

MAGYAR BACKGAMMON VERSENYSZABÁLYZAT

2014. október

1.0 ILLEMSZABÁLYOK

1.1 ÉRTELMEZÉS. A versenyszabályzat és eljárás nem szabályozza az összes szituációt, amely felmerülhet egy mérkőzés közben. Semmilyen szabályzat nem foszthatja meg a Szervezőt a döntéshozatala szabadságában, vagy nem gátolhatja meg, hogy olyan megoldást találjon, amit a becsületesség diktál és összeegyeztethető a bizonyos eset körülményeivel.

1.2 ALKALMAZÁS. Kivéve, ha másképpen nincs részletezve, az általában elfogadott backgammon szabályok érvényesek.

1.4 NEVEZÉS. A bajnokság igazgatója jogosult indoklás nélkül megtagadni bárkinek a nevezését. Olyan bajnokság esetén ahol több divízióba való nevezésre is van lehetőség a bajnokság igazgatója megtagadhatja bizonyos versenyzők bizonyos (gyengébb) divíziókba való nevezését

1.5 SEGÍTSÉG. Amint a mérkőzés elkezdődik, a játékosok nem használhatnak semmilyen írott, mechanikus vagy elektronikus segítséget, kivéve az eredmény vezetését.

1.6 KOMMUNIKÁCIÓ. A hivatalos nyelv a versenyen a magyar. Ha a mérkőzés elkezdődött, onnantól a játékosok és/vagy nézők között más nyelv használata nem engedélyezett. A játékosok nem használhatják a mobiltelefonjukat vagy más elektronikus kommunikációs készüléket, kivéve az engedélyezett szünetekben. Nemzetközileg meghirdetett verseny esetén a hivatalos nyelvek: Magyar és angol

1.7 NÉZŐK. A nézőknek csendben kell maradniuk miközben egy mérkőzést néznek. A nézőknek nincs joguk semmilyen hibára felhívni a figyelmet vagy kommentálni a játékot. Azok a nézők, akik illetlenséget vagy szabálytalanságot észlelnek egy mérkőzés közben, bizalmasan beszélhetnek meg a Szervezővel. Egy játékos kérheti a Szervezőt, hogy zárjon ki egy vagy több nézőt, hogy ne nézzék a meccsét.

2.0 ELŐÍRÁSOK

2.1 HELY. A meccseket a kijelölt versenyterületen kell lejátszani.

2.2 IDŐ. A mérkőzéseknek azonnal kell kezdődniük a kijelölt időben. Minden játékos kérhet egy 5 perces szünetet (a játékok között) a 11 pontot nem meghaladó meccseknél. A versenyszervező engedélyezhet további szünetet a hosszabb vagy kifejezetten fontos mérkőzéseknel.

2.3 BÜNETŐ PONTOK. Kivéve, ha a Szervező nem fogadja el az ellenfél kifogását, a késő játékost úgy kell büntetni, hogy az ellenfélnek ítél pontokat. Az első büntető pontot 15 perccel a kezdés után kapja a késő játékos ellenfele, majd utána 5 percenként 1 pontot. Amikor a büntető pontok meghaladják a felét, mint ami szükséges a győzelemhez, a késő játékos veszített. Hogy elkerüljük a büntetéseket, a játékosnak meg kell szereznie a szervező beleegyezését, ha elhagyja a versenyt több mint 10 percig.

2.4 LASSÚ JÁTÉK. A játékosoktól elvárt, hogy elfogadható sebességgel játszanak. A versenyszervező, ha szükségesnek érzi, akkor egy órát rakhat be, hogy gyorsítsa a lassú meccseket. A versenyszervező e döntése ellen fellebbezésnek helye nincs, vitatni nem lehet.

2.5 FELÜGYELŐK. A szervező a saját kezdeményezésére vagy egy játékos kérésére kinevezhet egy felügyelőt, hogy figyelje a mérkőzést és megakadályozza a szabálytalanságokat.

3.0 BEVEZETÉS

3.1 FELSZERELÉS. Bármelyik játékos kérheti, hogy használjanak - ha rendelkezésre áll, és jóváhagyta a versenyszervező - (a) precíziós kockát (bármilyen mással szemben), és/vagy (b) szegélyezett dobópoharat (szegély nélkülivel szemben). Egy baffle box mindkét játékos közös megállapodásával használható, vagy a versenyszervező kérésére.

3.2 KEDVEZÉS. A mérkőzés kezdete előtt a backgammon tábla, a játék iránya, a bábuk színe, és az ülőhely eldönthető kockadobással.

3.3 FELSZERELÉS CSERE. A szervező bármikor kicserélheti a felszerelést. Egyébként a kezdetben kiválasztott felszerelést kell használni végig. Bármelyik játékos kérheti, hogy az elején kiválasztott négy kockát keverjék össze a mérkőzés kezdete előtt. A keverés úgy történjen, hogy az, aki kérte, megrázza a négy kockát a dobópohárban, és kidobja azokat. Az ellenfél választ egy kockát, majd utána a dobójátékos, majd megint az ellenfél, végül a dobójátékos elveszi az utolsó kockát.

4.0 JÁTÉK MENETE/SZABÁLYTALANSÁG

4.1 VÉLETLEN DOBÁSOK. A kockák azért vannak, hogy véletlen számokat kapjunk, ennek bármilyen módosítása/kijátszása csalásnak minősül és sérti a szabályokat és a backgammon szellemiségét. Egy megengedett dobás abból áll, hogy erőteljesen megrázzuk a kockákat a dobópohárban, és utána látható magasságból, egyszerre kihajítjuk azokat úgy, hogy szabadon pattanjanak és guruljanak. Mindkét kockának hamarabb kell elhagynia a poharat, mielőtt bármelyik kocka elérné a táblát, egyébként újra kell dobni. A fordulók között a kockákat a dobópohárban kell tartani, tisztán látható módon. Vagylagosan a játékosok szabályosan dobhatnak úgy is, hogy mindkét kockát egyszerre a baffle boxba dobják.

4.2 ÉRVÉNYES DOBÁS. Mindkét kockának síkfelületre kell érkeznie a tábla jobb oldalán, különben az érvénytelen, és újból kell dobni. Minden kérdéses esetről hátrányban lesz az a játékos, aki újradob azt megelőzően, hogy az ellenfele visszaigazolná, hogy a dobás szabálytalan volt.

4.3 MOZGATÁS. Egy játékos egyértelmű módon kell, hogy mozgassa a korongjait, egyik kezét használva csak. A bábukkal először be kell lépni a sorompóról, bármelyik másik korong lépése előtt. A játékosnak nem szabad hozzáérnie a korongokhoz vagy a kockához, az ellenfél lépése alatt.

4.4 KORONG KEZELÉS. Azokat a bábukat, amiket kiütöttek, a sorompón kell hagyni, míg vissza nem térnek. A korongokat, amiket kipakoltak, a játékfelülettől távol kell tartani a játszma végéig. Egy játékos kikaphat gammonra vagy backgammonra akkor is, ha szabálytalanul helyezte játékon kívülre a bábuját.

4.5 KOCKA FELEMELÉSE. A játékos akkor fejezi be a lépését, ha az egyik, vagy mindkettő kockáját felveszi. Elmozdíthatja a kockákat a játékfelületről, hogy megkönnyítse a korongok mozgását, de hátrányban lesz, ha vita merül fel, és nem jelezte ezt az ellenfelének, mielőtt megtette volna.

4.6 KORAI CSELEKVÉS. Az idő előtt dobó játékos ellenfele, miután befejezi a lépését, hagyhatja a korai dobást lelépni, vagy kérheti, hogy újra dobjon az ellenfele. A korán duplázó játékos ellenfele befejezi a saját körét, utána elfogadhatja azt, vagy elpasszolhatja.

4.7 HIBA A TÁBLA FELÁLLÍTÁSÁBAN. Egy érvénytelen kezdő állást ki kell javítani az ötödik dobásig megelőzően. Utána a meglévő elrendezés lesz érvényben. Ha valamelyik játékos az érvénytelen kezdő felállítás következtében kevesebb, mint 15 koronggal játszik akkor is kikapathat gammonra vagy backgammonra.

4.8 ÉRVÉNYTELEN LÉPÉS. Amennyiben egy játékos észleli, hogy ellenfele szabálytalanul lépte le a lépését, akkor meg kell kérnie az ellenfelét, hogy játssza le a lépését szabályosan.

4.9 BEFEJEZÉS. Minden játékot végig kell dobni, kivéve, ha egy duplázást vagy visszaduplázást passzol el valaki, vagy felad egy kontakt nélküli állást sima, gammon, vagy backgammon vereséggé. Semelyik meccset, vagy játszmákat nem lehet visszavonni, újrajátszani, vagy átruházni. A játékosok a felelősök azért, hogy a kiírt hosszúságú meccset játsszák. A nyertes az lesz, aki elsőként éri el az előírt ponthatárt.

4.10 EREDMÉNYEK JELENTÉSE. A mérkőzés eredményét a győztesnek le kell jelentenie egy versenyszervezőnél. A szervezőnek ellenőriznie kell, és közzétennie a sorsolásnál. A szervező javíthat egy rosszul kifüggesztett eredményt, amennyiben azt időben észleli és a javítás hatása fair minden résztvevőre tekintve.

5.0 PONTOZÁS/DUPLÁZÁS

5.1 EREDMÉNY VEZETÉSE. Minden játékosnak ajánlott vezetnie az eredményt, és összehasonlítani az ellenfelével minden játék előtt. Egy eredménnyel kapcsolatos vitában, az a játékos, aki nem vezette írásban az eredményt, hátrányba kerül.

5.2 DUPLÁZÓ KOCKA FELÁLLÍTÁSA. Mindkét játékosnak figyelnie kell arra (kivéve Crawford játék), hogy a duplázó minden játék elején középen van, 1-es (vagy 64-es) oldalával felfelé. Ha egy vita felmerül, akkor az aktuális helyzete és értéke a duplázónak, befolyásolhatja a Szervező döntését.

5.3 DUPLÁZÓ SZABÁLYOK. Gammon és backgammon mindig számít, akár használatban van a duplázó kocka, akár nincs.

5.4 DUPLÁZÓ KOCKA KEZELÉSE. Egy játékos akkor duplázhat, ha ő következik, és csak a dobása előtt, de nem azután, miután érvénytelenül dobott. A duplázásnál vagy visszaduplázásnál a játékos a duplázó kockát az ellenfele elé helyezi a magasabb értékével a tetején, miközben azt mondja, hogy "duplázok", vagy olyan szót, ami ezzel megegyezik (pl.: „double”).

Elfogadásnál, az ellenfél azt mondja, hogy "elfogadom", vagy megegyező szót (pl.: „take”), miközben a duplázót a saját oldalára helyezi, látható helyre, az új értékével felfelé. A duplázás

elutasításánál, az ellenfél azt mondja, hogy "passz", vagy hasonló (pl.: „drop”), ezt kiváltó szót, majd feljegyzik az eredményt, és újraállítják a táblát. A duplázó kockát nem szabad szeszélyesen kezelni; szóbeli vagy fizikális tettet, úgy lehet értékelni, mint egy duplázási cselekvést.

5.5 CRAWFORD SZABÁLY. Amikor bármelyik játékos, egy pontra kerül a győzelemhez, akkor a következő játékot (Crawford játék), úgy kell befejezni, hogy a duplázó kocka értéke 1-esen van. A duplázót el kell távolítani a tábláról a Crawford játék alatt.

5.6 HALOTT DUPLÁZÓ KOCKA. Ha a duplázó kocka szintje elég magas ahhoz, hogy biztosítsa, hogy a meccs befejeződjék az aktuális játékkal, akkor a játékot az aktuális duplázó állással kell végigjátszani.

6.0 VITA

6.1 VITÁK. Amikor egy vita kibontakozik, minden játékosnak érintetlenül kell hagynia a kockákat, a korongokat, a duplázót és az eredményt, amíg a Szervező nem jelenik meg. Ennek a megszegése a legkomolyabb és ez az ellenfél vélelmzését támasztja alá.

6.2 TANÚKÉNT VALÓ FELLÉPÉS. A nézők csak a Szervező kérésére tanúskodhatnak.

6.3 FELLEBBEZÉS. Egy játékos fellebbezhet a Szervező döntése ellen, de azt azonnal kell megtennie, hogy még időben helyre lehessen hozni a dolgot. Hogy egy fellebbezésről határozzanak, a Szervezőnek össze kell hívnia egy három jól informált és elfogulatlan backgammon játékosból álló bizottságot. A bizottság meghallgatja a tárgyhoz tartozó tanúvallomásokat és vitákat, és csak egyhangú határozattal változtathatja meg a Szervező döntését. Ez kimeríti a játékos fellebbezési jogát.