

De vigtigste regelændringer i de nye turneringsregler (2016)

Dette dokument indeholder en liste over de største og vigtigste ændringer i de nye turneringsregler, som er gældende fra 1. august 2016. Dokumentet er ment som en hjælp til at sætte sig ind i det nye regelsæt, men listen er uofficiel og ikke udtømmende, så alle opfordres til at læse de nye turneringsregler grundigt. I tilfælde af uoverensstemmelse mellem regelsættet og nedenstående, er det naturligvis regelsættet, der gælder.

§1.6 Det er blandt andet præciseret, at når tilskuere ikke må kommentere og blande sig i spillet, indebærer det også, at man ikke må spørge om matchscoren.

§1.7 Generelt er det udspecificeret mere nøjagtigt, hvad der menes med brug af hjælpemidler. Der er angivet retningslinjer for streaming og notation, og endelig er det præciseret, at brug af hovedtelefoner og anvendelse af notation ikke må nægtes af modstanderen uden rimelig grund ("acceptance not to be unreasonably withheld").

§2.2 Der er en væsentlig ændring i forhold til antal tilladte pauser. I de nye regler har hver spiller ret til én pause i kampe op til 15 point og to pauser i længere kampe. De gamle regler giver mulighed for op til fire pauser, og i fx en 17p kamp må man nu holde to pauser mod tre ifølge de gamle regler.

§3.5 En bedre og mere udførlig beskrivelse af hvordan spilleuret skal indstilles. Der er og benyttet termet 'Simple Delay' i stedet for det ukorrekte 'Bronsteintidsberegning', som står angivet i de gamle regler. I praksis er der dog ikke noget nyt i, hvordan uret indstilles. Der står også i §3.5, at Turneringsledelsen må beslutte en alternativ pause- og tidsstruktur. I danske turneringer skal dette dog naturligvis godkendes af TU, og TU mener, at en ensartet tids- og pausestruktur giver mindst forvirring og de reneste linjer.

§3.8 Hvis en kamp videooptages eller på anden måde noteres på initiativ af Turneringsledelsen, har denne samt forbundet (DBgF) ret til at publicere optagelsen og/eller den noterede kamp.

§4.1 (v)(a) Hvis en spiller ruller terningerne for tidligt, tæller slaget altid (spilleren der stadig er i gang med sin tur kan naturligvis flytte sine egne brikker eller tage sin doble-beslutning ud fra denne viden). Det er en væsentlig ændring fra de gamle regler, hvor modstanderen kan bestemme, om slaget skal slås om.

§4.1 (v)(b) I kamp med ur: Hvis spiller B løfter terningerne, før spiller A har slået på uret, pauser uret, og spiller A kan tage resten af sin tur uden tiden løber. Spiller B mister sine 12 sekunders delay i næste tur og må først foretage sig noget (doble eller rulle), når delay-tiden er løbet ud. I de gamle regler er der en tidsstraf på de 12 sekunders delay + 30 sekunders kamptid.

§4.2 (iii) Hvis et ulovligt ryk (eller anden ulovlig handling) opdages, inden modstanderen har rullet terningerne eller efterfølgende doublet (lovligt), skal dette omgøres. Et par eksempler: 1) Spiller A slår 42, men rykker 43 og slår på uret, hvorefter hun opdager fejlen og påpeger det, inden spiller B har taget terningerne. Spiller A skal rykke slaget om. 2) Spiller A har stået på baren mod lukket bord, og da der bliver åbnet igen, slår han på uret uden at rulle. Spiller B skal slå på uret igen, så A kan spille sin lovlige tur. Dette er en ændring fra de gamle regler, hvor det var op til modstanderen, om et ulovligt træk skulle gælde eller ej.

Kun spillerne, Turneringsledelsen og udpegede observatører må påpege ulovlige handlinger, medmindre begge spillere tydeligt beder andre tilskuere (herunder eventuel notatør) om det.

§4.2 (v) Spillerne må ikke "på ukontrolleret vis" flytte brikker frem og tilbage på brættet for at teste positioner. Det vil sige, at det altid skal være klart, hvilke brikker der flyttes, og hvordan positionen inden rykket ser ud, når man tester positioner. Dette er ikke reguleret i de gamle regler.

§4.3 (iii) Hvis en spillers tid løber ud, har han altid tabt. Ifølge de gamle regler har spilleren vundet, hvis han er i en såkaldt 'gin' position (hvor han ikke kan tabe uanset, hvor de resterende terninger lander eller ryk foretages). Det gælder altså ikke mere.

Paragraffen beskriver også en meget hypotetisk situation, hvor begge spilleres tid løber ud, før spillerne eller Turneringsledelsen opdager, at den enes tid er udløbet.

§4.3 (iv) Hvis spiller A burde have trykket på uret og ikke har gjort det (fx efter at have dobbelt), og spiller B opdager det eller burde have opdaget det (TL's skøn), har spiller B pligt til at sige det. Paragraffen angiver mulige sanktioner, hvis spiller B undlader. Det er ikke reguleret i de gamle regler og er selvfølgelig indført for at undgå, at nogen spekulerer i, at der kører tid af modstanderens ur ved en fejl.

§4.3 (v) Hvis en spiller slår et ugyldigt rul (fx terning på gulvet eller terning på brik), kan uret pauses (mens der ledes efter terningen) og delay-tiden kan eventuelt genstartes, hvis det vurderes passende.

§4.4 (vii) En spiller kan ikke doble en død kube. Kuben er død for spilleren, hvis kuben er på et niveau, der er nok til at vinde kampen. Fx en redobling i et post-crawford parti. Ifølge de gamle regler er der ikke noget til hinder for, at en spiller kan doble, selvom han ikke kan bruge de ekstra point.

§4.7 Som i de gamle regler opfordres der til, at begge spillere fører scoren og denne nævnes højt efter hvert parti. I de nye regler er der indført retningslinjer for, hvad der sker, hvis der alligevel er uenighed om scoren. I det tilfælde vil scoresheetet fra den spiller, der er bagud, gælde. Forudsat at denne er klar og tydelig.

§4.8 Hvis en kamp er igangsat med forkert matchlængde, skal dette rettes til korrekt matchlængde medmindre, kampen er færdigspillet (eller færdigspillet i igangværende parti), eller hvis scoren allerede er højere end den korrekte matchlængde. I begge tilfælde gælder så den ukorrekte matchlængde, som kampen blev startet ud fra. Dette er ikke reguleret i de gamle regler.

På vegne af Turneringsudvalget,
Martin Jensen (7408)