

TURNIEJU BACKGAMMONA

KOMISJA TURNIEJOWA

turnieju sprawuje **komisja turniejowa**, w której skład wchodzi

dyrektor turnieju oraz jego **asystenci**.

2. Nazwiska członków komisji są udostępnione na tablicy informacyjnej.
3. Komisja turniejowa rozstrzyga wszelkie spory i jej decyzje są ostateczne.
4. Przypadki rażącego naruszenia regulaminu turniejowego mogą na wniosek komisji turniejowej zakończyć się **postępowaniem dyscyplinarnym** o upomnieniu, karze, a nawet dyskwalifikację gracza.
 - a. Przez **upomnienie** rozumie się słowne przypomnienie graczowi zasady regulaminu, które zostanie zignorowane.
 - b. Przez **karę** rozumie się przyznanie punktów karnych graczowi, który złamał regulamin turnieju. Punkty te nie będą odejmowane danemu graczowi, ale dopisywane jego przeciwnikowi. Dopisywanie to nie będzie miało wpływu na bieg gry, która będzie kontynuowana. W szczególnych przypadkach jako kara może również zostać zastosowane poddanie jednego lub więcej meczy walkowerem.
 - c. Przez **dyskwalifikację** gracza lub widza, biorącego również udział w turnieju rozumie się natychmiastowe wykreślenie go z listy uczestników turnieju i poddanie wszystkich jego dotychczas rozegranych meczy, a także, jeżeli gracz osiągnął miejsce w rankingu turniejowym nagradzane nagrodą pieniężną lub rzeczową, skreślenie go z listy zwycięzców.
5. Komisja turniejowa decyduje o **oficjalnym języku** prowadzenia turnieju. Gracze i widzowie będą mogli porozumiewać się podczas meczu tylko w tym języku.
6. Komisja ma prawo w razie potrzeby powołać dla wybranego lub każdego meczu sędziego, którego zadaniem będzie notowanie biegu meczu i czuwanie nad prawidłowym przebiegiem gry.

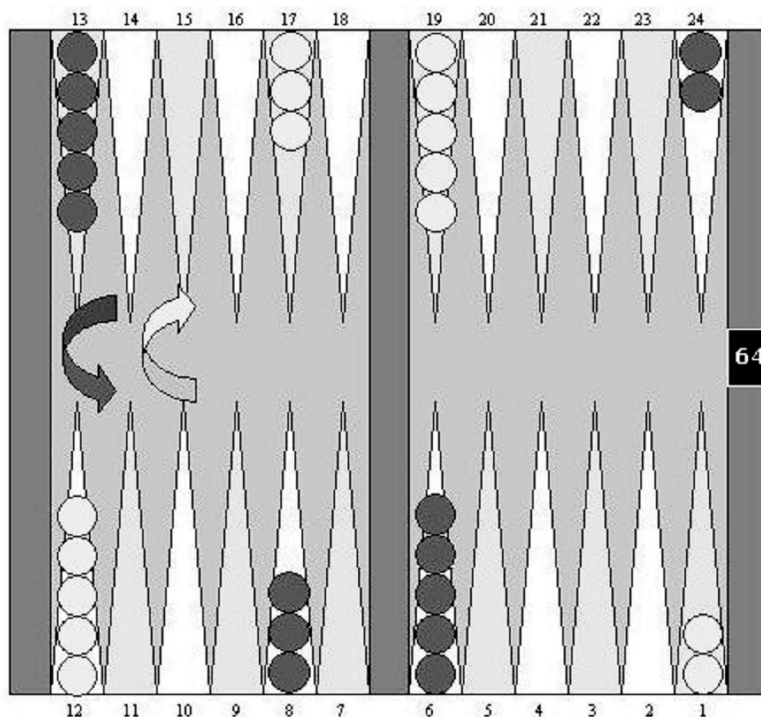
ROZPOCZĘCIE TURNIEJU

7. Komisja turniejowa po przywitaniu graczy i sprawdzeniu listy obecnych ogłasza oficjalny czas rozpoczęcia turnieju.
8. Każdy gracz ma obowiązek punktualnego stawienia się na turniej. Osoby spóźniającej się o więcej niż 15 minut otrzymają punkty karne o 1 punkt karny za każde 5 minut spóźnienia. Na przykład osoba spóźniająca się 13 minut nie otrzyma żadnych punktów karnych, a osoba, która spóźni się 17 minut otrzyma 3 punkty karne.
9. Wszystkie mecze odbywają się w sali turniejowej, chyba że komisja turniejowa postanowi inaczej.
10. Kierunek gry, kolor pionów i miejsca do gry zostaną uzgodnione przed rozpoczęciem meczu i będą obowiązujące do jego końca.
11. Na stołach do gry mogą znajdować się następujące przedmioty:
 - a. plansze do gry (z 30 pionami w dwóch kolorach, przynajmniej jednym kompletem koci do gry, kubkami oraz kostką do gry);
 - b. bloczki do zapisywania wyników;
 - c. jeżeli przeciwnik nie wyrazi sprzeciwu o napoje.
12. Każdy gracz ma prawo poprosić przeciwnika o usunięcie ze stołu przedmiotów nie należących do gry.
13. Urządzenia elektroniczne wszelkiego rodzaju oraz telefony komórkowe są zabronione i muszą na czas trwania meczu być wyłączone.
14. Tablice prawdopodobieństwa i inne pomoce (np. publikacje na temat strategii backgammona) są w trakcie meczu zabronione.
15. Podczas gry nie wolno graczowi słuchać muzyki ani innych nagrań. Używanie słuchawek innych niż do aparatu słuchowego jest surowo wzbronione.
16. W trakcie meczu gracze mogą notować jedynie wynik tylko na papierze.
17. Korzystanie z pomocy wymienionych w punkcie 13, 14 i 15 będzie skutkowało natychmiastową dyskwalifikacją gracza.
18. Graczom nie wolno manipulować ani planować wyników gier, ani te zawierać żadnych innych porozumień dotyczących rozgrywek.
19. Wszystkie mecze muszą być rozegrane do podanej przez organizatora ilości punktów. Graczom nie wolno umawiać się między sobą i zmieniać długości ani formatu meczu.

PRZEBIEG MECZU

USTALENIA WST PNE

21. Obydwaj gracze są odpowiedzialni za prawidłowe ustawienie pionów i kostki dublującej na początku gry (por. rysunek poniżej). W przypadku nieprawidłowego ustawienia lub wartości kostki dublującej oraz niezgodności graczy, co do tych ustawień, jako ważne zostanie uznane bieżące ustawienie oraz wartość kostki. Jeżeli kostka będzie znajdowała się po środku planszy i pokazywać wartość inną niż 64, a gracze będą niezgodni co do faktu użycia kostki dublującej w bieżącej grze, spór rozstrzygać będzie komisja turniejowa.



Rysunek 1. Pozycja początkowa

22. Na rozpoczęcie gry każdy z graczy rzuca jedną kostkę na swojej (prawej) czy na swojej (lewej) planszy. Ten, kto wyrzuci większą liczbę oczek rozpoczyna grę wykorzystując wartość wyrzuconą na swojej i przeciwnika kostce.
23. **Automatyczne dublowanie nie jest dozwolone.**
- a. przez automatyczne dublowanie rozumie się podwojenie stawki gry na samym początku, w przypadku, gdy obojgu graczy, losując kolejno, wyrzucą taką samą liczbę oczek.
24. We wszystkich meczach liczą się wygrane **gammonem** (za 2 punkty) i **backgammonem** (za 3 punkty).
25. We wszystkich meczach **obowiązuje zasada Crawforda**.
- a. zasada Crawforda mówi, że w pierwszej grze, w której jeden z graczy osiągnie punkt meczowy (od zwycięstwa dzieli go jedynie tylko jeden punkt) użycie kostki dublującej jest zabronione. Jeżeli mecz nie zakończy się po tej grze, kostka dublująca może być użyta.
26. Użycie kostki dublującej jest dozwolone i zalecane.
27. W trakcie żadnego meczu z meczy **nie obowiązują reguły Jacoby'ego**.
28. Jeżeli komisja turniejowa udostępni bloczki do zapisywania wyników, obojgu graczy po zakończeniu meczu powinni je podpisać i złożyć u dyrektora turnieju lub jego asystentów.

wymuj komplety składające się z dwu koci i kubka. Dozwolone
etu przez obydwu graczy.
przy pomocy specjalnego kubka. Przed każdym rzutem gracz
em zawierając obydwie koci.

31. W trakcie meczu można wymieniać zestaw koci, ale tylko po zakończeniu gry, nigdy w jej trakcie.
32. Gracz, który zmieni koci w trakcie trwania gry lub wyrzuci jedną lub obie koci ze stołu, otrzyma punkt karny i dyscyplinarne ostrzeżenie, które w przypadku nieopanowania emocji może zakończy się nawet dyskwalifikacją.

WYKONYWANIE RUCHU

33. Kiedy gracz powinien wykonywać rzut **na swojej prawej stronie planszy**. Jeżeli koci (lub jedna z nich) zatrzymają się poza tył pionów lub na pionach lub bezpośrednio przy brzegu planszy lub pion, rzut musi być powtórzony.
34. Nie jest dozwolone przesuwanie pionów lub stojących kostki, jeżeli druga koci jeszcze się toczy.
35. W przypadku, gdy koci zatrzymają się w poprawny sposób, ale blokują ruch, dopuszczalne i zalecane jest ich przesunięcie, tak by ruch można było wykonać. Należy to zrobić tak, by wartość wyrzuconych oczek na kociach nie uległa zmianie.
36. Kubki do koci powinny przez cały czas znajdować się na stole i w zasięgu wzroku obydwu graczy. Pod żadnym pozorem nie wolno ukrywać kubków pod blatem. Jeżeli któryś z graczy usunie kubki ze stołu i/lub pola widzenia przeciwnika, przeciwnik będzie miał obowiązek poinformować o tym komisję turniejową, która zbada sprawę i jeżeli zajdzie taka konieczność, podejmie odpowiednie kroki (upomnienie, przyznanie punktu karnego lub dyskwalifikacja).
37. Dopóki jest to zgodne z regułami gry i możliwe, gracz powinien wykorzystać w trakcie ruchu wartość obydwu wyrzuconych koci. Do gracza należy wybór, o którą wartość najpierw przesunie pion. Jeżeli jednak tylko jedna z dwu wartości jest możliwa do wykorzystania, gracz musi przesunąć pion o wartość wyżej.
38. Ruch gracza koci się w momencie, gdy piony zostaną przesunięte ORAZ gdy koci zostaną podniesione z planszy. Do tego momentu ruch uważa się za niedokończony i gracz ma prawo zmienić swoją decyzję. Jeżeli przeciwnik wykona rzut, zanim gracz podniesie swoje koci z planszy, rzut ten nie będzie liczony i musi zostać powtórzony.

UWAGA: Jeżeli gracze używają zamiennie tylko jednego kompletu koci, gracz, który wykonuje ruch powinien wyraźnie oznajmić przeciwnikowi, że ten ruch zakończyć.

39. Jeżeli gracz zakończy ruch, a jego przeciwnik zauważy, że ruch został wykonany błędnie, to przeciwnik może zwrócić graczowi uwagę i zezwolić na poprawienie ruchu. Jeżeli uwaga nie zostanie zwrócona, ruch pozostaje bez zmian. Interwencja widzów w takim przypadku jest absolutnie zabroniona i będzie uznana za nieważną.

BICIE PIONA

40. Gracz, który decyduje się na bicie pionu powinien podnieść bity pion i umieścić go na barze (poprzeczce, dzielące planszę na dwie części). Samo stuknięcie w pion lub zasugerowanie gestem, że się bije, a następnie podniesienie koci na znak zakończenia ruchu nie będzie uznawane jako ważne bicie.
41. Kiedy zbity pion powinien zostać położony na barze. Niedozwolone jest trzymanie pionów w ręce. Jeżeli do tego dojdzie, należy poinformować komisję turniejową, która zbada sprawę i w razie potrzeby podejmie odpowiednie kroki dyscyplinarne.

- double) jest dozwolone w następujących przypadkach:
sada Crawforda;
na rodku (dostępna dla obydwu graczy) lub po stronie gracza,
- c. do wygrania meczu graczowi brakuje więcej niż jeden punkt;
 - d. gracz, który ma wykonać ruch, zablokować swój domek podczas, a jego przeciwnik jest zbity.
43. Gracz, który decyduje się ułożyć kostki dublując, powinien położyć je na planszy tak aby na kostce widoczna była wartość podwojenia (2 przy pierwszym ułożeniu kostki w grze, 4 przy drugim itd.) i wyraźnie oznajmić „podwajam” lub „skontruję”, a następnie spokojnie czekać na decyzję przeciwnika.
44. Gracz, któremu zostało zaoferowane podwojenie gry może:
- a. przyjąć podwojenie – w tym wypadku powinien wziąć kostki dublując i umieścić je po swojej stronie planszy, oznajmiając wyraźnie „przyjmuję” lub „biorę”;
 - b. zrezygnować z podwojenia – w tym przypadku powinien wyraźnie oznajmić „nie przyjmuję” lub „nie biorę”, co będzie równoznaczne z poddaniem gry jednym lub (w przypadku wcześniejszego zaakceptowanego podwojenia) tyle punktami ile widnieje na kostce dublując.

UWAGA: Potakiwanie lub zaprzeczanie ruchem gry lub ręki nie będzie uznawane za ważną w przypadku decyzji o dublowaniu. Obydwaj gracze są odpowiedzialni za prawidłowe położenie i wartość kostki dublując po zaakceptowaniu podwojenia.

CZAS MECZU

45. Czas meczu dla poszczególnych rund określa komisja turniejowa i udostępnia go na tablicy informacyjnej.
46. Gracz, który uważa, że jego przeciwnik gra zbyt wolno, może zgłosić protest do komisji turniejowej. Członek komisji będzie obserwował mecz i jeżeli stwierdzi, że któryś z graczy celowo opóźnia grę (np. aby wygrać szansa czasu), zostanie mu przyznany punkt karny. Punkt ten nie będzie miało wpływu na stan biegu gry, a jedynie zostanie dopisany graczowi, który zgłosił protest (a nie odebrany graczowi opóźniającemu). Bieg gra będzie kontynuowana. Jeżeli gracz będzie kontynuował powolną grę, komisja turniejowa będzie miała prawo ukarać gracza w kolejnym meczu.
47. Dyrektor turnieju może powołać funkcjonariusza, którego zadaniem będzie obserwowanie meczu spowalniającego tempo turniej. Jeżeli w tym meczu zajdzie sytuacja opisana w punkcie 46, funkcjonariusz będzie mógł ukarać jednego lub obydwu graczy punktami karnymi.

PRZERWY

48. Przerwy w grze – w rundach początkowych każdy gracz ma prawo do dwóch maksimum 5-minutowych przerw, a w rundach od wiersza finału do finału do dwóch przerw trwających nie dłużej niż 10 minut. Przerwy mogą być wykorzystane tylko po zakończeniu gry i powinny być zgłoszone dyrektorowi turnieju lub jego asystentom.
49. Przerwy nie są wliczane w czas trwania meczu.

WIDZOWIE

50. Każdy gracz ma prawo zaprosić widzów.
51. Widzowie **nie mogą udzielać rad** ani przed ani po ruchu; **nie mogą** też w żaden sposób **komentować** biegu meczu, ani też okazywać sceptycyzmu lub aprobaty.
52. Jakkolwiek komunikacja między graczem a widzami, dotycząca sposobu gry, będzie skutkować natychmiastową dyskwalifikacją obydwu osób.



Your complimentary
use period has ended.
Thank you for using
PDF Complete.

[Click Here to upgrade to
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

REGULAMIN WYKONANIA

Jeżeli planszy nie mogą być przestawiane a do momentu podjęcia

nie są zobowiązani zachować absolutnej ciszy, chyba że komisja

55. Przypadkowe poddanie meczu, gdy przeciwnik jeszcze nie osiągnął wymaganej do zwycięstwa liczby punktów, będzie traktowane jako ważne, jeżeli zwycięstwo zostanie już ogłoszone komisji i naniesione na rozpiskę turnieju.
56. Jeżeli podczas gry jeden z pionów zostanie znaleziony poza planszą, to gracz z kompletem pionów na planszy będzie mógł dokonać wyboru, czy postawi ten pion na barze (jako zbity) czy też zezwoli przeciwnikowi na granie czternastoma pionami. Gracz z mniejszą ilością pionów będzie mógł nadal przegrać gammonem lub backgammonem.