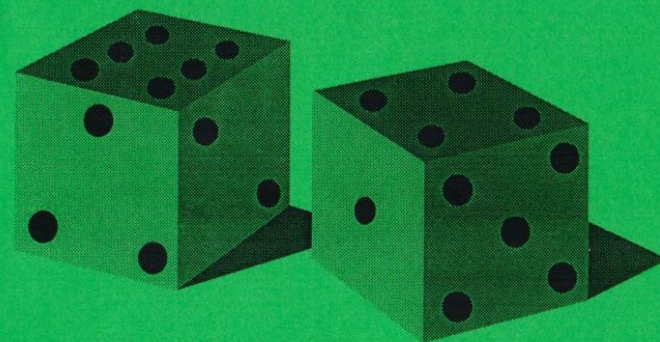


Suomen
Backgammon-
uutiset 1/1997



Sisällysluettelo:

Pääkirjoitus (hallituksen puolesta Jaakko Salava)	3
Backgammon - onnea vai taitoa? (Jaakko Salava)	4
Matkaraportti: Turkki 1997 (Mika Mäkinen)	6
Kilpailuissa tapahtunutta (Mika Mäkinen)	8
Progressiivinen consolation (Mika Mäkinen)	10
Kilpailukalenteri	12
Tuulahduksia maailmalta	13
Pistepörssit	14
Pelipaikat Suomessa	14
Kilpailukutsu: Tampere Grand Prix I 1997	15

Suomen backgammon-uutiset on Suomen backgammonyhdistyksen jäsenlehti.

Finnish Backgammon Association
Liljasaarentie 2 D
SF-00340 HELSINKI

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

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

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

Tästä lehdestä vastaavat:



Jaakko Salava (09) 676 258/iltaisin
ja

Mika Mäkinen 050 593 0139

email: Mika.P.Makinen@Helsinki.fi



Kiitokset avusta lehdeenteossa Jussi Huhtalalle ja Ilkka Kangasperkolle

Pääkirjoitus:

Vuosi vaihtui taas. Lupauksia tehtiin. Nyt pitää niistä pitää kiinni.

Suomen Backgammonyhdistys Ry:n sääntömääräinen vuosikokous pidettiin 21.1.1997 Bar Tifanissa. Yhdistyksen johtoon valittiin yksimielisesti Mika Mäkinen ja hallitukseen Mika Johnsson Turusta, Petri Pietilä Tampereelta ja helsinkiläiset Arno Stormbom ja Jaakko Salava.

Tähän mennessä kaikki vanhat lukijat ovatkin jo huomanneet, että kädessämme on uudenlainen BG-uutiset. Mika Mäkisen myötä yhdistys on vihdoin siirtynyt ATK-aikaan. On uusien visioiden toteuttamisen aika. Tässä on meidän kaikkien syytä antaa täysi tukemme Mikan toiminnalle.

Tämän vuoden pistepörssikilpailuohjelma (huh mikä sana!) näyttää tältä. Helmikuussa Tampere Grand Prix I, huhtikuussa Kaivohuone open, toukokuussa Turku Open, heinäkuussa Hanko Open, syyskuussa Zorpas Cup, lokakuussa Tampere Grand Prix II ja marraskuussa perinteisesti kauden päätöskilpailuna SM-kisat Helsingissä.

Pistepörssin laskentatapa pysyy ennallaan. Siis osallistumisesta ½ pinnaa, pääsarjan jokaisesta voitosta 2 pistettä ja conson jokaisesta voitosta 1 piste. Vain conson osallistumisesta ei saa pisteitä.

Yhdistyksen jäsenmaksu päätettiin pitää samana eli 150:-. Maksakaa jäsenmaksunne ensi tilassa. Postituslistaa on edelleen rukattu siihen suuntaan, että vain jäsenmaksunsa maksaneet saisivat lehdykkänsä. Joka toinen kuukausi ilmestyvän lehden tekeminen ei ole halpaa hommaa.

Olkoon tämä vuosi kaikille SE vuosi. Parrulla tanssimiset ovat menettänyt aikaa. Osallistukaa ahkerasti kilpailuihin. Backgammon on kilpailupeli.

Helsingin seudun viikkokilpailut ovat alkaneet Bar Tifanissa Lehtisaarella. Paikka ostokeskuksessa Bistron vieressä. Pelit tiistaisin klo 18.00 alkaen. Lehtisaareen pääsee helposti linja-autoilla 194 ja 195, laiturilta 50, sekä esim 502:lla.

Onnekasta Uutta Vuotta kaikille toivoo hallitus.

hallituksen puolesta Jaakko Salava

Ps. Lehdykässä liitteenä maksukuitti, jolla voit mukavasti maksaa jäsenmaksusi 150:- tilille 139 130 - 211 20.

Backgammon - onnea vai taitoa? Yksinkertaista vai monimutkaista?

Muutamia vuosia sitten tehtiin amerikkalaiselle kaksinkertaiselle maailmanmestarille Bill Robertielle hänen oman julkaisunsa palstoilla ties-kuinka usein esitetty ikuisuuskysymys: Paljonko backgammonissa on taitoa ja kuinka paljon onnea prosentuaalisesti?

Robertien mielestä kysymys on huonosti asetettu. Siihen ei voi vastata. Jos sanoisi, että siinä on esim. 80 % taitoa ja 20 % onnea, mitähän se tarkoittaisi? Miten tällainen väite voitaisiin todentaa? Jos joku toinen väittäisi, että siinä onkin 70 % taitoa, miten tämä näkemys ero voitaisiin ratkaista?

On siis ajanhaaskausta esittää kysymyksiä, joihin ei millään keinoin löydy vastauksia. Enemmän kannattaa miettiä lähestymistapaa, millä voitaisiin verrata esim. backgammonia shakkiin tai bridgen.

Shakissa on pidetty rankinglistaa ja 40 vuotta. Arvolista ulottuu 2800:sta nollaan asti (nolla on pelaaja, joka juuri on oppinut, miten mikin nappula liikkuu). Lista on suunniteltu niin, että 200 pisteen ero kahden pelaajan välillä tarkoittaa, että korkeammalle rankattu pelaaja voittaa 70-75 %:sti huonomman. Tasapelit on poissuljettu. Shakki on lähes ainoa peli, jossa tasapelit ovat mahdollisia.

Nyt edetään näin:

- 1) Maailman paras pelaaja on pelaaja 1.
- 2) Pelaaja, jonka pelaaja 1 voittaa 70-75 %:sti on pelaaja 2.
- 3) Pelaajien välinen ero on yksi *taitoeroyksikkö*.
- 4) Pelaaja, jonka pelaaja 2 voittaa 70-75 %:sti on pelaaja 3. Pelaajien 2 ja 3 välinen ero on jälleen yksi *taitoeroyksikkö*.
- 5) Tätä ketjua jatketaan, kunnes ollaan nollapelaajassa.
- 6) Pelaaja 1 ja nollapelaajan välinen *taitoeroyksikköjen* määrä on pelin monimutkaisuusindexinumero

Shakissa tämä numero on 14.

Vastaavanlainen skaala voidaan tehdä mitä vain peliä varten. Peli-tapahtuma-aikojen pitää vain olla verrattavissa toisiinsa. Esim yksi kilpailu-shakkipeli kestää 3-4 tuntia. Se vastaa tuommoista 25 pisteen kilpailu-peliä backgammonissa.

Jos Kent Gouldingin maailmanlaajuista rankinglistaa käytetään apuna, saadaan backgammonin monimutkaisuusindeksiksi 8.

Ohessa karkeasti arvioitu skaala monimutkaisuusindexeistä:

Shakki	14
Pokeri	10
Backgammon	8
Blackjack	2
Lotto	0.0000001
Ruletti	0

Missähän mahtaa olla esim. Bridgen, Gin Rummyn tai Tammen paikka oheisella skaalalla? Kuka uskaltaisi edes veikata?

Ei siis mutista mistään onnesta, taidosta, onnenpeleistä ja taitopeleistä. Jokainen peli, missä ei tarvitse ollenkaan taitoa, saa automaattisesti numeron nolla. Mitä muihin peleihin tulee, merkitsevä pohdinnanaihe ei ole *onni* vastaan *taito* vaan *onnen*, *taidon* ja *monimutkaisuuden* keskinäinen vuorovaikutus. Useimpien pelien, helpoista vaikeisiin, salaisuuksien lopullinen ratkaisu ei onnistu. Ihmisen rajallinen kyky päästä perille pelien sisällön syvyyksien monimutkaisuudesta on kilpenä lopullisen ratkaisun edessä.

Jaakko Salava

%

%

Matkaraportti: Turkki World Cup Challenge III ja World Giant Jackpot

Tammikuun 13-19. päivä Istanbulissa Turkissa pelattiin World Cup Challenge. Ennen pääkilpailua 10.-12.1. pelattiin warmup, joka oli nimeltään World Giant Jackpot. Jackpotin voittajalle oli luvassa 80.000 dollarin pääpalkinto. Paikalle tavoittelemaan yhtä maailman suurimmista jackpoteista oli saapunut lähes koko maailman backgammonin eliitti. Kahdenkymmenen neljän pelaajan kaavio huipentui korkeatasoiseen finaaliin, jossa Ruotsin kokenut pelaaja Jerry Grandell voitti Argentiinan suurlupauksen Leo Fernandezin. Kukaan suomalainen ei ollut uskaltanut mukaan jackpottiin.

Itse pääkilpailu alkoi 13.1. Paikalle saapui noin 250 pelaajaa eri maista. Suomalaisista paikalla oli Arno ja Sirkka Stormbom, Jorma Tattari, Tapio Palmroth, Mika Mäkinen, Hannu Lyyjynen ja Mika Inkinen, joista viimeinen ei osallistunut kilpailuihin muuten kuin jackpotteja pelaten. Arno, Jorma, Tapio ja Mika M pelasivat pääsarjassa ja Hannu ja Sirkka olivat mukana alemmassa sarjassa. Tänä vuonna onnetar ei suosinut suomalaisia, huutokauppaan asti (eli 64:n joukkoon) pääsi kolme suomalaispelaajaa, mutta sen jälkeen tie nousi pystyyn itse kullekin.

Finaalissa kohtasivat turkkilais-saksalainen Hamid Kharratian ja ranskalainen Amsher Nadjar. Voittajaksi selviytyi Kharratian ja kuittasi itselleen 70.000 dollarin palkinnon. Conson voitti Yhdysvaltain Mike Senkiewicz ja Last Chancen itselleen hoiti Kanadan Odis Chenault. Kilpailun aikana pelattiin myös useita \$1000 jackpotteja, joidenka voittajat olivat pääosin Yhdysvaltalaisia, mm. Nack Ballard, Stu Hosen ja Harvey Huie.

World Giant Jackpot sekä itse pääkilpailu pelattiin shakkikelloja käyttäen. Suurimmalle osalle eurooppalaisista pelaajista kellon käyttö oli uusi asia ja sitä vierastettiin aluksi kovasti. Kuitenkin loppujen lopuksi palaute on ollut pääosin myönteistä. Itse vierastin aluksi kelloja kovasti, mutta hetken pelin jälkeen mielipiteeni muuttui, koska kellot poistavat muutamia pelissä esiintyviä käytännön ongelmia. Ensinnäkin vastustajaa rokotetaan kellolla siitä, jos hän tieteen tahtoen hidastelee. Toinen parannus on se, että

kun joskus on erimielisyyttä siitä onko nopar nostettu pöydältä. Tämä poistuu myös koska kelloa käytettäessä pelataan vain yhdellä noppaparilla ja siirto päättyy napin painallukseen. Kellonkäytön säännöistä lisää sivulla 13.

Kaiken kaikkiaan kilpailujen johtaja Abraham Eitan sai järjestelyt toimimaan hienosti, kaikki alkoi ajallaan ja toimi sujuvasti. Hän on muutama vuodessa onnistunut nostamaan Turkin kilpailut yhdeksi maailman merkkikilpailuista. Ainoana negatiivisena asiana suomalaisleirissä nousi esille se, että kilpailun pituutta oli venytetty liikaa.



CHAMPIONSHIP

Main:	1. Hamid Kharratian (GER)
	2. Amsher Nadjar (FRA)
Conso:	1. Mike Senkiewicz (USA)
Last Chance:	1. Odis Chenault (CA)
Ladies Price:	Antoinette Williams (USA)

WORLD'S GIANT JACKPOT

1. Jerry Grandell (SWE)
2. Leo Fernandez (ARG)

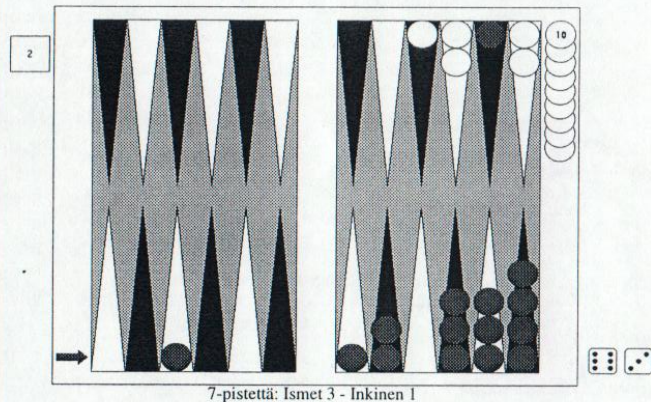
Mika Mäkinen

Mahtava tilaisuus hankkia uusi backgammonlauta!

Aikoihin ei ole suomesta saanut ostaa kunnon backgammon-lautoja. Nyt saa! Matti Karsikolla on pieni erä hienoja italialaisia nahkalaukkuja. Ne ovat kooltaan 51.5 cm X 36 cm X 7.5 cm. Hintaa laudoilla on 1250 markkaa. Lisätietoja laudoista antaa Matti Karsikko, puh (09) 682 1522.

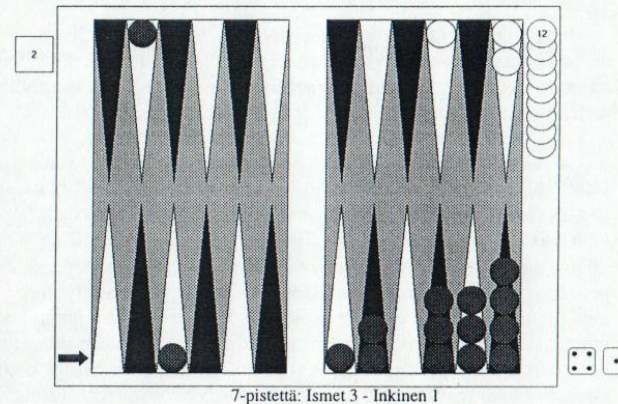
Kilpailuissa tapahtunutta:

Tähän on poimittu eräs mielenkiintoinen ja hauska tilanne, joka Turkin kilpailuissa tuli vastaan. Tilanne on 100 dollarin jackpotista, jossa vastakkain Mika Inkinen ja Ismet (?). Peli 7 pisteeseen Ismet johtaa 3-1.



Mika pelaa tummilla nappuloilla ja on heittänyt 6-3. Pelin faktat: jos Mika häviää gammonin, niin Ismet voittaa pelin. Mikalla on kaksi mahdollisuutta: jäädä odottamaan mahdollista hittiä ja pelata joko 10-1 tai 10-4 6-3, tai juosta pois gammonista 23-14. Hetken laskemisen jälkeen Mika siirsi 23-14. Tällaisessa tilanteessa helposti tuntuu luontevalta peliltä jäädä odottamaan mahdollista toista hittiä, mutta vaikka toinen hitti tulisi niin siihen pitää osua. Mikan siirron jälkeen taas riittää, että Mika heittää kaksi melko suurta noppaa, niin hän pääsee pois gammonista. Jellyfishin roll-outeihin perustuen Mikan siirto oli selvästi oikein, sillä juoksemalla pois Mika häviää "vain" 57% gammoneita, mutta jäämällä hän häviää gammoneita ja backgammoneita jopa 72,1%.

Peli jatkui ja Ismet heitti 5-3 ja poisti kaksi nappulaa. Mika heitti 4-1 ja tilanne oli seuraava:



Mikan miettiessä kuinka pelaa 4-1 tapahtui yksi kilpailun hausimmista ja uskomattomimmista tapahtumista. Mika selän takana oli peliä seuraamassa Paul Magriel ja Mike Svobodny. Kilpailun tuomariin kuuluva Magriel totesi kovaan ääneen: "On vain yksi oikea peli!", hän kurkotti peliin kuulumattomana henkilönä Mikan selän takaa ja siirsi nappuloita 10-6 ja 5-4. Magrielin siirto oli kuten arvata saattaa aivan oikein, koska Mika selviää gammonista 6-6, 5-5 ja 3-3, heittojen lisäksi myös heitolla 4-4. Mika nosti nopat ja Ismet ei heittänyt tuplia ja poisti kaksi nappulaa. Mika ravisti huolellisesti ja heitti 4-4! Eli juuri se heitto jonka Magrielin siirto teki hyväksi.

Pelin jälkeen Ismet kertoi asiasta kilpailunjohtajalle, mutta he tulivat yhdessä siihen tulokseen, että Mika tunnettuna hyvänä pelaajana toki olisi löytänyt oikean siirron ja niin ollen peli jatkui normaalisti.

Mika Mäkinen

Progressiivinen consolation

Ulkomailla monet kilpailut on pelattu progressiivisella consolla, myös Turun viikko- ja kuukausikilpailuissa on käytetty sitä. Tänä vuonna on tarkoituksena kokeilla progressiivista consoa myös muutamassa pistepörssi kilpailuissa.

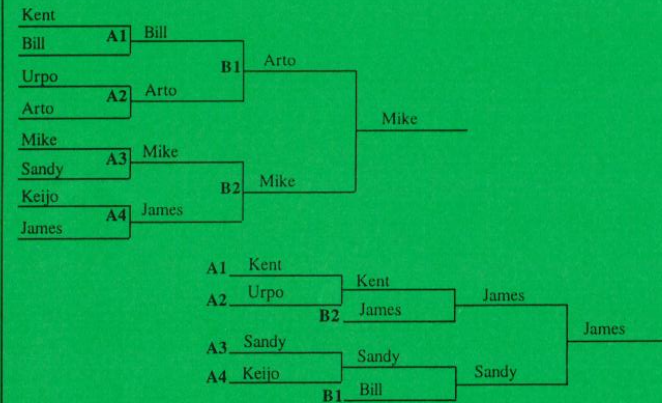
Miten sitten progressiivinen conso eroaa vanhasta jo tutuksi tulleesta consosta? Ensimmäinen suuri ero on siinä, että jos pelaaja voittaa pääsarjassa muutamia pelejä, niin ei tarvitse conson kaaviossa lähteä pohjalta, vaan pääsee kaavion alkoittamaan edenneeltä paikalta. Toinen merkittävä parannus on, että conso voi alkaa heti kun ensimmäiset pääsarja pelit on pelattu, eikä ensimmäisellä kierroksella tippuneiden tarvitse odotella tunteja conson arvontaan ja alkuun. Kolmantena parannuksena on niin kutsutun "kulminaatiopisteen" poistuminen, eli consoon pääsee mukaan kaikki muut paitsi pääsarjan finalistit. ("kulminaatiopiste" = sijoitus josta ei pääse mukaan consoon. Usein käytännössä semifinaalin hävinnyt ei ole päässyt consoon.)

Miten sitten progressiivinen conso toimii? Alla on 8:n pelaajan esimerkki pääsarjan ja conson kaaviosta. Esimerkiksi Bill ja Kent pelaavat ensimmäisellä kierroksella vastakkain ja Bill voittaa. Kent siirtyy conson kaavioon kohtaan A1. Bill pelaa toisella kierroksella Artoa vastaan ja häviää, hän siirtyy conson kaavioon kohtaan B1 ja saa Sandyn vastaan ja niin edelleen.

Alla oleva 8:n pelaajan kaavio toimii mukavasti niin, että jos häviää semifinaalissa, niin pääsee suoraan conson semifinaaliin. Suuremmissa kaavioissa asiat eivät mene ihan noin hienosti yksi yhteen, mutta kaavion perusidea on kuitenkin niissä sama kuin tässä.

Tampereella 28.2 - 2.3.1997 järjestettävät kilpailut pelataan progressiivisella consolla, kaikki joukolla tutustumaan siihen! Kutsu ki-soihin on sivulla 15.

Vasemmalla on esimerkki pääsarja kaaviosta ja alla on siihen sopiva progressiivinen consolation



Mika Mäkinen

Kilpailukalenteri:

<u>28.2.-2.3.</u>	<u>Tampere Grand Prix I 1997, Kutsu takakannessa</u>
5.3.-9.3.	Grand prix Lugano, Sveitsi
13.3.-16.3.	Ted Basset Cup, Gstaad, Sveitsi
20.3.-23.3.	St Moritz, Sveitsi
28.3.-31.3.	Nordic Wide Open, Kööpenhamina, Tanska
<u>12.4</u>	<u>Kaivuhuone Open, Ravintola Kaivuhuone, Helsinki</u>
1.5. -7.5.	EBN tournament, Almeria, Espanja
<u>16.5.-18.5.</u>	<u>Turku Open</u>
12.6.-15.6.	Ruotsin Avoimet, Malmö
7.7.-13.7.	MM-kisat, Monte Carlo

Tuulahduksia Maailmalta:

Uusi backgammon kirja ilmestynyt:

Kit Woolseylta on ilmestynyt uusi backgammonkirja New Ideas In Backgammon. Kirja sisältää paljon uutta ja ajankohtaista tietoutta backgammonista. Kirjaan on otettu 104 erilaista tilannetta, jotka huipupelaajat ovat pelanneet "väärin". Kit Woolsey esittää uudenlaiset ratkaisut ongelmiin Jellyfish-ohjelmaa hyväksi käyttäen. Kirjasta on iloa kaiken tasoisille pelaajille. Kirjaa voi tilata hintaan \$40 (+\$15 air mail shipping) osoitteesta: The Gammon Press, P. O. Box 294, Arlington, MA 02174, USA.

Shakkikellon käyttö backgammonissa:

Hitaan pelin ongelma on ollut kilpailuiden järjestäjien ainaisena ongelmana. Eräänä ratkaisuna on käytetty shakkikelloa, johon maailman johtavat backgammon-analyytikot ovat kehittäneet sääntöjä. Viime vuoden eräs merkittävimmistä ja arvostetuimmista kilpailuista World Cup V pelattiin kokonaisuudessaan shakkikellojen kanssa. Myös tammikuun puolivälissä Turkissa pelattu World Giant Jackpot pelattiin kellojen kanssa.

Mielipiteitä on luonnollisesti kellon puolesta ja vastaan. Bill Robertie pitää tämän hetkisiä sääntöjä toimivina. Ne ovat lyhyesti seuraavanlaiset:

-Pelin pituus määrää pelaajan käytettävissä olevan peliajan, esim:

9 pistettä = 55 min.

13 pistettä = 75 min.

15 pistettä = 85 min.

-Peli pelataan ainoastaan YHDELLÄ noppaparilla. Kun pelivuorossa oleva pelaaja on tehnyt siirtonsa, hän painaa shakkikellon nuppia. Tällöin siirto katsotaan tehdyksi ja toinen pelaaja saa ottaa nopat pöydältä ja heittää niitä.

-Jos pelaajan aika loppuu kesken, niin kilpailun johtaja kutsutaan paikalle ja vastustaja saa 2 pistettä. Jos peli ei pääty tähän, kilpailunjohtaja antaa pelaajalle 5 minuuttia lisäaikaa. Jos pelaajan lisäaika loppuu, kilpailun johtaja kutsutaan uudelleen paikalle ja vastustajalle lisätään 1 piste. Mikäli peli ei vielääkään pääty, niin pelaaja saa uudet 5 minuuttia lisäaikaa. Tätä toistetaan kunnes peli päättyy.

Suomen Backgammonyhdistyksen kilpailuissa tullaan mahdollisesti myöhemmin kokeilemaan kelloja. Kuitenkin siinä muodossa, että kilpailun johtaja voi määrätä jonkin yksittäisen pelin pelattavaksi shakkikellon kanssa, jos hän näkee sen tarpeelliseksi.

Vielä hieman viimevuoden pistepörssleistä

Viime lehdyksessä esitettiin Suomen pistepörssin tulokset 1996, jonka siis voitti tehopelaaja Mika Inkinen ja näin ollen pääsi koskettamaan legendaarista Phillip Morris-siirto palkintoa.

Myös muutamissa kaupungeissa on pelattu pistepörssijä vuonna 1996, joiden lopulliset top ten -tulokset tulevat tässä:

Turun kuukausikilpailut 96

1. Mika Johnsson	193
2. Matti Björk	138
3. Beso Bobokhidze	137
4. John Rizaew	137
5. Ville Leppänen	120
6. Hannu Pajunen	118
7. Antti Tuomisto	84
8. Teuvo Jelkänen	83
9. Tomi Huovinen	63
10. Jari Laine	44

Turun viikkokilpailut 96

1. Mika Johnsson	483
2. John Rizaew	410
3. Tomi Huovinen	227
4. Matti Björk	199
5. Beso Bobokhidze	160
6. Teuvo Jelkänen	155
7. Jussi Mäenalanen	124
8. Marko Taipalvesi	113
9. Gabor Maguar	71
10. JP Tyni	65

Turun pistepörssin voittajalle John Rizaew lahjoitti upeat pokaalit.

Tampereen pistepörssi 96

1. Antti Lehmusvirta	25,5
2. Arto Katjos	18,5
3. Marko Vuori	16
3. Heikki Rantalaiho	16
5. Matti Hynninen	11,5
6. Tomi Kangasmäki	11
7. Jonne Varjoranta	10,5
7. Veli-Matti Laine	10,5
9. Mika Mäenpää	5,5
10. Tapio Palmroth	4

Pelipaikat Suomessa

Helsinki: Tiistaisin klo 18.00
Ravintola Tifani,
Lehtisaarentie 1
Lisätietoja: Mika Mäkinen
puh. 050-593 0139

Turku: Kuukauden 1. ti klo 18.00
Ravintola Teini
Uudenmaankatu 1

Muina tiistaina klo 18.00
Paronin Pub
Yliopistokatu 37
Lisätietoja Mika Johnsson
puh. (02) 236 4424

Tampere: Torstaisin klo 18.00
Ravintola Dublin
Lisätietoja Matti Hynninen

Oulu: Tiistaisin klo 18.00
Snooker Time
Lisätietoja Mika Laukkanen
puh. (08) 556 1449

Lappeenranta:
Maanantaisin klo 16.00
Ravintola Birra
Kauppakatu
Lisätietoja Tuomas Laibert
puh. (05) 416 4136

Tallinna: Lisätietoja:
Enno Pihlakas
Vabaõhukooli Tee 114
Tallinn
EE0020

Tästä eteenpäin on tarkoitus julkaista tässä lehdyksessä palstaa, jossa on eri kaupunkien pistepörssit. Tässä on tietysti edellytyksenä, että ne toimitetaan Mika Mäkiselle esim. kilpailuiden yhteydessä tai sähköpostitse, yhteystiedot ensimmäisellä aukeamalla.



Kilpailukutsu:
Tampere Grand
Prix I 28.2.-
3.2.1997

ARCTIA HOTEL ROSENDAHL
Pyynikintie 13
33230 TAMPERE
Puh. (03) 244 1111
Telefax (03) 233 375
Telex (03) 224 30

&

SUOMEN BACKGAMMONYHDISTYS
Järjestävät:

TAMPERE GRAND PRIX I

28.2. - 2.3.1997

Kilpailu ohjelma:

PE 28.2. 19.30	Warm up	
LA 1.3. 12.00 - 13.00	Ilmoittautuminen	
13.00	Pääsarja alkaa	
13.15	Aloittelijoiden sarja alkaa	
	Progressiivinen Consolation alkaa	
noin 18.00	heti kun ensimmäiset ottelut päättyvät	Superjackpot alkaa
SU 2.3. 13.00	Finaalit (kaikki sarjat)	
13.00	Last Chance	
noin 17.00	Palkintojen jako	

Kilpailumaksut:

Pääsarja	300,- (sisältää consolationin)
Aloittelijat	100,-
Superjackpot	päätetään paikan päällä
Rekisteröinti maksu	50,- (ei jäseniltä eikä aloittelijoiden sarjassa pelaavilta)

Kilpailun johtaja: Mika Mäkinen

Hotelli Rosendahlin majoitustarjous: 1HH 380,-/vrk, 2HH 390,-/vrk
Hinnat sisältävät aamiaisen, aamusaunan ja aamu-uinnin.

Varaukset suoraan hotellilta, yhteystiedot yllä. Varatessasi mainitse "backgammon" saadaksesi tarjoushinnan.

HUOMIO: Tampere Grand Prix pelataan PROGRESSIIVISELLA CONSOLATIONILLA, katso sivu 10.

“Ainoastaan kerran koko sinä iltana, koko pelin aikana, pelko lävisti sisimpäni kylmänä viimana ja heijastui vavahteluna käsissä ja jaloissa. Kauhistuneena ymmärsin silmänräpäyksessä, mitä merkitsi minulle häviö!”



-Dostojevski
Pelurit