 - (g) Vaatia heitto kokonaisuuksessaan uusittavaksi. Näihin valintamahdollisuuksiin ei voi vedota selvästi epäohjelmallisuudessa tilanteissa, esim. kun yksi kuutio on jo pelattuun tilanteeseen. Erimielisyyksissä ratkaisee kilpailukomitea.
17. (a) Automaattisia tuplausia ei hyväksytä.
- (b) Jacobyn ja Hollandin sääntöä ei ole.
- (c) Settlement (=sopirakaus) on kielletty.
- (d) Pelaajalla on oikeus tuplata ennen heittovuoroaan silloinkin, kun vastustajalla on suljettu kenttä eikä pelaaja voi siirtää.
- (e) Tuplataessa on selvästi sanottava: "tuplaan". asettettava tuplauskuutio, tuplausta osoittava luku ylöspäin, vastapelaajan puolelle peliautua ja odotettava heittovuoroa, kunnes vastapelaaja on ilmoittanut hyväksymis- tai kielijätymispäätöksensä.
- Jos pelaaja hyväksyy vastapelaajansa tuplauksen, hänen on selvästi sanottava "hyväksyn".
- (g) Päämäärä on kaksimerkit eivät ole hyväksyttävää ilmauksia kohtaan (e) ja (f). Molemmat pelaajat ovat vastuussa siitä, että tuplauskuutio on sille kuuluvalla paikallaan ja että sen osoittama pelin kulunoinenkin arvo on oikea.

26. Kilpailukomitea voi poistaa katsojan, osan katsoja tai kaikki katsojat pela seurasta.
27. Jos pelaajasta tuntuu, että vastapelaaja käyttää tarpeettomasti kauan aikaa siirtoihinsa, hän voi tehdä protestin kilpailutoimikunnalle. Kilpailutoimikunnan jäsen (tai tehtävän valittu) tulee seuraamaan pelaajaa, ja jos hän havaitsee, että näin todella tapahtuu, pelaaja saa varoituksen. Jos tarpeeton hidastelu jatkuu, pelaaja rangaistetaan yhdellä pisteellä. Rangaistus ei vaikuta itse pelin kuluun, vaan peli pelataan normaalisti loppuun keskeytyksellä. Jos tarpeellista, rangaistuspeleistä annetaan jatkossa lisää. Rangaistuspeleistä lisätään pistetaulukkoon, mitään vähennystä ei tehdä. Hidasteluun syyllistyneistä hänet seuraavassa otelessaankin (esim. jos kilpailujen alkautu on kärsinyt hidastelusta).
28. Kilpailujen johtajalla on oikeus valita henkilö seuraamaan pelaajaa. Tehtävän valittu antaa tarvittaessa rangaistuspeleistä toiselle tai molemmille pelaajalle kohdan 27 mukaisesti. Näin voidaan menettellä otelun selvästi viivyttyä kilpailu.
29. Jos pelaajan pelinappula löytyy pelin ulkopuolelta pelin aikana, vastapelaaja saa asettaa sen barille tai vaatia pelaajaa pelaamaan pelin loppuun 14 nappulalla.
- Vajaa nappulamäärällä pelaava voi hävitä gammon- tai backgammonin pelin normaalin tapaan.
30. Pelaajan syödessä vastapelaajansa nappulan hänen on asetettava se barille. Nappulan loputus tai kädelle ei tee syöntiä hyväksyttäväksi.
31. Arpakuitokupit on pidettävä pöydällä heittovuoroa odottaessa. Kuppia ei saa missään vaiheessa laskea pöydänsä alapuolelle.
32. Jos heittovuoro on pelaaja pelaa kilpailujen ensimmäisellä kierroksella, kauppausmuu pelautetaan pelaajan huutaneelle osajale. Kilpailumaksun palauttamista pidetään kilpailukomitean.
33. Pelaajan on pelattava aina, jos mahdollista, molempien arpakuitoiden osoittamat silmäluvut haluttuun järjestykseen.
34. (a) Kaikki otelut on pelattava kilpailukomitean määräämän pistemäärän. Pelaajat eivät saa sopia poikkeuksellisia pistemääriä (esim. 5 pisteeseen 9 sijasta).
- (b) Kilpailukomitea ranskase molempia pelaajia edellä mainittujen tapausien ilmitullessa.
35. Kummallakin pelaajalla on oikeus vaatia kaikkia asiaankuulumattomia esineitä poistettaviksi pelialudalta.
36. Syöty nappula on asetettava barille. Jos pelaaja pelaa nappulaa esim. kädessään tai pöydällä, vastapelaajalla on oikeus pyytää kilpailukomitealta ratkaisua tapahtuneeseen sääntörikkomukseen.

Eläköön yksityisen vapaus.

Yksityistä eivät omis-
tussuhteet sido.

Siksi yksityisellä on
vapaus suunnitella mat-
kasi puhtaasti sinun
etuasi ajatellen.

MatkaKaleva on
Suomen yksityisistä
matkatoimistoista suurin




MatkaKaleva

Helsinki, vaihde 602 711

Keskustan toimistomme: Kluuvikatu 4 ja Mannerheimintie 2
sekä toimistomme Espoon Kilossa, Joensuussa, Jyväskylässä,
Kotkassa, Kouvolassa, Lahdessa, Lohjalla, Oulussa,
Paraisilla, Tampereella ja Turussa.