

# NORGES BACKGAMMONFORBUNDS TURNERINGSREGLEMENT

## Kapittel I. Definisjoner og rekkevidde

### §1-1. Tolkning av reglene

1. Turneringsreglene kan og skal ikke regulere alle tenkelige situasjoner som kan oppstå i spillet. Det forutsettes at Turneringslederen og turneringskomiteen vil bruke sin frie dømmekraft for å finne en rettferdig løsning i den konkrete situasjon.

2. Turneringslederen har alene ansvar og rett til å tolke reglene og felle dom etter bestemmelsene i disse. Spillerne kan appellere turneringslederens avgjørelser til turneringskomiteen.

### §1-2. Reglens rekkevidde

#### 1. BACKGAMMONREGLER.

Norges Backgammonforbunds offisielle backgammonregler gjelder i alle turneringer som er godkjent av Norges Backgammonforbund. Turneringsledere og/eller spillere skal ikke bruke andre enn de gjeldende backgammonreglene.

#### 2. TURNERINGSREGLER.

Disse turneringsreglene gjelder i alle turneringer som er godkjent av Norges Backgammonforbund. Turneringsledere og/eller spillere skal ikke bruke andre enn de gjeldende turneringsreglene.

#### 3. ETIKETTE.

Deltakere forventes å utvise en høy grad av sportslig og hensynsfull opptreden, i overensstemmelse med spillets ånd. Spillerne skal behandle utstyret ordentlig. Upassende oppførsel kan resultere i sanksjoner.

#### 4. STRAFF.

Hvis en spiller bryter mot reglene i denne paragraf (1-2) kan det føre til diskvalifikasjon og bortvisning fra turneringen. I særlige tilfeller kan spilleren idømmes tidsbestemt karantene. Hvis en turneringsleder bryter mot reglene i denne paragraf, kan denne av sentralstyret bli fratatt retten til å fungere som turneringsleder.

#### 5. DISPENSASJON.

Dispensasjon fra reglene i denne paragraf kan oppnås hvis følgende tre kriterier er oppfylt:

- Det er tale om et spesielt turneringsformat som nødvendiggjør at andre regler brukes.
- Det innhentes tillatelse fra Norges Backgammonforbund.
- Hvilke regler som turneringen avvikles etter offentliggjøres i forbindelse med turneringsinnbydelsen.

## §1-3. Funksjoner

### 1. TURNERINGSLEDEREN.

Turneringen ledes av en kyndig og uhildet turneringsleder som er ansvarlig for avviklingen av turneringen. Turneringslederen har følgende plikter og rettigheter:

- Å utnevne assistenter for avviklingen av turneringen.
- Å godta eller avslå påmeldinger i henhold til § 1-4, og føre liste over disse.
- Å sikre en ordentlig gjennomføring av turneringen.
- Å fastsette høvelige regler for turneringsavviklingen og kunngjøre disse for spillerne.
- Å administrere og tolke disse reglene, og å opplyse spillerne om deres rettigheter og plikter i henhold til reglene.
- Å rette opp feil eller irregulariteter.
- Å ilegge sanksjoner i henhold til reglene.
- Å avgjøre tvister, og henvise spørsmål videre til rette myndigheter.
- Å innsamle og føre oversikt over resultater.
- Å innrapportere resultater til Norges Backgammonforbund.
- Turneringslederen kan og bør delegere en eller flere oppgaver til assistenter, men beholder det overordnede ansvaret.

### 2. TURNERINGSKOMITEEN.

I nasjonale og internasjonale turneringer skal det alltid oppnevnes en turneringskomité. I mindre turneringer er det opp til arrangøren om turneringskomité skal oppnevnes.

Turneringskomiteens ansvar er å overse turneringsledelsen, samt fungere som ankeinstans når turneringsleders avgjørelser bestrides. Turneringskomiteen plikter å bistå turneringsleder med råd og assistanse når turneringsleder ber om det. Dersom turneringsleder blir indisponert eller på annen måte ute av stand til å skjøtte sine oppgaver som turneringsleder, er det turneringskomiteens suverene rett og plikt å oppnevne ny turneringsleder.

Turneringskomiteen kan bestå av tre eller fem kyndige og uhildete backgammonspillere. Turneringslederen kan ikke være med i turneringskomiteen.

### 3. OBSERVATØR.

Turneringslederen kan på eget initiativ eller på oppfordring fra en spiller, utnevne en observatør til å overvåke en kamp. Turneringslederen gir observatøren høvelig bemyndigelse til å beskytte spillerne mot motstanderens eller tilskueres ulovligheter.

## **§ 1-4. Påmelding**

### 1. GODKJENNING.

Alle påmeldinger skal godkjennes av turneringslederen. Utelukkelse bør begrunnes.

### 2. TILVISNING TIL HØYERE KLASSE.

Når en turnering arrangeres med flere klasser, kan en deltaker utelukkes fra en klasse og henvises til en høyere klasse.

## **§ 1-5. Språk**

De offisielle språk i internasjonale turneringer er norsk, svensk, dansk og engelsk. I nasjonale turneringer er det offisielle språk norsk. I løpet av en kamp kan spillere og tilskuere kun benytte seg av de offisielle språkene.

## **§ 1-6. Tilskuere**

### 1. GENERELT.

Tilskuere skal overvære kampen i stillhet. Tilskuere må ikke gjøre spillerne oppmerksom på eventuelle feil i spillet, eller kommentere spillet. Tilskuere skal likevel gjøre turneringslederen oppmerksom på juks.

### 2. SIGNALERING OG ANNEN HJELP.

Tilskuere må ikke signalere eller på annen måte hjelpe spillerne.

### 3. STRAFF.

Overtredelse av § 1-6 avsnitt 1-2 kan føre til bortvisning av de involverte tilskuere fra kampen, og kan også føre til diskvalifikasjon og bortvisning fra turneringen.

### 4. ANMODNING.

Alle kamper skal i utgangspunktet være åpne for tilskuere. Kamper kan spilles uten tilskuere hvis det er tungtveiende grunner til det, og det er praktisk gjennomførbart.

## **§ 1-7. Hjelpemidler, signalisering og annen hjelp**

### 1. GENERELT.

Når en kamp er begynt må ingen av spillerne bruke elektroniske, mekaniske, skriftlige eller andre hjelpemidler, ut over det som er nødvendig for å føre scorekort.

### 2. SIGNALISERING OG ANNEN HJELP.

Når en kamp er begynt må ingen av spillerne motta signaler eller annen hjelp fra tilskuere.

### 3. STRAFF.

Overtredelse av § 1-7 avsnitt 2 kan føre til diskvalifikasjon og bortvisning av spilleren. I særlige tilfelle kan det idømmes tidsbestemt karantene.

#### 4. ANMODNING.

Enhver spiller har rett til å be turneringslederen om at resten av en pågående kamp overvåkes av en observatør.

#### 5. INNBERETNING.

Hvis en spiller har blitt diskvalifisert og/eller bortvist etter § 1-7-3, skal turneringsleder snarest mulig rapportere beslutningen med begrunnelse til Norges Backgammonforbund.

### § 1-8. Tvister

#### 1. UENIGHET.

Dersom det oppstår uenighet under et spill, skal begge spillere la terninger, brikker, doblingsterning og scorekort ligge urørt, og stanse klokken, mens Turneringsleder tilkalles. Eventuell overtredelse av denne bestemmelse anses som svært alvorlig, og kan føre til en avgjørelse i overtrederens disfavør. Etter å ha innhentet spillernes forklaringer, skal Turneringsleder ta en avgjørelse ut fra tilgjengelige fakta og gjeldende turneringsreglement.

#### 2. VITNEUTSAGN.

De involverte spillere er berettiget til å argumentere om fakta og regler inntil en avgjørelse er tatt av Turneringsleder. Tilskuere har ikke lov til å uttale seg, med mindre de uttrykkelig oppfordres av Turneringsleder om dette. Imidlertid skal en tilskuer uoppfordret rapportere om eventuelle forsøk på juks.

#### 3. APPELL.

En spiller har rett til å appellere Turneringsleders avgjørelse, dersom dette skjer umiddelbart og mens det er tid til å omgjøre avgjørelsen. En appell skal straks behandles av Turneringskomiteen. Dersom én eller flere av komiteens medlemmer er inhabile i den aktuelle situasjon, kan Turneringsleder erstatte disse med andre personer. Komiteen skal høre de relevante vitneutsagn og argumenter, og kan deretter omgjøre turneringsleders avgjørelse ved simpelt flertall. Komiteens avgjørelse er endelig.

#### 4. STRAFF.

Ved overtredelse av reglene har turneringsleder rett til å straffe spilleren i forhold til regelbruddet. Høyeste sanksjonsmulighet er å bortvise en spiller fra turneringslokalene. Dersom dette skjer, kan man også få inndratt sine eventuelle andeler i premie- og auksjonspott.

## Kapittel 2. REGULATIVER

### § 2-1. Sted

Kampene skal spilles i turneringslokalene som utpekes av turneringslederen. Enhver spiller kan kreve at sin kamp spilles i et røykfritt lokale, hvis et slikt finnes.

## § 2-2. Starttidspunkt og pauser

### 1. STARTTIDSPUNKT.

Alle kamper skal starte på angitt tidspunkt.

### 2. PAUSER.

Hver spiller er berettiget én pause i matcher opp til og med 11 poeng, to pauser i matcher mellom 11 og 19 poeng, og 3 pauser i matcher på over 21 poeng. Pausen kan vare opptil 5 minutter, og må taes mellom to partier.

### 3. DISPENSASJON.

Turneringslederen kan i særlige tilfeller, og etter en konkret vurdering, gi dispensasjon fra reglene i § 2-2 hvis spesielle hensyn til en av eller begge spillerne tilsier dette. Turneringslederen kan i kamper av spesiell betydning dispensere fra reglene i § 2-2.

### 4. STRAFF.

Overtredelse av reglene om starttidspunkt eller pauser vil medføre at klokken vil startes av turneringsleder.

- **START AV KLOKKEN.** Hvis en spiller ikke har møtt fram og påbegynt spillet 5 minutter etter starttidspunktet, eller 5 minutter etter pause, tilkalles turneringsleder. Turneringsleder starter klokken til den manglende spilleren. Når den manglende spilleren ankommer spillestedet, tilkalles turneringsleder igjen. Klokken stanses og åpningskastet foretas.
- **ØVRIGE BESTEMMELSER.** For å unngå sanksjoner skal man sikre seg turneringslederens godkjenning hvis man forlater turneringslokalene i mer enn 10 minutter mellom to kamper.

## § 2-3. Langsomt spill

### 1. LANGSOMT SPILL.

Hvis en kamp avvikles i et urimelig langsomt tempo, bør turneringslederen på egen eller andres oppfordring fremskaffe klokke slik at resten av kampen kan avvikles i normalt tempo.

Dersom klokke ikke er mulig å fremskaffe kan turneringslederen først gi en oppfordring om å spille raskere og utnevne en observatør. Ved fortsatt langsomt spill (de neste fem minutt) kan observatøren:

- Gi 1 bonuspoeng til den av spillerne som eventuelt spiller i normalt tempo.
- Forkorte kampen med 2 poeng dersom begge spillerne fortsatt bruker urimelig lang tid

Ovenstående kan gjentas med 5 minutt mellomrom.

Bonuspoeng og forkorting av kamp kan avgjøre kampen. Hvis bonuspoeng tildeles midt i et parti, påvirkes ikke Crawfordstatusen til dette partiet.

2. **FORSINKELSER.** Turneringslederen kan når som helst bestemme at kamper skal spilles med klokke dersom det har betydning for turneringsflyten.

3. ANMODNING. Enhver spiller kan be turneringslederen om at resten av en igangværende kamp avvikles med klokke, eller at det utnevnes en observatør til å overvåke kampen.

## **Kapittel 3. FORBEREDELSE**

### **§ 3-1. Brettet**

Enhver spiller kan kreve at et brett på minimum 44 cm ganger 55 cm og maksimum 66 cm ganger 88 cm brukes, så lenge et slikt er tilgjengelig. Hvis et brett med disse mål først blir tilgjengelig etter at kampen er i gang, kan spilleren kreve at brettet blir byttet ut. Før kampen starter skal alle terninger og doblingsterninger som ikke brukes fjernes fra brettet.

### **§ 3-2. Beger**

Enhver spiller kan kreve at beger med innvendig kant brukes, så lenge slike er tilgjengelige. Hvis beger med innvendig kant først blir tilgjengelig etter at kampen er i gang, kan spilleren kreve at begerne blir byttet ut.

### **§ 3-3. Terninger**

#### **1. GENERELT.**

Enhver spiller kan kreve at det benyttes presisjonsterninger, så lenge slike er tilgjengelige. Hvis presisjonsterninger først blir tilgjengelige etter at kampen er i gang, kan spilleren kreve at terningene byttes ut.

#### **2. I KAMPER SOM SPILLES UTEN KLOKKE.**

Spillerne skal velge fire terninger. Disse skal brukes hele kampen, med unntak av situasjonene beskrevet i § 3-3-1 og § 3-6. Hver spiller bruker to terninger.

#### **3. I KAMPER SOM SPILLES MED KLOKKE.**

Spillerne skal velge fire terninger. Disse skal brukes hele kampen, med unntak av situasjonene beskrevet i § 3-3-1 og § 3-6. Kun to terninger brukes i hvert parti, men det skal alltid være fire terninger ved brettet, slik at det er mulig å bytte terninger.

### **§ 3-4. Klokke**

#### **1. SITUASJONER.**

Backgammonkamper kan spilles med klokke når det foreligger klokkeopsjon, klokkepreferanse, obligatorisk klokkebruk eller etter turneringsleders avgjørelse.

- **KLOKKEOPSJON.** I enhver turnering kan spillere, hvis de er enige, spille en kamp med klokke i henhold til turneringens tidskontroller.
- **KLOKKEPREFERANSE.** Enhver spiller kan kreve at en kamp skal spilles med klokke, når det i turneringsinnbydelsen er annonsert klokkepreferanse.
- **OBLIGATORISK KLOKKEBRUK.** Spillerne må spille kampen med klokke, når det i turneringsinnbydelsen er annonsert obligatorisk klokkebruk.

- **ETTER TURNERINGSLEDERES AVGJØRELSE.** Spillerne må spille kampen, eller resten av kampen, med klokke hvis turneringslederen bestemmer dette i henhold til §2-3.

## 2. DISPENSASJON.

Turneringslederen kan i særlige tilfeller etter konkret vurdering gi dispensasjon fra § 3-4- 1 2. og 3. ledd dersom spesielle hensyn til en av spillerne tilsier dette.

## 3. KONSTRUKSJON OG GODKJENNING.

Enhver spiller kan kreve at klokken godkjennes av turneringslederen før kampen begynnes.

## 4. PLASSERING.

Klokken skal plasseres på samme side som spillernes indre hjemland.

## 5. INNSTILLING.

- Alle kamper som avvikles med klokke skal bruke Bronsteintidsberegning.
- **STANDARDINNSTILLING.** Dersom ikke noe annet er angitt i turneringsinnbydelsen, brukes Bronsteintid med standard tidskontroll (2'/poeng + 12"/trekk), dvs. 2 minutter per kamppoeng (tidsbank) og 12 sekunder per trekk (trekktid). Det spares ikke opp tid av de 12 sekunder per trekk.
- **ALTERNATIV.** I turneringsinnbydelsen kan det angis andre tidskontroller enn standardinnstillingen. Noen eksempler/forslag.

Eksempel 1. HURTIGGAMMON. 1'/poeng + 12"/trekk

Eksempel 2. LYNGAMMON. 12"/poeng + 10"/trekk

Eksempel 3. ANALOG TID (for bruk med analoge klokker eller i monrad). 5'/poeng + 10'/kamp + 0"/trekk. (OBS! Her er det ingen trekktid)

## 6. TIDSKONTROLL.

I en kamp som spilles med klokke tildeles begge spillere et antall minutter som avhenger av kampens lengde eller det som gjenstår av kampen. Til beregning av det antall minutter som hver spiller tildeles, brukes følgende formel:  $(RA+RB) \cdot PN/2 + KN$ , der RA er det antall poeng som den ene spilleren mangler på å vinne kampen, og RB er det antall poeng som den andre spilleren mangler på å vinne kampen, og PN er det antall minutter pr kamppoeng som spillerne skal tildeles i tidsbanken, og KN er det antall minutter som spillerne skal tildeles pr kamp.

### § 3-5. Preferanser

Hvis det viser seg nødvendig, skal så vel valg av sitteplass, backgammonbrett, spilleretning og terninger bestemmes ved terningkast før kampen starter.

### § 3-6. Utskifting av utstyr

Turneringslederen kan til enhver tid skifte ut utstyret som brukes. Spillerne kan når kampen er i gang kun skifte utstyr hvis det er defekt, eller hvis de er enige om det, eller hvis betingelsene i § 3-1, 3-2 eller 3-3 er oppfylt.

### § 3-7. Notering

Alle matcher kan annoteres. Personlig engasjerte annotører kan ikke bli bortvist annet enn etter § 1-6, på lik linje med andre tilskuere.

## Kapittel 4. SELVE SPILLET

### § 4-1. Terninger og kast

#### 1. TILFELDIGE KAST.

Terningene skal brukes til å oppnå tilfeldige tall mellom 1 og 6. Å manipulere terningenes utfall er et brudd mot reglene og ånden i backgammon.

#### 2. HÅNDBETING AV TERNINGER.

Det er ikke tillatt å berøre terninger som befinner seg på brettet. Det er likevel tillatt å flytte sine egne terninger for å gi plass til å flytte brikker.

#### 3. TERNINGBYTTE.

Før hvert parti kan enhver spiller kreve at alle fire terningene blir blandet. I så fall rister den spilleren som krever terningene blandet alle fire terningene i et beger og ruller dem ut. Deretter velger spillerne en terning hver, først den som ikke krevde terningene blandet, til alle terningene er valgt.

#### 4. GYLDIGE KAST – STARTEN PÅ TUREN.

Et gyldig kast skjer ved at terningene ristes grundig i et beger, og deretter rulles ut av begeret, uten at terningene berører spillerens hånd, og uten at begeret berører spilleunderlaget, slik at terningene kan hoppe og rulle fritt. Begge terningene skal etter kastet ligge flatt på brettet på den halvdelen som er til høyre for bar. Ellers skal begge terningene kastes på nytt. Dersom en av terningene lander gyldig på brettet, og den andre ligger igjen i koppen, skal terningen tas opp og begge kastes på nytt ut fra koppen. Spilleren kan likevel kaste til venstre for bar, hvis motstanderen gir sin tillatelse. Hvis en spiller har fått tillatelse til å kaste til venstre for bar, kan spilleren kun kaste til høyre for bar etter at spilleren har gjort motstanderen oppmerksom på det. Tillatelsen til å slå til venstre for bar opphører når spilleren har gjort oppmerksom på at han kommer til å slå til høyre for bar, eller når partiet er ferdigspilt.

#### 5. FORTIDLIG HANDLING.

- Generelt. Hvis en spiller kaster før motstanderen har avsluttet sin tur, skal spilleren kaste på nytt bare hvis motstanderen krever det.

- I kamper som avvikles med klokke. Hvis en spiller gjentatte ganger tar opp terningene før motstanderen har avsluttet sin tur og etter å ha blitt gjort oppmerksom på det, kan turneringsleder tilkalles, og advarsel gis. Ved videre overtramp kan turneringsleder tildele tidsstraff.

#### 6. AVSLUTNING AV TUR.

- I kamper avviklet uten bruk av klokke. Spilleren avslutter sin tur ved å løfte en eller begge terninger.
- I kamper avviklet med klokke. Spilleren avslutter sin tur ved å trykke på knappen på sin side av klokken. Spilleren skal også avslutte sin tur ved å trykke på klokken i de tilfeller der motstanderen ikke kan flytte eller doble lovlig. Terningene skal ikke tas opp, da motstanderen skal bruke dem. Hvis dette gjøres likevel, og man samtidig har satt motstanderens klokke i gang, får denne stoppe klokken og foreta neste kast og flytt samt overveie en dobling, uten at klokken går.

## § 4-2. Brikker og flytt

### 1. FLYTT.

Spillerne skal flytte tydelig, og skal bare bruke en hånd til å flytte brikkene. Spillerne skal flytte eventuelle brikker inn fra bar før de kan flytte andre brikker.

### 2. HÅNDBETING AV BRIKKER.

En spiller skal ikke berøre sine egne eller motstandernes brikker mens det er motstanderens tur.

### 3. ULOVLIGE FLYTT.

- Generelt. Hvis en spiller blir oppmerksom på at motstanderen har flyttet ulovlig, kan han enten akseptere flyttet som det ble foretatt, eller kreve at motstanderen flytter på nytt i overensstemmelse med det terningene viste.
- Aksept/omflytt av ulovlige flytt i kamper som avvikles uten klokke. Aksept av et ulovlig flytt skjer ved at spilleren innleder sin tur. Krav om omflytt fremsettes ved å forelegge motstanderen fakta. Når motstanderen har akseptert fakta, skal denne plassere terningene tilbake på brettet med rett verdi, og flytte på nytt.
- Aksept/omflytt av ulovlige flytt i kamper som avvikles med klokke. Aksept av et ulovlig flytt skjer ved at spilleren innleder sin tur. Krav om omflytt fremsettes ved å stoppe klokken og forelegge motstanderen fakta. Når motstanderen har akseptert fakta, skal spilleren starte klokken på nytt, før motstanderen flytter om.
- Feil i startoppstillingen. Hvis en feil i startoppstillingen oppdages etter at den spiller som starter har påbegynt sin andre tur, betraktes startoppstillingen som gjeldende på tross av feilen. En spiller som starter med færre enn 15 brikker kan fortsatt tape gammon eller backgammon. Hvis feilen oppdages før den spiller som starter har påbegynt sin andre tur, skal startoppstillingen, såfremt det er mulig, bringes i overensstemmelse med den korrekte startoppstillingen.

## § 4-3. Klokke

### 1. HÅNDBETING AV KLOKKE.

Spillerne skal stoppe og starte klokken med samme hånd som de bruker til å flytte brikkene.

## 2. STOPP AV KLOKKE.

Det er kun tillatt å stoppe klokken ved en av situasjonene nedenfor:

- Når et parti er over.
- Under en lovlig pause. Begge spillere skal skrive ned tiden på klokken på scorekortet, hvis en eller begge spillere forlater bordet der kampen avvikles.
- Hvis en terning havner på gulvet.
- Hvis turneringsleder tilkalles.
- Hvis en spiller tar opp terningene før motstanderen har avsluttet sin tur, som beskrevet i § 4-1-5, 2. ledd.
- Hvis en spiller har tatt opp terningene og startet motstanderens klokke, som beskrevet i § 4-1-6, 2. ledd.
- Hvis en spiller krever et ulovlig flytt eller formodet ulovlig flytt omgjort, som beskrevet i § 4-2-3, 3. ledd.
- Hvis en spiller mener at partiet er avgjort (gin). Er spillerne enige noteres resultatet og matchen går videre. Hvis spillerne ikke kommer til enighet tilkalles turneringsleder. Hvis det viser seg at spillet ikke er avgjort, vil den spilleren som har rett tildeles PN minutter ekstra (PN er det antall minutter per poeng som spillerne skal tildeles i tidsbanken).

## 3. OPPBRUKT TID.

En spillers tid betraktes som oppbrukt i det øyeblikk en av spillerne eller turneringslederen konstaterer det. Hvis en spillers tid er oppbrukt, stoppes klokken og turneringslederen tilkalles. Hvis begge spilleres tid er oppbrukt, og det er umulig å avgjøre hvilken spillers tid som ble oppbrukt først, innstilles klokka på nytt i følge §3-4-6.

Spilleren som har brukt opp tiden har tapt kampen.

Unntakelse («gin»): Hvis spilleren som har brukt opp kampen er sikker på å vinne kampen uansett hva som kastes i resten av partiet, inklusive et kast som allerede er foretatt og gyldig, vinner spilleren kampen.

## § 4-4. Doblingsterningen

### 1. OPPSTILLING AV DOBLINGSTERNINGEN.

Det er begge spilleres ansvar å påse at doblingsterningen ved begynnelsen av hvert parti er plassert midt mellom spillerne med '1' – eller '64'-siden opp.

### 2. DOBLING.

Spillere kan doble når det er deres tur. Dette må skje før de kaster terningene, og dermed kan det ikke skje etter et ugyldig kast. Spillerne doubler ved å snu doblingsterningen og plassere den på brettet slik at den viser kubnivået umiddelbart over det gjeldende. I kamper som avvikles med klokke skal

spilleren også trykke på knappen på sin side av klokken, slik at motstanderen overveier doblingen på sin egen tid. Hvis en spiller berører doblingsterningen uten å doble, har motstanderen rett til å kreve en dobling.

### 3. AKSEPT/DROPP AV DOBLING.

Spillerne aksepterer en dobling ved å ta doblingsterningen til seg og si "jeg tar" eller ord av samme betydning. Deretter plasseres doblingsterningen innenfor brettets avgrensning på den doblede side av brettet, slik at den er synlig for begge spillere. I kamper som avvikles med klokke skal spilleren også trykke på knappen på sin side av klokken slik at motstanderens tid starter. Spillerne dropper ved å si "jeg dropper" eller ord av samme betydning. I kamper som spilles med klokke skal spilleren også stoppe klokken. Etter en dropp oppdateres scorekortet og et nytt parti påbegynnes. Dobblingsterningen skal behandles med forsiktighet, siden både verbale og fysiske handlinger kan tolkes som aksept eller dropp.

### 4. CRAWFORDREGELEN.

Crawfordregelen gjelder i alle kamper. I det første parti hvor en spiller mangler ett poeng for å vinne kampen, kan ingen av spillerne doble. Hvis en spiller likevel doubler, annulleres doblingen. I eventuelle påfølgende partier er doblingsterningen tilbake i bruk.

### 5. FORTIDLIG HANDLING.

Hvis en spiller doubler før motstanderen har avsluttet sin tur, står doblingen ved lag hvis den forøvrig er gyldig. Motstanderen kan avslutte sin tur med viten om den for tidlig foretatte doblingen.

### 6. DOBLINGER TIL GALT NIVÅ.

Hvis en spiller doubler eller aksepterer/dropper en dobling på galt nivå, er doblingen eller aksepten/droppen gyldig, men doblingsterningens nivå skal bringes i overensstemmelse med hva det ville vært ved en korrekt dobling eller aksept/dropp.

## § 4-5. Fullførelse

Alle partier og kamper skal spilles til slutt, med mindre de blir avsluttet ved dropp av en dobling. En spiller kan i et parti uten kontakt likevel akseptere tap av et enkelt poeng, gammon eller backgammon. Spillerne kan ikke, utover det som er nevnt tidligere, avtale utfallet av poeng, parti eller kamp. Alle kamper skal spilles til den angitte poengsum.

Overtredelse av denne bestemmelsen kan resultere i diskvalifikasjon av en eller begge spillere.

## § 4-6. Rapportering av resultater

Vinneren av kampen skal umiddelbart etter kampens avslutning melde resultatet til turneringslederen eller ansvarlig assistent. Turneringslederen verifiserer og offentliggjør resultatet på resultattavlen. Hvis et feilaktig resultat er offentliggjort, kan det rettes hvis det skjer før det har gått urimelig lang tid.

## § 4-7. Førings av score

Hver spiller skal føre en løpende oversikt over kampens resultat. Før hvert parti skal spillerne meddele kampresultatet til hverandre. Før et eventuelt Crawfordparti starter, skal spillerne meddele dette til hverandre.