

1. Konvensjoner
  - 1.1 Tolkning og rekkevidde
  - 1.2 Etikette
  - 1.3 Stab
  - 1.4 Påmelding
  - 1.5 Offisielle språk
  - 1.6 Tilskuere
  - 1.7 Generelt, opptak, strømming, hodetelefoner, mobiltelefoner, signalisering og andre former for hjelp utenfra
  - 1.8 Krav om assistanse fra Turneringsledelsen til spillere med særskilte utfordringer
2. Reguleringer
  - 2.1 Sted
  - 2.2 Starttider og pauser
  - 2.3 Sakte spill
  - 2.4 Tilfeldige terninger og gyldige kast
3. Forberedelser
  - 3.1 Brettet
  - 3.2 Kastekopper
  - 3.3 Terningene
  - 3.4 Terningtårn
  - 3.5 Spillklokker
  - 3.6 Preferanser
  - 3.7 Bytte av utstyr
  - 3.8 Brett, strømming og opptak
4. Spillets gang
  - 4.1 Terninger og terningkast
  - 4.2 Spillebrikker og brikkeflytt
  - 4.3 Spillklokker
  - 4.4 Dobleterningen (kuben)
  - 4.5 Fullføring
  - 4.6 Resultatrapportering
  - 4.7 Stillingen i kampen
  - 4.8 Feil kamplengde
5. Tvister
  - 5.1 Klagemål
  - 5.2 Anker
  - 5.3 Tilgjengelig informasjon
  - 5.4 Rapporteringsrett etter offisielle avgjørelser
  - 5.5 Rapporteringsplikt for Turneringsledelsen og Turneringskomiteen

# 1. KONVENSJONER

## 1.1 Tolkning og rekkevidde

Disse turneringsreglene (**Reglementet**), godkjent av Norges Backgammonforbund (NBGF), er oversatt og tilpasset til norsk fra World Backgammon Federations **Tournament Rules** (WBGF august 2023). De skal slik de her foreligger, og i tråd med eventuelle tillegg og omformuleringer som kan komme, anvendes i alle backgammonturneringer i Norge. Ingen andre regler enn disse gjelder, dog kan onlineturneringer ha særskilte bestemmelser fastsatt av turneringsledelsen. Ved utilsiktet motstrid mellom foreliggende norske og den offisielle engelskspråklige versjonen, skal den offisielle engelskspråklige versjonen ha forrang.

Reglementet uttrykker allment aksepterte prinsipper for beste praksis til fordel for alle deltakere i backgammonturneringer. Reglementet kan likevel ikke dekke enhver mulig situasjon som kan oppstå i løpet av en turnering, og kan derfor ikke erstatte Turneringsledelsens skjønnsmessige vurdering og rett til å finne den mest passende vei videre fra gitte omstendigheter. For å unngå tvil er det likevel slik at i tilfeller eksplisitt adressert av Reglementet, er Turneringsledelsens skjønn begrenset til å gjøre unntak som er så små og spesialtilpasset som overhodet mulig for å håndtere en spesifikk foreliggende situasjon. Der Reglementet åpner for Turneringsledelsen skjønn vedrørende visse aspekter ved turneringer, kan NBGF regulere slike gjennom etiske retningslinjer eller på annen måte, og slike retningslinjer vil Turneringsledelsen være forpliktet til å følge.

Reglementsteksten gjør bruk av den generiske referansen 'hen' heller enn han/hun. Referanser til spillere eller motstandere inkluderer referanser til lag der måtte passe.

For enhver turnering må Turneringsledelsen spesifisere i så god tid som mulig hva som gjelder for brikkeflyttene: Enten «Lovlige trekk» (*Legal Moves*, som beskrevet i avsnitt 4.2(ii) nedenfor) eller «Ansvarlige trekk» (*Responsible Moves*, som beskrevet i avsnitt 4.2(iv) nedenfor) skal gjelde. Hvis slik spesifisering ikke er foretatt, er «Lovlige trekk» gjeldende.

## 1.2 Etikette

- (i) **GENERELT** - Turneringsledere og spillere forventes å opptre i spillets ånd og slik utvise generøs sportsånd, rettferdig og omtenkfull atferd og raskt påpeke og korrigere ethvert brudd på en obligatorisk regel unntatt der Reglementet eksplisitt tillater godkjenningen av slikt regelbrudd. Spillere må respektere en forespørsel om å begrense snakk eller forstyrrelser.
- (ii) **HÅNTERING AV UTSTYR** - Spillere må håndtere utstyr på en passende måte.
- (iii) **SANKSJONER** - En spiller som bryter med avsnitt 1.2 punkt (i) og (ii), kan diskvalifiseres og utestenges fra turneringen. I særlige tilfeller kan spilleren bli midlertidig utestengt fra fremtidige turneringer. En Turneringsledelse som bryter med avsnitt 1.2 punkt (i) kan miste eventuell godkjenning til å opptre som turneringsleder for turneringer i NBGF.

## 1.3 Stab

- (i) **TURNERINGSLEDERE** - Turneringer skjer under oppsyn av en eller flere kyndige og upartiske turneringsledere (hver av dem en **Turneringsleder**). Referanser til Turneringsledere heri skal, der det måtte passe, også gjelde staben av oppnevnte assistenter for Turneringsledere.
- (ii) **TURNERINGSKOMITE** - For å bedømme tvister og disputer ut fra Reglementet skal en turneringskomite nedsettes i henhold til avsnitt 5.1 eller 5.2. Dersom det gjelder avsnitt 5.1, skal Turneringskomiteen utgjøres av tre eller fem erfarne og upartiske personer som er tilgjengelige, og velges i fellesskap av spillerne i disputt.

Der det gjelder avsnitt 5.2, utnevner Turneringsleder selv tre eller fem tilgjengelige erfarne og upartiske personer til Turneringskomiteen. Et medlem av Turneringsledelsen kan ikke være medlem av en Turneringskomite.

- (iii) **OVERVÅKERE** - Turneringsleder kan på eget initiativ, eller på forespørsel fra en spiller, utnevne noen til å overvåke en hvilken som helst kamp. Overvåkeren er autorisert til å påpeke ulovlige handlinger og beskytte spillerne mot tvilsom eller urimelig atferd. Turneringsledelsen har rett til å kreve et gebyr fra spilleren som etterspør overvåkeren, eller fra alle involverte spillere, når slik overvåker innsettes. For ikke å etterlate tvil: spillere kan, ved gjensidig enighet og for egen regning, oppnevne en overvåker uten å gå via Turneringsledelsen.

## 1.4 Påmelding

- (i) **GODKJENNELSE** - Alle spillere som melder seg på en turnering må godkjennes av Turneringsledelsen. En spiller kan nektes å delta av Turneringsleder, som ikke er forpliktet til å begrunne utestengelsen overfor spilleren.
- (ii) **HENVISNING TIL HØYERE KLASSE** - I klasseinndelte turneringer kan en spiller etter Turneringsledelsens eget skjønn nektes deltakelse i lavere klasse og tilbys deltakelse i en høyere klasse.
- (iii) **RAPPORT** - Tilfeller hvor Turneringsledelsen nekter deltakelse for en spiller etter avsnitt 1.4, punkt (i), eller flytter opp en spiller i henhold til avsnitt 1.4, punkt (ii), skal rapporteres til Forbundet så snart som rimelig mulig etter turneringens fullføring. Rapporten skal begrunne slike avgjørelser.

## 1.5 Offisielle språk

Norsk og engelsk anses som offisielle språk i norske backgammonturneringer. Underveis i en kamp er det ikke tillatt å snakke andre språk enn offisielle språk. Gjentatte overtredelser av en spiller eller tilskuer som bryter med denne bestemmelsen kan resultere i en advarsel i første omgang, og deretter i straffepoeng, diskvalifisering eller utestengelse fra turneringen.

Spillere i lagmatcher kan likevel bruke andre språk til kommunikasjon seg i mellom.

## 1.6 Tilskuere

- (i) **GENERELT** - Tilskuere må generelt overvære turneringsspill så stille og lite påtrengende som rimelig mulig, med unntak av spesifikk forespørsel fra Turneringsleder eller spillerne om kommentarer til oppklaring. Tilskuere må ikke henlede oppmerksomhet til feil eller ulovligheter i et parti med mindre Turneringsleder samtykker, de involverte spillerne ellers er enige og har markert dette med tegn nær brettet som indikerer det samme, ei heller kommentere spillet inkludert det å spørre om stillingen underveis i en kamp. Imidlertid har en tilskuer rett til, mellom partier, å påpeke feil i kampstilling, feil i brikkenes startoppstilling, eller feil som gjelder aktivering av spillklokken. En tilskuer kan også med diskresjon gjøre Turneringsleder oppmerksom på andre kilder til bekymring.

For ikke å etterlate tvil: Med mindre en kampkommentator eller transkribent også er utnevnt som en Overvåker, anses slike som Tilskuere for dette reglementets formål.

- (ii) **SIGNALISERING OG ANDRE FORMER FOR HJELP UTENFRA** - Mens en kamp pågår er det ikke tillatt for tilskuere å signalisere eller hjelpe spillerne på noen måte.
- (iii) **SANKSJONER** - Brudd på avsnitt 1.6 punkt (i) og (ii) kan resultere i bortvisning av involverte tilskuere. Under særlige omstendigheter kan slike tilskuere utestenges fra å delta i fremtidige turneringer på midlertidig eller permanent basis.

- (iv) ANMODNINGER - En spiller kan fremme en begrunnet forespørsel til Turneringsleder om at en eller flere tilskuere ikke skal kunne overvære kampen.
- (v) RAPPORT - Tilfeller hvor en Turneringsleder har bortvist en tilskuer i henhold til avsnitt 1.6 punkt (iii) må rapporteres til Forbundet av Turneringsledelsen så snart som praktisk mulig etter turneringens fullføring. Slike rapporter må inneholde begrunnelse for bortvisning.

## **1.7 Generelt, opptak, strømming, hodetelefoner, mobiltelefoner, signalisering og andre former for hjelp utenfra.**

- (i) GENERELT - Mens en kamp pågår er det ikke tillatt for en spiller å bruke elektroniske, mekaniske, skrevne eller andre hjelpemidler enn dem som er nødvendige for å oppdatere stillingen i kampen.
- (ii) OPPTAK OG STRØMMING - En spiller kan bruke ethvert passende utstyr for å ta opp en kamp eller deler av den, inkludert enkeltstillinger. Slikt utstyr inkluderer posisjonskort, data-, video-, eller kamerautstyr, som f.eks. en mobiltelefon. I kamper spilt uten bruk av spillklokke, må posisjonsopptak skje i løpet av spillerens tur. I kamper spilt med bruk av spillklokke må posisjonsopptak kun skje på spillerens egen tid eller mellom partier.
- (iii) HODETELEFONER - Mens en kamp pågår tillates en spiller å bruke hodetelefoner.
- (iv) MOBILTELEFONER - Mens en kamp pågår og bortsett fra i pauser eller for formål knyttet til opptak som beskrevet i 1.7 (ii), eller for bruk av en app til å oppdatere kampstillingen eller som spillklokke, er det ikke tillatt for en spiller å bruke en mobiltelefon med mindre motstanderen aksepterer dette i hvert enkelt tilfelle. Turneringsledelsen kan annullere slik aksept på ethvert tidspunkt.
- (v) SIGNALISERING OG ANDRE FORMER FOR HJELP UTENFRA - Mens en kamp pågår er det ikke tillatt for spillerne å motta signaler eller hjelp på noen måte fra tilskuere.
- (vi) SANKSJONER - Ethvert brudd på avsnitt 1.7, punktene (i) til (v) kan resultere i en advarsel, straffepoeng, diskvalifisering eller utvisning av spilleren det gjelder. I særlige tilfeller kan spilleren utestenges fra fremtidige turneringer på midlertidig eller permanent basis.
- (vii) ANMODNINGER - En spiller kan forespørre Turneringsledelsen om å oppnevne en Overvåker for resten av kampen i overensstemmelse med avsnitt 1.3 punkt (iii).
- (viii) RAPPORT - Tilfeller der en Turneringsleder har diskvalifisert eller utvist en spiller i henhold til avsnitt 1.7 punkt (vi) må rapporteres til Forbundet av Turneringsledelsen så snart som praktisk mulig etter turneringens fullføring. Slike rapporter må inneholde begrunnelse for avgjørelsen.

## **1.8 Krav om assistanse fra Turneringsledelsen til spillere med særskilte utfordringer**

Der en spiller beviselig har særskilte utfordringer, det være seg fysiske eller mentale, må Turneringsledelsen bistå med slik nødvendig assistanse eller avlastning som med rimelighet kan gis, for å minimere innvirkningen av slike utfordringer på spilleren.

## 2. REGULERINGER

### 2.1 Sted

Alle kamper må spilles der hvor Turneringslederen har bestemt. En spiller kan kreve at området er røykfritt.

### 2.2 Starttider og pauser

- (i) STARTTIDER - Alle kamper må starte i henhold til timeplanen eller slik Turneringsledelsen ellers har bestemt.
- (ii) PAUSER - En spiller har rett til et antall 5-minutters pauser i kamper lengre enn til 5 poeng som følger:

- I kamper på 7 til 11 poeng: En pause.
- I kamper på 13 til 17 poeng: To pauser.
- I kamper på 19 til 23 poeng: Tre pauser.
- I kamper på 25 poeng eller mer: Fire pauser.

Pauser kan bare tas mellom partier. Pausene kan tas sammenhengende. Dette kan gjøres enten ved at en spiller kombinerer to eller flere av egne pauser eller ved at begge spillerne kombinere sine pauser. Enhver situasjon der spilleren forlater brettet er å anse som en pause med mindre dette er en nødvendig del av spillet. Spiller man best av tre kamper, er pausene kun tillatt lagt mellom kampene.

- (iii) UNNTAK - Under visse omstendigheter kan Turneringsleder gjøre unntak for avsnitt 2.2, punktene (i) og (ii), dersom spesielle forhold for en eller begge spillerne tilsier dette, dersom hen bedømmer kampen som særlig viktig eller dersom hen har lagt opp en alternativ pause- og/eller timeplan for turneringen eller enkelte kamper.
- (iv) SANKSJONER - Brudd på reglene for starttider og pauser kan resultere i straffepoeng. Når en spiller ikke er til stede og ikke er i gang med kampen innen 5 minutter etter starttiden eller utløpet av tillatt pause, kan Turneringsleder dele ut ett straffepoeng. Deretter kan et nytt straffepoeng ilegges for hver påfølgende 5 minutters forsinkelse. Når det er ilagt straffepoeng svarende til mer enn halve kamplengden, utropes motstanderen til vinner av kampen. Som et alternativ til straffepoeng kan, etter de første fem minutters forsinkelse, Turneringslederen starte spillerens klokke.
- (v) NØDSFALL - For ikke å etterlate tvil, på tross av ovenstående, kan en spiller uten flere pauser tilgjengelig likevel påberope seg nødsfall uten sanksjoner, men ikke dersom dette misbrukes. Turneringsledelsen bør informeres i forkant av slikt avbrudd eller så snart som mulig deretter.

### 2.3 Sakte spill

- (i) SANKSJONER - Til enhver tid, om Turneringsleder bedømmer at en kamp spilles i et urimelig sakte tempo, kan en eller begge følgende sanksjoner treffes:
  - (a) en advarsel gis om at dersom det sakte spillet vedvarer, kan straffepoeng tildeles; eller
  - (b) resten av kampen skal spilles med bruk av en spillklokke. Se her avsnitt 3.5, punkt (vi).
- (ii) ANMODNINGER - En spiller kan forespørre Turneringsledelsen og be om at resten av kampen spilles med spillklokke, eller at en Overvåker oppnevnes.

## 2.4 Tilfeldige terninger og gyldige kast

- (i) SANKSJONER - Dersom Turneringsleder bedømmer at en spiller er i brudd med avsnitt 4.1, punkt (i) eller (iv) (a), kan hen kreve at resten av kampen spilles med bruk av terningtårn.
- (ii) ANMODNINGER - En spiller kan forespørre Turneringsledelsen og be om at resten av kampen spilles med bruk av terningtårn gitt at slikt er tilgjengelig, eller at det oppnevnes en Overvåker.

## 3. FORBEREDELSE

### 3.1 Brettet

Såfremt slikt er tilgjengelig, kan en spiller kreve at det spilles på et brett utformet for brikker som har en diameter mellom 37 og 50 millimeter. Dersom et slikt brett kun er tilgjengelig etter at kampen har startet, kan en spiller kreve at brettet byttes på dette tidspunktet. Slikt brettbytte kan bare finne sted mellom to partier. Alle terninger og dobleterninger som ikke brukes bør fjernes fra brettet før kampen starter.

### 3.2 Kastekopper

Såfremt kastekopper med indre kant er tilgjengelig kan en spiller kreve at disse brukes i stedet for kastekopper uten indre kant. Dersom kastekopper med indre kant kun er tilgjengelige etter at kampen har startet, kan en spiller kreve at kastekoppene byttes ut så snart slike med indre kant blir tilgjengelige, selv under et pågående parti.

### 3.3 Terningene

- (i) GENERELT - Dersom presisjonsterninger er tilgjengelige kan en spiller kreve at disse skal brukes fremfor andre terninger. Dersom presisjonsterninger ikke er tilgjengelige ved kampens start, kan en spiller kreve å bytte ut terningene så snart presisjonsterninger blir tilgjengelige, selv under et pågående parti. Om mulig brukes fire terninger, bortsett fra når Turneringsleder har presisert at selv uten bruk av spillklokker kan eller skal to terninger brukes av spillerne. Der kun to terninger er tilgjengelige eller blitt valgt kan de brukes i slike tilfeller, og avsnitt 3.3, punktene (ii) og (iii) må tolkes deretter.
- (ii) I KAMPER SPILT UTEN BRUK AV SPILLKLOKKE - Spillerne velger fire terninger. Disse må brukes gjennom hele kampen, med unntak som beskrevet i avsnitt 3.3, punkt (i), og avsnitt 3.7, punkt (i). Hver spiller bruker to terninger.
- (iii) I KAMPER SPILT MED BRUK AV SPILLKLOKKE - Spillerne må velge fire terninger. Disse må brukes gjennom hele kampen, med unntak som beskrevet i avsnitt 3.3, punkt (i), og avsnitt 3.7, punkt (i). Bare to terninger er i bruk gjennom hvert parti. Fire terninger må imidlertid befinne seg ved brettet slik at bytte av terninger er mulig.

### 3.4 Terningtårn

- (i) SITUASJONER - Bruk av terningtårn kan for begge spillere opptre som opsjon, preferanse, forpliktelse eller tvang:
  - (a) Opsjon: I enhver turnering kan spillerne velge å spille kampen med bruk av terningtårn om de er enige;

- (b) Preferanse: En spiller kan kreve at kampen spilles med bruk av terningtårn (gitt at slikt er tilgjengelig), dersom invitasjonen til Turneringen annonserer at den helt eller delvis avholdes med en preferanse for terningtårn;
  - (c) Forpliktelse: Spillerne er forpliktet til å spille kampen med bruk av terningtårn dersom invitasjonen til Turneringen annonserer at den helt eller delvis avholdes med en forpliktelse til å bruke terningtårn;
  - (d) Tvang: I enhver turnering er spillerne forpliktet til å spille resten av en kamp med bruk av terningtårn, dersom slikt er tilgjengelig og Turneringsleder har truffet en avgjørelse i henhold til avsnitt 2.4, punkt (i).
- (ii) UNNTAK - Under visse omstendigheter kan Turneringsleder gjøre unntak fra avsnitt 3.4, punkt (i) (b) og (c), dersom særlige hensyn til en eller begge spillere tilsier dette.
  - (iii) KONSTRUKSJON OG GODKJENNING - Terningtårnet må være riktig konstruert. Dersom en spiller ber om at terningtårnet skal godkjennes av Turneringsleder, må slik godkjenning gjøres før kampen kan starte eller fortsette.
  - (iv) PLASSERING - Der terningtårn er i bruk skal dette plasseres motsatt av spillernes hjemmebo.
  - (v) BRUK AV ENKELTSPILLER - For å unngå tvil, og uavhengig av ovenstående, er det tillatt for hver enkelt spiller å bruke terningtårn.

### 3.5 Spillklokker

- (i) SITUASJONER - Bruk av spillklokke kan opptre som opsjon, preferanse, forpliktelse eller tvang:
  - (a) Opsjon: I enhver turnering kan spillerne velge å spille kampen med bruk av en spillklokke om de er enige;
  - (b) Preferanse: En spiller kan kreve at kampen spilles med bruk av en spillklokke (gitt at slik er tilgjengelig) dersom invitasjonen til Turneringen annonserer at den helt eller delvis avholdes med en preferanse for klokker;
  - (c) Forpliktelse: Spillerne er forpliktet til å spille kampen med bruk av en spillklokke dersom invitasjonen til Turneringen annonserer at den helt eller delvis avholdes med en forpliktelse til å bruke spillklokker;
  - (d) Tvang: I enhver turnering er spillerne forpliktet til å spille resten av kampen med bruk av en spillklokke, der slik er tilgjengelig og Turneringsleder har truffet slik avgjørelse i henhold til avsnitt 2.3; og
  - (e) Turneringsledelsen kan til enhver tid be om at en kamp spilles med bruk av spillklokke, gitt at slik er tilgjengelig.
- (ii) UNNTAK - Under gitte omstendigheter kan Turneringsleder gjøre unntak fra avsnitt 3.5, punkt (i) (b) og (c), dersom særlige hensyn til en eller begge spillere tilsier dette.
- (iii) KONSTRUKSJON OG GODKJENNING - Spillklokken må være riktig konstruert. Dersom en spiller ber om at spillklokken skal godkjennes av Turneringsleder, må slik godkjenning gjøres før kampen starter.
- (iv) PLASSERING - Dersom en spillklokke brukes skal den plasseres på samme side som spillernes hjemmebo.
- (v) INNSTILLING AV SPILLKLOKKEN - Alle kamper som spilles med bruk av spill-

klokke må bruke tidsforsinkelsesmetoden kjent som 'Simple delay' (Bronstein delay). For å unngå tvil beskrives dette slik: hver spiller tildeles en viss tid spesifisert per kamppoeng (kamptiden). Dessuten har hver spiller en viss tid (forsinkelsestid, 'delay time') til rådighet per trekk før kamptiden tæres på. Slik tilleggstid akkumuleres ikke. Standard enkeltkamper har to (2) minutter kamptid med en forsinkelsestid på tolv (12) sekunder, eller hva Turneringsledelsen ellers måtte spesifisere. For konsultasjonskamper og andre typer ikke-standard kamper må Turneringsledelsen spesifisere hvilken tid (kamp- og forsinkelsestid) som skal brukes. For ikke å etterlate tvil kan Turneringsleder, annonsert på forhånd, utforme en alternativ pause- og/eller tidsstruktur for turneringen eller bestemte kamper, inkludert mulighet for å dele kamptiden inn i to tidsbanker og deretter stille klokken inn på den andre tidsbanken etter at den første er brukt.

- (vi) TIDSKONTROLL - I en kamp som spilles med bruk av spillklokker i situasjoner som referert til i avsnitt 3.5, punkt (i) (a) til (d), tildeles hver spiller et visst antall minutter alt etter kamplengden. Antall minutter som tildeles beregnes som  $\text{kamptid} \cdot (\text{RA} + \text{RB}) / 2$ , der RA er antall poeng spiller A mangler på å vinne kampen, og RB er antall poeng spiller B mangler på å vinne kampen.

### 3.6 Preferanser

Om nødvendig, og under forutsetning av at dette ikke strider mot formatet eller kravene turneringen selv stiller, kan preferanse for valg av spillutstyr avgjøres ved terningkast, eller slik spillerne ellers enes om, før kampen starter.

### 3.7 Bytte av utstyr

- (i) GENERELT - Turneringsledelsen kan til enhver tid bytte utstyret som er i bruk. Spillerne kan bare bytte utstyr som brukes i en pågående kamp dersom det er defekt eller de er enige om dette, eller i henhold til avsnittene 3.1, 3.2 eller 3.3 (i).
- (ii) SÆRSKILT FOR SPILLKLOKKER - En spillklokke med opplagte mangler må straks skiftes ut. Turneringsledelsen skal stille inn tiden på erstatningsklokken etter beste skjønn.

### 3.8 Brett, strømming og opptak

Turneringslederen kan på egen hånd og i ulike kombinasjoner avgjøre for enhver kamp at den skal spilles på et bestemt brett, bli strømmet online, bli gjort opptak av på ethvert rimelig vis inkludert gjennom transkribering eller filming. Slike avgjørelser kan ikke påklages. For ikke å etterlate tvil, slike opptak eller transkripsjoner skal være tilgjengelige for publikasjon fra Turneringsledelse eller Forbundet på den måten de selv finner tjenlig.

## 4. SPILLETS GANG

### 4.1 Terninger og terningkast

- (i) TILFELDIGE TERNINGER - Bruk av terninger er et middel til å fremskaffe tilfeldige tall fra 1 til 6. All annen bruk av terningene er et brudd på reglene og ånden i backgammon.
- (ii) HÅNDTERING AV TERNINGENE - Terningene skal ikke berøres så lenge igangværende trekk ikke er fullført. Imidlertid kan terningene om nødvendig føres til side langs spilleflaten slik at det gjøres plass for spilleren til å flytte brikker.
- (iii) TERNINGBYTTE - En spiller kan kreve at alle fire terninger blandes foran neste parti i en kamp. I så fall skal spilleren som fremmer kravet riste alle fire terninger i en



kastekopp og trille dem ut på brettet. Spillerne velger deretter terninger etter tur, og spilleren som ikke fremmet kravet velger terning først.

- (iv) GYLDIGE TERNINGKAST - Generelt skal alle terningkast foretas til høyre for midtstolpen ('baren').
- (a) I kamper som spilles uten bruk av terningtårn består et gyldig terningkast av å riste terningene grundig, men ikke overdrevet, i en kastekopp og deretter trille terningene i en og samme bevegelse fra koppen utover brettets spilleflate. Når terningene trilles skal de ikke berøres av spillerens hånd, ei heller skal kastekoppen berøre brettet. Terningene må trille fritt og komme til ro liggende flatt på brettets spilleflate til spillerens høyre side av midtstolpen ('baren'). Dersom dette ikke er tilfelle, eller dersom noen av spillerne har protestert på terningkastets gyldighet før noen terning har begynt å falle til ro, anses kastet for å være ugyldig og må foretas på nytt. Med motstanderens eksplisitte tillatelse kan terningene trilles på spillerens venstre side av midtstolpen ('baren'). Tillatelse til å trille terningene på venstre side utløper når motstanderen trekker slik tillatelse tilbake, når spilleren begynner å trille på høyresiden igjen, eller når pågående parti er avsluttet. For ikke å etterlate tvil skal terninger som ikke ligger flatt ene og alene på grunn av iboende ujevnheter i brettets overflate, likevel utgjøre et gyldig terningkast.
- (b) I kamper som spilles med bruk av et terningtårn består et gyldig terningkast av å slippe terningene ut av hånden eller ut av en kastekopp ned i terningtårnet. Terningene må passere gjennom terningtårnet og komme til ro liggende flatt på brettets spilleflate i den halvdelen av brettet som er nærmest terningtårnet. Dersom dette ikke er tilfelle, anses kastet for å være ugyldig og må foretas på nytt. For ikke å etterlate tvil skal terninger som ikke ligger flatt ene og alene på grunn av iboende ujevnheter i brettets overflate, likevel utgjøre et gyldig terningkast. For åpningskastets del kan en spiller slippe begge terninger i tårnet etter tildeling av terningsfarge til spillerne, eller man kan bruke kastekoppene.
- (c) Til tross for ovenstående kan Turneringsledelsen ha spesifisert at «terninger oppå brikker» er tillatt, slik at en terning som lander på overflaten av en eller flere brikker ikke gjør terningkastet ugyldig, gitt at slik terning ikke støttes av en vertikal flate eller har sunket ned i brikkemellomrom. For ikke å etterlate tvil skal terninger som ikke ligger flatt ene og alene på grunn av iboende ujevnheter i brikkenes overflate eller kanter, likevel utgjøre et gyldig terningkast.
- (v) FOR TIDLIG HANDLING
- (a) Dersom en spiller kaster terningene før motstanderen har slutført sin tur, må motstanderen påpeke at kastet var for tidlig og så tilkjenne sitt valg om hvorvidt det for tidlige kastet godtas og dermed anses som gyldig, eller om det bedømmes være ugyldig og kreve nytt kast. En spiller som gjentatte ganger lar være å påpeke for tidlige kast kan miste muligheten til å bedømme slike ugyldig. For ikke å etterlate tvil, skal enhver sanksjon som vurderes under slike omstendigheter ikke komme i tillegg til tapet av tilleggsgtid som skyldes for tidlig opplukking av terningene..
- (b) I kamper der spillklokke brukes: Dersom motstanderen plukker opp terningene før motstanderen har slutført sin tur, kan spilleren pause spillklokken og slutføre sin tur før motstanderens klokke igjen aktiveres og motstander må la sin tilleggsgtid ('delay time') løpe ut før sitt trekk. Under slike omstendigheter skal spilleren tilkalle Turneringsleder for å kreve tidsstraffen, med mindre begge spillere aksepterer denne. Ved sin neste tur må motstanderen vente til tilleggsgtiden er utløpt før han begynner på sin tur.

- (vi) SLUTTFØRING AV TUR
  - (a) I kamper spilt uten bruk av spillklokke slutfører en spiller sin tur gjennom å løfte opp en eller begge av terningene sine. Der kun to terninger brukes av spillerne må de på forhånd enes om hvordan slutføring av tur indikeres.
  - (b) I kamper spilt med bruk av spillklokke slutfører en spiller sin tur gjennom å aktivere motstanderens tid. Dersom motstanderen ikke kan gjøre noe gyldig trekk eller tilby en gyldig dobling, må spilleren likevel slutføre sin tur ved å aktivere motstanderens tid og vente til motstanderen har aktivert spillerens tid.

## 4.2 Spillebrikker og brikkeflytt

- (i) BRIKKEFLYTT - Spillere må flytte tydelig og kun bruke en hånd ved flytting av brikkene. Brikker på baren må settes i spill før noen annen brikke kan bli flyttet. Gjentatte overtredelser av denne bestemmelsen vil først resultere i en advarsel til spilleren, og deretter straffepoeng.
- (ii) HÅNDBERØRING AV BRIKKER - En spiller skal ikke berøre egne brikker eller sin motstanders brikker mens det er motstanderens tur. Brikker som har blitt slått ut må forbli på baren inntil de kan bli satt i spill igjen på lovlig vis. Brikker som er båret av må holdes unna brettets spilleflate. Gjentatte overtredelser av denne bestemmelsen vil først resultere i en advarsel til spilleren, og deretter straffepoeng.
- (iii) ULOVLIGE TREKK - Spillerne må påpeke alle ulovlige brikkeflytt. Korrigering av et ulovlig brikkeflytt innebærer å gå tilbake til det opprinnelige terningkastet og gjenoppta spillet derfra.

Der bestemmelsen om «Lovlige trekk» er iverksatt for en turnering, skal alle ulovlige trekk korrigeres der de er påpekt før motstanderen har gjort et gyldig terningkast.

Der bestemmelsen om «Ansvarlige trekk» er iverksatt for en turnering: dersom et ulovlig brikkeflytt opptrer, må motstanderen enten kreve at det korrigeres eller blir stående. For ikke å etterlate noen tvil kan ingen annen slags overtredelse bli godkjent.

- (iv) FEIL I STARTOPPSTILLINGEN - Dersom en feil i utgangsposisjonen oppdages etter at spilleren som gjorde starttrekket har begynt sin andre tur gjennom å utføre et gyldig kast eller tilby en gyldig dobling, skal utgangsposisjonen anses gyldig til tross for feilen. En feil som oppdages før spilleren som gjorde starttrekket har begynt sin andre tur gjennom å utføre et gyldig kast eller tilby en gyldig dobling, skal korrigeres i henhold til korrekt utgangsposisjon. For ikke å etterlate tvil: En spiller som startet med færre enn 15 brikker på brettet kan likevel tape en gammon eller backgammon. Til tross for dette kan en gal utgangsposisjon korrigeres senere i partiet enn ovenfor bestemt, dersom de involverte spillerne enes om det.
- (v) BRIKKESKYFLING - Spillere bør ikke, på ukontrollert vis, skyfle brikkene sine frem og tilbake på brettet for å prøve ut nye posisjoner i forbindelse med brikkeflytt. Spillere bør sette brikker som flyttes litt til siden når en ny posisjon prøves ut. Gjentatte overtredelser av denne bestemmelsen vil først resultere i en advarsel til spilleren, og deretter straffepoeng.

## 4.3 Spillklokker

- (i) HÅNDBERØRING AV SPILLKLOKKEN - Under et parti må spillere aktivere klokken med den samme hånden som brukes til å flytte brikkene med. Gjentatte overtredelser av denne bestemmelsen vil først resultere i en advarsel til spilleren, og deretter straffepoeng.

- (ii) **Å SETTE SPILLKLOKKEN PÅ PAUSE** - Å sette spillklokken på pause er kun tillatt i de følgende sju situasjonene:
  - (a) når et parti er over;
  - (b) Under pauser. Dersom en eller begge spillere forlater spillebordet, må begge spillerne notere seg tidene på spillklokken på kampskjemaene sine. Dersom spillerne ikke har notert seg tidene på spillklokken og denne er blitt aktivert under en pause, må Turneringslederen straks tilkalles. Turneringslederen skal så stille inn tiden på spillklokken etter sitt beste skjønn;
  - (c) når en tvist er oppstått spillerne i mellom eller når Turneringsleder ber om det;
  - (d) når en spiller har plukket opp terningene før motstanderen har sluttført sin tur i henhold til avsnitt 4.1, punkt (v) (b);
  - (e) når en spiller har plukket opp terningene og aktivert motstanders tid;
  - (f) når et ulovlig trekk er oppdaget; og
  - (g) når en spiller tror partiet er over. Dersom motstanderen sier seg enig, noterer spillerne seg resultatet av partiet og neste parti kan begynne. Dersom motstanderen er uenig, settes spillklokken i gang igjen fra pausen og partiet spilles ferdig.
- (iii) **TIDEN ER UTLØPT** - Tiden bedømmes å ha løpt ut når en av spillerne, eller Turneringslederen, innser at den er utløpt og erklærer dette faktum. Dersom tiden er utløpt må Turneringslederen få beskjed. Spilleren som lot tiden sin løpe ut har tapt kampen. Til tross for dette vil en spiller med utløpt tid som ellers er garantert å vinne ('gin'), bli erklært vinner av kampen.
- (iv) **FEIL VED AKTIVERING AV KLOKKEN** - Der hvor en spiller oppdager (eller det etter Turneringslederens mening er opplagt at han har eller burde ha oppdaget) at motstanderen ved en feil lar tiden sin løpe uten å være klar over det, har spilleren plikt til å informere motstanderen om forholdet. Svikt på dette punktet kan resultere i advarsel til spilleren, straffepoeng mot spilleren, tap av pågående parti for spilleren, tap av kampen for spilleren eller diskvalifisering av spilleren fra turnering. Under særlige omstendigheter kan den involverte spilleren utestenges fra fremtidige turneringer på midlertidig eller permanent basis. Der tid ved en feil er gått tapt skal spilleren ha rett til gjenopprettelse ved et rimelig estimat av tid tapt.
- (v) **UGYLDIGE TERNINGKAST** - Til tross for ovenstående: Når et ugyldig kast opptrer kan enhver av spillerne sette klokken på pause og/eller restarte tilleggstiden før det kastes på nytt. Der det er uenighet om terningkastets gyldighet kan enhver av spillerne sette klokken på pause inntil uenigheten er ryddet vekk.
- (vi) **FEIL KLOKKEINNSTILLING** - Spillere må straks kunngjøre og rette opp i ethvert tilfelle hvor spillklokken er feil innstilt.

## 4.4 Dobleterningen (kuben)

- (i) **PLASSERING AV DOBLETERNINGEN (KUBEN)** - Begge spillerne har ansvar for å sikre at ved starten av hvert parti er kubene plassert i midten mellom spillerne med «1» eller «64» vendt opp. Dersom kubene ikke er sentrert må den plasseres slik så snart spillerne oppdager feilen. Et unntak gjelder Crawfordpartiet, hvorunder den bør fjernes helt fra brettet.
- (ii) **DOBLING** - Spillere kan bare bruke kubene når det er deres tur. Den må imidlertid brukes før noe forsøk på terningkast gjøres, og kan derfor ikke brukes i løpet av en

tur når et ugyldig kast først er gjort. En spiller dobler ved å snu kuben og plassere den på brettet slik at kuben viser doblingsnivået rett over det foregående (den fysiske handlingen) og uttale ordene «jeg dobler» eller tilsvarende (den verbale handlingen). I kamper som spilles med bruk av spillklokke skal spilleren dessuten aktivere sin motstanders tid. For ikke å etterlate tvil, og til tross for det ovenfor beskrevne, vil enten (i) den verbale handlingen eller den fysiske handlingen i seg selv; eller (ii) fremvisning av en intensjon om å doble, inkludert å peke på, berøre eller plukke opp dobleterningen, men ikke alene strekke seg mot den, anses å være en gyldig dobling.

- (iii) TA IMOT/AVSLÅ EN DOBLING - Generelt tar en spiller imot en dobling ved å flytte kuben til sin side av brettet (den fysiske handlingen) og uttale ordene «jeg tar» eller tilsvarende (den verbale handlingen). Kuben skal så plasseres innenfor brettkant, synlig for begge spillerne, på samme side som spilleren som blir doblet. Doblinger avslås ved å sentrere kuben med «1» eller «64» vendt opp (den fysiske handlingen) og uttale ordene «jeg avslår» eller tilsvarende (den verbale handlingen). I kamper spilt med bruk av spillklokke må en spiller som tar imot doblingen deretter aktivere sin motstanders tid. I kamper spilt med bruk av spillklokke settes denne på pause der doblingen avslås. For ikke å etterlate tvil, og til tross for det ovenfor beskrevne, vil enten (i) den verbale handlingen eller den fysiske handlingen i seg selv; eller (ii) fremvisning av en intensjon om enten å ta imot eller avslå doblingen, binde spilleren til slik handling. I denne sammenheng vil handlinger som å sette spillklokken på pause, ødelegge brikkeposisjonen eller oppdatere kampstillingen anses som å avslå doblingen.
- (iv) CRAWFORD-REGELEN - Crawfordregelen gjelder i alle kamper. I det første partiet hvor en av spillerne er nøyaktig ett poeng unna seier i kampen (Crawfordpartiet) kan ingen av spillerne bruke dobleterningen, som derfor enten fjernes fysisk fra brettet eller bedømmes utilgjengelig. Enhver kubeaksjon i løpet av Crawfordpartiet er ugyldig og ethvert korrigerende tiltak som er nødvendig for å effektivere dette foretas med tilbakevirkende kraft.
- (v) FOR TIDLIG HANDLING - For å unngå tvil, dersom en spiller dobler før slutføring av motstanderens tur skal doblingen stå dersom den ellers er gyldig. Motstanderen har da rett til å slutføre sin tur vel vitende om at spilleren dobler.
- (vi) DOBLING TIL FEIL NIVÅ - Dersom en spiller dobler på gyldig måte eller tar imot eller avslår en dobling, men på feil nivå, er doblingen eller mottaket eller avslaget stadig gyldig, men kubnivået må korrigeres slik at det er konsistent med nivået til en korrekt dobling.
- (vii) DOBLING NÅR KUBEN ER DØD - Dersom en spiller holder en kube på et nivå som er tilstrekkelig til at spilleren vinner kampen, anses kuben å være «død» slik at den ikke lenger er tilgjengelig for videre kubeaksjoner fra spillerens side. Dersom en spiller under slike omstendigheter feilaktig dobler anses kubeaksjonen ugyldig, og ethvert korrigerende tiltak som er nødvendig for å effektivere dette foretas med tilbakevirkende kraft.
- (viii) AUTOMATISKE DOBLINGER, BEAVERE OG JACOBY-REGELEN - For å unngå tvil, er automatiske doblinger, beavere og Jacobyregelen rene pengespillbegreper og tillates derfor ikke i turneringsformen av backgammon.
- (ix) TVISTER KNYTTET TIL KUBEVERDIEN - Spillerne må bestrebe seg på å stadig forsikre seg om at posisjoneringen og nivået på dobleterningen er korrekt. I tilfelle uenighet oppstår, vil den generelle antakelsen være at posisjonering og nivå faktisk er korrekt og det er derfor opp til spilleren som bestrider dette å demonstrere det motsatte.

## 4.5 Fullføring

Alle partier og kamper må spilles helt ut med mindre de avsluttes ved avslag av en dobling eller, dersom kampen spilles med bruk av en spillklokke, ved at en spillers tid er utløpt. Imidlertid kan en spiller, i partier der brikkekontakten er brutt eller annet resultat ikke er mulig, akseptere enkelt tap, gammon eller backgammon alt ettersom. Det er ellers ikke tillatt for spillerne å enes om utfall for poeng, parti eller kamp. Alle kamper må spilles til korrekt spesifisert kamplengde. Brudd på denne regelen kan medføre diskvalifisering av en eller begge spillerne. Under særlige omstendigheter kan involverte spillere utestenges fra fremtidige turneringer på midlertidig eller permanent basis.

Under hensyn til foranstående, der hvor en spiller, før partiet er fullført, på egen hånd nullstiller eller begynner å nullstille posisjonen på brettet, skal den opprinnelig gjeldende posisjonen rekonstrueres av spillerne. I tilfelle noen form for uenighet her oppstår, skal en rimelig erindring fra motstanderens side legges til grunn som endelig.

## **4.6 Resultatrapportering**

Både vinner og taper av en kamp har ansvar for å rapportere kampresultatet til Turneringsleder så snart som mulig etter fullført kamp. Turneringslederen skal verifisere resultatet og annonsere det på resultatoversikten. Dersom et galt resultat er blitt annonsert kan det korrigeres så lenge korreksjonen kommer innen rimelig tid, selv der noen av spillerne har påbegynt en etterfølgende kamp i turneringen.

## **4.7 Stillingen i kampen**

Begge spillere oppfordres til å holde rede på stillingen i kampen (scoren) og å annonsere denne overfor hverandre foran hvert parti. Foran Crawfordpartiet skal begge spillerne annonsere overfor hverandre det faktum at dette er Crawfordpartiet. Stillingstavler (scoreboards) skal brukes dersom Turneringsledelsen krever det, men i slike tilfeller bør spillerne likevel bestrebe seg på å også holde rede på stillingen i kampen på egne kampskjema. Dersom uenighet oppstår skal skjemaet til spilleren som ligger under i kampen legges til grunn, så lenge dette er klart og utvetydig. Dersom bare den ene spilleren har ført kampskjema vil dette bli lagt til grunn. For ikke å etterlate tvil skal all feilaktig angivelse av stillingen i kampen korrigeres når dette oppdages, selv når spillerne tidligere var enige.

## **4.8 Feil kamplengde**

Der hvor en kamp har blitt spilt og fullført til feil kamplengde blir resultatet stående.

Ellers, der hvor en kamp er i gang til feil kamplengde skal ethvert pågående parti ikke affiseres, men kamplengden må om mulig korrigeres ved start av neste parti. Dersom kampen fullføres til feil kamplengde som resultat av slikt pågående parti, anses en korreksjon som umulig og slikt resultat blir stående.

En foreslått korreksjon av kamplengden bedømmes også umulig der hvor korrekt kamplengde er kortere enn den feilaktige kamplengden og den foreslåtte korreksjonen ville medført at kampen ble fullført. Under slike omstendigheter skal kampen fortsette til sin konklusjon ved at den fullføres til feil kamplengde og slikt resultat blir stående.

# **5. TVISTER**

## **5.1 Klagemål**

Dersom uenighet oppstår mellom spillerne skal disse forlate terninger, brikker, dobletering, kampskjema og alle andre relevante gjenstander uberørt, mens de tilkaller Turneringslederen for en avgjørelse. Dersom en av spillerne også er Turneringsleder må uenigheten avgjøres av en annen turneringsleder i Turneringsledelsen. Om ingen slik finnes, må uenigheten avgjøres av en Turneringskomite.

## 5.2 Anker

En avgjørelse fra Turneringsleder kan ankes av spiller involvert i tvisten, men slik anke må fremmes så snart som mulig. For å behandle anken skal en Turneringskomite sammenkalles så snart som rimelig mulig. Turnerings-komiteen kan, gjennom simpelt flertall, enten stadfeste den opprinnelige avgjørelsen, oppheve denne eller treffe en alternativ avgjørelse. Turneringskomiteens beslutning er endelig.

## 5.3 Tilgjengelig informasjon

Turneringslederen og/eller Turneringskomiteen kan etterspørre enhver tilgjengelig informasjon, inkludert fra enhver person, som de bedømmer nødvendig etter sitt eget skjønn. Slik informasjon må ikke holdes tilbake på urimelig vis slik at svikt på dette punkt potensielt leder til forskjellige sanksjoner. En spiller involvert i disputten på noen direkte måte har rett til å la høre fra seg til Turneringslederen og/eller Turneringskomiteen. Tilskuere skal ikke la seg høre fra unntatt på forespørsel fra Turneringsleder og/eller Turneringskomiteen.

## 5.4 Rapporteringsrett etter offisielle avgjørelser

Enhver person kan rapportere en hvilken som helst avgjørelse fra Turneringsleder eller Turneringskomite til Forbundet, i henhold til etablerte retningslinjer, ene og alene for å sørge for at en prinsippavgjørelse treffes og en presedens kan etableres i sakens anledning slik at veiledning og støtte gis til løsning av fremtidige tvister som måtte oppstå. For ikke å etterlate tvil skal en slik prinsippavgjørelse ikke endre eller på noen annen måte affisere den faktiske avgjørelsen truffet av Turneringsleder eller Turneringskomite i sakens anledning. Forbundet kan pålegge sanksjoner i medhold av foreliggende Reglement eller på annen måte.

## 5.5 Rapporteringsplikt for Turneringsleder og Turneringskomiteen

- (i) Enhver avgjørelse i en tvist skal rapporteres til Forbundet så snart rimelig mulig etter fullført turnering. Rapporten skal inneholde en beskrivelse av saken og begrunnelse for avgjørelsen.
- (ii) Alle kampresultater skal rapporteres til Forbundet og/eller ført inn i relevant database eller ratingsystem alt etter som, så snart som rimelig mulig etter fullført turnering.