



Norges Backgammonforbund

Stiftet 21 januar 1994

Turneringsregler

Det relevante forbundet i forbindelse med disse reglene er NBgF

Versjon 1.3 (Norge) - 17. mai 2017

Kommentarer, spørsmål eller forslag kan sendes til NBgFs leder

1. KONVENSJONEN	3
1.1 Fortolkning og omfang	3
1.2 Etikette	3
1.3 Personalet	3
1.4 Påmelding	4
1.5 Offisielt språk	4
1.6 Tilskuerne	4
1.7 Generelt, opptak, streaming, hodetelefoner, mobiltelefoner, signalering og andre former for hjelp utenfra	5
2. REGULATIVER	5
2.1 Sted	5
2.2 Starttidspunkt og pauser	6
2.3 Langsomt spill	6
2.3 Tilfeldige og gyldige kast	6
3. FORBEREDELSE	7
3.1 Brettet	7
3.2 Begre	7
3.3 Terningene	7
3.4 Terningsblander	7
3.5 Klokke	8
3.6 Preferanser	9
3.7 Bytte av utstyr	9
4. SELVE SPILLET	9
4.1 Terninger og kast	9
4.2 Brikker og brikkeflytt	10
4.3 Klokker	11
4.4 Dobleterningen	12
4.5 Avslutning	14
4.6 Innberetning av resultater	14
4.7 Føre score	15
4.7 Feil kamplengde	15
5. TVISTER	15
5.1 Klager	15
5.2 Appeller	15
5.3 Tilgjengelige opplysninger	15
5.4 Innberetningsrettigheter etter offisielle avgjørelser	16
5.5 Turneringslederens og turneringskomitéens innberetningsplikt	16

1. KONVENSJONEN

1.1 Fortolkning og omfang

Disse turneringsreglene («reglene»), som er godkjent av det relevante forbundet («forbundet») og kan endres eller tilpasses fra tid til annen, gjelder for alle turneringer som seksjoneres eller på anden måte godkjennes av forbundet (kalt «en turnering» og samlet eller generelt kalt «turneringer»), og ingen andre regler enn disse er gjeldende.

Reglene er et uttrykk for alminnelig anerkjente prinsipper for beste praksis til fordel for alle deltagere i turneringsbackgammon. Formålet med reglene er dog ikke å behandle enhver tenkelig situasjon som måtte oppstå under en turnering, og er derfor ingen erstatning for turneringslederens skjønn og rett til å finne den mest hensiktsmessige løsningen under de givende omstendigheter.

Enhver referanse til den mannlige kjønn i dette dokumentet, skal anses som en generisk kjønnsreferanse. Enhver referanse til spillere eller motstandere skal anses til også å omfatte referanse til lag i det omfang dette er relevant.

1.2 Etikette

- (i) GENERELT - Turneringsledere og spillere forventes å oppføre seg i overenstemmelse med spillets ånd. Dette innebærer å utvise god sportsånd samt fair og hensynsfull adferd.
- (ii) HÅNTERING AV UTSTYR - Spille skal håndtere utstyret på en passende måte.
- (iii) STRAFF - En spiller som bryter § 1.2, underpunkt (i) til (II), kan bli diskvalifisert og utelukket fra turneringen. Under spesielle omstendigheter kan spilleren utelukkes midlertidig fra fremtidige turneringer. En turneringsleder som bryter § 1.2, underpunkt (i) kan utelukkes fra å fungere som en av forbundets godkjente turneringsledere.

1.3 Personalet

- (i) TURNERINGSLEDERE - Turneringer skal overvåkes av en eller flere kyndige og upartiske turneringsledere (hver kalt «en turneringsleder»). Referanser til turneringsledere i dette dokumentet skal anses til å omfatte alt personalet som er utpekt til å hjelpe turneringslederne i det omfang det er relevant.
- (ii) TURNERINGSKOMITÉ - En turneringskomité (turneringskomitéen) kan nedsettes etter behov i henhold til § 5.1 eller 5.2. Dersom turneringskomitéen nedsettes i henhold til § 5.1, skal den bestå av enten tre eller fem kyndige og upartiske personer som er lett tilgjengelig og utvalgt i fellesskap av de spillerne som er involvert i tvisten. Dersom turneringskomitéen nedsettes i henhold til § 5.2, skal den bestå av enten tre eller fem kyndige og upartiske personer som er lett tilgjengelige og utvalgt av turneringslederen etter hans beste skjønn. En turneringsleder tilknyttet en turnering, kan ikke være medlem av turneringskomitéen.
- (iii) OBSERVATØRER - Turneringslederen kan på eget initiativ eller etter anmodning fra en spiller, utnevne en observatør til å overvåke en kamp. Observatøren har full myndighet til å påpeke ulovlige handlinger og beskytte spillerne mot tvilsom eller urimelig adferd. Turneringslederen er berettiget til å kreve et gebyr hos spilleren som anmoder om en observatør eller fra alle involverte spillere, når en slik observatør utpekes.

1.4 Påmelding

- (i) GODKJENNELSE - Alle spillere som melder seg på til en turnering, skal godkjennes av turneringslederens. En spiller kan utelukkes etter turneringslederens eget skjønn. Spilleren er i så fall berettiget en forklaring på utelukkelsen.
- (ii) ANSVISNING TIL HØYERE KLASSE - I en turnering med flere enn én klasse, kan en deltager etter turneringslederens skjønn utelukkes fra en lavere klasse og tilbys en plass i en høyere klasse.
- (iii) RAPPORTERING - Dersom en turneringsleder utelukker en spiller fra deltagelse i henhold til § 1.4, underpunkt (i) eller anviser en spiller til en høyere klasse i henhold til § 1.4, underpunkt (ii), skal turneringslederens innberette dette til forbundet så raskt som praktisk mulig etter at turneringen er ferdigspilt. Rapporteringen skal inneholde en begrunnelse for avgjørelsen.

1.5 Offisielt språk

Det offisielle språket («offisielt språk») i turneringer er engelsk samt ethvert offisielt eller dominerende språk i det land hvor turneringen finner sted. Under avviklingen av en kamp, er det ikke tillat for spillerne og tilskuerne å snakke på et annet språk enn det offisielle. Gjentakende overtredelse av denne bestemmelsen av en spiller eller en tilskuer, kan først resultere i en advarsel og deretter straffepoeng, diskvalifikasjon eller utelukkelse fra turneringen

For å unngå enhver tvil, og uansett hva som er angitt ovenfor, er det tillat for spillerne på et lag å snakke med hverandre på andre språk enn de offisielle.

1.6 Tilskuerne

- (i) GENERELT - Tilskuerne skal generelt overvære turneringsbackgammon så stille og diskret som mulig. Tilskuerne må ikke henlede oppmerksomheten på feil og ulovlige handlinger i et parti og må heller ikke kommentere et parti inkludert det å spørre om stillingen i en kamp. En tilskuer kan dog diskret advare turneringslederens om forhold som gir anledning til bekymring, herunder (med dog ikke begrenset til): fusk, når en spillers tid utløper, feil som f.eks. aktivering av en spilleklokke i henhold til § 4.3, underpunkt (iv) og feil som f.eks. ugyldige doblinger i henhold til § 4.4, underpunkt (iv), (vi), (vii) eller (viii).
- (ii) SIGNALERING OG ANDRE FORMER FOR HJELP UTENFRA - Det er ikke tillat for tilskuere å signalisere eller hjelpe spillerne på noen måte når en kamper er under avvikling.
- (iii) STRAF - Overtredelse av § 1.6, underpunkt (i) til (ii) kan resultere i bortvisning av de involverte tilskuerne. Under spesielle omstendigheter kan slike tilskuere midlertidig eller permanent utelukkes fra å overvære fremtidige turneringer.
- (iv) ANMODNINGER - En spiller kan levere en anmodning med en begrunnelse til turneringslederens om at én eller flere tilskuere bortvises fra å overvære kampen.
- (v) RAPPORTERING - Dersom en turneringsleder har bortvist en tilskuer i henhold til § 1.6, underpunkt (iii), skal turneringslederens rapportere dette til forbundet så snart det er praktisk mulig etter at turneringen er ferdigspilt. Rapporteringen skal inneholde en begrunnelse for avgjørelsen.

1.7 Generelt, opptak, streaming, hodetelefoner, mobiltelefoner, signalering og andre former for hjelp utenfra

- (i) GENERELT - Get er ikke tillatt for spillere å bruke elektroniske, mekaniske, skriftlige eller andre hjelpemidler under kampen bortsett fra dem som er nødvendige for å holde oversikt over scoren.
- (ii) OPPTAK OG STREAMING - Det er tillatt for en spiller å bruke ethvert utstyr som han med rimelighet finner nødvendig og passende, herunder posisjonskort, datamaskin, video- eller kamerautstyr (enten det er i form av en mobiltelefon eller annet), til å ta opp og/eller streame en kamp eller dele enkelte stillinger, dersom motstanderen godkjenner dette i hvert tilfelle. En slik aksept kan ikke nektes på et urimelig grunnlag. Turneringslederen kan tilbakekalle en slik aksept når som helst. I kamper som spilles uten klokke, kan nedskrivning av stillinger skje etter at spilleren har avsluttet sin tur. I kamper der klokke benyttes, må nedskrivningen av stillinger kun skje når spillerens egen tid løper eller mellom partier.
- (iii) HODETELEFONER - Det er tillat for en spille å bruke hodetelefoner under en kamp dersom motstanderen godkjenner dette. En slik aksept kan ikke nektes på et urimelig grunnlag. Turneringslederen kan tilbakekalle en slik aksept når som helst.
- (iv) MOBILTELEFONER - Det er ikke tillat for en spiller å bruke mobiltelefon under en kamp bortsett fra under pauser til opptak som tidligere angitt bortsett fra når motstanderen i hvert enkelt tilfelle godkjenner dette.
- (v) SIGNALERING OG ANDRE FORMER FOR HJELP UTENFRA - Når en kamp har begynt, er det ikke tillatt for spillerne å motta signaler eller noen annen form for hjelp fra tilskuerne.
- (vi) STRAFF - Overtredelse av § 1.7, underpunkt (i) til (v) kan medføre advarsel, straffepoeng, diskvalifikasjon eller bortvisning av den gjeldende spiller. I særlige tilfeller kan spilleren utelukkes fra deltagelse i fremtidige turneringer midlertidig eller permanent.
- (vii) ANMODNINGER - EN spille kan anmode turneringslederen om at det i henhold til § 1.3, underpunkt (iii) utpekes en observatør i den resterende delen av kampen.
- (viii) RAPPORTERING - Dersom turneringslederen har diskvalifisert og/eller bortvist en spille i henhold til § 1.7, underpunkt (vi), skal turneringslederen rapportere dette til forbundet hurtigst mulig etter at turneringen er ferdigspilt. Rapporteringen skal inneholde en begrunnelse for avgjørelsen.

2. REGULATIVER

2.1 Sted

Alle kamper skal spilles i det turneringsområdet som er utpekt av turneringslederen. En spiller kan kreve at en kamp avvikles i et ikke-røyker-område.

2.2 Starttidspunkt og pauser

- (i) **STARTTIDSPUNKTER** - Alle kamper skal starte på de angitte tidspunktene såfremt annet er spesifisert av turneringslederen.
- (ii) **PAUSER** - En spiller er berettiget et gitt antall pauser på fem minutters varighet etter følgende regler:

I kamper opp til 15 poeng: én pause

I kamper over 15 poeng: to pauser

Pausene kan kun skje mellom partier. Flere pauser kan holdes etter hverandre. Dette gjøres enten ved at den ene spilleren kombinerer to eller flere av sine tillatt pauser, eller ved at spillerne kombinerer deres pauser. Enhver situasjon hvor en spiller forlater brettet oppfattes som en pause bortsett fra når dette er en nødvendig del av partiet. Når det pusses best av tre kamper, er pauser kun tillatt mellom kampene.

- (iii) **DISPENSASJON** - Turneringslederen kan i spesielle tilfeller gi dispensasjon fra § 2.2, underpunkt (i) til (ii) dersom spesielle hensyn til den ene eller begge spillerne taler for dette, dersom han vurderer at kampen er av en spesiell betydning eller dersom han har satt opp en alternativ pause- og/eller tidsstruktur for turneringen eller en bestemt kamp.
- (iv) **STRAFF** - Enhver overtredelse av reglene om starttidspunkt og pauser kan medføre tildeling av straffepoeng. Ett straffepoeng tildeles dersom en spiller ikke har innfunnet seg og påbegynt kampen fem minutter etter starttidspunktet eller slutten på den tillatte pausen. Deretter tildeles det ytterligere ett straffepoeng for hver etterfølgende forsinkelse på fem minutter. Når en spiller har fått tildelt straffepoeng tilsvarende eller mer enn halvdelen av kamplengden, har vedkommende tapt kampen.

2.3 Langsomt spill

- (i) **STRAFF** - Dersom en turneringsleder vurderer at en kamp avvikles i et urimelig langsomt tempo, kan turneringslederen når som helst velge å pålegge enten én av de følgende saksjonene eller begge:
 - (a) gi en advarsel om tildeling av straffepoeng dersom tempoet ikke økes
 - eller
 - (b) bestemme at resten av kampen skal avvikles med bruk av klokke. Se § 3.5, underpunkt (vi)
- (ii) **ANMODNINGER** - En spiller kan anmode turneringslederen om at resten av kampen skal avvikles med bruk av klokke, eller at det utnevnes en observatør til å overvåke kampen.

2.3 Tilfeldige og gyldige kast

- (i) **STRAFF** - Dersom en turneringsleder vurderer at en spiller overtredelse bestemmelserne i § 4.1, underpunkt (i) eller § 4.1, underpunkt (iv) (a), kan han

avgjøre at resten av kampen skal avvikles med bruk av en terningsblander.

- (ii) ANMODNINGER - En spiller kan anmode turneringslederen om at resten av kampen avvikles med bruk av en terningsblander (dersom den er tilgjengelig) eller at det utnevnes en observatør til å overvåke kampen.

3. FORBEREDELSE

3.1 Brettet

En spiller kan kreve at det brukes et brett på minimum 44 cm x 55 cm og maksimum 66 cm x 88 cm i åpen tilstand dersom et slikt brett er tilgjengelig. Dersom et brett med disse målene er tilgjengelig når kampen igangsettes, kan spilleren kreve at det anvendte brettet skiftes ut. Brett kan kun skiftes mellom to partier. Alle terninger og dobleterninger som ikke er i bruk skal fjernes fra brettet før kampen settes i gang.

3.2 Begre

En spiller kan kreve at det brukes bedre med innvending kant fremfor begre uten innvending kant dersom slike er tilgjengelig. Dersom bedre med innvendig kant ikke er tilgjengelig ved oppstart av en kamp, kan spilleren kreve at begrene skiftes ut så snart begre med innvendig kant blir tilgjengelig (selv om det skjer midt under et parti).

3.3 Terningene

- (i) GENERELT - En spiller kan kreve at det brukes presisjonsterningene fremfor andre terninger dersom de er tilgjengelig. Dersom presisjonsterninger ikke er tilgjengelig ved starten av en kamp, kan spilleren kreve at terningene som brukes må skiftes ut så snart presisjonsterninger blir tilgjengelig (selv om det skjer midt under et parti).
- (ii) I KAMPER AVVIKLET UTEN KLOKKE - Spillerne velger fire terninger. Disse skal brukes i hele kampen bortsett fra i de situasjoner som er beskrevet i § 3.3, underpunkt (i) og § 3.7, underpunkt (i). Hver spiller skal bruke to terninger.
- (iii) I KAMPER AVVIKLET MED KLOKKE - Spillerne velger fire terninger. Disse skal brukes i hele kampen bortsett fra i situasjonene beskrevet i § 3.3, underpunkt (i) og § 3.7, underpunkt (i). Det benyttes kun to terninger i hvert parti. Det skal allikevel alltid være fire terninger ved brettet slik at det er mulig å skifte ut terningene.

3.4 Terningsblander

- (i) SITUASJONER - Bruk av terningsblander kan være basert på valg, preferanse, tvang eller pga en straff.
 - (a) Valg. I en turnering kan spillerne velge å spille kampen med en terningsblander dersom de er enige om dette.
 - (b) Preferanse. En spiller kan kreve at kampen avvikles med bruk av

terningsblander dersom det i invitasjonen til turneringen står at turneringen, eller deler av den, skal avvikles med preferanse for terningsblander.

(c) Tvang. Spillerne er forpliktet til å avvikle kampen med bruk av en terningsblander dersom det står i invitasjonen til turneringen at turneringen, eller deler av turneringen, skal avvikles med terningsblander.

(d) Straff. I enhver turnering er spillerne forpliktet til å avvikle resten av en igangsatt kamp med bruk av terningsblander (under forutsetning av at det finnes en tilgjengelig) dersom turneringslederen bestemmer dette i henhold til § 2.4, underpunkt (i).

(ii) DISPENSASJON - Turneringslederen kan i spesielle tilfeller gi dispensasjon fra § 3.4, underpunkt (i) (b) og (c) dersom særlige hensyn til den ene eller begge spillerne taler for å gi en slik dispensasjon.

(iii) KONSTUKSJON OG GODKJENNELSE - Terningsblanderens skal være solid konstruert. Dersom en spiller krever det, skal terningsblanderens godkjennes av turneringslederen før kampen kan startes eller fortsettes.

3.5 Klokke

(i) SITUASJONER - Bruk av terningsblander kan være basert på valg, preferanse, tvang eller pga en straff.

(a) Valg. Dersom spillerne er enige om dette, kan de velge å gjennomføre kampen med bruk av klokke i enhver turnering.

(b) Preferanse. En spiller kan kreve at kampen avvikles med bruk av klokke (dersom klokke er tilgjengelig) dersom det i invitasjonen til turneringen står at turneringen, eller deler av den, skal avvikles med preferanse for klokke.

(c) Tvang. Spillerne er forpliktet til å avvikle kampen med bruk av klokke dersom det står i invitasjonen til turneringen at turneringen, eller deler av turneringen, skal avvikles med klokke.

(d) Straff. I enhver turnering er spillerne forpliktet til å avvikle resten av en igangsatt kamp med bruk av klokke (under forutsetning av at det finnes en tilgjengelig) dersom turneringslederen bestemmer dette i henhold til § 2.3.

(e) Turneringslederen kan når som helst kreve at en kamp skal avvikles ved bruk av klokke såfremt klokke er tilgjengelig.

(ii) DISPENSASJON - Turneringslederen kan i spesielle tilfeller gi dispensasjon fra § 3.5, underpunkt (i) (b) og (c) dersom særlige hensyn taler for dette for den ene eller begge spillerne.

(iii) KONSTUKSJON OG GODKJENNELSE - Klokka skal være skikkelig konstruert. Dersom en spiller krever at klokka skal godkjennes av turneringslederen, skal godkjennelsen gjøres før kampen kan starte.

- (iv) PLASSERING - Dersom det brukes klokke, skal den plasseres på samme side som spillernes bo.
- (v) INNSTILLING AV KLOKKA - Alle kamper som avvikles med klokke, skal bruke innstillingen som kalles «simple delay». For å unngå enhver tvil er denne innstillingen beskrevet på følgende måte: Hver spilles tildeles et nærmere angitt tidsperiode pr. poeng i kampen (kamptid). Dermed tildeles hver spiller en nærmere angitt forsinkelse (delay) pr trekk før kamptiden starter å løpe. Forsinkelsen akkumuleres ikke. I vanlige enkeltkamper er kamptiden to (2) minutter og forsinkelsen tolv (12) sekunder om ikke annet er angitt av turneringslederen. I consultation-kamper og andre ikke standard kamper, skal turneringslederen angi den gjeldende kamptiden og forsinkelsen. For å unngå enhver tvil, kan turneringslederen sette opp en alternativ pause og/eller tidsstruktur for turneringen eller en bestemt kamp.
- (vi) TIDSKONTROLL - I en kamp som avvikles med bruk av en klokke i situasjoner som beskrevet i § 3.5, underpunkt (i) (a) til (d), tildeles hver spiller et antall minutter avhengig av kampens lengde. Antall of tildelte minutter begrenses til $((RA+RB)/2)*kamptid$, hvor RA er antall poeng som kreves av spiller A til å vinne kampen, og RB er antall poeng som kreves av spiller B for å vinne kampen.

3.6 Preferanser

Dersom det er nødvendig skal valg av sitteplasser, spilleretning, brett, brikker, terninger, terningsblander og klokke bestemmes før kampstart ved kast av terningene eller som avtalt av de involverte partene.

3.7 Bytte av utstyr

- (i) GENERELT - Turneringslederen kan når som helst bytte utstyret som brukes. Spillerne kan kunne bytte utstyret som brukes i en løpende kamp dersom utstyret er defekt (noe de begge er enige om) eller dersom bestemmelsene i § 3.1, § 3.2 eller § 3.3, underpunkt (i) er oppfylt.
- (ii) SPESIELT FOR KLOKKER - Ei klokke med åpenbare feil skal straks byttes. Turneringslederen stiller inn tiden på reserveklokka etter beste skjønn.

4. SELVE SPILLET

4.1 Terninger og kast

- (i) TILFELDIGE KAST - Terningene er utelukkende et middel for å oppnå tilfeldige nummer fra 1 til 6. Enhver annen bruk av terningene er et brudd på reglene og ånden i backgammon.
- (ii) HÅNTERING AV TERNINGENE - Det er ikke tillatt å røre på terningene som befinner seg på brettet. Terningene anses for å være på brettet så lenge den igangsatte turen ikke er avsluttet. Det er imidlertid tillatt for å spiller å flytte sine egne terninger på tvers av brettet om dette er nødvendig for å gjøre plass til å

flytte brikkene.

(iii) TERNINGBYTTE - En spiller kan kreve at alle de fire terningene blir blandet i forkant av et parti i kampen. I så fall rister den spiller som krever terningene blandet alle de fire terningene i et beger og ruller dem ut på brettet. Deretter velger spillerne på skift en terning. Den spilleren som ikke krevde terningene blandet velger først.

(iv) GYLDIGE KAST - Alle kast skal normalt foretas på høyre side av bar-en.

(a) I kamper som avvikles uten bruk av terningsblander, består et gyldig kast i at terningene ristes grundig (men ikke overdrevet) i et beger. Deretter rulles de ut av begeret og ned på spilleunderlaget på brettet. Når terningene rulles, må de ikke berøre spillerens hånd og begeret må ikke berøre brettet. Terningene skal rulle fritt og ligge flatt mot spilleunderlaget på brettet til høyre for bar-en på spillerens side. Dersom dette ikke er tilfelle, anses kastet for ugyldig og det skal kastes på nytt. Terningene kan kastes på venstre side av bar-en sett fra spilleren i kast dersom motstanderen gir tillatelse til dette. Tillatelsen til å kaste på venstre for bar-en opphører om motstanderen trekker tillatelsen tilbake, dersom spilleren begynne å kaste på høyre siden for bar-en igjen, eller når det aktuelle partiet er ferdigspilt. For å unngå enhver tvil, skal terningene, som utelukkende på grunn av ujevnheter på brettets overflate ikke ligger flatt, anses som et gyldig kast.

(b) I kamper som avvikles med bruk av en terningsblander, består et gyldig kast i at terningene rulles ned gjennom terningsblanderent enten med hånden eller ut av begeret. Etter kastet skal terningene ligge flatt på spilleunderlaget i den halvdel av brettet som ligger nærmest terningsblanderent. Dersom dette ikke er tilfelle, anses kastet for ugyldig og det skal kastes på nytt. For å unngå enhver tvil, skal terningene som utelukkende på grunn av ujevnheter på brettets overflate ikke ligger flatt, anses som et gyldig kast.

(v) FOR TIDLIG HANDLING

(a) Dersom en spiller kaster terningene før motstanderen har avsluttet sin tur, anses kastet som gjeldende.

(b) I kamper der man benyttes klokke: Dersom motstanderen tar opp terningene før spilleren har avsluttet sin tur, må spilleren stoppe klokka og flytte ferdig før han starter sin motstanders tid igjen. Motstanderen taper rett til delay-tiden neste gang det er hans tur. Under disse omstendighetene skal spilleren tilkalle turneringslederen og gjøre krav på tidsstraffen med mindre begge parter avtaler å akseptere dette. Før motstanderen starter sin tur, skal han vente til delay-tiden er utløpt.

4.2 Brikker og brikkeflytt

(i) BRIKKEFLYTT - Spillerne skal flytte tydelig og må kun benytte én hånd til å flytte brikkene med. Spillerne skal flytte eventuelle brikker ned fra bar-en før andre brikker flyttes. Dersom en spiller overtrer denne bestemmelsen gjentatte ganger, kan det resultere i en advarsel og deretter straffepoeng.

- (ii) HÅNDBLÅS AV BRIKKER - En spiller skal ikke røre sine egne eller motstanders brikker når det er motstanders tur. Brikker som er truffet, skal bli på bar-en inntil de lovlig blir bragt inn i spill igjen. Brikker som er fjernet fra spillet, skal holdes helt ute av brettet resten av partiet. Dersom en spiller overtrer denne bestemmelsen gjentatte ganger, kan det resultere i en advarsel og deretter straffepoeng.
- (iii) ULOVLIGE FLYTT
- (a) Dersom en spiller blir oppmerksom på et ulovlig flytt før motstanderen har foretatt et gyldig kast eller dobbelt, skal dette korrigeres. Ulovlig flytt må kun påpekes av spillerne, turneringslederen eller eventuelle offisielle observatører såfremt spillerne klart har tilkjennegitt en intensjon om det motsatte overfor observatører inkludert en eventuelt kampreferent. Et ulovlig flytt er gjeldende når motstanderen har foretatt et gyldig flytt eller dobbelt.
- (b) OMSPILL AV ULOVLIGE FLYTT I KAMP SOM AVVIKLES UTEN BRUK AV KLOKKE - Krav om omflytt fremsettes ved å forelegge motstanderen fakta. Når motstanderen har akseptert fakta, skal han plassere terningene på brettet, slik at de viser de korrekte øynene, og deretter foreta et lovlig flytt.
- (c) OMSPILL AV ULOVLIGE FLYTT I KAMP SOM AVVIKLES MED BRUK AV KLOKKE - Krav om omflytt fremsettes ved å forelegge motstanderen fakta. Når motstanderen har akseptert fakta, skal motstanders tid startes på klokka. Når delay-tiden er utløpt, kan motstanderen foreta et lovlig flytt.
- (d) Gjentakelsen ulovlige flytt kan først resultere i en advarsel og deretter i tildeling av straffepoeng.
- (iv) FEIL I STARTOPPSTILLINGEN - Dersom det oppdages en feil i startoppstillingen etter at den spilleren som startet har påbegynt sin andre tur ved å foreta et gyldig flytt eller dobbelt, betraktes startoppstillingen som gjeldende til tross for feilen. Dersom feilen oppdages før den startende spilleren har påbegynt sin andre tur ved å foreta et gyldig flytt eller dobbelt, skal startoppstillingen bringes i overensstemmelse med den korrekte startoppstillingen. For å unngå enhver tvil, kan spilleren som starter med færre enn 15 brikker fremdeles tape en gammon eller backgammon.
- (v) OMROKERING AV BRIKKER - Spillerne kan ikke flytte brikkene ukontrollert frem og tilbake over brettet for å prøve ut nye stillinger. Dersom en spiller overtrer denne bestemmelsen gjentatte ganger, kan det først resultere i en advarsel og deretter i straffepoeng.

4.3 Klokker

- (i) BETJENING AV KLOKKA - Under et parti skal spillerne aktivere klokka med den hånd som brukes til å flytte brikkene med. Dersom en spiller overtrer denne bestemmelsen gjentatt ganger, kan det først resultere i en advarsel og deretter i straffepoeng.
- (ii) STOPP AV KLOKKA - Det er kun tillatt å stoppe klokka i nedenforstående sju situasjoner:

(a) Når et parti i spillet er slutt.

(b) Under pauser. Dersom én eller begge spillerne forlater bordet hvor kampen spilles, skal begge spilleren notere tiden fra klokka på scorekortet. Dersom spillerne ikke har nedtegnet tiden fra klokka og klokka har vært igangsatt under pausen, skal turneringslederen straks tilkalles. Turneringslederen stiller deretter tiden på klokka etter beste skjønn.

(c) når turneringslederen tilkalles eller når turneringslederen krevet det.

(d) Dersom en spiller har tatt opp terningene før motstanderen har avsluttet sin tur i henhold til § 4.1, underpunkt (v) (b)

(e) Dersom en spiller har tatt opp terningene og startet motstanderen tid.

(f) Dersom en spiller krever at et ulovlig flytt eller et formodentlig ulovlig flytt omgjøres i henhold til § 4.1, underpunkt (iii) (c)

(g) Når en spiller mener av partiet er avgjort. Dersom motstanderen er enig, noterer spillerne resultatet av partiet og starter neste parti. Dersom motstanderen ikke er enig, startes klokka igjen (dersom den har vært stoppet) og partiet spilles ferdig.

(iii) TIDEN OPPBRUKT - Tiden anses som oppbrukt når en av spillerne eller turneringslederen konstaterer og erklærer dette. Dersom begge spillernes tid er oppbrukt, skal turneringslederen tilkalles. Spilleren hvis tid er oppbrukt, har tapt kampen. Dersom begge spillernes tid er oppbrukt, og det er umulig å avgjøre hvilken av spillernes tid som ble oppbrukt først, skal resten av kampen avvikles uten bruk av klokke såfremt den spiller, hvis tid er oppbrukt, er garantert til å vinne kampen («gin-situasjon»). I dette tilfelles erklæres den aktuelle spilleren som vinner av kampen.

(iv) FEIL AKTIVERING AV KLOKKA - Dersom en spiller merker (eller etter turneringslederens skjønn klart burde ha merket) at motstanderen har begått en feil og motstanderens tid derfor er startet uten at han er klar over dette, er spilleren forpliktet til å informere sin motstander om dette. I motsatt fall kan det resultere i at den mistede tiden legges til igjen og at den gjeldende spilleren mottar en advarsel, idømmes straffepoeng, taper partiet, taper kampen eller diskvalifiseres fra turneringen. I spesielle tilfeller kan den impliserte spilleren utelukkes midlertidig eller permanent fra alle fremtidige turneringer.

(v) UGYLDIGE KAST - Uansett hva som her er angitt, kan en spiller etter eget skjønn stoppe klokka og/eller restarte delay-tiden dersom det forekommet et ugyldig kast for ikke negativt å påvirke spilleren på kast. I tilfelle av uenighet om gyldigheten av et kast, skal en av spillerne stoppe klokka inntil uenigheten er løst.

4.4 Dobleterningen

(i) PLASSERING AV DOBLETERNINGEN - Dette er begge spillernes ansvar at dobleterningen er plassert midt imellom de to spillerne i hvert parti med en «1»

eller «64» vendt opp. Dersom dobleterningen ikke er plassert i midten, skal dette skje så snart spillerne blir oppmerksom på feilen. Unntaket er under et Crawford-parti der dobleterningen skal fjernes fra brettet.

- (ii) DOBLING - Spillerne kan kun bruke dobleterningen når det er deres tur. Den kan imidlertid kun brukes innen de kaster terningene, og dermed ikke etter et ugyldig kast. En spiller dobler ved å snu dobleterningen og plassere den på brettet slik at den viser doblenivået umiddelbart over det forrige nivået (den fysiske handlingen) og sier «Jeg dobler» eller fremsetter et utsagn med samme betydning (den verbale handlingen). I kamper der klokke brukes, skal spilleren dessuten starte motstanders tid. For å unngå enhver tvil og uansett det som er angitt ovenfor, anses enten (i) den verbale eller fysiske handlingen alene eller (ii) demonstrasjon av en intensjon om å doble (som f.eks. å strekke hånda ut etter dobleterningen, peke på den, røre ved eller ta opp dobleterningen) som en gyldig dobling.
- (iii) AKSEPT/DROPP AV DOBLING - Spillerne aksepterer en dobling ved å ta dobleterningen over på deres side av brettet (den fysiske handlingen) og si «jeg tar» eller fremsette utsagn med samme betydning (den verbale handlingen). Doubleterningen skal deretter plasseres innfor brettets avgrensning på den dobledes side av brettet slik at den er synlig for begge spillerne. Spillerne dropper generelt dobling ved å plassere dobleterningen i midten ved enten «1» eller «64» siden vendt opp (den fysiske handlingen) og si «Jeg dropper» eller fremsette utsagn med samme betydning (den verbale handlingen). I kamper som avvikles med bruk av klokke, skal spilleren også starte motstanderens tid dersom han aksepterer doblingen. I kamper som avvikles ved bruk av klokke, skal spilleren også stoppe klokka dersom han dropper doblingen. Uansett hva som er angitt ovenfor, tolkes imidlertid enten den verbale handlingen eller den fysiske handlingen alene som en aksept eller en dropp alt avhengig av hva som er relevant.
- (iv) CRAWFORD-REGELN - Crawford-regelen gjelder i alle kamper. I det første partiet der en spiller mangler akkurat ett poeng for å vinne kampen (Crawford-partiet), kan ingen av spillerne bruke dobleterningen. For å unngå enhver tvil, skal en spiller som oppdager at hans motstander har doblet under Crawford-paritet, påpeke dette. Skjer ikke dette, kan det medføre at denne spilleren taper kampen og eventuelt diskvalifiseres fra resten av turneringen. Dersom en spiller dobler i Crawford-partiet, annulleres doblingen i følgende situasjoner:
 - (a) Dersom spillet er i gang: Når doblingen annulleres i et spill som ikke er avsluttet, fortsetter partiet uten bruk av dobleterningen.
 - (b) Dersom partiet er avsluttet, men neste parti ennå ikke har startet: Når doblingen annulleres mellom to partier, korrigeres spillernes scorekort slik at antall poeng tilsvarer antall poeng som ville vært korrekt uten bruk av terningen; og
 - (c) dersom partiet, hvor det ble doblet, var det siste i kampen: Når doblingen annulleres etter kampen er avsluttet, korrigeres spillerne scorekort slik at antall poeng tilsvarer antall poeng som ville vært korrekt uten bruk av terningen, og kampen gjenopptas. Turneringslederen har plikt til å gripe inn, dersom han blir gjort oppmerksom på at det har blitt doblet i et Crawford-parti, og annullere

doblingen.

- (v) FOR TIDLIG HANDLING - Dersom en spiller dobler før motstanderen har avsluttet sin tur, står doblingen ved lag dersom den ellers er gyldig. Motstanderen er berettiget til å avslutte sin tur vel vitende om at motstanderen dobler.
- (vi) DOBLINGER TIL FEIL NIVÅ - Dersom en spiller dobler eller aksepterer/dropper en dobling på et feil nivå, er doblingen eller aksepten/droppen av doblingen gyldig, men dobleterningens nivå skal korrigeres i forhold til hva som ville ha vært en korrekt dobling eller aksept/dropp av doblingen.
- (vii) DOBLING, NÅR DOBLETERNINGEN ER DØD - Dersom en spiller holder en dobleterning på et nivå som er tilstrekkelig til at denne spilleren vinner kampen, anses dobleterningen for å være «død». Det betyr at den ikke lenger er tilgjengelig for spilleren. Dersom en spiller dobler ved en feil under disse omstendighetene, anses handlingen som ugyldig. Under disse omstendighetene kan doblingen annulleres i de samme tre situasjonene som gjelder for annulleringen av en feil dobling i et Crawford-parti (§ 4.4, underpunkt (iv) (a) til (c)), forutsatt at den tidligere (døde) terningsverdien er avgjørende for antallet av scorede poeng.
- (viii) AUTOMATISK DOBLINGER; BEAVERE OG JABOCY-REGELN - for å unngå enhver tvil gjelder automatiske doblinger, beavere og Jacoby-regelen kun i pengespill og er følgelig ikke tillatt i turneringsbackgammon.
- (ix) TVISTER OM VEDIEN AV EN DOBLETERNING - Spillere bør bestrebe seg på løpende å sikre at dobleterningens plassering og verdi er korrekt. Dersom det oppstår en tvist, er den generelle oppfatningen at plasseringen og verdien er korrekt, og det vil være opp til den spilleren som bestrider dette til å redegjøre for det motsatte.

4.5 Avslutning

Alle partier og kamper som spilles ferdig med mindre de blir avsluttet ved en dropp av en dobling eller at kampen avviker ved bruk av en klokke og at en av spillerne går tom for tid. Imidlertid kan en spille i et parti uten brikkekontakt, eller dersom ethvert annet resultat er umulig, akseptere tap av et enkelt parti, en gammon eller en backgammon, alt etter hva som er relevant. Spillerne må ikke, med unntak av det som er nevnt, avtale resultatet av poeng, et parti eller en kamp. Alle kamper skal spiles til det korrekte spesifiserte antall poeng. Overtredelse av denne regelen kan resultere i diskvalifikasjon av en eller begge spillerne. I spesielle tilfeller kan de impliserte spillerne utelukker midlertidig eller permanent fra alle fremtidige turneringer som er godkjent av forbundet.

4.6 Innberetning av resultater

Vinneren skal rapportere resultatet av kampen til turneringslederen så raskt som det med rimelighet er mulig etter kampens avslutning. Turneringslederen kontrollere resultatet og offentliggjør det på turneringstavla. Dersom det offentliggjøres feil resultatet, kan det korrigeres, forutsatt at korreksjonen skjer innen rimelig tid, selv om en av spillerne av påbegynt en etterfølgende kamp i turneringen.

4.7 Føre score

Begge spillerne oppfordres til løpende å føre oversikt over kampens score og muntlig meddele kampens score før hvert parti. Før starten av et Crawford-parti, skal spillerne meddele hverandre at det er tale om et Crawford-parti. Dersom spillerne avtaler dette, er det tillatt å bruke en scoretavle som viser kampens lengde, stillingen og status for Crawford-partiet. Scoretavler skal bukes dersom turneringslederen krever dette. Spillerne skal stadig bestrebe seg på å notere stillingen selv om det brukes en scoretavle. Dersom en tvist oppstår, anses scorekortet tilhørende den spillerne som er bak i kampen, som avgjørende (forutsatt at scorekortet er klart og entydig). Dersom kun den ene spilleren har ført scorekort, anses dette scorekortet som avgjørende i tilfelle av en tvist.

4.7 Feil kamplengde

Dersom en kamp er avviklet og gjennomført med feil kamplengde, gjelder resultatet.

Dersom en kamp er under avvikling med en feil kamplengde, påvirkes eventuelle igangsatte partier ikke, men kamplengden korrigeres om mulig innen starten på neste parti. Dersom kampen gjennomføres med den feilaktige scoren som resultat av et slikt igangsatt parti, anses en korreksjon ikke som mulig og resultatet er gjeldende.

En foreslått korreksjon av en kamplengde anses heller ikke som mulig dersom den korrekte kamplengden er kortere enn den feilaktige kamplengden og en slik foreslått korreksjon ville medført en avsluttet kamp. Under disse omstendighetene skal kampen fortsatt til avslutningen av den feilaktige kamplengden og resultatet skal være gjeldende.

5. TVISTER

5.1 Klager

Dersom det oppstår en tvist mellom to spillere, skal disse la terningene, brikkene, dobleterningen, scorekort m.m. ligge uten å endre noe mens turneringslederen tilkalles for å avgjøre tvisten. Dersom en av spillerne også er turneringsleder, skal striden avgjøres av en annen turneringsleder som er tilknyttet turneringen. Dersom det ikke er tilknyttet andre turneringsledere til turneringen, skal striden løses av en turneringskomité.

5.2 Appeller

Turneringslederens beslutning kan appelleres, men det skal anmodes om at en slik appell så raskt som det med rimelighet er mulig. Etter en slik anmodning skal det nedsettes en turneringskomité, og appellen skal behandles hurtigst mulig. Turneringskomitéen kan ved simpelt flertall enten stadfeste den opprinnelige beslutningen, omgjøre den eller treffe en alternativ beslutning.

5.3 Tilgjengelige opplysninger

Turneringslederen og/eller turneringskomitéen kan innhente tilgjengelige opplysninger, fra hvem det skal være, som de etter eget skjønn anser som viktig. En spiller som er direkte involvert i tvisten, er berettiget til å fremsette relevante innvendinger overfor turneringslederen og/eller turneringskomitéen. Det er ikke tillatt for tilskuere å fremsette

innvendinger med mindre det skjer på turneringslederens og/eller turneringskomitéens anmodning.

5.4 Innberetningsrettigheter etter offisielle avgjørelser

Alle kan innberette en avgjørelse truffet av turneringslederen eller turneringskomitéen til forbundet i henhold til fastlagte retningslinjer for å få truffet en prinsippavgjørelse og etablere presedens på området. Forbundet kan pålegge sanksjoner i henhold til de gjeldende turneringsregler eller på annet vis.

5.5 Turneringslederens og turneringskomitéens innberetningsplikt

- (i) Enhver avgjørelse i en tvist skal innberettes til forbundet så hurtig som mulig etter at turneringen er ferdigspilt. Innberetningen skal inneholde en beskrivelse av tvisten samt en begrunnelse for avgjørelsen.
- (ii) Alle kampresultater skal innberettes til forbundet og/eller om nødvendig innføres i en relevant databaser eller et rageringssystem snarest mulig etter at turneringen er ferdigspilt.