



## Turneringsregler

**Det relevante forbund i forbindelse med disse regler  
er DBgF**

**Version 1.3 (Danmark) – 1. august 2016**  
Copyright ©

**Kommentarer, spørgsmål eller forslag kan indsendes via DBgF's Turneringsudvalg på  
[tu@dbgf.dk](mailto:tu@dbgf.dk)**

<b>1. KONVENTIONEN</b> .....	3
<b>1.1 Fortolkning og omfang</b> .....	3
<b>1.2 Etikette</b> .....	3
<b>1.3 Personale</b> .....	3
<b>1.4 Tilmelding</b> .....	4
<b>1.5 Officielle sprog</b> .....	4
<b>1.6 Tilskuere</b> .....	4
<b>1.7 Generelt, optagelse, streaming, hovedtelefoner, mobiltelefoner, signalering og andre former for hjælp udefra</b> .....	5
<b>2. REGULATIVER</b> .....	5
<b>2.1 Sted</b> .....	5
<b>2.2 Starttidspunkter og pauser</b> .....	5
<b>2.3 Langsomt spil</b> .....	6
<b>2.4 Tilfældige og gyldige slag</b> .....	6
<b>3. FORBEREDELSE</b> .....	7
<b>3.1 Brættet</b> .....	7
<b>3.2 Bægre</b> .....	7
<b>3.3 Terningerne</b> .....	7
<b>3.4 Baffle box</b> .....	7
<b>3.5 Spilleure</b> .....	8
<b>3.6 Præferencer</b> .....	9
<b>3.7 Udskiftning af udstyr</b> .....	9
<b>3.8 Bræt, streaming og optagelse</b> .....	9
<b>4. SELVE SPILLET</b> .....	9
<b>4.1 Terninger og slag</b> .....	9
<b>4.2 Brikker og brikryk</b> .....	10
<b>4.3 Spilleure</b> .....	11
<b>4.4 Dobleterningen</b> .....	12
<b>4.5 Afslutning</b> .....	14
<b>4.6 Indberetning af resultater</b> .....	14
<b>4.7 Føre score</b> .....	14
<b>4.8 Forkert kamplængde</b> .....	14
<b>5. TVISTER</b> .....	15
<b>5.1 Klager</b> .....	15
<b>5.2 Appeller</b> .....	15
<b>5.3 Tilgængelige oplysninger</b> .....	15
<b>5.4 Indberetningsrettigheder efter officielle afgørelser</b> .....	15
<b>5.5 Turneringslederens og turneringskomitéens indberetningspligt</b> .....	15

# 1. KONVENTIONEN

## 1.1 Fortolkning og omfang

Disse turneringsregler ("**reglerne**"), som er godkendt af det relevante forbund ("**forbundet**") og kan ændres eller tilpasses fra tid til anden, gælder for alle turneringer, der sanktioneres eller på anden måde godkendes af forbundet (hver kaldet "**en turnering**" og samlet eller generelt kaldet "**turneringer**"), og ingen andre regler end disse er gældende.

Reglerne er et udtryk for almindeligt anerkendte principper for bedste praksis til fordel for alle deltagere i turneringsbackgammon. Formålet med reglerne er dog ikke at behandle enhver tænkelig situation, der måtte opstå under en turnering, og er derfor ingen erstatning for turneringslederens skøn og ret til at finde den mest hensigtsmæssige løsning under de givne omstændigheder.

Enhver reference til det mandlige køn i nærværende dokument skal anses som en generisk kønsreference. Enhver reference til spillere eller modstandere skal anses for at omfatte referencer til hold i det omfang, dette er relevant.

## 1.2 Etikette

- (i) GENERELT – Turneringslederne og spillerne forventes at opføre sig i overensstemmelse med spillets ånd, hvilket indebærer at udvise god sportsånd samt fair og hensynsfuld adfærd.
- (ii) HÅNDBLING AF Udstyr – Spillerne skal håndtere udstyret på en passende måde.
- (iii) STRAF – En spiller, der overtræder § 1.2, stk. (i) til (ii), kan blive diskvalificeret og udelukket fra turneringen. Under særlige omstændigheder kan spilleren udelukkes midlertidigt fra fremtidige turneringer. En turneringsleder, der overtræder § 1.2, stk. (i), kan udelukkes fra at fungere som en af forbundet godkendt turneringsleder.

## 1.3 Personale

- (i) TURNERINGSLEDERE – Turneringer skal overvåges af en eller flere kyndige og uvildige turneringsledere (kaldet "**en turneringsleder**"). Referencer til turneringsledere i nærværende dokument skal anses for at omfatte alt personale udpeget til at hjælpe sådanne turneringsledere i det omfang, dette er relevant.
- (ii) TURNERINGSKOMITÉ – En turneringskomité ("**turneringskomitéen**") kan nedsættes efter behov i henhold til § 5.1 eller 5.2. Hvis turneringskomitéen nedsættes i henhold til § 5.1, skal den bestå af enten tre eller fem kyndige og uvildige personer, som er let tilgængelige og udvalgt i fællesskab af de spillere, der er involveret i tvisten. Hvis turneringskomitéen nedsættes i henhold til § 5.2, skal den bestå af enten tre eller fem kyndige og uvildige personer, som er let tilgængelige og udvalgt af turneringslederen efter dennes eget skøn. En turneringsleder tilknyttet en turnering må ikke være medlem af turneringskomitéen.
- (iii) OBSERVATØRER – Turneringslederen kan på eget initiativ eller efter anmodning fra en spiller udnævne en observatør til at overvåge en kamp. Observatøren har fuld bemyndigelse til at påpege ulovlige handlinger og beskytte spillerne mod tvivlsom eller urimelig adfærd. Turneringslederen er berettiget til at

opkræve et gebyr hos den spiller, der anmoder om observatøren, eller fra alle involverede spillere, når en sådan observatør udpeges.

#### 1.4 Tilmelding

- (i) GODKENDELSE – Alle spillere, der tilmelder sig en turnering, skal godkendes af turneringslederen. En spiller kan udelukkes efter turneringslederens eget skøn, i hvilket tilfælde en sådan spiller er berettiget til en forklaring på udelukkelsen.
- (ii) ANVISNING TIL HØJERE RÆKKE – I turneringer med mere end én række kan en deltager efter turneringslederens skøn udelukkes fra en lavere række og tilbydes en plads i en højere række.
- (iii) INDBERETNING – Hvis en turneringsleder udelukker en spiller fra deltagelse i henhold til § 1.4, stk. (i) eller anviser en spiller til en højere række henhold til § 1.4, stk. (ii), skal turneringslederen indberette dette til forbundet så hurtigt som praktisk muligt, efter at turneringen er færdigspillet. Indberetningen skal indeholde en begrundelse for afgørelsen.

#### 1.5 Officielle sprog

De officielle sprog ("**officielle sprog**") i turneringer er engelsk og ethvert officielt eller fremherskende sprog i det land, hvor turneringen finder sted. Under afvikling af en kamp er det ikke tilladt for spillerne og tilskuerne at tale på noget andet sprog end de officielle. Gentagne overtrædelser af denne bestemmelse af en spiller eller tilskuer kan først resultere i en advarsel og derefter i strafpoint, diskvalifikation eller udelukkelse fra turneringen.

For at undgå enhver tvivl, og uanset hvad der er angivet ovenfor, er det tilladt for spillerne på et hold at tale med hinanden på andre sprog end de officielle.

#### 1.6 Tilskuere

- (i) GENERELT – Tilskuerne skal generelt overvære turneringsbackgammon så stille og diskret som muligt. Tilskuerne må ikke henlede opmærksomhed på fejl eller ulovlige handlinger i et parti og må heller ikke kommentere et parti, hvilket omfatter at spørge om stillingen under en kamp. En tilskuer må dog diskret advare turneringslederen om forhold, der giver anledning til bekymring, herunder, men ikke begrænset til: snyd, når en spillers tid er udløbet, fejl såsom aktivering af et spilleur i henhold til § 4.3, stk. (iv) og fejl såsom ugyldige dobblinger i henhold til § 4.4 stk. (iv), (vi), (vii) eller (viii).
- (ii) SIGNALERING OG ANDRE FORMER FOR HJÆLP UDEFRA – Det er ikke tilladt for tilskuere at signalere eller hjælpe spillerne på nogen måde, når en kamp er under afvikling.
- (iii) STRAF – Overtrædelse af § 1.6, stk. (i) til (ii) kan resultere i bortvisning af de involverede tilskuere. Under særlige omstændigheder kan sådanne tilskuere midlertidigt eller permanent udelukkes fra at overvære fremtidige turneringer.
- (iv) ANMODNINGER – En spiller kan indgive en anmodning med en begrundelse til turneringslederen om, at én eller flere tilskuere bortvises fra at overvære kampen.
- (v) INDBERETNINGER – Hvis en turneringsleder har bortvist en tilskuer i henhold til § 1.6, stk. (iii), skal turneringslederen indrette dette til forbundet, så snart det er praktisk muligt, efter at turneringen er færdigspillet. Indberetningen skal indeholde en begrundelse for afgørelsen.

## **1.7 Generelt, optagelse, streaming, hovedtelefoner, mobiltelefoner, signalering og andre former for hjælp udefra**

- (i) **GENERELT** – Det er ikke tilladt for spillere at bruge elektroniske, mekaniske, skriftlige eller andre hjælpemidler under kampen bortset fra dem, der er nødvendige for at følge stillingen.
- (ii) **OPTAGELSE OG STREAMING** – Det er tilladt for en spiller at bruge ethvert udstyr, som han med rimelighed finder nødvendigt og passende, herunder positionskort, computer, video- eller kameraudstyr (hvad enten det er i form af en mobiltelefon eller andet), til at optage og/eller streame en kamp eller dele heraf samt individuelle positioner, hvis modstanderen indvilliger heri i hvert enkelt tilfælde. En sådan accept må ikke nægtes på et urimeligt grundlag. Turneringslederen kan tilbagekalde en sådan accept når som helst. I kampe afviklet uden brug af spilleur skal nedskrivning af positionen ske, efter at spilleren har afsluttet sin tur. I kampe afviklet med brug af spilleur må nedskrivning af positionen kun ske i spillerens egen tid eller mellem partier.
- (iii) **HOVEDTELEFONER** – Det er tilladt for en spiller at anvende hovedtelefoner under en kamp, hvis modstanderen accepterer dette. En sådan accept må ikke nægtes på et urimeligt grundlag. Turneringslederen kan tilbagekalde en sådan accept når som helst.
- (iv) **MOBILTELEFONER** – Det er ikke tilladt for en spiller at bruge mobiltelefon under en kamp bortset fra under pauser eller til optagelse som specificeret heri, medmindre modstanderen i hvert enkelt tilfælde accepterer dette. Turneringslederen kan tilbagekalde en sådan accept når som helst.
- (v) **SIGNALERING OG ANDRE FORMER FOR HJÆLP UDEFRA** – Når en kamp er begyndt, er det ikke tilladt for spillerne at modtage signaler eller nogen anden form for hjælp fra tilskuerne.
- (vi) **STRAF** – Overtrædelse af § 1.7, stk. (i) til (v) kan medføre advarsel, strafpoint, diskvalificering eller bortvisning af den pågældende spiller. I særlige tilfælde kan spilleren udelukkes fra deltagelse i fremtidige turneringer midlertidigt eller permanent.
- (vii) **ANMODNINGER** – En spiller kan anmode turneringslederen om, at der i henhold til § 1.3, stk. (iii) udpeges en observatør i den resterende del af kampen.
- (viii) **INDBERETNINGER** – Hvis turneringslederen har diskvalificeret og/eller bortvist en spiller i henhold til § 1.7, stk. (v), skal turneringslederen indberette dette til forbundet hurtigst muligt efter, at turneringen er færdigspillet. Indberetningen skal indeholde en begrundelse for afgørelsen.

## **2. REGULATIVER**

### **2.1 Sted**

Alle kampe skal spilles i det turneringsområde, der er udpeget af turneringslederen. En spiller kan kræve, at en kamp afvikles i et ikke-ryger-område.

### **2.2 Starttidspunkter og pauser**

- (i) **STARTTIDSPUNKTER** – Alle kampe skal starte på de angivne tidspunkter, medmindre andet er specificeret af turneringslederen.

- (ii) PAUSER – En spiller er berettiget til et antal pauser af fem minutters varighed efter følgende regler:

I kampe op til 15 point: én pause

I kampe over 15 point: to pauser

Pauser må kun holdes mellem partier. Flere pauser kan holdes i forlængelse af hinanden. Dette gøres enten ved, at den ene spiller kombinerer to eller flere af sine tilladte pauser, eller ved, at spillerne kombinerer deres pauser. Enhver situation, hvor en spiller forlader brættet, opfattes som en pause, medmindre dette er en nødvendig del af partiet. Når der spilles bedst af tre kampe, er pauser kun tilladt mellem kampene.

- (iii) DISPENSATION – Turneringslederen kan i særlige tilfælde dispensere fra § 2.2, stk. (i) til (ii), såfremt specielle hensyn til den ene eller begge spillere taler herfor, hvis han vurderer, at kampen er af særlig betydning, eller hvis han har opstillet en alternativ pause- og/eller tidsstruktur for turneringen eller en bestemt kamp.
- (iv) STRAF – Enhver overtrædelse af reglerne om starttidspunkt og pauser kan medføre tildeling af strafpoint. Ét strafpoint tildeles, hvis en spiller endnu ikke har indfundet sig og påbegyndt kampen fem minutter efter starttidspunktet eller slutningen på den tilladte pause. Herefter tildeles der yderligere ét strafpoint for hver efterfølgende forsinkelse på fem minutter. Når en spiller har fået tildelt strafpoint svarende til mere end halvdelen af kamplængden, har denne tabt kampen.

### 2.3 Langsomt spil

- (i) STRAF – Hvis turneringslederen vurderer, at en kamp afvikles i et urimeligt langsomt tempo, kan denne når som helst vælge at pålægge enten en af de følgende sanktioner eller begge:
  - (a) give en advarsel om tildeling af strafpoint, hvis tempoet ikke sættes op,
  - eller
  - (b) bestemme, at resten af kampen skal afvikles med brug af spilleur. Se § 3.5, stk. (vi).
- (ii) ANMODNINGER – En spiller kan anmode turneringslederen om, at resten af kampen afvikles med brug af spilleur, eller at der udnævnes en observatør til at overvåge kampen.

### 2.4 Tilfældige og gyldige slag

- (i) STRAF – Hvis turneringslederen vurderer, at en spiller overtræder bestemmelserne i § 4.1, stk. (i) eller § 4.1, stk. (iv) (a), kan han afgøre, at resten af kampen skal afvikles med brug af en terningblander.
- (ii) ANMODNINGER – En spiller kan anmode turneringslederen om, at resten af kampen afvikles med terningblander, hvis der forefindes en, eller at der udnævnes en observatør til at overvåge kampen.

### **3. FORBEREDELSE**

#### **3.1 Brættet**

En spiller kan kræve, at der anvendes et bræt på minimum 44 cm x 55 cm og maksimum 66 cm x 88 cm i åben tilstand, hvis et sådant er tilgængeligt. Bliver et bræt med disse mål først tilgængeligt, når kampen er igangsat, kan spilleren kræve, at det anvendte bræt udskiftes. Brættet kan kun udskiftes mellem to partier. Alle terninger og dobleterninger, som ikke er i brug, skal fjernes fra brættet, inden kampen igangsættes.

#### **3.2 Bægre**

En spiller kan kræve, at der anvendes bægre med indvendig kant fremfor bægre uden indvendig kant, hvis sådanne er tilgængelige. Hvis bægre med indvendig kant ikke er tilgængelige ved starten på en kamp, kan spilleren kræve, at de anvendte bægre udskiftes, så snart bægre med indvendig kant bliver tilgængelige, selv hvis det er under et parti.

#### **3.3 Terningerne**

- (i) **GENERELT** – En spiller kan kræve, at der anvendes præcisionsterninger frem for andre terninger, hvis de er tilgængelige. Hvis præcisionsterninger ikke er tilgængelige ved starten på en kamp, kan spilleren kræve, at de anvendte terninger udskiftes, så snart præcisionsterninger bliver tilgængelige, selv hvis det er under et parti.
- (ii) **I KAMPE AFVIKLET UDEN BRUG AF ET SPILLEUR** – Spillerne udvælger fire terninger. Disse skal anvendes i hele kampen bortset fra de situationer, der er beskrevet i § 3.3, stk. (i) og § 3.7, stk. (i). Hver spiller skal anvende to terninger.
- (iii) **I KAMPE AFVIKLET MED BRUG AF ET SPILLEUR** – Spillerne udvælger fire terninger. Disse skal anvendes i hele kampen bortset fra de situationer, der er beskrevet i § 3.3, stk. (i) og § 3.7, stk. (i). Der anvendes kun to terninger i hvert parti. Der skal dog altid være fire terninger ved brættet, så det er muligt at udskifte terningerne.

#### **3.4 Terningblander**

- (i) **SITUATIONER** – Brugen af terningblander kan være baseret på option, præference eller tvang eller skyldes en straf.
  - (a) **Option.** I en turnering kan spillerne vælge at spille kampen med en terningblander, hvis de er enige om dette.
  - (b) **Præference.** En spiller kan kræve, at kampen afvikles med brug af terningblander, såfremt der i invitationen til turneringen står, at turneringen eller dele heraf afvikles med præference for terningblander.
  - (c) **Tvang.** Spillerne er forpligtet til at afvikle kampen med brug af terningblander, såfremt der i invitationen til turneringen står, at turneringen eller dele af turneringen skal afvikles med terningblander.
  - (d) **Straf.** I enhver turnering er spillerne forpligtet til at afvikle resten af en igangværende kamp med brug af terningblander, under forudsætning af, at der forefindes en sådan, hvis turneringslederen bestemmer dette i henhold til § 2.4, stk. (i)

- (ii) DISPENSATION – Turneringslederen kan i særlige tilfælde dispensere fra § 3.4, stk. (i) (b) og (c), såfremt særlige hensyn til den ene eller begge spillere taler for en sådan dispensation.
- (iii) KONSTRUKTION OG GODKENDELSE – Terningblanderen skal være ordentligt konstrueret. Hvis en spiller kræver det, skal terningblanderen godkendes af turneringslederen, før kampen kan påbegyndes eller fortsætte.
- (iv) PLACERING – Hvis der anvendes terningblander, skal den placeres på modsatte side af spillernes indre hjemland.

### 3.5 Spilleure

- (i) SITUATIONER – Brugen af et spilleur kan være baseret på option, præferencer eller tvang eller skyldes en straf.
  - (a) Option. Hvis spillerne er enige, kan de vælge at afvikle kampen med brug af spilleur i enhver turnering,
  - (b) Præference. En spiller kan kræve, at kampen afvikles med brug af et spilleur (hvis et spilleur er tilgængeligt), hvis der står i turneringsinvitationen, at turneringen eller dele af turneringen afvikles med præference for spilleur.
  - (c) Tvang. Spillerne er forpligtet til at afvikle kampen med brug af spilleure, hvis der i invitationen til turneringen står, at turneringen eller dele af turneringen skal afvikles med spilleur.
  - (d) Straf. I enhver turnering er spillerne forpligtet til at afvikle resten af en igangværende kamp med brug af spilleur, under forudsætning af, at et sådant er tilgængeligt, hvis turneringslederen bestemmer dette i henhold til § 2.3.
  - (e) Turneringslederen kan når som helst kræve, at en kamp afvikles med brug af et spilleur, hvis et sådant forefindes.
- (ii) DISPENSATION – Turneringslederen kan i særlige tilfælde dispensere fra § 3.5, stk. (i) (b) og (c), såfremt særlige hensyn til den ene eller begge spillere taler for en sådan dispensation.
- (iii) KONSTRUKTION OG GODKENDELSE – Spilleuret skal være ordentligt konstrueret. Hvis en spiller kræver, at spilleuret godkendes af turneringslederen, skal det godkendes, inden kampen starter.
- (iv) PLACERING – Såfremt der anvendes spilleur, skal det placeres i samme side som spillernes indre hjemland.
- (v) INDSTILLING AF SPILLEUR – Alle kampe afviklet med spilleure skal anvende den indstilling, der kaldes "simple delay", som for at undgå enhver tvivl er beskrevet på følgende måde: Hver spiller tildeles et nærmere angivet tidsrum pr. point i kampen (kamptid). Derudover tildeles hver spiller en nærmere angivet forsinkelse pr. træk, inden kamptiden starter (delay). Delay opspares ikke. I almindelige enkeltkampe er kamptiden to (2) minutter og delay tolv (12) sekunder, medmindre andet er specificeret af turneringslederen. I consultation-kampe og andre ikke-standardkampe skal turneringslederen angive den gældende kamptid og delay. For at undgå enhver tvivl kan turneringslederen opstille en alternativ pause- og/eller tidsstruktur for turneringen eller en bestemt kamp.



- (vi) TIDSKONTROL – I en kamp, som afvikles med brug af spilleur i situationer som dem, der henvises til i § 3.5, stk. (i) (a) til (d), tildeles hver spiller et antal minutter afhængigt af kampens længde. Antallet af tildelte minutter beregnes som  $((RA+RB)/2)*\text{kamptid}$ , hvor RA er antallet af point, der kræves af spiller A for at vinde kampen, og RB er antallet af point, der kræves af spiller B for at vinde kampen.

### 3.6 Præferencer

Hvis det er nødvendigt, skal valg af siddeplads, spilleretning, bræt, brikker, terninger, terningblander og spilleur bestemmes forud for kampens start ved kast med terningerne eller som aftalt af de involverede parter.

### 3.7 Udskiftning af udstyr

- (i) GENERELT – Turneringslederen kan når som helst udskifte det udstyr, der anvendes. Spillerne må kun udskifte det udstyr, der anvendes i en igangværende kamp, hvis udstyret er defekt, hvis de er enige herom, eller hvis bestemmelserne i § 3.1, § 3.2 eller § 3.3, stk. (i) er opfyldt.
- (ii) SÆRLIGT FOR SPILLEURE – Et spilleur med åbenlyse fejl skal udskiftes øjeblikkeligt. Turneringslederen indstiller tiden på reservespilleuret efter bedste skøn.

### 3.8 Bræt, streaming og optagelse

Turneringslederen kan efter eget skøn og i enhver kombination kræve, at en kamp spilles på et bestemt bræt, streames online, noteres skriftligt eller videooptages. En sådan beslutning kan ikke appelleres. For at undgå enhver tvivl skal en sådan optagelse gøres tilgængelig til offentliggørelse af turneringslederen eller forbundet på enhver måde, de vælger efter eget skøn.

## 4. SELVE SPILLET

### 4.1 Terninger og slag

- (i) TILFÆLDIGE SLAG – Terningerne er udelukkende et middel til at opnå tilfældige numre mellem 1 og 6. Enhver anden brug af terningerne er et brud på reglerne og ånden i backgammon.
- (ii) HÅNDBLING AF TERNINGER – Det er ikke tilladt at røre ved terninger, som befinder sig på brættet. Terningerne anses for at være på brættet, så længe den igangværende tur ikke er afsluttet. Det er dog tilladt for en spiller om nødvendigt at flytte sine egne terninger på tværs af brættet for at gøre plads til at flytte brikkerne.
- (iii) TERNINGBYTTE – En spiller kan kræve, at alle fire terninger bliver blandet forud for et parti i kampen. I så fald ryster den spiller, der kræver terningerne blandet, alle fire terninger i et bæger og ruller dem ud. Derefter vælger spillerne på skift en terning, hvor den spiller, der ikke krævede terningerne blandet, vælger den første.
- (iv) GYLDIGE SLAG – Alle slag skal generelt foretages til højre for baren.
  - (a) I kampe afviklet uden brug af terningblander består et gyldigt slag i, at terningerne rystes grundigt i et bæger, men ikke overdrevet, hvorefter de

rulles ud af bægret og hen over spilleunderlaget på brættet. Når terningerne rulles, må de ikke røre spillerens hånd, og bægret må ikke røre ved brættet. Terningerne skal rulle frit og ligge fladt mod spilleunderlaget på brættet til højre for baren på spillerens side. Hvis dette ikke er tilfældet, anses slaget for ugyldigt og skal slås om. Terningerne kan dog slås til venstre for baren på spillerens side, hvis modstanderen giver sin tilladelse. Tilladelsen til at slå til venstre for baren ophører, hvis modstanderen trækker tilladelsen tilbage, hvis spilleren begynder at slå til højre for baren igen, eller når det pågældende parti er færdigspillet. For at undgå enhver tvivl skal terninger, som udelukkende på grund af ujævnheder på brættets overflade ikke ligger fladt, anses som et gyldigt slag.

(b) I kampe afviklet med brug af en terningblander består et gyldigt slag i, at terningerne rulles ned gennem terningblanderen enten med hånden eller ud af bægret. Efter slaget skal terningerne ligge fladt på spilleunderlaget i den halvdel af brættet, der ligger nærmest terningblanderen. Hvis dette ikke er tilfældet, anses slaget for ugyldigt og skal slås om. For at undgå enhver tvivl skal terninger, som udelukkende på grund af ujævnheder på brættets overflade ikke ligger fladt, anses som et gyldigt slag.

(v) FOR TIDLIG HANDLING

(a) Hvis en spiller ruller terningerne, før modstanderen har afsluttet sin tur, er slaget gældende.

(b) I kampe afviklet med anvendelse af et spilleur. Hvis modstanderen samler terningerne op, inden spilleren har afsluttet sin tur, må spilleren stoppe spilleuret og rykke færdig, inden han starter sin modstanders tid igen, og modstanderen taber retten til delay-tiden, næste gang det er hans tur. Under disse omstændigheder skal spilleren tilkalde turneringslederen for at gøre krav på tidsstraffen, medmindre begge parter aftaler at acceptere det. Inden modstanderen påbegynder sin næste tur, skal han vente, indtil delay-tiden er udløbet.

(vi) AFSLUTNING AF TUR

(a) I kampe afviklet uden brug af spilleur afslutter spilleren sin tur ved at løfte én eller begge terninger.

(b) I kampe afviklet med brug af spilleur afslutter spilleren sin tur ved at starte modstanderens tid. Spilleren skal også afslutte sin tur ved at starte modstanderens tid i de tilfælde, hvor modstanderen ikke lovligt kan rykke eller doble, og vente på, at modstanderen starter spillerens tid.

## 4.2 Brikker og brikryk

(i) BRIKRYK – Spillerne skal rykke tydeligt og må kun benytte én hånd til at rykke brikkerne. Spillerne skal flytte eventuelle brikker ind fra baren, før andre brikker kan rykkes. Hvis en spiller overtræder denne bestemmelse gentagne gange, kan det først resultere i en advarsel og derefter i strafpoint.

(ii) HÅNDBETING AF BRIKKER – En spiller må ikke røre ved sine egne eller modstanderens brikker, mens det er modstanderens tur. Brikker, der er blevet ramt, skal forblive på baren, indtil de lovligt bliver bragt i spil igen. Brikker, der er blevet fjernet fra spillet, skal holdes helt ude af brættet i resten af partiet. Hvis en spiller overtræder denne bestemmelse gentagne gange, kan det først resultere i en advarsel og derefter i strafpoint.

(iii) ULOVLIGE RYK.

- (a) Hvis en af spillerne bliver opmærksom på et ulovligt ryk, inden modstanderen har foretaget et gyldigt slag eller dobbelt, skal dette korrigeres. Ulovligt ryk må kun påpeges af spillerne, turneringslederen og eventuelle officielle observatører, medmindre spillerne klart har tilkendegivet en intention om det modsatte over for observatørerne, herunder en eventuel kampreferent. Et ulovligt ryk er gældende, når modstanderen har foretaget et gyldigt slag eller dobbelt.
  - (b) OMRYK AF ULOVLIGE RYK I KAMPE AFVIKLET UDEN BRUG AF SPILLEUR – Krav om omryk fremsættes ved at forelægge modstanderen fakta. Når modstanderen har accepteret fakta, skal denne genplacere terningerne på brættet, så de viser den korrekte værdi, og foretage et lovligt ryk.
  - (c) OMRYK AF ULOVLIGE RYK I KAMPE AFVIKLET MED BRUG AF SPILLEUR – Krav om omryk fremsættes ved at stoppe spilleuret og forelægge modstanderen fakta. Når modstanderen har accepteret fakta, skal modstanderens tid genstartes på spilleuret. Når delay-tiden er udløbet, må modstanderen foretage et lovligt ryk.
  - (d) Gentagne ulovlige ryk kan først resultere i en advarsel og derefter i tildeling af strafpoint.
- (iv) FEJL I STARTOPSTILLINGEN – Hvis en fejl i startopstillingen opdages, efter at den startende spiller påbegynder sin anden tur ved at foretage et gyldigt slag eller doble, betragtes startopstillingen som gældende på trods af fejlen. Hvis fejlen opdages, før den startende spiller påbegynder sin anden tur ved at foretage et gyldigt slag eller doble, skal startopstillingen bringes i overensstemmelse med den korrekte startopstilling. For at undgå enhver tvivl kan en spiller, der starter med færre end 15 brikker, stadig tage en gammon eller backgammon.
- (v) OMROKERING AF BRIKKER – Spillerne må ikke flytte brikkerne ukontrolleret frem og tilbage over brættet for at afprøve nye positioner. Hvis en spiller overtræder denne bestemmelse gentagne gange, kan dette først resultere i en advarsel og derefter i strafpoint.

### 4.3 Spilleure

- (i) BETJENING AF SPILLEURET – Under et parti skal spillerne aktivere spilleuret med den hånd, der bruges til at flytte brikkerne. Hvis en spiller overtræder denne bestemmelse gentagne gange, kan dette først resultere i en advarsel og derefter i strafpoint.
- (ii) STOP AF SPILLEURET – Det er kun tilladt at stoppe spilleuret i nedenstående syv situationer:
  - (a) Når et parti er spillet til ende.
  - (b) Under pauser. Hvis én eller begge spillere forlader bordet, hvor kampen afvikles, skal begge spillere notere tiden fra spilleuret på scorekortet. Hvis spillerne ikke har nedskrevet tiden fra spilleuret, og spilleuret har været igangsat under pausen, skal turneringslederen straks tilkaldes. Turneringslederen indstiller derefter tiden på spilleuret efter bedste skøn,
  - (c) når turneringslederen tilkaldes, eller når turneringslederen kræver det.

- (d) Hvis en spiller har taget terningerne op, inden modstanderen har afsluttet sin tur i henhold til § 4.1, stk. (v) (b).
  - (e) Hvis en spiller har taget terningerne op og startet modstanderens ur.
  - (f) Hvis en spiller kræver, at et ulovligt ryk eller et formodet ulovligt ryk omgøres i henhold til § 4.2, stk. (iii) (c).
  - (g) Når en spiller mener, at partiet er afgjort. Hvis modstanderen er enig, noterer spillerne resultatet af partiet og starter næste parti. Hvis modstanderen ikke er enig, genstartes spilleuret, hvis det har været stoppet, og partiet spilles færdigt.
- (iii) TIDEN OPBRUGT – Tiden anses for opbrugt, når en af spillerne eller turneringslederen konstaterer og erklærer dette. Hvis begge spilleres tid er opbrugt, skal turneringslederen tilkaldes. Spilleren, hvis tid er opbrugt, har tabt kampen. Hvis begge spilleres tid er opbrugt, og det er umuligt at afgøre, hvilken spillers tid der udløb først, skal resten af kampen afvikles uden brug af spilleur, medmindre den spiller, hvis tid er løbet ud, er sikker på at vinde kampen ("gin"-situationen). I dette tilfælde erklæres den pågældende spiller som vinder af kampen.
  - (iv) FORKERT AKTIVERING AF UR – Hvis en spiller bemærker (eller efter turneringslederens skøn klart burde have bemærket), at modstanderen har begået en fejl, og modstanderens tid derfor er startet, uden at han er klar over dette, er spilleren forpligtet til at informere sin modstander herom. I modsat fald kan det resultere i tilføjelse af den mistede tid, og at den pågældende spiller modtager en advarsel, idømmes strafpoint, taber partiet, taber kampen eller diskvalificeres fra turneringen. I særlige tilfælde kan den implicerede spiller udelukkes midlertidigt eller permanent fra alle fremtidige turneringer.
  - (v) UGYLDIGE SLAG – Uanset hvad der er angivet heri, kan en spiller efter eget skøn stoppe spilleuret og/eller genstarte delay-tiden, hvis der forekommer et ugyldigt slag, for ikke negativt at påvirke den spiller, hvis tur det er. I tilfælde af uenighed om slagets gyldighed, skal en af spillerne stoppe spilleuret, indtil uenigheden er løst.

#### 4.4 Dobleterningen

- (i) PLACERING AF DOBLETERNINGEN – Det er begge spilleres ansvar, at dobleterningen ved begyndelsen af hvert parti er placeret midt mellem de to spillere med enten siden "1" eller "64" vendt opad. Hvis dobleterningen ikke er placeret i midten, skal dette ske, så snart spillerne bliver opmærksomme på fejlen. Som undtagelse gælder det, at dobleterningen under et Crawford-parti helt skal fjernes fra brættet.
- (ii) DOBLING – Spillerne må kun bruge dobleterningen, når det er deres tur. Den må dog kun bruges, inden de kaster terningerne, og således ikke efter et ugyldigt slag. En spiller doubler ved at vende dobleterningen og placere den på brættet, så den viser dobleniveauet umiddelbart over det forrige niveau (den fysiske handling) og sige "Jeg doubler" eller fremsætte et udsagn med samme betydning (den verbale handling). I kampe afviklet med brug af spilleur skal spilleren desuden starte modstanderens tid. For at undgå enhver tvivl og uanset det, der er angivet ovenfor, anses enten (i) den verbale eller fysiske handling alene eller (ii) demonstrationen af en intention om at doble, herunder ved at række ud efter, pege på, røre ved eller tage dobleterningen op, som en gyldig doubling.

- (iii) ACCEPT/DROP AF DOBLING – Spillerne accepterer en dobling ved at tage dobleterningen over på deres side af brættet (den fysiske handling) og sige "Jeg tager" eller fremsætte udsagn med samme betydning (den verbale handling). Doubleterningen skal derefter placeres inden for brættets afgrænsning på den dobledes side af brættet, så den er synlig for begge spillere. Spillerne dropper generelt doblingen ved at placere dobleterningen i midten med enten siden "1" eller "64" vendt opad (den fysiske handling) og sige "Jeg dropper" eller fremsætte udsagn med samme betydning (den verbale handling). I kampe afviklet med brug af spilleur skal spilleren også starte modstanderens tid, hvis han accepterer doblingen. I kampe afviklet med brug af spilleur skal spilleren også stoppe spilleuret, hvis han dropper doblingen. Dog, og uanset hvad der er angivet ovenfor, fortolkes enten den verbale handling eller den fysiske handling alene som en accept eller et drop, alt efter hvad der er relevant.
- (iv) CRAWFORD-REGLER – Crawford-reglen gælder i alle kampe. I det første parti, hvor en spiller mangler præcist ét point for at vinde kampen (Crawford-partiet), kan ingen af spillerne bruge dobleterningen. For at undgå enhver tvivl skal en spiller, som bemærker, at hans modstander har doblet under Crawford-partiet, påpege dette. Sker dette ikke, kan det medføre, at en sådan spiller taber kampen og eventuelt diskvalificeres fra resten af turneringen. Hvis en spiller doubler i Crawford-partiet, annulleres doblingen i følgende situationer:
- (a) Hvis spillet er i gang. Når doblingen annulleres i et igangværende parti, fortsætter partiet uden brug af dobleterningen.
  - (b) Hvis partiet er afsluttet, men næste parti endnu ikke er gået i gang. Når doblingen annulleres imellem to partier, korrigeres spillernes scorekort, således at antallet af udvekslede point svarer til det antal point, der ville være blevet udvekslet uden brug af dobleterningen, og
  - (c) hvis partiet, hvor der blev doblet, var det sidste i kampen. Når doblingen annulleres efter kampens afslutning, korrigeres spillernes scorekort, så antallet af udvekslede point svarer til det antal point, der ville være blevet udvekslet, hvis der ikke var blevet doblet, og kampen genoptages. Turneringslederen har pligt til at gribe ind, hvis han bliver gjort opmærksom på, at der er blevet doblet i et Crawford-parti, og annullere doblingen.
- (v) FOR TIDLIG HANDLING – Hvis en spiller doubler, før modstanderen har afsluttet sin tur, står doblingen ved magt, hvis den i øvrigt er gyldig. Modstanderen er berettiget til at afslutte sin tur med viden om, at modstanderen doubler.
- (vi) DOBLINGER TIL FORKERTE NIVEAUER – Hvis en spiller doubler eller accepterer/dropper en dobling på et forkert niveau, er doblingen eller accepten/droppet af doblingen gyldig, men doubleterningens niveau skal korrigeres i forhold til, hvad der ville have været en korrekt dobling eller accept/drop af doblingen.
- (vii) DOBLING, NÅR DOBLETERNINGEN ER DØD – Hvis en spiller holder en doubletning på et niveau, der ville være tilstrækkeligt til, at den pågældende spiller vinder kampen, anses doubleterningen for at være "død", hvilket betyder, at den ikke længere er tilgængelig for spilleren. Hvis en spiller doubler ved en fejl under disse omstændigheder, anses handlingen som ugyldig. Under disse omstændigheder kan doblingen annulleres i de samme tre situationer, som gælder for annullering af en forkert dobling i Crawford-partiet (§ 4.4, stk. (iv) (a) til (c)), forudsat at den tidligere (døde) terningværdi er afgørende for antallet af scorede point.

- (viii) AUTOMATISKE DOBLINGER, BEAVERE OG JACOBY-REGLER – for at undgå enhver tvivl gælder automatiske doblinger, beavere og Jacoby-regler kun i pengespil og er følgelig ikke tilladt i turneringsbackgammon.
- (ix) TVISTER OM VÆRDIEN AF EN DOBLETERNING – Spillerne bør bestræbe sig på løbende at sikre, at dobleternings placering og værdi er korrekt. Hvis der opstår en tvist, er den generelle formodning, at placeringen og værdien er korrekt, og det vil være op til den spiller, der bestrider dette, at redegøre for dette.

#### **4.5 Afslutning**

Alle partier og kampe skal spilles til ende, medmindre de bliver bragt til afslutning ved et drop af en dobling, eller, hvis kampen afvikles ved brug af et spilleur, ved at en spillers tid udløber. Dog kan en spiller i et parti uden kontakt, eller hvis ethvert andet resultat er umuligt, acceptere tabet af et enkelt parti, en gammon eller en backgammon, alt efter hvad der er relevant. Spillerne må ikke, udover som nævnt i det foregående, aftale resultatet af point, et parti eller en kamp. Alle kampe skal spilles til det korrekt specificerede antal point. Overtrædelse af denne regel kan resultere i diskvalificering af en eller begge spillere. I særlige tilfælde kan de implicerede spillere udelukkes midlertidigt eller permanent fra alle fremtidige turneringer, der er godkendt af forbundet.

#### **4.6 Indberetning af resultater**

Vinderen skal indberette resultatet af kampen til turneringslederen så hurtigt som det med rimelighed er muligt efter kampens afslutning. Turneringslederen kontrollerer resultatet og offentliggør det på turneringstavlen. Hvis der offentliggøres et forkert resultat, kan det korrigeres, forudsat at korrektionen sker inden for en rimelig frist, selv om en af spillerne har påbegyndt en efterfølgende kamp i turneringen.

#### **4.7 Føre score**

Begge spillere opfordres til løbende at føre en opgørelse over kampens score og mundligt meddele kampens score før hvert parti. Inden starten på et Crawford-parti skal spillerne meddele hinanden, at der er tale om et Crawford-parti. Hvis spillerne aftaler dette, er det tilladt at bruge en scoretavle, der viser kampens længde, stillingen og status for Crawford-partiet. Scoretavler skal anvendes, hvis turneringslederen kræver dette. Spillerne skal stadig bestræbe sig på at notere stillingen, selv om der anvendes en scoretavle. I tilfælde af en tvist anses scorekortet tilhørende den spiller, der er bagud i kampen, som afgørende, forudsat at det er klart og entydigt. Hvis kun den ene spiller har ført scorekort, anses et sådant scorekort som afgørende i tilfælde af en tvist.

#### **4.8 Forkert kamplængde**

Hvis en kamp er afviklet og gennemført med en forkert kamplængde, gælder resultatet.

Hvis en kamp er under afvikling med en forkert kamplængde, påvirkes eventuelle igangværende partier ikke, men kamplængden korrigeres om muligt inden starten på næste parti. Hvis kampen gennemføres med den forkerte score som resultat af et sådant igangværende parti, anses en korrektion ikke som mulig, og resultatet er gældende.

En foreslået korrektion af kamplængden anses heller ikke som mulig, hvis den korrekte kamplængde er kortere end den forkerte kamplængde, og en sådan foreslået korrektion ville resultere i en gennemført kamp. Under disse omstændigheder skal kampen fortsætte til afslutningen af den forkerte kamplængde, og resultatet herefter er gældende.

## **5. TVISTER**

### **5.1 Klager**

Hvis der opstår en tvist mellem to spillere, skal disse lade terninger, brikker, dobletning, scorekort m.m. ligge uden at ændre noget, mens turneringslederen tilkaldes for at afgøre tvisten. Hvis en af spillerne også er turneringsleder, skal striden afgøres af en anden turneringsleder, som er tilknyttet turneringen. Hvis der ikke er tilknyttet andre turneringsledere til turneringen, skal striden løses af en turneringskomité.

### **5.2 Appeller**

Turneringslederens beslutning kan appelleres, men der skal anmodes om en sådan appel så hurtigt, som det med rimelighed er muligt. Efter en sådan anmodning skal der nedsættes en turneringskomité, og appellen skal behandles hurtigst muligt. Turneringskomitéen kan ved simpelt flertal enten stadfæste den oprindelige beslutning, omgøre den eller træffe en alternativ beslutning.

### **5.3 Tilgængelige oplysninger**

Turneringslederen og/eller turneringskomitéen kan indhente tilgængelige oplysninger, herunder fra enhver person, som de efter eget skøn anser som vigtig. En spiller, der er direkte involveret i tvisten, er berettiget til at fremsætte relevante indvendinger over for turneringslederen og/eller turneringskomitéen. Det er ikke tilladt for tilskuerne at fremsætte indvendinger, medmindre det sker på turneringslederens og/eller turneringskomitéens anmodning.

### **5.4 Indberetningsrettigheder efter officielle afgørelser**

Alle kan indberette en afgørelse truffet af turneringslederen eller turneringskomitéen til forbundet i henhold til fastlagte retningslinjer for at få truffet en principafgørelse og etablere præcedens på området. Forbundet kan pålægge sanktioner i henhold til de gældende turneringsregler eller på anden vis.

### **5.5 Turneringslederens og turneringskomitéens indberetningspligt**

- (i) Enhver afgørelse i en tvist skal indberettes til forbundet så hurtigt som muligt, efter at turneringen er færdigspillet. Indberetningen skal indeholde en beskrivelse af tvisten samt en begrundelse for afgørelsen.
- (ii) Alle kampresultater skal indberettes til forbundet og/eller om nødvendigt indføres i en relevant database eller et rangeringssystem snarest muligt, efter at turneringen er færdigspillet.