

EUROPESE BACKGAMMON FEDERATIE

Toernooiregels

Editie 1.3 (EUBGF) – Augustus 2015

Nederlandse vertaling :
Belgische Backgammon Federatie BGFed.be vzw

juni 2016

Commentaren, vragen of suggesties over de originele regels : info@eubgf.eu
Bemerkingen i.v.m. deze vertaling : bgleuven@gmail.com

1. FATSOENSREGELS

1.1 INTERPRETATIE EN RIJKWEIDTE

Deze toernooiregels (de "Regels") zoals goedgekeurd door de BGFED (de "Federatie") kunnen van tijd tot tijd worden gewijzigd of aangepast, zijn van toepassing op alle toernooien gesanctioneerd of anderszins goedgekeurd door de Federatie (een "toernooi" en samen of in het algemeen "de toernooien") en geen andere dan deze regels kunnen worden gebruikt.

De regels zijn een verklaring van algemeen aanvaarde beginselen van de "best practices" ter bevordering van het plezier van toernooibackgammon van alle deelnemers. Echter, de regels zijn niet bedoeld om alle mogelijke situaties aan te kunnen die zich mogelijk voordoen in de loop van een toernooi en deze regels vervangen dus niet het oordeel en de discretie van de Toernooileiding om de meest geschikte oplossing voor elk probleem te vinden

Elke verwijzing naar het mannelijke geslacht moet gelezen worden als een algemene verwijzing. Verwijzingen naar spelers of tegenstanders zijn ook m.m. van toepassing op teams waar dat van toepassing is.

1.2 ETIQUETTE

(i) ALGEMEEN - Van de Toernooileiding en spelers wordt verwacht dat zij zich in de geest van het spel gedragen, dat wil zeggen dat zij genereuze sportiviteit, eerlijk en attent gedrag ten toon spreiden.

(ii) HET BEHANDELEN VAN HET MATERIEEL - Spelers moeten het spelmaterieel netjes behandelen.

(iii) SANCTIES - Een speler die in strijd met paragraaf 1.2, onderafdelingen (i) tot (ii) handelt kan gediskwalificeerd worden en uitgesloten worden van het toernooi. In uitzonderlijke gevallen kan de speler tijdelijk worden uitgesloten van toekomstige toernooien. Een Toernooileider die in strijd met paragraaf 1.2 (i) handelt kan zijn status verliezen als die van door de Federatie goedgekeurde toernooileider.

1.3 STAF

(i) TOERNOOILEIDERS – toernooien dienen te worden begeleid door één of meer ervaren, onpartijdige toernooileiders. Verwijzingen naar de toernooileiding wordt geacht, waar van toepassing, ook van toepassing te zijn op al zulke toernooileiders.

(ii) GESCHILLENCOMMISSIE - Een geschillencommissie dient zo nodig te worden bijeengeroepen krachtens artikelen 5.1 en 5.2. Indien op grond gevormd van 5.1 zal de geschillencommissie uit drie of vijf deskundige en onpartijdige personen bestaan die direct beschikbaar zijn, gezamenlijk gekozen door de spelers in het geschil. Indien gevormd op grond van 5.2 zal de geschillencommissie bestaan uit drie of vijf deskundige en onpartijdige personen die direct beschikbaar zijn en door de Toernooileiding zijn gekozen naar haar goeddunken. Een aan het toernooi verbonden Toernooileider kan geen lid zijn van de geschillencommissie.

(iii) MONITORS - De Toernooileiding kan op eigen initiatief of op verzoek van een speler, een monitor benoemen voor welke wedstrijd ook. De monitor heeft de bevoegdheid om de aandacht te vestigen op illegale handelingen en de spelers te beschermen tegen oneerlijke of twijfelachtige gedragingen. De Toernooileiding heeft het recht een vergoeding te eisen van de speler die om een monitor heeft gevraagd, of anders van alle betrokken spelers, wanneer een dergelijke monitor is benoemd.

1.4 REGISTRATIE

(i) GOEDKEURING – Alle spelers die zich aanmelden voor een toernooi moeten worden goedgekeurd door de Toernooileiding. Een speler kan worden uitgesloten naar het goeddunken van de Toernooileiding en in geval van een dergelijke beslissing wordt aan de betrokken speler uitleg verstrekt.

(ii) OVERPLAATSING NAAR HOGERE FLIGHTS - In toernooien met meer dan één flight, mag een speler, naar het goeddunken van de Toernooileiding worden uitgesloten van een lagere flight en een plaats in een hogere worden aangeboden.

(iii) RAPPORTERING – Wanneer de Toernooileiding een speler toegang weigert tot een toernooi in overeenstemming met artikel 1.4, lid (i), of een speler in een hogere flight plaatst in overeenstemming met artikel 1.4, lid (ii), moet dit feit zo spoedig als redelijkerwijs mogelijk na de voltooiing van het toernooi worden gemeld aan de Federatie. Dit rapport moet de redenen voor de uitspraak uitleggen.

1.5 OFFICIËLE TALEN

De officiële talen (de "officiële talen") van Toernooien zijn Engels, en elke officiële of dominante taal van het land waar het toernooi plaatsvindt. Wanneer een wedstrijd aan de gang is, is het spelers en toeschouwers niet toegestaan in een andere dan de officiële talen te spreken. Herhaaldelijke overtredingen door een speler of een toeschouwer in strijd met deze bepaling kan in de eerste plaats resulteren in een waarschuwing, en vervolgens in sanctiepunten, diskwalificatie of uitsluiting van het toernooi.

Voor alle duidelijkheid: ondanks het bovenstaande, is het spelers in een team toegestaan om met elkaar te spreken in een andere dan de officiële talen taal.

1.6 TOESCHOUWERS

(i) ALGEMEEN - Toeschouwers moeten toernooibackgammon stil en zo weinig opvallend als redelijkerwijs mogelijk toekijken. Toeschouwers mogen geen aandacht vestigen op fouten of illegale acties in een spel, noch commentaar leveren, waaronder vragen stellen aangaande de matchscore. Een toeschouwer kan echter discreet de Toernooileiding waarschuwen om

op mogelijke problemen te wijzen waaronder, maar niet beperkt tot, valsspelen, het door de klok gaan van een speler, fouten met betrekking tot de klok activering ingevolge artikel 4.3, lid (iv); en fouten met betrekking tot de cube op grond artikel 4.4 lid (iv), (vi), (vii) of (viii).

(ii) SIGNALLEN EN ANDERE VORMEN HULP - Terwijl een wedstrijd aan de gang is, is het de toeschouwers niet toegestaan om de spelers signalen te geven of op welke manier ook te helpen.

(iii) SANCTIES - inbreuk van paragraaf 1.6, lid (i) - (ii) kan leiden tot verwijdering van de betrokken toeschouwers. In uitzonderlijke omstandigheden kunnen toeschouwers tijdelijk of definitief uitgesloten worden van deelname aan toekomstige toernooien.

(iv) VERZOEKEN - Een speler mag een verzoek indienen aan de Toernooileiding met een ondersteunende toelichting om één of meer toeschouwers uit te sluiten van het kijken naar diens wedstrijd.

(v) RAPPORTERING – Wanneer de Toernooileiding een toeschouwer sanctioneert volgens artikel 1.6, lid (iii), moet dat feit zo spoedig als redelijkerwijs mogelijk na de voltooiing van het toernooi worden gemeld aan de Federatie. Het rapport moet de redenen voor de uitspraak uitleggen.

1.7 ALGEMEEN, OPNAMES, STREAMING, KOPTELEFOONS, MOBIELE TELEFOONS, SIGNALLEN EN ANDERE VORMEN VAN HULP VAN BUITENAF

(i) ALGEMEEN - Terwijl een wedstrijd aan de gang is, is het een speler niet toegestaan elektronische instrumenten, mechanische instrumenten, schrijfinstrumenten of andere middelen te gebruiken, anders dan die nodig zijn voor het bijhouden van de score.

(ii) OPNAMES EN STREAMING – Voor het opnemen of streamen (of beide) van hele matches of delen daarvan waaronder individuele posities mag een speler met toestemming van zijn tegenstander elke middel gebruiken dat hij nodig en passend acht waaronder position cards, computer, video- of camera-uitrusting (gsm of anders). Zo'n toestemming mag hem niet onredelijk geweigerd worden. De Toernooileiding mag een dergelijke acceptatie op elk moment intrekken. In wedstrijden gespeeld zonder het gebruik van een wedstrijdklok, moet het opnemen van een positie worden uitgevoerd na het einde van de beurt van de speler. In wedstrijden gespeeld met een wedstrijdklok, moet het opnemen positie worden ondernomen gedurende de eigen tijd van de speler of tussen games.

(iii) KOPTELEFOONS - Terwijl een wedstrijd aan de gang is, is het een speler toegestaan om een koptelefoon te gebruiken als de tegenstander dat accepteert. Zo'n toestemming mag hem niet onredelijk geweigerd worden. De Toernooileiding mag een dergelijke toestemming op elk moment intrekken.

(iv) MOBIELE TELEFOONS - Terwijl een wedstrijd aan de gang is het, afgezien van een pauze of voor op te nemen zoals hierboven vermeld, een speler niet toegestaan om een mobiele telefoon te gebruiken, tenzij de tegenstander dit voor elke gebruik opnieuw accepteert. De Toernooileiding mag een dergelijke toestemming op elk moment intrekken.

(v) SIGNALLEN EN ANDERE VORMEN VAN HULP VAN BUITENAF - Wanneer een wedstrijd aan de gang is, is het de spelers niet toegestaan om signalen of hulp in enige vorm van toeschouwers te ontvangen.

(vi) SANCTIES - Elke overtreding van artikel 1.7, lid (i) tot (v) kan resulteren in een waarschuwing, sanctiepunten, diskwalificatie of verwijdering van de betrokken speler. In

uitzonderlijke omstandigheden kan een speler tijdelijk of permanent worden uitgesloten van de toekomstige deelname aan toernooien.

(vii) VERZOEKEN – een speler mag de Toernooileiding verzoeken een monitor aan te wijzen voor de rest van de wedstrijd in overeenstemming met artikel 1.3, lid (iii).

(viii) RAPPORTERING - Als een Toernooileiding een speler diskwalificeert of verwijdert in overeenstemming met artikel 1.7, lid (v), moet dat feit zo spoedig als redelijkerwijs mogelijk na de voltooiing van het toernooi gemeld worden bij de Federatie. Het rapport moet de redenen voor de uitspraak uitleggen.

2. VERORDENINGEN

2.1 TOERNOOIRUIMTE

Alle wedstrijden worden gespeeld in de door de Toernooileiding aangewezen toernooiruimte. Elke speler kan er op aandringen dat de match in een rookvrije omgeving wordt gespeeld.

2.2 STARTTIJDEN EN PAUZES

(i) STARTTIJDEN - Alle wedstrijden moeten beginnen op de geplande tijdstippen of zoals anders aangegeven door de Toernooileiding.

(ii) PAUZES - Een speler heeft recht op een aantal pauzes van 5 minuten: In wedstrijden tot en met 15 punten: één pauze. In wedstrijden van meer dan 15 punten: twee pauzes.

Pauzes mogen enkel worden begonnen tussen de games. Twee of meer pauzes mogen achtereenvolgens worden genomen. Dit kan worden gedaan door één speler die zijn beide pauzes aaneensluit of door twee spelers die hun pauzes aaneensluiten. Elke gelegenheid waarbij een speler de speeltafel verlaat wordt beschouwd als een pauze, tenzij dit een noodzakelijk onderdeel van het spel is. Bij het spelen van best-of-three matches, zijn pauzes alleen toegestaan tussen matches.

(iii) UITZONDERINGEN - In bepaalde omstandigheden kan de Toernooileiding een uitzondering maken op paragraaf 2.2, lid (i) tot (ii) indien de omstandigheden van één of beide spelers dit wenselijk maakt, of als de wedstrijd van bijzondere betekenis geacht wordt kan een alternatieve tijd- en pauzestructuur voor een match of toernooi van toepassing worden verklaard.

(iv) SANCTIES - Elke overtreding van de regels voor de starttijden en pauzes resulteren in sanctiepunten. Als een speler niet aanwezig is en 5 minuten na de starttijd of na het einde van de toegestane pauze nog niet begonnen is met de wedstrijd kan één sanctiepunt toegekend. Vervolgens wordt een verdere sanctiepunt toegekend voor elke volgende vijf minuten vertraging. Als een speler meer sanctiepunten heeft ontvangen dan de helft van de lengte van de wedstrijd, wordt die speler geacht de wedstrijd te hebben gewonnen.

2.3 LANGZAAM SPELEN

(i) SANCTIES - indien de Toernooileiding van oordeel is dat een wedstrijd op een onredelijk laag tempo gespeeld wordt, kan hij op elk gewenst moment één of beide van de volgende sancties opleggen:

(A) een waarschuwing dat als het langzame spel voort duurt sanctiepunten worden toegekend; of

(B) het opleggen dat de rest van de match gespeeld zal worden met behulp van een wedstrijdklok. Zie paragraaf 3.5, lid (vi).

(ii) VERZOEKEN - Een speler kan de Toernooileiding verzoeken de rest van de wedstrijd met behulp van een wedstrijdklok te spelen, of om een monitor aan te stellen om de wedstrijd te observeren.

2.4 WILLEKEURIGE EN GELDIGE DOBBELSTEENWORPEN

(I) SANCTIES - Als de Toernooileiding concludeert dat een speler in strijd met artikel 4.1, lid (i) of artikel 4.1, lid (iv) (a) handelt, kan hij besluiten dat de rest van de match met een bafflebox gespeeld wordt.

(ii) VERZOEKEN - Een speler kan de Toernooileiding verzoeken de rest van de wedstrijd met een bafflebox te spelen mits een bafflebox beschikbaar is of om een monitor aan te stellen.

3. VOORBEREIDING

3.1 BORD

Onder voorbehoud van beschikbaarheid, kan een speler erop aandringen dat het bord, wanneer opengeklapt, ten minste 44 cm bij 55 cm groot is en ten hoogste 66 cm bij 88 cm. Als een dergelijk bord alleen beschikbaar is nadat de wedstrijd is begonnen, kan een speler erop aandringen dat het bord op dat moment wordt vervangen. Het bord mag alleen worden vervangen tussen games.

Alle dobbelstenen en cubes niet in gebruik tijdens de match moeten worden verwijderd van het bord voor het begin van de match.

3.2 BEKERS

Onder voorbehoud van beschikbaarheid mag een speler aandringen op het spelen met bekeraars met een inwendige lip in plaats van bekeraars zonder een dergelijke eigenschap. Als die bij de start van een wedstrijd niet beschikbaar zijn, mag een speler erop aandringen dat de bekeraars in gebruik zo snel worden vervangen als beschikbaar, zelfs als dit tijdens een game zou gebeuren.

3.3 DOBBELSTENEN

(i) ALGEMEEN - mits beschikbaar kan een speler aandringen op het gebruik van precisiedobbelstenen in plaats van andere. Als precisiedobbelstenen niet beschikbaar zijn bij de start van een match mag een speler erop aandringen dat de dobbelstenen gebruikt worden zodra die beschikbaar komen zelfs als dit tijdens een game zou gebeuren.

(ii) BIJ WEDSTRIJDEN GESPEELD ZONDER HET GEBRUIK VAN EEN WEDSTRIJDKLOK - De spelers moeten vier dobbelstenen kiezen. Deze moeten de gehele wedstrijd gebruikt worden, met uitzondering van de situaties zoals beschreven in artikel 3.3, lid (i) en artikel 3.7, lid (i). Elke speler moet gebruik maken van twee dobbelstenen.

(iii) BIJ WEDSTRIJDEN GESPEELD MET HET GEBRUIK VAN EEN WEDSTRIJDKLOK - De spelers moeten vier dobbelstenen uitkiezen. Deze moeten worden de gehele wedstrijd gebruikt worden, met uitzondering van de situaties zoals beschreven in artikel 3.3, lid (i) en artikel 3.7, lid (i). Slechts twee dobbelstenen zijn in gebruik in elke game. Er moeten echter wel vier dobbelstenen zijn op het bord, zodat een wisseling van dobbelstenen mogelijk is.

3.4 Bafflebox

(i) SITUATIES - Het gebruik van een bafflebox kan een optie, een voorkeur, een verplichting zijn, of worden opgelegd:

(a) OPTIE. In elk toernooi mogen de spelers ervoor kiezen om de wedstrijd te spelen met behulp van een bafflebox als ze het daarover eens zijn;

(b) VOORKEUR. Als het in de toernooi-informatie aangekondigd staat dat er een voorkeur is voor het spelen met baffleboxes (voor het hele toernooi of een deel daarvan) dan wordt er met bafflebox gespeeld als één speler erop aandringt;

(c) VERPLICHTING. Spelers zijn verplicht om de wedstrijd te spelen met behulp van een bafflebox, als het in de toernooi-informatie aangekondigd staat dat het toernooi, of een deel daarvan, wordt gehouden met de verplichting om baffleboxes te gebruiken; en

(d) HET OPLEGGEN. In een toernooi kan het spelers opgelegd worden om het restant van de wedstrijd te spelen met behulp van een bafflebox, als er één beschikbaar is en de Toernooileiding hiertoe besluit in overeenstemming met artikel 2.4, lid (i)

(ii) UITZONDERINGEN - In bepaalde omstandigheden kan de Toernooileiding een uitzondering maken op paragraaf 3.4, lid (i) (b) en (c), indien bijzondere omstandigheden voor één of beide spelers een dergelijke uitzondering rechtvaardigen.

(iii) DE CONSTRUCTIE EN GOEDKEURING - De bafflebox moet correct worden opgebouwd. Als een speler om goedkeuring van de bafflebox door de Toernooileiding vraagt moet de bafflebox voor het begin van de wedstrijd worden goedgekeurd.

(iv) PLAATSING – Wanneer een bafflebox in gebruik is, moet deze worden geplaatst tegenover de thuisborden van de beide spelers.

3.5 WEDSTRIJDKLOKKEN

(i) SITUATIES - Het gebruik van een wedstrijdklok kan een optie, een voorkeur, een verplichting zijn, of worden opgelegd:

(a) OPTIE. In elk toernooi mogen de spelers ervoor kiezen om de wedstrijd te spelen met behulp van een wedstrijdklok als ze het daarover eens zijn;

(b) VOORKEUR. Als het in de toernooi-informatie aangekondigd staat dat er een voorkeur is voor het spelen met wedstrijdklokken (voor het hele toernooi of een deel daarvan) dan wordt er met wedstrijdklok gespeeld als één speler erop aandringt;

(c) VERPLICHTING. Spelers zijn verplicht om de wedstrijd te spelen met behulp van een wedstrijdklok, als het in de toernooi-informatie aangekondigd staat dat het toernooi, of een deel daarvan, wordt gehouden met de verplichting om wedstrijdklokken te gebruiken; en

(d) HET OPLEGGEN. In een toernooi kan het spelers opgelegd worden om het restant van de wedstrijd te spelen met behulp van een wedstrijdklok, als er één beschikbaar is en de Toernooileiding hiertoe besluit in overeenstemming met artikel 2.3.

(e) DE TOERNOOILEIDING KAN TE ALLEN TIJDE VERZOEKEN DAT EEN WEDSTRIJD WORDT GESPEELD MET BEHULP VAN EEN WEDSTRIJDKLOK mits er een wedstrijdklok beschikbaar is.

(ii) UITZONDERINGEN - In bepaalde omstandigheden kan de Toernooileiding een uitzondering te maken op artikel 3.5, lid (i) (b) en (c), indien de bijzonder omstandigheden ten aanzien van één of beide spelers dit rechtvaardigen.

(iii) KLAARZETTEN EN GOEDKEURING - De wedstrijdklok moet goed worden klaargezet. Als een speler om goedkeuring van de wedstrijdklok door de Toernooileiding vraagt moet de wedstrijdklok voor het begin van de wedstrijd worden goedgekeurd.

(iv) PLAATSING - Als een wedstrijdklok in gebruik is, moet deze bij aan de kant van de thuisborden van de beide spelers geplaatst worden.

(v) WEDSTRIJDKLOKSETTINGS – Bij alle wedstrijden gespeeld met behulp van wedstrijdklokken moet de vertragingstijdmethode die bekend staat als 'Simple Delay' gebruikt worden. Voor alle duidelijkheid: elke speler wordt een gespecificeerde tijd per wedstrijdpoint toegewezen. In aanvulling op deze tijd heeft elke speler beschikking over een bepaalde tijd per zet voordat die eerstgenoemde tijd wordt gebruikt (vertragingstijd). De vertragingstijd kan niet opgespaard worden. In standaard singles matches is de wedstrijdtijd twee (2) minuten per wedstrijdpoint en de vertragingstijd is twaalf (12) seconden, of anders zoals aangegeven door de Toernooileiding. Voor dubbelspel en andere niet-standaard matches specificeert de Toernooileiding de wedstrijdkloksettings.

(vi) CONTROLE VAN DE TIJD - In een wedstrijd gespeeld met behulp van wedstrijdklokken in situaties als bedoeld in artikel 3.5, lid (i) e wordt iedere speler een bepaald aantal minuten toegewezen, afhankelijk van de lengte van de match. Het aantal minuten toegewezen wordt berekend als $((RA + RB) / 2) * \text{wedstrijdtijd}$, waarbij RA het aantal punten is dat nodig is voor speler A om de wedstrijd te winnen en RB het aantal punten is dat nodig is voor speler B om de wedstrijd te winnen. 3.6 Voorkeuren

INDIEN NODIG, als de spelers het niet eens zijn over zaken als stoelen, richting van het spel, wedstrijdklok, bafflebox, de keuze van het bord of dobbelstenen, dan wordt de keuze daarvoor bepaald door de rol van de dobbelstenen, of anderszins in overeenstemming met wat vóór het begin van de wedstrijd is overeengekomen door de betrokken partijen.

3.7 WIJZIGING VAN HET MATERIEEL

(i) IN HET ALGEMEEN - De Toernooileiding kan materieel op elk gewenst moment vervangen. Het is de spelers alleen toegestaan om het materieel in gebruik in een wedstrijd aan de gang te vervangen als de apparatuur defect is of in overeenstemming zijn of aan de bepalingen van paragraaf 3.1, paragraaf 3.2 of paragraaf 3.3, lid (i).

(ii) VOORAL VOOR WEDSTRIJDKLOKKEN - Een wedstrijdklok met manifeste problemen moeten onmiddellijk worden vervangen. De Toernooileiding stelt de tijd op de vervangende wedstrijdklok in volgens zijn beste inschatting.

3.8 BORD, STREAMING EN OPNAMES

De Toernooileiding kan, naar eigen goeddunken, en in elke combinatie, eisen dat een wedstrijd op een bepaald bord gespeeld wordt, online gestreamd wordt, opgenomen wordt door middel van een schriftelijke notatie of gefilmd wordt. Tegen een dergelijk besluit kan geen beroep worden aangetekend. Voor alle duidelijkheid: zo'n opname wordt beschikbaar gesteld door de Toernooileiding of de Federatie op een wijze te bepalen naar eigen goeddunken.

4. HET SPEL

4.1 DOBBELSTENEN EN DOBBELSTEENWORPEN

(i) WILLEKEURIGE DOBBELSTENEN - Het gebruik van dobbelstenen is een middel om willekeurige getallen van 1 tot 6 te verkrijgen. Elk ander gebruik van de dobbelstenen is een schending van de regels en de geest van backgammon.

(ii) OMGAAN MET DE DOBBELSTENEN – de dobbelstenen mogen niet worden aangeraakt, terwijl ze bewegen. De dobbelstenen worden geacht "live" te zijn zolang de beurt niet

voltooid is. Indien nodig echter mag een speler zijn eigen dobbelstenen verschuiven over het oppervlak van het bord om ruimte te maken voor het verplaatsen van de checkers.

(iii) WISSELING VAN DOBBELSTENEN - Een speler kan voor het begin van elke game in een match eisen dat de dobbelstenen bij elkaar genomen worden in een [cup → beker] beker. In dat geval schudt de eisende speler de beker en rolt de vier dobbelstenen. De spelers kiezen er om beurten één, beginnend met de tegenstander van de eisende speler.

(iv) GELDIG ROLLS - In het algemeen moeten alle worpen worden gedaan aan de rechterkant van de balk.

(a) In wedstrijden gespeeld zonder een bafflebox, bestaat een geldige worp uit het krachtig maar niet overdreven schudden van de dobbelstenen in de beker, gevolgd door een worp uit de beker over het speelveld van het bord. Als de dobbelstenen worden gerold, mogen ze de hand van de speler niet raken en de beker mag het bord niet raken. De dobbelstenen moeten vrij rollen en plat tot stilstand komen op het speelveld van het bord rechts van de balk. Indien dit niet het geval is, is de rol ongeldig en moet hij worden herhaald. Als de tegenstander zijn toestemming geeft, kan er links van de balk gerold worden. Toestemming om aan de linkerkant te worpen eindigt als de tegenstander zijn goedkeuring intrekt, als de speler zelf aan de rechterkant rolt, of bij het beëindigen van de game.

Voor alle duidelijkheid: als een dobbelsteen niet helemaal horizontaal ligt uitsluitend vanwege een oneffenheid van het bord, is de worp desalniettemin correct.

(b) In wedstrijden gespeeld met een bafflebox, bestaat een geldige worp uit het laten vallen uit de hand of beker van de dobbelstenen in de bafflebox zodanig dat de dobbelstenen horizontaal tot rust komen op het oppervlak van de bord aan de kant van de bafflebox. Indien dit niet het geval is, wordt de rol als ongeldig beschouwd en moet hij worden herhaald.

Voor alle duidelijkheid: als een dobbelsteen niet helemaal horizontaal ligt uitsluitend vanwege een oneffenheid van het bord, is de worp desalniettemin correct.

(v) VOORBARIGE HANDELING

(a) Als een speler de dobbelstenen gooit voordat zijn tegenstander zijn beurt heeft voltooid, moet de uitkomst gerespecteerd worden.

(b) In wedstrijden met wedstrijdklok gespeeld: als de tegenstander de dobbelstenen pakt voordat de speler zijn beurt beëindigd heeft, dan mag de speler de wedstrijdklok stil zetten en zijn beurt voltooien. Pas bij het einde van zijn beurt wordt de klok weer geactiveerd. De tegenstander verbeurt de delaytime in zijn beurt. In dit geval moet de speler de Toernooileiding vragen om de tijdsanctie te effectueren, tenzij beide spelers het erover eens zijn. Bij zijn volgende beurt, moet de tegenstander wachten tot zijn vertragingstijd verstreken is voordat hij met zijn worp begint.

(vi) EINDE VAN DE BEURT

(a) In wedstrijden zonder wedstrijdklok gespeeld beëindigt een speler zijn beurt door het oppakken van één of beide dobbelstenen.

(b) In wedstrijden met wedstrijdklok gespeeld eindigt een speler zijn beurt door de tijd van zijn tegenstander te activeren. Als zijn tegenstander niet in staat is een legale zet of dubbel te doen, moet de speler desalniettemin zijn beurt beëindigen door de tijd van zijn tegenstander te activeren en vervolgens wachten tot zijn tegenstander de tijd van de speler opnieuw activeert.

4.2 CHECKERS EN ZETTEN

(i) ZETTEN - Spelers moeten hun zetten duidelijk maken en mogen slechts één hand gebruiken om de checkers te bewegen. Checkers op de balk moeten opnieuw op het bord worden ingevoerd in het spel vóór alle andere checkers kunnen worden bewogen. Herhaaldelijke overtredingen door een speler in strijd met deze bepaling kan eerst resulteren in een waarschuwing, en vervolgens in sanctiepunten.

(ii) OMGAAN MET DE CHECKERS - Een speler mag noch zijn eigen noch zijn tegenstander's checkers aanraken tijdens de beurt van zijn tegenstander. Checkers die geslagen zijn moeten op de balk blijven totdat zij opnieuw legaal in het spel zijn ingevoerd. Checkers die afgehaald zijn moeten buiten het speelveld gehouden worden tot het einde van de game. Herhaaldelijke overtredingen door een speler in strijd met deze bepaling kan eerst resulteren in een waarschuwing, en vervolgens in sanctiepunten.

(iii) ILLEGALE ZETTEN.

(a) Als een illegale zet wordt opgemerkt door één van de twee spelers voordat de tegenstander een geldige worp gedaan heeft of dubbel aangeboden heeft, moet die zet worden gecorrigeerd. Alleen de spelers, de Toernooileiding en eventuele officiële wedstrijdmonitoren zijn verplicht te wijzen op een illegale zet, tenzij de spelers duidelijk de intentie hebben aangegeven aan toeschouwers inclusief wedstrijdnoteerders. Een illegale zet is onomkeerbaar zodra de tegenstander een geldige rol heeft gedaan of een geldige dubbel heeft aangeboden.

(b) HERROEPEN VAN ILLEGALE ZETTEN IN WEDSTRIJDEN GESPEELD ZONDER WEDSTRIJDKLOK. De eis voor het ongedaan maken gebeurt door de presentatie van dat feit aan de tegenstander. Zodra de tegenstander dat feit heeft geaccepteerd, moeten de dobbelstenen terug worden gelegd op hun oorspronkelijke waarde en moet de zet correct worden gespeeld.

(c) HERROEPEN VAN ILLEGALE ZETTEN IN WEDSTRIJDEN GESPEELD MET EEN WEDSTRIJDKLOK – De eis voor het ongedaan maken van een illegale zet wordt gedaan door de wedstrijdklok stil te zetten en de feiten te presenteren. Zodra de tegenstander het feit heeft geaccepteerd, moet de tijd van de tegenstander worden herstart op de wedstrijdklok. Pas wanneer de vertragingstijd is uitgeput, kan de tegenstander een legale zet te maken.

(d) HERHAALDE ILLEGALE ZETTEN maken kan eerst resulteren in een waarschuwing, en vervolgens in sanctiepunten.

(iv) FOUTEN IN DE UITGANGSPOSITIE - Als er een fout in de uitgangspositie wordt opgemerkt na het begin van de tweede beurt van de speler die is begonnen door het maken van een geldige rol of het aanbieden van een geldig dubbel, is de uitgangspositie in weerwil van de fout geldig. Als er een fout in de uitgangspositie wordt opgemerkt voor het begin van de tweede beurt van de speler die is begonnen door het maken van een geldige rol of het aanbieden van een geldig dubbel, dan moet de startpositie worden gecorrigeerd in overeenstemming met de juiste uitgangspositie.

Voor alle duidelijkheid, een speler die met minder dan 15 checkers begonnen is kan desalniettemin een gammon of backgammon verliezen.

(v) CHECKER SHUFFLING - Spelers mogen niet op een ongecontroleerde manier, hun checkers heen en weer schuiven over de breedte van het bord om nieuwe posities te proberen. Herhaaldelijke overtredingen door een speler in strijd met deze bepaling kan eerst resulteren in een waarschuwing, en vervolgens in sanctiepunten.

4.3 WEDSTRIJDKLOK

(i) behandeling van de wedstrijd klok - Tijdens een spel, moeten de spelers de wedstrijd klok activeren met dezelfde hand gebruikt voor het verplaatsen van de checkers. Herhaaldelijke overtredingen door een speler in strijd met deze bepaling kan eerst resulteren in een waarschuwing, en vervolgens in sanctiepunten.

(ii) het stoppen van de wedstrijd klok – het stoppen van de wedstrijd klok is alleen toegestaan in de volgende zeven situaties:

- (a) Als een game tot het eind is gespeeld;
- (b) Tijdens de pauzes. Als één of beide spelers de speeltafel verlaten, moeten beide spelers de tijd op hun scorecards noteren. Als de spelers de tijd niet genoteerd hebben en tijdens de pauze de klok geactiveerd is geweest, moet de Toernooileiding meteen gewaarschuwd worden. De Toernooileiding moet dan de wedstrijd klok naar zijn beste inschatting instellen;
- (c) Wanneer het Toernooileiding wordt geroepen of wanneer de Toernooileiding daarom vraagt;
- (d) Als een speler de dobbelstenen opgeraapt heeft voordat zijn tegenstander zijn beurt beëindigd heeft in overeenstemming paragraaf 4.1, lid (v) (b);
- (e) Als een speler de dobbelstenen heeft opgepakt en de tijd van zijn tegenstander geactiveerd heeft;
- (f) Wanneer een speler eist dat een illegale zet of veronderstelde illegale zet gecorrigeerd wordt in overeenstemming met artikel 4.2, lid (iii) (c); en
- (g) Wanneer een speler van mening is dat het spel voorbij is. Als zijn tegenstander het daarmee eens is, noteren de spelers het resultaat van de game en kan de volgende worden gestart. Als zijn tegenstander het er niet mee eens is, wordt de wedstrijd klok opnieuw aangezet en wordt het spel tot het einde gespeeld.

(iii) DE TIJD IS VOORBIJ – De kloktijd wordt geacht op te zijn wanneer één van de spelers of de Toernooileiding zich ervan bewust is en dat meldt. Als de tijd van één van de spelers op is, moet dit worden gemeld aan de Toernooileiding. De speler waarvan de tijd is opgeraakt heeft de wedstrijd verloren. Als de tijd van beide spelers op is en het is onmogelijk vast te stellen van welke speler de tijd het eerst is opgeraakt, dient de match verder te worden gespeeld zonder klok tenzij één van de spelers zeker gewonnen heeft (“gin is”): in dat geval wordt die speler als winnaar aangeduid.

(iv) fout bij het activeren van de klok - Wanneer een speler ziet (of wanneer het naar de mening van de Toernooileiding duidelijk is dat hij dat gezien heeft of had moeten zien) dat zijn tegenstander een fout gemaakt, zodanig dat de tijd van die tegenstander geactiveerd is zonder dat hij zich dat bewust is, dan is de speler verplicht om zijn tegenstander van het feit op de hoogte te brengen. Als hij dit niet doet, kan dit resulteren in extra speeltijd voor de tegenstander, een waarschuwing, sanctiepunten tegen deze speler, verlies van de game voor die speler, het verlies van de wedstrijd voor die speler of een verbod op toernooideelname voor die speler. In uitzonderlijke omstandigheden kan de speler tijdelijk of permanent worden uitgesloten van toekomstige toernooien.

(v) ONGELDIGE ROLLS - Niettegenstaande hetgeen hierboven vermeld is: waar een ongeldige worp plaats vindt kunnen beide spelers de klok stil zetten of de delay time opnieuw activeren om te voorkomen dat de speler die aan de beurt is benadeeld wordt. Wanneer er onenigheid bestaat over de geldigheid van de worp, kan de klok worden stilgezet door beide spelers totdat het geschil is opgelost.

4.4 CUBE

(i) HET PLAATSEN VAN DE CUBE - Het is de verantwoordelijkheid van beide spelers ervoor te zorgen dat aan het begin van elke game de cube geplaatst wordt in het midden tussen de twee spelers met de '1' of '64' naar boven. Als de cube nog niet in het midden is moeten de spelers dat alsnog doen zodra ze zich dit realiseren. Een uitzondering hierop is de Crawford game, wanneer de cube helemaal verwijderd moeten worden.

(ii) DUBBELEN - De spelers mogen de cube alleen in hun eigen beurt gebruiken. De cube mag alleen gebruikt worden voorafgaand aan een poging om de dobbelstenen te werpen, en kan dus niet worden gebruikt na een ongeldige worp. Een speler moet verdubbelen door de cube te draaien en deze op het bord plaatsen, zodat die het verdubbelingsniveau toont direct boven het vorige niveau (de fysieke handeling) en door te zeggen: "Ik verdubbel" of iets dergelijks (de verbale handeling). In wedstrijden gespeeld met behulp van een wedstrijdklok, moet de speler de tijd van zijn tegenstander activeren. Ter voorkoming van twijfel en niettegenstaande het bovenstaande, ofwel: (i) de fysieke handeling of de verbale handeling; of (ii) het tonen van het voornemen om te verdubbelen, onder meer door het bereiken van, wijzen op, aanraken of oppakken van de cube, wordt geacht een geldig dubbel zijn.

(iii) HET AANNEMEN / PASSEN VAN EEN DUBBEL - Spelers moeten in het algemeen de dubbel accepteren door de cube naar hun eigen kant van het bord te verplaatsen (de fysieke handeling) en te zeggen: "Ik neem" of iets dergelijks (de verbale handeling). De cube moet vervolgens binnen de randen van het bord, zichtbaar voor beide spelers, aan de kant van de zojuist gedubbelde speler, gezet worden. De dubbel wordt gepast door het in het midden terugleggen van de cube met 1 of 64 bovenaan (de fysieke handeling) en te zeggen: "Ik pas" of iets dergelijks (de verbale handeling). In wedstrijden gespeeld met behulp van een wedstrijdklok, moet een speler bij het aanvaarden van de cube zijn tegenstander's tijd activeren; bij het passen van de cube moet de speler ook de wedstrijdklok stopzetten. Echter en niettegenstaande het bovenstaande zal de fysieke handeling ofwel de verbale handeling op zichzelf voldoende zijn om geïnterpreteerd te moeten worden als het aannemen of passen van de dubbel.

(iv) CRAWFORD REGEL - De Crawford regel geldt voor alle wedstrijden. In de eerste wedstrijd waarin één van de spelers precies één punt verwijderd is van het winnen van de wedstrijd (de Crawford-game), mag geen van de spelers de cube gebruiken.

Voor alle duidelijkheid, een speler die ziet dat zijn tegenstander gedubbeld heeft tijdens de Crawford game moet hierop wijzen en het nalaten hiervan kan resulteren in het verlies van de wedstrijd en de mogelijke uitsluiting van de rest van het toernooi.

Als een speler verdubbelt in de Crawford game, wordt de dubbel nietig verklaard in de volgende situaties:

- (a) als het spel aan de gang is. Wanneer een dubbel nietig wordt verklaard tijdens een game die nog bezig is, wordt het spel voortgezet zonder het gebruik van de cube;
- (b) als de game is afgelopen, maar de volgende game nog niet is begonnen. Wanneer een dubbel nietig wordt verklaard tussen de games, worden scorekaarten van de spelers gecorrigeerd, zodat de punten gelijk zijn aan wat zonder de dubbel gerealiseerd zou zijn; en
- (c) als de game waarin de dubbel werd gemaakt de laatste game van de wedstrijd was. Wanneer een dubbel nietig wordt verklaard na het einde van de wedstrijd, worden scorekaarten van de spelers gecorrigeerd, zodat de punten gelijk zijn aan wat zonder de dubbel gerealiseerd zou zijn en wordt de wedstrijd hervat. De Toernooileiding is verplicht in te grijpen als hij wordt geïnformeerd dat de Crawford game gedubbeld is, zodat de dubbel nietig kan worden verklaard.

(v) VOORBARIGE HANDELING - Als een speler verdubbelt voor het einde van de beurt van de tegenstander, dan is die dubbel onomkeerbaar als die verder geldig is. De tegenstander heeft het recht zijn beurt af te maken in de kennis dat zijn tegenstander zal dubbelen.

(vi) DUBBELS NAAR EEN VERKEERD NIVEAU - Als een speler geldig verdubbelt of aanvaardt of een dubbel past, maar op een verkeerd niveau, dan is de dubbel of de aanvaarding of de pass nog steeds geldig, maar het niveau van de cube moet worden gecorrigeerd.

(vii) DUBBELEN BIJ EEN DEAD CUBE - Als een speler de cube op een niveau heeft dat voldoende is om die speler de wedstrijd te doen winnen, is de cube geacht "dead" te zijn wat betekent dat hij niet langer beschikbaar is voor verdere dubbels door deze speler. Als de speler in deze omstandigheden ten onrechte verdubbelt wordt een dergelijke verdubbeling ongeldig geacht. In dergelijke omstandigheden kan de verdubbeling in dezelfde drie situaties kunnen worden vernietigd als van toepassing zijn op de nietigverklaring van een onjuiste dubbel in de Crawford game (paragraaf 4.4, lid (iv) (a) tot (c)), met dien verstande dat de stand van de (dead) cube het aantal punten bepaalt. .

(viii) AUTOMATISCHE DUBBELS, BEAVERS EN DE JACOBY REGEL - voor alle duidelijkheid, automatische dubbels, beavers en de Jacoby regel zijn uitsluitend money game regels en zijn dus niet toegestaan in toernooibackgammon.

(ix) GESCHILLEN OVER DE HOOGTE VAN DE CUBE - de spelers moeten trachten er voortdurend voor te zorgen dat de positionering en de hoogte van de cube correct is. In geval van een geschil hierover, moet worden aangenomen dat de positie en hoogte zoals ze zijn correct zijn en is het aan de speler die dat betwist om aan te tonen dat een ander niveau correct is.

4.5 VOLTOOIING – alle games en matches moeten voltooid worden tenzij die door de pass op een cube beëindigd worden of de tijd van één van de spelers is opgeraakt (als er met wedstrijdklok wordt gespeeld). Als er geen contact meer is of het resultaat anderszins vast staat, kan een speler het verlies van een enkele overwinning, gammon of backgammon accepteren. Onder andere omstandigheden is het de spelers niet toegestaan het eens te worden over het resultaat van de punten, van een game of een match.

Alle wedstrijden worden gespeeld tot het juiste aantal punten. Schending van deze regel kan leiden tot diskwalificatie van één of beide spelers. In uitzonderlijke gevallen kunnen de spelers die betrokken zijn tijdelijk of permanent worden uitgesloten van toekomstige Federatietoernooien.

4.6 RAPPORTERING VAN DE RESULTATEN - Na het einde van de match moet de winnaar de uitslag van de wedstrijd zo spoedig mogelijk aan de Toernooileiding melden. De Toernooileiding zal het resultaat verifiëren en openbaar maken op het toernooiscorebord. Als er een onjuist resultaat is gemeld mag dat gecorrigeerd worden zolang de correctie binnen een redelijke tijd plaats vindt, zelfs als één van de spelers een volgende wedstrijd in het toernooi al begonnen is

4.7 SCOREKEEPING - Beide spelers wordt aangemoedigd de wedstrijdscore na elke game bij te houden en die aan elkaar voor te leggen. Voor aanvang van de Crawford game moeten de spelers dat feit aan elkaar mededelen. Als de spelers het daarover eens zijn is het toegestaan een scorebord te gebruiken dat de lengte van de match, de score en de Crawfordstatus toont. Scoreborden moeten gebruikt worden als de Toernooileiding daarom vraagt. De spelers moeten de score op individuele scorecards bijhouden zelfs wanneer er een scorebord in gebruik is. In geval van een geschil wordt de score-staat van de

achterlopende speler in de match geacht correct te zijn, mits die duidelijk en ondubbelzinnig is. Als er maar één speler een scorestaat bijhoudt, wordt die geacht correct te zijn in het geval van een geschil.

4.8 ONJUISTE MATCHLENGTE

Wanneer een match gespeeld en voltooid is met een verkeerde matchlengte, is het eindresultaat geldig.

In andere gevallen: een game die aan de gang is kan niet worden beïnvloed door matchlengtecorrectie maar de matchlengte moet worden gecorrigeerd aan het begin van de volgende game als dat mogelijk is. Als de match voltooid is als gevolg van een incorrecte score tijdens een game die aan de gang is, dan wordt een correctie niet mogelijk geacht en is het resultaat geldig.

Evenmin is een correctie mogelijk wanneer de correcte matchlengte korter is dan de veronderstelde en de correctie tot een voltooide match zou leiden. Onder zulke omstandigheden moet de match voltooid worden tot de veronderstelde in plaats van de correcte matchlengte.

5. GESCHILLEN

5.1 KLACHTEN

Indien een geschil ontstaat tussen de spelers, moeten ze dobbelstenen, checkers, cube, scorecards en alle andere relevante objecten op hun plaats laten en de Toernooileiding roepen om het geschil te beslechten. Als één van de spelers ook lid is van de Toernooileiding, moet een andere Toernooileider van het toernooi het geschil beslechten. Als er geen andere Toernooileider beschikbaar is, moet een geschillencommissie bijeengeroepen worden om het geschil te beslechten.

5.2 BEROEP

Tegen een beslissing van de Toernooileiding kan beroep worden aangetekend, maar zo'n beroep moet zo snel mogelijk worden aangetekend. Na zo'n beroep moet zo snel mogelijk een geschillencommissie bijeengeroepen worden en die moet zo snel mogelijk een beslissing nemen. De geschillencommissie kan, per meerderheidsbeslissing, de oorspronkelijke beslissing bevestigen, die vernietigen of een andere beslissing uitspreken.

5.3 BESCHIKBARE INFORMATIE

De Toernooileiding en/of de geschillencommissie mag alle beschikbare informatie vragen van iedereen, van wie zij dat noodzakelijk achten in hun eigen goeddunken. Een speler op enigerlei directe manier betrokken bij het geschil heeft het recht om de relevante opmerkingen te maken tegenover de Toernooileiding en/of de geschillencommissie. Toeschouwers mogen geen opmerkingen maken, behalve op verzoek van de Toernooileiding en/of de geschillencommissie.

5.4 HET RECHT OP HET RAPPORTEREN VAN OFFICIËLE BESLISSINGEN

Eenieder kan elke beslissing van de toernooileiding of de geschillencommissie aan de Federatie melden volgens een vastgestelde procedure, zodat een principe uitspraak kan worden gemaakt en een precedent kan worden vastgesteld. De Federatie kan sancties opleggen op basis van deze Toernooiregels of anderszins.

5.5 RAPPORTAGETAKEN VAN DE TOERNOOILEIDING EN DE GESCHILLENCOMMISSIE

(i) Elke beslissing in een geschil moet zo spoedig als redelijkerwijs mogelijk na afloop van het toernooi worden gerapporteerd aan de Federatie. Het rapport moet een beschrijving bevatten van de zaak in geschil en de redenen voor de uitspraak.

(ii) Alle wedstrijdresultaten moeten zo spoedig als redelijkerwijs mogelijk na afloop van het toernooi worden gemeld aan de Federatie en/of worden ingebracht in een database of een ranking systeem.