



Regulamin Turnieju

**Na potrzeby niniejszych Przepisów, za Federację
podmiotową uznaje się EUBGF**

Edycja 1.3 (EUBGF) – Sierpień 2015
Copyright ©

Uwagi, zapytania oraz sugestie mogą być kierowane na adres info@eubgf.eu

1. KODEKS ETYCZNY	3
1.1 Interpretacja i zakres.....	3
1.2 Etykieta.....	3
1.3 Personel.....	3
1.4 Rejestracja.....	4
1.5 Oficjalne Języki.....	4
1.6 Widzowie.....	4
1.7 Ogólne, nagrywanie meczy, transmisje, słuchawki, telefony komórkowe, dawanie sygnałów i inne formy zewnętrznej pomocy.....	5
2. PRZEPISY	6
2.1 Miejsce.....	6
2.2 Czas rozpoczęcia i przerwy.....	6
2.3 Powolna gra.....	7
2.4 Losowe i legalne kostki.....	7
3. PRZYGOTOWANIA	7
3.1 Plansza.....	7
3.2 Kubki.....	7
3.3 Kostki.....	7
3.4 Pudełko losujące.....	8
3.5 Zegary.....	8
3.6 Preferencje.....	10
3.7 Wymiana sprzętu.....	10
3.8 Plansza, transmisja i nagrywanie.....	10
4. ROZGRYWKA	10
4.1 Kostki i rzuty.....	10
4.2 Piony i ruchy.....	12
4.3 Zegary.....	13
4.4 Kość kontrująca.....	14
4.5 Ukończenie rozgrywki.....	16
4.6 Zgłaszanie wyników.....	16
4.7 Prowadzenie punktacji.....	16
4.8 Nieprawidłowa długość meczu.....	16
5. SPORY	17
5.1 Skargi.....	17
5.2 Odwołania.....	17
5.3 Dostępne informacje.....	17
5.4 Prawo do raportowania oficjalnych decyzji.....	17
5.5 Obowiązki raportowania należące do Dyrektora Turnieju oraz Komisji Sędziowskiej.....	17

1. KODEKS ETYCZNY

1.1 Interpretacja i zakres

Niniejszy regulamin turniejowy ("Regulamin"), zaakceptowany przez odpowiednią federację ("Federacja"), będzie stosowany na wszystkich turniejach sankcjonowanych, lub zaakceptowanych przez Federację ("Turniej"). Żaden inny zbiór reguł, poza niniejszym Regulaminem nie może być stosowany. Federacja zastrzega sobie prawo do aktualizacji Regulaminu.

Regulamin jest zbiorem powszechnie zaakceptowanych dobrych praktyk służących stworzeniu dobrej atmosfery na turnieju dla wszystkich uczestników. Jednakże, Regulamin nie ma na celu uregulowania wszystkich możliwych sytuacji, które mogą mieć miejsce w trakcie Turnieju. W związku z tym nie ogranicza kompetencji Dyrektora Turnieju, do których należy określenie najbardziej odpowiedniego działania w danych okolicznościach.

Każde odniesienie do graczy lub przeciwników należy rozumieć również jako odniesienie do drużyn.

1.2 Etykieta

- (i) OGÓLNE – Dyktorzy Turnieju oraz gracze zobowiązani są do zachowania zgodnie z duchem gry, czyli wzajemnego szacunku i sportowej rywalizacji.
- (ii) SPRZĘT – Gracze muszą obchodzić się ze sprzętem turniejowym z należytym szacunkiem.
- (iii) KARY – Gracz, który złamie przepisy rozdziału 1.2, podrozdziału (i) do (ii) może zostać zdyskwalifikowany oraz usunięty z Turnieju. W wyjątkowych okolicznościach gracz może również zostać ukarany tymczasowym zakazem udziału w Turniejach. Dyrektor Turnieju, który złamie przepisy rozdziału 1.2, podrozdziału (i) może zostać ukarany zakazem pełnienia funkcji Dyrektora Turnieju z ramienia Federacji.

1.3 Personel

- (i) DYREKCJA TURNIEJU – Turnieje muszą być nadzorowane przez jednego lub więcej doświadczonych oraz bezstronnego Dyrektora Turnieju. Wszelkie odniesienia do Dyrektora Turnieju w niniejszym regulaminie obejmują również personel wyznaczony mu do pomocy.
- (ii) KOMISJA SĘDZIOWSKA – Komisja rozstrzygająca spory ("Komisja Sędziowska") będzie formowana stosownie do przepisów rozdziału 5.1 lub 5.2. Komisja Sędziowska sformowana stosownie do przepisów rozdziału 5.1 powinna składać się z trzech lub pięciu doświadczonych oraz bezstronnych osób, dostępnych na miejscu, wybranych wspólnie przez graczy biorących udział w sporze. Komisja Sędziowska sformowana stosownie do przepisów rozdziału 5.2 powinna składać się z trzech, lub pięciu doświadczonych oraz bezstronnych osób, dostępnych na miejscu, wybranych według własnego uznania przez Dyrektora Turnieju. Dyrektor Turnieju związany z Turniejem nie może być członkiem Komisji Sędziowskiej.

- (iii) OBSERWATORZY – Dyrektor Turnieju może z własnej inicjatywy lub na żądanie gracza przydzielić do meczu osobę nadzorującą przebieg gry (“Obserwatora”). Obserwator ma prawo zwracać uwagę na nielegalne ruchy, oraz chronić graczy przed wątpliwym lub nieuczciwym postępowaniem. W przypadku przydzielenia Obserwatora, Dyrektor Turnieju ma prawo wyznaczyć opłatę, która będzie pobierana od gracza zwracającego się z żądaniem, bądź od wszystkich zaangażowanych graczy.

1.4 Rejestracja

- (i) ZATWIERDZANIE UCZESTNICTWA – Uczestnictwo wszystkich graczy, którzy zapisują się na Turniej musi zostać zaakceptowane przez Dyrektora Turnieju. Decyzję o dopuszczeniu gracza do Turnieju podejmuje Dyrektor Turnieju według własnego uznania. W przypadku nie dopuszczenia do Turnieju, graczowi zostanie przedstawione stosowne wytłumaczenie.
- (ii) PRZYPISANIE DO WYŻSZEJ DYWIZJI – W przypadku, gdy Turniej rozgrywany jest w więcej niż jednej dywizji, Dyrektor Turnieju ma prawo, według własnego uznania, odmówić graczowi udziału w niższej dywizji, oferując miejsce w wyższej dywizji.
- (iii) RAPORT – W przypadkach, gdy Dyrektor Turnieju nie dopuści gracza do Turnieju zgodnie z przepisami rozdziału 1.4, podrozdziału (i), lub przeniesie gracza do wyższej dywizji zgodnie z przepisami rozdziału 1.4, podrozdziału (ii), fakt ten musi zostać zgłoszony Federacji możliwie szybko po zakończeniu Turnieju. Raport musi tłumaczyć powody podjętej decyzji.

1.5 Oficjalne Języki

Oficjalnymi językami na Turnieju (“Oficjalne Języki”) będą język angielski oraz każdy oficjalny lub dominujący język w kraju, w którym odbywa się turniej. W trakcie trwania meczu, gracze ani widzowie, nie mogą odzywać się w żadnym języku poza Oficjalnymi Językami. Gracz lub widz wielokrotnie łamiący ten przepis, może otrzymać ostrzeżenie, a następnie zostać ukarany punktami karnymi, dyskwalifikacją, bądź usunięciem z Turnieju.

Przepis nie dotyczy Turniejów Parowych, lub Drużynowych, w których gracze drużyny mogą porozumiewać się ze sobą w dowolnym języku.

1.6 Widzowie

- (i) OGÓLNE – Widzowie powinni oglądać Turniej w tak cichy i nienarzucający się sposób, jak to możliwe. Widzom zabrania się zwracać uwagę graczom na błędy i nielegalne ruchy, oraz komentować grę, włączając w to pytanie o wynik w meczu. Jednakże, widz może dyskretnie zwrócić uwagę Dyrektora Turnieju na nieprawidłowości w grze, między innymi takie jak: oszustwa; upłynięcie czasu na grę; pomyłki przy korzystaniu z zegara, stosownie do przepisów rozdziału 4.3, podrozdziału (iv); pomyłki przy grze kością kontrującą, stosownie do przepisów rozdziału 4.4, podrozdziałów (iv), (vi), (vii) oraz (viii).

- (ii) DAWANIE ZNAKÓW ORAZ INNE FORMY POMOCY – W trakcie trwania meczu, widzowie w żaden sposób nie mogą pomagać graczom.
- (iii) KARY – Złamanie przepisów rozdziału 1.6, podrozdziałów (i) oraz (ii) może skutkować usunięciem widza z turnieju. W szczególnych przypadkach widz może zostać ukarany tymczasowym lub dożywotnim zakazem udziału w przyszłych Turniejach.
- (iv) ŻĄDANIA – Gracz może zwrócić się do Dyrektora Turnieju z żądaniem, aby zabronić widzowi oglądania meczu.
- (v) RAPORT – W przypadkach, gdy Dyrektor Turnieju usunie widza z Turnieju zgodnie z przepisami rozdziału 1.6, podrozdziału (iii), fakt ten musi zostać zgłoszony Federacji możliwie szybko po zakończeniu Turnieju. Raport musi tłumaczyć powody podjętej decyzji.

1.7 Ogólne, nagrywanie meczy, transmisje, słuchawki, telefony komórkowe, dawanie sygnałów i inne formy zewnętrznej pomocy

- (i) OGÓLNE – W trakcie trwania meczu, graczom nie wolno używać żadnych elektronicznych, mechanicznych, lub pisemnych pomocy, z wyłączeniem tych potrzebnych do prowadzenia punktacji.
- (ii) NAGRYWANIE MECZY ORAZ TRANSMISJE – Dozwolone jest nagrywanie i/lub transmisja meczu w całości, lub we fragmentach, włączając w to pojedyncze pozycje, przy użyciu dowolnych narzędzi, takich jak: pomoce papierowe, komputer, sprzęt wideo (również w telefonie komórkowym), o ile przeciwnik każdorazowo wyrazi na to zgodę. Od graczy oczekuje się wyrażania zgody o ile nie ma poważnego powodu aby odmówić. Dyrektor Turnieju ma prawo w każdym momencie zabronić nagrywania meczu. W meczach rozgrywanych bez zegara, utrwalanie pozycji musi odbywać się po zakończeniu swojego ruchu. W meczach rozgrywanych z użyciem zegara, utrwalanie pozycji musi odbywać się w trakcie swojego ruchu lub pomiędzy partiami.
- (iii) SŁUCHAWKI – Dozwolone jest używanie słuchawek podczas trwania meczu, o ile przeciwnik wyrazi na to zgodę. Od graczy oczekuje się wyrażania zgody o ile nie ma poważnego powodu aby odmówić. Dyrektor Turnieju ma prawo zabronić używania słuchawek w dowolnym momencie.
- (iv) TELEFONY KOMÓRKOWE – W trakcie trwania meczu, wyłączając przerwy, nie jest dozwolone korzystanie z telefonu komórkowego w innym celu, niż nagrywanie meczu, chyba że przeciwnik każdorazowo to zaakceptuje. Dyrektor Turnieju ma prawo w każdym momencie zabronić korzystania z telefonu komórkowego.
- (v) SYGNAŁY OD WIDZÓW I INNE FORMY ZEWNĘTRZNEJ POMOCY – W trakcie trwania meczu zabronione jest otrzymywanie od widzów jakichkolwiek sygnałów lub pomocy w innej formie.
- (vi) KARY – Złamanie przepisów rozdziału 1.7, podrozdziałów (i) do (v) może skutkować ostrzeżeniem, punktami karnymi, dyskwalifikacją, lub wydaleniem gracza z Turnieju. W szczególnym przypadku gracz może zostać ukarany tymczasowym lub dożywotnim zakazem udziału w Turniejach w przyszłości.

- (vii) **ŻĄDANIA** – Gracz może zwrócić się do Dyrektora Turnieju o przydzielenie Obserwatora na resztę meczu, zgodnie z przepisami rozdziału 1.3, podrozdziału (iii).
- (viii) **RAPORT** – W przypadkach, gdy Dyrektor Turnieju zdyskwalifikuje i/lub wydali gracza z Turnieju zgodnie z przepisami rozdziału 1.7, podrozdziału (v), fakt ten musi zostać zgłoszony Federacji możliwie szybko po zakończeniu Turnieju. Raport musi tłumaczyć powody podjętej decyzji.

2. PRZEPISY

2.1 Miejsce

Wszystkie mecze muszą być rozgrywane w obszarze turniejowym wyznaczonym przez Dyrektora Turnieju. Zawodnik może nalegać, aby mecz został rozegrany w strefie dla niepalących.

2.2 Czas rozpoczęcia i przerwy

- (i) **ROZPOCZĘCIE** – Wszystkie mecze muszą rozpocząć się o wyznaczonej godzinie, lub o czasie określonym w inny sposób przez Dyrektora Turnieju.
- (ii) **PRZERWY** – Graczowi przysługują 5-minutowe przerwy w trakcie trwania meczu:

W meczach do 15 punktów włącznie: jedna przerwa.

W meczach powyżej 15 punktów: dwie przerwy.

Przerwy mogą być wykorzystywane wyłącznie pomiędzy partiami. Dopuszczalne jest wykorzystanie przerw pod rząd. Może to być dokonane zarówno przez połączenie dwóch lub więcej przerw jednego gracza, jak i obu graczy. Każda sytuacja, w której gracz odchodzi od planszy, jest traktowana jako przerwa, chyba że jest to wymuszone sytuacją w grze. W przypadku gry do dwóch wygranych meczy, przerwy mogą być wykorzystywane wyłącznie pomiędzy meczami.

- (iii) **WYJĄTKI** – W pewnych okolicznościach Dyrektor Turnieju może wprowadzić wyjątek do przepisów rozdziału 2.2, podrozdziałów (i) do (ii), w przypadku szczególnej troski wymaganej przez jednego lub obu graczy, w przypadku meczu szczególnej wagi lub gdy został ustalony szczególnie harmonogram przerw i/lub struktury czasowej dla całego Turnieju, bądź poszczególnych meczów.
- (iv) **KARY** – Każde złamanie przepisów dotyczących czasów rozpoczęcia oraz przerw może skutkować punktami karnymi. Jeżeli gracz jest nieobecny i nie rozpoczął gry 5 minut po ustalonym czasie rozpoczęcia, lub po zakończeniu dozwolonej przerwy, przeciwnikowi może zostać przyznany 1 punkt karny. Następnie, kolejne punkty karne mogą zostać przyznane za każde kolejne 5-minutowe opóźnienie. W przypadku, gdy graczowi zostaną przyznane punkty karne w łącznej wysokości przynajmniej połowy długości meczu, uznaje się zwycięstwo walkowerem.

2.3 Powolna gra

- (i) KARY – w każdym momencie, w którym Dyrektor Turnieju uzna, że mecz jest rozgrywany w nieracjonalnie powolnym tempie, może zostać wprowadzona jedna lub obie z następujących sankcji:
 - a) jeden lub obaj gracze otrzymają ostrzeżenie, że w przypadku kontynuowania nieracjonalnie powolnej gry mogą zostać przyznane punkty karne;
 - b) reszta meczu będzie rozegrana z wykorzystaniem zegara, zgodnie z przepisami rozdziału 3.5, podrozdziału (vi).
- (ii) ŻĄDANIA – Gracz może zażądać, aby reszta meczu została rozegrana z wykorzystaniem zegara, lub aby do meczu został przydzielony Obserwator.

2.4 Losowe i legalne kostki

- (i) KARY – Jeżeli Dyrektor Turnieju podejrzewa że gracz łamie przepisy rozdziału 4.1, podrozdziału (i) lub (iv) (a), może podjąć decyzję, że reszta meczu będzie rozegrana z wykorzystaniem pudełka losującego.
- (ii) ŻĄDANIA – Gracz może zażądać, aby reszta meczy została rozegrana z wykorzystaniem pudełka losującego, o ile jest ono dostępne, lub aby do meczu został przydzielony Obserwator.

3. PRZYGOTOWANIA

3.1 Plansza

W miarę dostępności gracz może nalegać, by użyta została plansza, która w pozycji otwartej mierzy minimum 44 x 55 cm, a maksimum 66 x 88 cm. Jeśli plansza tych rozmiarów stanie się dostępna dopiero po rozpoczęciu meczu, gracz może nalegać na jej zamianę. Plansza może być wymieniona jedynie pomiędzy partiami. Wszystkie kości kontruujące i kostki nie będące w użyciu, muszą zostać usunięte z planszy przed rozpoczęciem meczu.

3.2 Kubki

W miarę dostępności gracz może nalegać, by użyte zostały kubki z wewnętrznym progiem. Gdy kubki z wewnętrznym progiem nie są dostępne od rozpoczęcia meczu, gracz może nalegać na wymianę bieżących tak szybko, jak kubki z progiem staną się dostępne. Taka zamiana może zostać przeprowadzona nawet w trakcie trwającej partii.

3.3 Kostki

- (i) OGÓLNE – W miarę dostępności gracz może nalegać na użycie Kostek Precyzyjnych. Jeśli Kostki Precyzyjne nie są dostępne podczas rozpoczęcia meczu, gracz może nalegać na wymianę bieżących tak szybko, jak tylko jakiś zestaw Kostek Precyzyjnych się zwolni. Taka zamiana może zostać przeprowadzona również w trakcie trwającej partii.

- (ii) W MECZACH ROZGRYWANYCH BEZ ZEGARA – Gracze muszą wybrać cztery kostki. Muszą być one używane przez cały mecz, za wyjątkiem sytuacji opisanych w rozdziale 3.3, podrozdziale (i) oraz rozdziale 3.7, podrozdziale (i). Każdy z graczy musi używać dwóch kostek.
- (iii) W MECZACH ROZGRYWANYCH Z ZEGAREM – Gracze muszą wybrać cztery kostki. Kostki te muszą być używane przez cały mecz, za wyjątkiem sytuacji opisanych w rozdziale 3.3, podrozdziale (i) oraz rozdziale 3.7, podrozdziale (i). Tylko dwie kości mogą być używane w każdej partii. Obecne przy planszy muszą jednak być cztery, by możliwa była ich wymiana.

3.4 Pudełko losujące

- (i) PRZYPADKI – Użycie pudełka losującego może być opcjonalne, preferencyjne, obowiązkowe lub nakazane:
 - a) opcjonalne – w dowolnym Turnieju gracze mogą zdecydować o użyciu pudełka losującego w rozgrywce, za obopólną zgodą;
 - b) preferencyjne – gracz może nalegać na użycie pudełka losującego, jeśli w ogłoszeniu dotyczącym Turnieju jest zawarta informacja o tym, że ów Turniej lub jego część jest rozgrywana z zaleceniem użycia pudełek losujących;
 - c) obowiązkowe – gracze są zobowiązani do rozgrywania meczu z użyciem pudełka losującego, jeśli w ogłoszeniu dotyczącym Turnieju jest zawarta informacja o tym, że podczas owego Turnieju lub w jego części, będzie taki obowiązek;
 - d) nakazane – w dowolnym Turnieju Dyrektor Turnieju może podjąć decyzję o konieczności użycia pudełka losującego w danym meczu, aż do jego zakończenia, powołując się na rozdział 2.4, podrozdział (i).
- (ii) WYJĄTKI – Dyrektor Turnieju może uczynić wyjątek od rozdziału 3.4, podrozdziału (i) (b) i (c), jeśli obawy względem jednego lub obu graczy taki wyjątek uzasadniają.
- (iii) BUDOWA I ZATWIERDZENIE – Pudełko losujące musi być skonstruowane właściwie. Jeśli gracz zażąda zatwierdzenia danego pudełka losującego przez Dyrektora Turnieju, musi zostać to wykonane zanim mecz się rozpocznie lub będzie kontynuowany.
- (iv) POZYCJA – Pudełko losujące musi być umieszczone po przeciwległej stronie planszy, niż domy graczy.

3.5 Zegary

- (i) PRZYPADKI – Użycie zegarów może być opcjonalne, preferencyjne, obowiązkowe lub nakazane:
 - a) opcjonalne – w dowolnym Turnieju gracze mogą zdecydować o użyciu zegara w rozgrywce, za obopólną zgodą;

- b) preferencyjne – gracz może nalegać na użycie zegara, o ile jakiś jest dostępny, a w ogłoszeniu dotyczącym Turnieju jest zawarta informacja o tym, że ów Turniej lub jego część jest rozgrywana z zaleceniem użycia zegarów;
 - c) obowiązkowe – gracze są zobowiązani do rozgrywania meczu z użyciem zegara, jeśli w ogłoszeniu dotyczącym Turnieju jest zawarta informacja o tym, że podczas owego Turnieju lub w jego części będzie taki obowiązek;
 - d) nakazane – w dowolnym Turnieju Dyrektor Turnieju może podjąć decyzję o konieczności użycia zegara w danym meczu, aż do jego zakończenia, powołując się na rozdział 2.3, o ile jakiś zegar jest dostępny;
 - e) Dyrektor Turnieju może w dowolnej chwili zażądać, by dany mecz był rozgrywany z użyciem zegara, o ile jakiś jest dostępny.
- (ii) WYJĄTKI – Dyrektor Turnieju może uczynić wyjątek od rozdziału 3.5, podrozdziału (i) (b) i (c), jeśli obawy względem jednego lub obu graczy taki wyjątek uzasadniają.
 - (iii) BUDOWA I ZATWIERDZENIE – Zegar musi działać poprawnie. Jeśli gracz zażąda zatwierdzenia danego zegara przez Dyrektora Turnieju, musi zostać to wykonane przed rozpoczęciem meczu.
 - (iv) UMIEJSCOWIENIE – Zegar musi być umieszczony po tej samej stronie planszy, co domy graczy.
 - (v) USTAWIENIE ZEGARA – We wszystkich meczach rozgrywanych z użyciem zegara, należy stosować tempo Simple Delay. Struktura przydziału czasu jest następująca: każdemu z graczy przydzielona zostaje konkretna ilość czasu za każdy punkt długości meczu, dając po zsumowaniu czas podstawowy. Dodatkowo, każdemu z graczy przysługuje konkretna ilość czasu na każdy ruch (czas dodawany). Dopiero po upływie tego czasu zostaje uruchamiane odmierzanie czasu podstawowego. Niewykorzystany czas dodawany nie podlega kumulacji. W standardowych meczach indywidualnych, czas przydzielany za punkt wynosi dwie minuty, a czas dodawany dwanaście sekund, o ile Dyrektor Turnieju nie ustali inaczej. Dla meczów drużynowych oraz wszystkich innych meczów niestandardowych, Dyrektor Turnieju powinien ogłosić odpowiednie wartości czasu dodawanego i podstawowego za punkt. Dyrektor Turnieju zawsze może ustalić alternatywną strukturę przerw i/lub przydziałów czasowych dla całego Turnieju lub dowolnego meczu.
 - (vi) KONTROLA CZASU – W meczu rozgrywanym z użyciem zegara, w sytuacjach takich, jak opisano w rozdziale 3.5, podrozdziale (i) (a) do (d), każdemu z graczy przydziela się konkretną ilość czasu, zależnie od długości meczu. Wartość tę kalkuluje się według wzoru: $((P_A + P_B) / 2) * T_m$, gdzie P_A oznacza ilość punktów brakujących graczowi A do wygrania meczu, P_B - graczowi B, a T_m - ustalony czas podstawowy za punkt.

3.6 Preferencje

W razie konieczności, preferencje takie jak miejsca graczy, kierunek rozgrywki, wybór planszy, pionów, kostek, pudełka losującego czy zegara, powinny zostać rozstrzygnięte poprzez rzut kostkami lub wedle porozumienia obu stron, przed rozpoczęciem meczu.

3.7 Wymiana sprzętu

- (i) OGÓLNE – Dyrektor Turnieju może wymienić używany sprzęt w dowolnym momencie. Gracze są do tego uprawnieni w trakcie meczu, jedynie gdy dany sprzęt jest uszkodzony, jeśli obie strony się na to zgodzą lub według przepisów z rozdziału 3.1, 3.2 lub 3.3, podrozdziału (i).
- (ii) ZEGARY – Zegar z oczywistym defektem lub błędami musi zostać niezwłocznie wymieniony. Dyrektor Turnieju powinien nastawić zegar zastępczy wedle swojej najlepszej oceny.

3.8 Plansza, transmisja i nagrywanie

Dyrektor Turnieju może, wedle własnego uznania i w dowolnej kombinacji, wymagać, by dany mecz był rozgrywany na konkretnej planszy, transmitowany online lub rejestrowany poprzez notację pisemną bądź przy użyciu kamery. Taka decyzja nie podlega odwołaniu. Zapis takiego meczu może zostać opublikowany w dowolny sposób, wedle uznania Dyrektora Turnieju lub Federacji.

4. ROZGRYWKA

4.1 Kostki i rzuty

- (i) LOSOWOŚĆ KOSTEK – Celem użycia kostek podczas rozgrywki jest możliwość uzyskiwania losowych liczb z przedziału od 1 do 6. Użycie kostek do innego celu jest złamaniem regulaminu i sportowego ducha backgammona.
- (ii) POSŁUGIWANIE SIĘ KOSTKAMI – Kostki nie mogą być dotykane gdy są "żywe". Kostki są uważane za "żywe", gdy bieżąca tura jest w trakcie i nie została jeszcze zakończona. Jednak w razie potrzeby, gracz może przesunąć swoje kostki po powierzchni planszy, by uzyskać miejsce na swobodne przesuwanie pionów.
- (iii) ZAMIANA KOSTEK – Przed każdą grą gracz może zażądać, by wszystkie cztery kostki będące dotychczas w rozgrywce, zostały wymieszane i podzielone ponownie między graczy. W takim wypadku gracz zgłaszający żądanie, musi rzucić wszystkimi kostkami z kubka. Następnie gracze po kolei wybierają po jednej kostce, zaczynając od gracza, który nie był stroną żądającą.
- (iv) RZUTY LEGALNE – Ogólnie, wszystkie rzuty kostkami powinny być wykonywane po prawej stronie planszy względem rzucającego.
 - a) W meczach rozgrywanych bez użycia pudełka losującego, rzut jest uznawany za legalny, gdy kostki zostaną energicznie potrząśnięte wewnątrz kubka, ale nie ponad miarę, a następnie rzucone

bezpośrednio z kubka na planszę, przetaczając się przez jej powierzchnię. W trakcie rzutu kostki nie mogą zostać dotknięte przez gracza, a kubek nie może dotknąć planszy. Kostki muszą się samodzielnie potoczyć i zatrzymać płasko na powierzchni planszy, po prawej stronie bandy względem gracza rzucającego. W każdym innym przypadku, rzut jest uznawany za nielegalny i musi zostać powtórzony. Za pozwoleniem przeciwnika, rzut może zostać wykonany po lewej stronie planszy względem gracza rzucającego. Pozwolenie na rzucanie po lewej stronie wygasa na życzenie udzielającego, gdy gracz zacznie ponownie rzucać po prawej stronie planszy lub gdy bieżąca partia się zakończy. Celem uniknięcia wątpliwości: kostki, które nie leżą płasko jedynie z powodu nierówności powierzchni planszy, powinny stanowić rzut legalny.

- b) W meczach rozgrywanych z użyciem pudełka losującego, rzut jest uznawany za legalny, gdy kostki zostaną wrzucone do pudełka losującego z ręki lub z kubka. Kostki muszą zatrzymać się płasko na powierzchni planszy, na połowie znajdującej się bezpośrednio przy pudełku losującym. W każdym innym przypadku, rzut jest uznawany za nielegalny i musi zostać powtórzony. Celem uniknięcia wątpliwości: kostki, które nie leżą płasko jedynie z powodu nierówności powierzchni planszy, powinny stanowić rzut legalny.

(v) DZIAŁANIA PRZEDWCZESNE

- a) Jeśli gracz rzuci kostkami zanim przeciwnik zakończy swoją turę, rzut ten zostaje uznany.
- b) W meczach rozgrywanych z użyciem zegara, jeśli przeciwnik podniesie kostki, zanim dany gracz zakończy swoją turę, gracz ten może zatrzymać zegar i zakończyć turę, zanim aktywuje czas przeciwnika. Ponadto przeciwnik musi poświęcić cały swój czas opóźnienia w następnej turze. W takich okolicznościach gracz, którego kostki zostały przedwcześnie podniesione, powinien wezwać Dyrektora Turnieju, by zatwierdzić wspomnianą wyżej karę czasową, chyba, że obaj gracze ją akceptują. W swojej następnej turze, przeciwnik musi odczekać do upłynięcia jego opóźnienia, zanim zacznie wykonywać swoją turę.

(vi) KONIEC TURY

- a) W meczach rozgrywanych bez użycia zegara, gracz kończy swoją turę poprzez podniesienie obu lub jednej ze swoich kostek.
- b) W meczach rozgrywanych z użyciem zegara, gracz kończy swoją turę poprzez aktywowanie czasu przeciwnika. Jeśli przeciwnik nie może wykonać legalnego ruchu pionami lub zaoferować legalnej kontry, gracz nadal ma obowiązek zakończyć swoją turę poprzez aktywowanie czasu przeciwnika i zaczekanie, aż ten aktywuje ponownie czas gracza.

4.2 Piony i ruchy

- (i) RUCHY – Gracze muszą wykonywać ruchy w sposób przejrzysty, używając tylko jednej ręki do przesuwania pionów. Piony z bandy muszą zostać wprowadzone do gry w pierwszej kolejności, zanim jakikolwiek inny pion będzie mógł zostać poruszony. Powtarzające się naruszenia tych zasad mogą skutkować w pierwszej kolejności ostrzeżeniem, a w następnej punktami karnymi.
- (ii) POSŁUGIWANIE SIĘ PIONAMI – Gracz nie może dotykać żadnych pionów na planszy w trakcie tury przeciwnika. Piony, które zostały zbite, muszą pozostać na bandzie do momentu, w którym będą mogły być ponownie wprowadzone do gry w prawidłowy sposób. Wyprowadzone piony muszą znajdować się poza planszą, aż do końca bieżącej partii. Powtarzające się naruszenia tych zasad może skutkować w pierwszej kolejności ostrzeżeniem, a w następnej punktami karnymi.
- (iii) RUCHY NIELEGALNE
 - a) Jeśli nielegalny ruch zostanie zauważony przez któregokolwiek z graczy, zanim przeciwnik zdąży wykonać legalny rzut lub zaoferować kontrę, musi on zostać sprostowany. Tylko gracze, Dyrektor Turnieju i Obserwator są upoważnieni do wskazywania nielegalnych ruchów. Gracze mają jednak możliwość zezwolić wszystkim obserwatorom i rejestratorom meczu na zgłaszanie nielegalnych ruchów. Nielegalny ruch jest automatycznie zatwierdzony, gdy przeciwnik wykona legalny rzut lub zaoferuje kontrę.
 - b) COFANIE NIELEGALNYCH RUCHÓW W MECZACH ROZGRYWANYCH BEZ ZEGARA – Żądanie cofnięcia nielegalnego ruchu zgłasza się, wskazując zaistniały fakt przeciwnikowi. Po tym jak zostanie on przez niego potwierdzony, kostki muszą zostać postawione ponownie na planszy, tak by wskazywały pierwotny rzut i ruch musi zostać powtórzony w sposób legalny.
 - c) COFANIE NIELEGALNYCH RUCHÓW W MECZACH ROZGRYWANYCH Z ZEGAREM – Żądanie cofnięcia zgłasza się, wstrzymując zegar oraz wskazując zaistniały fakt przeciwnikowi. Po tym jak zostanie on przez niego potwierdzony, czas przeciwnika musi zostać uruchomiony ponownie. Gdy upłynie opóźnienie, przeciwnik może wykonać legalny ruch.
 - d) Zbyt częste wykonywanie nielegalnych ruchów może skutkować w pierwszej kolejności ostrzeżeniem, a w następnej punktami karnymi.
- (iv) BŁĘDY W POZYCJI POCZĄTKOWEJ – Jeśli błąd w pozycji początkowej zostanie zauważony po tym, jak gracz rozpoczynający wykona legalny rzut lub zaoferuje legalną kontrę w swojej drugiej turze, pozycja zostaje uznana za legalną. Celem uniknięcia wątpliwości: gracz rozpoczynający grę z mniej niż 15-oma pionami nadal może przegrać podwójnie lub potrójnie.

- (v) MANEWROWANIE PIONAMI – Gracze nie powinni w niekontrolowany sposób przekładać wielokrotnie pionów celem przetestowania różnych pozycji. Powtarzające się naruszenie tej zasady może skutkować w pierwszej kolejności ostrzeżeniem, a w następnej punktami karnymi.

4.3 Zegary

- (i) POSŁUGIWANIE SIĘ ZEGAREM – w trakcie rozgrywki gracze muszą przełączać zegar tą samą ręką, którą wykonują ruchy pionami. Powtarzające się naruszenie tej zasady może skutkować w pierwszej kolejności ostrzeżeniem, a w następnej punktami karnymi.
- (ii) WSTRZYMYWANIE ZEGARA – Wstrzymywanie zegara jest dopuszczalne jedynie w następujących przypadkach:
 - a) gdy rozgrywka została zakończona;
 - b) podczas przerw. Jeśli jeden lub obaj gracze opuszczają stół, obaj gracze mają obowiązek zapisania stanu czasów zegara na swoich kartach wyniku. Jeśli tego nie uczynią, a zegar zostanie uruchomiony w trakcie przerwy, należy niezwłocznie wezwać Dyrektora Turnieju. Dyrektor Turnieju powinien następnie nastawić zegar według swojej najlepszej oceny;
 - c) gdy wezwany jest Dyrektor Turnieju lub gdy Dyrektor Turnieju tego zażąda;
 - d) gdy gracz podniósł kostki zanim przeciwnik zakończył swoją turę, zgodnie z rozdziałem 4.1., podrozdziałem (v) (b);
 - e) gdy gracz podniósł kostki i aktywował czas przeciwnika;
 - f) gdy gracz zażąda, by ruch nielegalny lub domniemany ruch nielegalny został powtórzony, zgodnie z rozdziałem 4.2, podrozdziałem (iii) (c);
 - g) gdy gracz stwierdzi, że partia jest rozstrzygnięta. Jeśli jego przeciwnik się z tym zgodzi, gracze zapisują wynik i kolejna partia może zostać rozpoczęta. Jeśli przeciwnik się nie zgodzi, zegar jest uruchamiany ponownie, a partia musi zostać rozegrana do końca.
- (iii) UPŁYNIĘCIE CZASU – Upłynięcie czasu zegara zostaje uznane, gdy jeden z graczy lub Dyrektor Turnieju zorientują się, że czas upłynął i ogłosi ten fakt. Gdy czas jednego z graczy upłynie, Dyrektor Turnieju musi zostać poinformowany. Gracz, którego czas upłynął, przegrywa mecz. Jeśli czas obu graczy upłynie i nie jest możliwe rozstrzygnięcie, czas którego gracza upłynął pierwszy, pozostała część meczu musi zostać rozegrana bez użycia zegara, poza przypadkiem, w którym zwycięstwo jednego z graczy jest pewne i wtedy gracz ten powinien zostać ogłoszony zwycięzcą meczu.
- (iv) BŁĘDY DOTYCZĄCE AKTYWACJI CZASU ZEGARA – Gdy gracz zauważy (lub w opinii Dyrektora Turnieju, zauważył bądź powinien był zauważyć), że jego przeciwnik popełnił błąd, polegający na niezorientowaniu się, że jego czas został aktywowany, gracz ten ma obowiązek poinformować przeciwnika o tym fakcie. Niewykonanie

tego może skutkować cofnięciem utraconego czasu, ostrzeżeniem dla tego gracza, punktami karnymi przeciwko temu graczowi, przegraniem partii przez tego gracza, przegraniem meczu przez tego gracza lub dyskwalifikacją tego gracza z turnieju. W wyjątkowych sytuacjach, taki gracz może zostać tymczasowo lub permanentnie wykluczony z przyszłych turniejów.

- (v) RZUTY NIELEGALNE – Gdy nastąpi nielegalny rzut, dowolny z graczy może wstrzymać zegar i/lub zresetować opóźnienie wedle swojej racjonalnej oceny, tak by gracz rzucający nie był pokrzywdzony. Jeśli nie ma zgody w kwestii legalności rzutu, zegar może zostać wstrzymany przez dowolnego z graczy, dopóki niezgodność nie zostanie rostrzygnięta.

4.4 Kość kontruująca

- (i) POŁOŻENIE KOŚCI KONTRUJĄCEJ – Obaj gracze są odpowiedzialni za poprawne położenie kości kontruującej na starcie każdej partii, w pozycji centralnej między graczami i ze wskazaną wartością "1" lub "64". Jeśli kość kontruująca nie została umieszczona w pozycji centralnej, musi zostać tak ustawiona niezwłocznie po tym, gdy gracze się zorientują. Wyjątek stanowi partia Crawford'a, kiedy to kość kontruująca powinna zostać usunięta z planszy.
- (ii) KONTROWANIE – Gracze mogą użyć kości kontruującej jedynie podczas swojej tury. Musi to jednak nastąpić przed jakąkolwiek próbą rzutu kostkami, co wyklucza jej użycie po nielegalnym rzucie. Gracz kontruje poprzez obrócenie kości kontruującej i położenie jej na planszy tak, by wskazywała wartość następującą bezpośrednio po wartości, którą wskazywała ostatnio (akt fizyczny), oraz wypowiedzenie słów "kontruję" lub równoznacznych (akt werbalny). W meczach rozgrywanych z zegarem, gracz kontruujący musi również aktywować czas przeciwnika. Zarówno sam akt fizyczny, sam akt werbalny jak i demonstracja chęci skontrowania, np. poprzez sięgnięcie po, wskazanie, dotknięcie lub podniesienie kości kontruującej, powinna być uznana za zaoferowanie kontry.
- (iii) AKCEPTOWANIE/PASOWANIE KONTRY – Gracze akceptują kontry poprzez przesunięcie kości kontruującej na swoją stronę planszy (akt fizyczny) i wypowiedzenie słów "akceptuję" lub równoznacznych (akt werbalny). Kość kontruująca musi wtedy zostać umieszczona w obrębie planszy, w sposób widoczny dla obu graczy, po stronie gracza, który przyjął kontry. Pas wykonuje się poprzez odłożenie kości kontruującej do pozycji centralnej, tak, by wskazywała wartość "1" lub "64" (akt fizyczny) oraz wypowiedzenie słów "pasuję" lub równoznacznych (akt werbalny). W meczach rozgrywanych z zegarem, gdy gracz akceptuje kontry, musi również aktywować czas przeciwnika, natomiast gdy pasuje, powinien również wstrzymać zegar. Sam akt fizyczny lub werbalny wystarcza, by uznać zagranie za, odpowiednio, przyjęcie lub pas.
- (iv) REGUŁA CRAWFORD'A – Reguła Crawford'a obowiązuje we wszystkich meczach. W pierwszej partii, w której jednemu z graczy brakuje dokładnie jednego punktu do zwycięstwa w meczu (partia Crawford'a), żaden z graczy nie może użyć kości kontruującej. Celem uniknięcia wątpliwości: gracz, który zauważy, że jego przeciwnik skontrował w trakcie partii Crawford'a, jest zobowiązany do wskazania tego faktu. Nie wykonanie tego może skutkować przegraniem meczu oraz dyskwalifikacją z turnieju.

Kontra wykonana w trakcie partii Crawford'a jest unieważniana w następujących przypadkach:

- a) gdy partia trwa. Gdy kontra zostanie unieważniona w trakcie trwającej partii, partia ta jest kontynuowana bez użycia kości kontrującej;
 - b) gdy partia została zakończona, ale partia kolejna nie została jeszcze rozpoczęta. Gdy kontra zostanie unieważniona pomiędzy partiami, karty wyników obu graczy muszą zostać poprawione tak, by suma punktów była zgodna z wynikiem, który byłby poprawny dla rozgrywki bez użycia kości kontrującej;
 - c) gdy partia, w której kontra została zaoferowana, była ostatnią partią w meczu. Gdy kontra zostanie unieważniona po zakończeniu meczu, karty wyników obu graczy muszą zostać poprawione tak, by suma punktów była zgodna z wynikiem, który byłby poprawny dla rozgrywki bez użycia kości kontrującej, a następnie mecz jest wznawiany. Dyrektor Turnieju jest zobowiązany do interwencji, gdy zostanie poinformowany o zaoferowaniu kontry w trakcie partii Crawford'a, aby kontra mogła zostać unieważniona.
- (v) DZIAŁANIA PRZEDWCZESNE – Gdy gracz skontruje zanim przeciwnik zakończy swoją turę, kontra zostaje uznana, jeśli tylko nie ma innego powodu do uznania jej za nieważną. Przeciwnik może dokończyć swoją turę, wiedząc, że jego rywal zaoferuje kontrę.
- (vi) KONTROWANIE DO NIEPRAWIDŁOWEJ WARTOŚCI – Gdy gracz legalnie skontruje, zaakceptuje lub spasuje kontrę, ale przy kości kontrującej wskazującej nieprawidłową wartość, jego zagranie nadal obowiązuje, ale wartość na kości kontrującej musi zostać poprawiona tak, by była zgodna z wartością właściwą.
- (vii) KONTROWANIE GDY KOŚĆ JEST MARTWA – Gdy gracz jest w posiadaniu kości kontrującej o wartości, która wystarcza do wygrania przez niego meczu, kość kontrująca jest uznawana za "martwą", co oznacza, że przestaje być dostępna do użytku przez tego gracza. Gdy w tych okolicznościach gracz pomyłkowo skontruje, zagranie to jest uznawane za nieważne. W tych okolicznościach, kontra może zostać unieważniona w takich samych trzech przypadkach, które stosuje się do unieważniania nielegalnej kontry w partii Crawford'a [rozdział 4.4., podrozdział (iv) (a) do (c)], uwzględniając poprzednią wartość kości kontrującej (martwej) jako determinującą ilość zdobytych punktów.
- (viii) KONTRY AUTOMATYCZNE, PODBICIA (ang. *BEAVERS*) i REGUŁA JACOBY'ego – celem uniknięcia wątpliwości: kontry automatyczne, podbicia (ang. *beavers*) oraz reguła Jacoby'ego są zasadami stosowanymi ściśle do gry seryjnej i jako takie, nie są dopuszczone do rozgrywek turniejowych.
- (ix) SPORY DOTYCZĄCE WARTOŚCI KOŚCI KONTRUJĄCEJ – gracze powinni dążyć do zapewnienia, by pozycja i wartość kości kontrującej były zawsze poprawne. W razie sporu zakłada się, że bieżąca wartość i pozycja kości kontrującej są właściwe, a gracz zgłaszający wątpliwość, powinien udowodnić błąd.

4.5 Ukończenie rozgrywki

Wszystkie partie i mecze muszą być rozgrywane do końca, jeśli nie zostały zakończone wcześniej poprzez spasowanie kontry lub, gdy mecz jest rozgrywany z użyciem zegara, przez upływanie czasu gracza. Jednakże, gdy kontakt został zerwany lub nie ma możliwości, by wynik gry był inny, gracz może poddać partię odpowiednio: pojedynczo, podwójnie lub potrójnie. W innych przypadkach nie jest dozwolone uzgodnienie między graczami: wyniku punktowego, partii lub meczu. Wszystkie mecze muszą być rozgrywane do z góry określonej, poprawnej liczby punktów. Złamanie tej zasady może skutkować dyskwalifikacją jednego lub obu graczy. W wyjątkowych okolicznościach tacy gracze mogą zostać tymczasowo lub dożywotnie wykluczeni z przyszłych turniejów Federacji.

4.6 Zgłaszanie wyników

Zwycięzca jest zobowiązany zgłosić wynik meczu Dyrektorowi Turnieju niezwłocznie po jego zakończeniu. Dyrektor Turnieju powinien ten wynik zweryfikować i wprowadzić do tabeli Turnieju. Jeśli wprowadzony został wynik nieprawidłowy, może on zostać poprawiony, gdy odbędzie się to w rozsądnym czasie, nawet w wypadku, gdy któryś z graczy rozpocznie już kolejny mecz w turnieju.

4.7 Prowadzenie punktacji

Zaleca się, by obaj gracze zapisywali bieżącą punktację w meczu i potwierdzali ją ze sobą przed rozpoczęciem każdej partii. Przed rozpoczęciem partii Crawford'a, gracze muszą oznajmić sobie nawzajem fakt, że jest to partia Crawford'a. Gracze mogą, po wcześniejszym ustaleniu tego między sobą, używać tablicy punktacyjnej, która pokazuje długość meczu, bieżący wynik i status Crawford'a. Tablice muszą zostać użyte, gdy wymaga tego Dyrektor Turnieju. Zaleca się, by gracze zapisywali bieżącą punktację, nawet gdy równolegle używana jest tablica punktacyjna. W przypadku sporu, karta wyniku gracza przegrywającego powinna być uznana za rozstrzygającą, zakładając, że jest ona jednoznaczna. Jeśli tylko jeden z graczy zapisywał wynik, to w przypadku sporu jego karta powinna zostać uznana za rozstrzygającą.

4.8 Nieprawidłowa długość meczu

Jeśli mecz był rozgrywany i zakończony do nieprawidłowej ilości punktów, rezultat meczu winien być uznany.

W innych przypadkach, jeśli mecz jest rozgrywany do nieprawidłowej ilości punktów, jakkolwiek partia będąca w trakcie rozgrywki nie powinna być przerywana, ale ilość punktów, do której rozgrywany jest mecz, powinna – jeśli to możliwe - zostać skorygowana na właściwą przed rozpoczęciem kolejnej partii. Jeśli w rezultacie ukończenia bieżącej partii mecz zakończy się na nieprawidłowej ilości punktów, to korekta nie jest dopuszczana i rezultat meczu winien zostać uznany.

Zgłoszone żądanie korekty długości meczu nie jest również możliwe do zrealizowania, jeśli poprawna długość jest mniejsza od niepoprawnej (bieżącej) i korekta taka skutkowałaby zakończeniem meczu. W takich okolicznościach, mecz powinien być kontynuowany i rozstrzygnięty zgodnie z dotychczasową, niepoprawną długością meczu i jego rezultat winien zostać uznany.

5. SPORY

5.1 Skargi

Gdy między graczami wywiąże się spór, powinni oni pozostawić kostki, pionki, kość kontruującą, karty wyników i wszystkie inne istotne przedmioty nietknięte, oraz wezwać Dyrektora Turnieju celem rozstrzygnięcia sporu. Jeśli jednym z graczy jest Dyrektor Turnieju, spór musi zostać rozstrzygnięty przez innego Dyrektora Turnieju. Jeśli do Turnieju nie jest przypisany żaden inny Dyrektor Turnieju, spór powinna rozstrzygnąć Komisja Sędziowska.

5.2 Odwołania

Istnieje możliwość odwołania się od decyzji Dyrektora Turnieju, lecz takie odwołanie powinno być zgłoszone najszybciej jak to możliwe. Następnie powinna zostać utworzona Komisja Sędziowska, która powinna rozpatrzyć odwołanie najszybciej jak to możliwe. Komisja Sędziowska może większością głosów podtrzymać lub odwrócić pierwotną decyzję, a także wydać decyzję alternatywną.

5.3 Dostępne informacje

Dyrektor Turnieju i/lub Komisja Sędziowska mogą zażądać przedstawienia każdej dostępnej informacji, którą uznają za niezbędną, w tym od dowolnej osoby, wedle własnego uznania. Gracz bezpośrednio uczestniczący w sporze jest zobowiązany do udzielenia stosownych wyjaśnień Dyrektorowi Turnieju i/lub Komisji Sędziowskiej. Widzowie nie mogą przedstawiać żadnych wyjaśnień, za wyjątkiem na żądanie Dyrektora Turnieju i/lub Komisji Sędziowskiej.

5.4 Prawo do raportowania oficjalnych decyzji

Każda osoba może przedstawić raport dotyczący dowolnej decyzji Dyrektora Turnieju lub Komisji Sędziowskiej do Federacji, zgodnie z ustalonymi wytycznymi, celem uznania jej jako precedens w tego typu sporach. Federacja może nakładać sankcje bazując na aktualnym Regulaminie Turnieju lub innych oficjalnych zasadach.

5.5 Obowiązki raportowania należące do Dyrektora Turnieju oraz Komisji Sędziowskiej

- (i) Każda decyzja w sporach musi zostać zgłoszona do Federacji tak szybko, jak to tylko możliwe zaraz po zakończeniu Turnieju. Raport musi zawierać opis przedmiotu sporu oraz tłumaczyć powody decyzji.
- (ii) Wszystkie wyniki meczów muszą zostać zgłoszone do Federacji i/lub wpisane do jakiegokolwiek istotnej bazy danych lub systemu rankingowego tak szybko jak to możliwe, zaraz po zakończeniu Turnieju.