



Turnier Regeln

Für die Zwecke dieser Regeln ist der relevante Verband die WBGF
Edition 2.1 (WBGF) – August 2023 Copyright ©

Deckblatt

Optionale Regeln für die Turniere von Backgammon Deutschland:

1. Die „Responsible Move Regel“ wird angewendet laut 4.2 (iii):

Wenn ein illegaler Zug vorkommt, muss der Gegner entscheiden, ob dieser steht oder korrigiert wird.

2. „Dice on Checker“ ist nicht erlaubt laut 4.1 (iv):

Die Würfel müssen frei rollen und in der Boardhälfte zur Rechten des Würfelnden flach zum Liegen kommen. Wenn dies nicht erfüllt ist, ist der Wurf ungültig und muss wiederholt werden.

3. **Benutzung von Schachuhren laut 3.5 (i):**

Intermediate-Flight:	Verpflichtung
Championship-Flight:	Verpflichtung
Spieler müssen ein Match mit einer Uhr spielen.	
Beginners-Flight:	Option
Spieler können ein Match mit Uhr spielen, wenn sie sich darauf einigen.	

4. **Benutzung von Baffleboxen laut 3.4 (i):**

Option, d.h. Spieler können die Bafflebox nutzen, wenn beide sich darauf einigen. Der einseitige Gebrauch der Bafflebox ist den Spielern gestattet.

5. **Pausenregelungen in Abhängigkeit zur Matchlänge laut 2.2 (ii):**

In Matches mit 7-11 Punkten:	eine Pause
In Matches mit 13-17 Punkten:	zwei Pausen
In Matches mit 19 bis 23 Punkten:	drei Pausen

Gliederung

1. Verhaltensregeln

- 1.1. Auslegung und Gültigkeitsbereich
- 1.2. Etikette
- 1.3. Veranstaltungsteam
- 1.4. Registrierung
- 1.5. Offizielle Sprachen
- 1.6. Zuschauer
- 1.7. Allgemeines, Aufnahmen, Streaming, Kopfhörer, Mobiltelefone, Signale und andere Formen der Hilfe von außen
- 1.8. Anforderung an Turnierdirektoren, Spieler mit besonderen Bedürfnissen zu unterstützen

2. Vorschriften

- 2.1. Ort
- 2.2. Startzeit und Pause
- 2.3. Langsames Spiel
- 2.4. Zufällige und gültige Würfel

3. Vorbereitung

- 3.1. Das Board
- 3.2. Becher
- 3.3. Die Würfel
- 3.4. Bafflebox
- 3.5. Uhren
- 3.6. Präferenzen
- 3.7. Wechsel des Equipments
- 3.8. Board, Übertragung Aufnahme

4. Das Spiel

- 4.1. Würfel und Würfe
- 4.2. Checker und Züge
- 4.3. Uhren
- 4.4. Verdopplungswürfel
- 4.5. Beendigung
- 4.6. Ergebnismeldungen
- 4.7. Punktestandsaufzeichnung
- 4.8. Falsche Matchlänge

5. Streitfälle

- 5.1. Beschwerde
- 5.2. Einsprüche
- 5.3. Zeugnisse
- 5.4. Berichterstattungsrechten nach offiziellen Entscheidungen
- 5.5. Berichterstattungspflichten des Turnierdirektors und des Ruling Committees

1. Verhaltensregeln

1.1 Auslegung und Gültigkeitsbereich

Diese Turnierregeln (im Folgenden als „Regeln“ bezeichnet), welche von dem zuständigen Verband (im Folgenden als „Verband“ bezeichnet) anerkannt wurden und von Zeit zu Zeit verbessert und ergänzt werden können, sollen für alle Turniere gelten, die vom Verband bewilligt oder anderweitig unterstützt werden (jedes einzelne im Folgenden als „Turnier“ und in ihrer Gesamtheit oder allgemein als „Turniere“ bezeichnet), und keine anderen Regeln als diese dürfen angewandt werden. Bei Streitigkeiten soll im Zweifelsfall der englische Originaltext Vorrang vor der hier vorliegenden deutschen Übersetzung haben.

Die Regeln sind eine Aufstellung allgemein akzeptierter Prinzipien bestmöglicher Vorgehensweisen zum Genuss des Turnierbackgammons für alle Beteiligten. Die Regeln sind jedoch nicht dazu gedacht, jede möglicherweise im Laufe eines Turniers aufkommende Situation abzudecken und sind folgerichtig kein Ersatz für die Entscheidungs- und Ermessensfreiheit seitens des Turnierdirektors, in jedweder Situation den geeignetsten Beschluss zu fassen.

Sofern jedoch eine Situation explizit in den Regeln adressiert wird, ist der Ermessensspielraum des Turnierdirektors Ausnahmen zu machen so eng begrenzt, wie ein vernünftiger Umgang mit der Situation noch möglich ist. Darüber hinaus kann der entsprechende Landesverband einzelne Aspekte des Turniergeschehen weiter regulieren und den Turnierveranstalter damit weiter einschränken.

Jede Verwendung der männlichen Sprachform soll als geschlechtsneutral betrachtet werden. Die Verwendung von „Spieler“ oder „Gegner“ soll sinngemäß auch für Teams gelten.

Für jedes Turnier hat so früh wie möglich im Vorfeld seitens des Turnierdirektors zu spezifiziert werden, ob „Legal Moves“ (wie in Sektion 4.2(iii) weiter unten beschrieben) oder „Responsible Moves“ (wie in Sektion 4.2(iv) weiter unten beschrieben) angewandt wird. Wenn keine derartige Spezifikation gemacht wird, gilt als Default „Legal Moves“.

1.2 Etikette

(i) ALLGEMEIN – Von Turnierdirektoren sowie Spielern wird erwartet, dass sie sich im Geiste des Spiels verhalten, was sich durch großzügigen Sportsgeist und faires, bedachtes Verhalten äußert sowie durch sofortiges Hinweisen und Korrigieren von Regelverletzungen, sofern die Regeln eine derartige Verletzung explizit dulden. Spieler müssen Anforderungen respektieren, Konversationen oder andere Ablenkungen zu minimieren.

(ii) HANDHABUNG DES EQUIPMENTS – Spieler müssen das Equipment auf angemessene Weise behandeln.

(iii) STRAFEN – Ein Spieler, welcher gegen Absatz 1.2, Abschnitt (i)–(ii) verstößt, kann disqualifiziert und vom Turnier ausgeschlossen werden. In besonderen Fällen kann der Spieler zeitweise von künftigen Turnieren ausgeschlossen werden. Ein

Turnierdirektor, welcher Absatz 1.2, Abschnitt (i) verletzt, kann von der Ausübung der Turnierdirektion bei einem verbandsunterstützten Turnier ausgeschlossen werden.

1.3 Veranstaltungsteam

(i) TURNIERDIREKTOREN – Turniere müssen von einem oder mehreren sachkundigen und unparteiischen Turnierdirektoren (im Folgenden als „Turnierdirektor“ bezeichnet) beaufsichtigt werden. Eine Verwendung des Begriffs „Turnierdirektor“ soll im Folgenden, wo angemessen, jedwede Mitarbeiter einschließen, die solchen Turnierdirektoren assistieren.

(ii) RULING COMMITTEE – Ein Schiedskomitee für Streitfälle (das „Ruling Committee“) soll je nach Notwendigkeit gemäß den Absätzen 5.1 oder 5.2 gebildet werden. Sofern gemäß Absatz 5.1 gebildet, soll das Ruling Committee aus drei oder fünf sachkundigen und unparteiischen Personen bestehen, welche verfügbar sind und von den streitenden Spielern gemeinsam ausgewählt werden. Falls gemäß Absatz 5.2 gebildet, so soll das Ruling Committee aus drei oder fünf sachkundigen und unparteiischen Personen bestehen, welche verfügbar sind und von dem Turnierdirektor nach seinem alleinigen Ermessen ausgewählt werden. Ein mit dem Turnier in Verbindung stehender Turnierdirektor darf nicht Teil des Ruling Committees sein.

(iii) BEOBACHTER – Der Turnierdirektor kann auf eigene Initiative hin oder auf Antrag eines Spielers einen Beobachter für ein Match einsetzen. Der Beobachter hat das Recht, auf illegale Handlungen hinzuweisen und die Spieler vor fragwürdigem und unfairem Verhalten zu schützen. Der Turnierdirektor hat das Recht, eine Gebühr von dem Spieler, der einen Beobachter verlangt, einzuholen oder aber von allen beteiligten Spielern, wenn ein Beobachter hinzugezogen wird. Spieler dürfen auch ohne das Hinzuziehen des Direktors auf eigene Kosten einen Beobachter einsetzen, sofern dies in Einigung der beiden Spieler geschieht.

1.4 Registrierung

(i) ZULASSUNG – Der Turnierdirektor entscheidet über die Zulassung von Spielern, die sich für das Turnier anmelden. Ein Spieler kann nach alleinigem Ermessen des Turnierdirektors ausgeschlossen werden, und in einem solchem Fall kann, aber muss nicht, dem Spieler eine Erklärung der Entscheidung gegeben werden.

(ii) ZUWEISUNG ZU HÖHERER KATEGORIE – In einem Turnier mit mehr als einer Kategorie kann ein Spieler nach alleinigem Ermessen des Turnierdirektors von einer niedrigeren Kategorie ausgeschlossen werden und stattdessen einen Platz in einer höheren Kategorie angeboten bekommen.

(iii) BERICHT – Wenn ein Turnierdirektor einem Spieler die Teilnahme gemäß Absatz 1.4, Abschnitt (i) verweigert oder ihn gemäß Absatz 1.4, Abschnitt (ii) in eine höhere Kategorie platziert, muss dieser Umstand dem Verband so bald wie nach vernünftigem Ermessen möglich nach Ende des Turniers mitgeteilt werden. Dieser Bericht muss die Gründe für die Entscheidung beinhalten.

1.5 Offizielle Sprachen

Die offiziellen Sprachen („Offizielle Sprachen“) der Turniere sollen Englisch sowie die offizielle oder vorherrschende Sprache des Landes, in dem das Turnier stattfindet, sein. Während eines Matches ist es weder den Spielern noch den Zuschauern gestattet, in einer anderen Sprache als den offiziellen Sprachen zu sprechen. Wiederholte Verstöße eines Spielers oder Zuschauers gegen diese Verordnung können zunächst eine Warnung und in der Folge Strafpunkte, Disqualifikation oder Ausschluss vom Turnier nach sich ziehen.

Zur Klarstellung sei angemerkt: Ungeachtet des Obenstehenden dürfen Spieler eines Teams miteinander in einer Sprache sprechen, die keine der offiziellen Sprachen ist.

1.6 Zuschauer

(i) ALLGEMEIN – Zuschauer sollten Turnierbackgammon generell so ruhig und unauffällig wie nach vernünftigem Ermessen möglich beobachten, außer wenn sie explizit seitens des Turnierdirektors oder der Spieler gefragt werden. Zuschauer dürfen nicht auf Fehler oder illegale Aktionen in einem Spiel hinweisen, außer der Turnierdirektor hat etwas anderes vorgegeben oder die Spieler haben sich anders geeinigt und haben diese Einigung durch ein Schild neben dem Board sichtbar gemacht. Weiterhin sollten Zuschauer das Spiel auch in keiner Weise kommentieren, was das Fragen nach dem Punktestand einschließt. Ein Zuschauer kann jedoch zwischen den Spielen die Spieler auf Fehler aufmerksam machen den Punktestand, Aufbau des Boards oder die Uhrhandhabung betreffend, oder den Turnierdirektor diskret darauf aufmerksam machen, wenn Gründe zur Besorgnis vorliegen. Ein Match Kommentator ist, sofern nicht explizit auch als Beobachter eingesetzt, als Zuschauer zu werten.

(ii) SIGNALE UND ANDERE FORMEN DER HILFE VON AUSSERHALB – Während eines Matches ist es Zuschauern nicht gestattet, den Spielern in irgendeiner Weise zu helfen oder Signale zu übermitteln.

(iii) STRAFEN – Verstöße gegen Absatz 1.6, Abschnitt (i) und (ii) können zum Ausschluss der beteiligten Zuschauer führen. In außergewöhnlichen Fällen können solche Zuschauer zeitweise oder dauerhaft von zukünftigen Turnieren ausgeschlossen werden.

(iv) ANTRÄGE – Ein Spieler darf mit stützender Erklärung einen Antrag stellen, einen oder mehrere Zuschauer vom Beobachten des Matches auszuschließen.

(v) BERICHTE – Wenn ein Turnierdirektor einen Zuschauer gemäß Absatz 1.6, Abschnitt (iii) ausgeschlossen hat, so muss dieser Umstand dem Verband so bald wie nach vernünftigem Ermessen möglich nach Ende des Turniers mitgeteilt werden. Der Bericht muss eine Erklärung für die Entscheidung beinhalten.

1.7 Allgemein, Aufnahmen, Streaming, Kopfhörer, Mobiltelefone, Signale und andere Formen der Hilfe von außen

(i) ALLGEMEIN – Während ein Match läuft, darf ein Spieler keine elektronischen, mechanischen, geschriebenen, oder andere Formen der Hilfe nutzen, abgesehen von denen, die nötig sind, um den Punktestand zu notieren.

(ii) AUFNAHMEN UND STREAMING – Um ein Match oder einen Teil davon, einschließlich individueller Positionen, aufzunehmen und/oder zu streamen, darf ein Spieler jedwedes Equipment nutzen, das er dafür nach vernünftigem Ermessen als notwendig und angemessen erachtet, einschließlich Positionskarten, Computer-, Video- oder Kamera-Equipment (in Form eines Mobiltelefons oder anderweitig). In Matches, die ohne Uhr gespielt werden, müssen Positionsaufnahmen am Ende des Spielzugs eines Spielers gemacht werden. In Matches, die mit Uhr gespielt werden, dürfen Aufnahmen nur innerhalb der eigenen Zeit des Spielers oder zwischen Spielen gemacht werden.

(iii) KOPFHÖRER – Während eines Matches darf ein Spieler in vernünftig nachvollziehbarer Weise Kopfhörer nutzen.

(iv) MOBILTELEFONE – Während ein Match läuft und abgesehen von Pausen oder zu Aufnahmезwecken wie hier beschrieben, darf ein Spieler kein Mobiltelefon nutzen, außer wenn der Gegner diesem in jedem einzelnen Fall zustimmt. Der Turnierdirektor kann eine derartige Zustimmung jederzeit widerrufen.

(v) SIGNALE UND ANDERE FORMEN DER HILFE VON AUSSERHALB – Während ein Match läuft, dürfen Spieler keine Signale oder andere Formen von Hilfe von Zuschauern erhalten.

(vi) STRAFEN – Jedwede Verletzung des Absatzes 1.7, Abschnitte (i) bis (v) kann zu einer Warnung, zu Strafpunkten, zur Disqualifikation sowie zum Ausschluss des betroffenen Spielers führen. In außergewöhnlichen Fällen kann ein Spieler zeitweise oder dauerhaft von zukünftigen Turnieren ausgeschlossen werden.

(vii) ANTRÄGE – Ein Spieler kann beim Turnierdirektor beantragen, dass für den Rest eines Matches ein Beobachter gemäß Absatz 1.3, Abschnitt (iii) eingesetzt wird.

(viii)BERICHTE – Wenn ein Turnierdirektor einen Spieler gemäß Abschnitt 1.7,

Abschnitt (v) ausgeschlossen hat, muss dieser Umstand dem Verband nach Beendigung des Turniers so bald wie nach vernünftigem Ermessen möglich mitgeteilt werden. Dieser Bericht hat eine Erklärung zu den Gründen der Entscheidung zu beinhalten.

1.8 Anforderung Turnierdirektoren Spieler mit besonderen Bedürfnissen zu unterstützen

Wenn ein Spieler nachweisbar besondere Bedürfnisse hat, egal ob physischer oder mentaler Natur, muss ein Turnierdirektor jedwede erwartbare Unterstützung bereitstellen, um die negativen Auswirkungen für den Spieler zu minimieren.

2. VORSCHRIFTEN

2.1 Ort

Alle Matches müssen in dem von der Turnierleitung festgelegten Turnierbereich ausgetragen werden. Ein Spieler darf darauf bestehen, das Match in einer rauchfreien Umgebung zu spielen.

2.2 Startzeit und Pause

(i) **STARTZEIT** – Alle Matches müssen zur geplanten oder anderweitig vom Turnierdirektor vorgegebenen Zeit beginnen.

(ii) **PAUSEN** – Ein Spieler hat ein Anrecht auf 5-Minuten-Pausen in folgender Anzahl:

In Matches mit 7-11 Punkten: eine Pause

In Matches mit 13-17 Punkten: zwei Pausen

In Matches mit 19 bis 23 Punkten: drei Pausen

In Matches mit über 25 Punkten: vier Pausen

Pausen dürfen ausschließlich zwischen Spielen genommen werden. Pausen dürfen aufeinanderfolgend genommen werden. Dies kann sowohl erreicht werden, indem ein Spieler zwei oder mehr seiner Pausen zusammenlegt oder indem beide Spieler ihre Pausen zusammenlegen. Jede Situation, in der ein Spieler das Board verlässt, wird als Pause verstanden, außer wenn es ein notwendiger Teil des Spiels ist. Bei Best-Of-Three-Matches sind Pausen nur zwischen den Matches erlaubt.

(iii) **AUSNAHMEN** – Unter bestimmten Umständen kann ein Turnierdirektor eine Ausnahme von Absatz 2.2, Abschnitt (i) und (ii) machen: wenn besondere Bedenken einen oder beide Spieler betreffend dies rechtfertigen, wenn er einem Match eine besondere Bedeutung beimisst oder wenn er eine abweichende Pausen- und/oder Zeitstruktur für das Turnier oder für das Match festgelegt hat.

(iv) **STRAFEN** – Jede Verletzung der die Startzeit und Pausen betreffenden Regeln kann zu Strafpunkten führen. Wenn ein Spieler fünf Minuten nach Matchbeginn oder nach Ende der Pause nicht anwesend ist, kann ein Strafpunkt vergeben werden. In der Folge kann ein weiterer Strafpunkt für jede weitere Verzögerung von fünf Minuten vergeben werden. Wenn ein Spieler eine Menge Strafpunkte erhalten hat, die mehr als der Hälfte der Matchlänge entspricht, so hat dieser Spieler das Match gewonnen. Als Alternative zu Strafpunkten kann ein Turnierdirektor auch die Uhr eines Spielers starten, der eine Verzögerung von mindestens fünf Minuten zu verantworten hat.

(v) **NOTFÄLLE** – Trotz des zuvor gesagten kann ein Spieler auch nach Verbrauch der Pausen im Falle eines Notfalls ohne Strafen sich des besagten Notfalls zuwenden, sofern dieses Recht nicht ausgenutzt wird. Der Turnierleiter soll möglichst vor einer derartigen Pause oder aber so früh wie möglich über den Umstand informiert werden.

2.3 Slow Play

(i) **STRAFEN** – Wann immer ein Turnierdirektor den Eindruck hat, ein Match wird unnötig langsam gespielt kann eine oder beiden der folgenden Sanktionen verhängt werden:

(a) Eine Warnung wird ausgesprochen, dass, sofern das langsame Spiel fortgesetzt wird, Strafpunkte vergeben werden

(b) Der Rest des Matches wird mit Uhr gespielt (siehe 3.5(vi)).

(ii) **ANFRAGEN** – ein Spieler kann beim Turnierdirektor verlangen, dass der Rest des Matches mit Uhr gespielt wird oder dass ein Beobachter eingesetzt wird.

2.4 Zufällige und valide Würfel

(i)STRAFEN – sofern ein Turnierdirektor zu dem Schluss gelangt, dass ein Spieler gegen Sektion 4.1 (i) oder 4.1 (iv (a)) verstößt, kann er beschließen, dass der Rest eines Matches mit Baffle Box zu spielen ist.

(ii)ANFRAGEN – Ein Spieler darf beim Turnierdirektor eine Anfrage stellen, den Rest eines Matches mit Baffle Box zu spielen (sofern eine verfügbar ist) oder dass ein Beobachter für das Match eingesetzt wird.

3. Vorbereitung

3.1 Das Board

Sofern verfügbar, kann ein Spieler darauf bestehen, dass das Board genutzt wird, das für Checker mit einem Umfang 37mm – 50mm ausgelegt ist. Wenn ein solches Board erst verfügbar wird, nachdem das Match bereits begonnen hat, kann der Spieler verlangen, dass es ausgewechselt wird. Das Board kann nur zwischen zwei Spielen ausgewechselt werden. Alle nicht benutzten Würfel und Verdoppelungswürfel sollten vor Start des Matches vom Board entfernt werden.

3.2 Becher

Sofern verfügbar, kann ein Spieler darauf bestehen, Bechern mit Würfelkante gegenüber solchen, ohne den Vorzug zu geben. Wenn Becher mit Würfelkante zu Beginn eines Matches nicht verfügbar sind, kann ein Spieler darauf bestehen, diese auszuwechseln sobald solche mit Würfelkante verfügbar werden, auch wenn dies mitten in einem Spiel ist.

3.3 Die Würfel

(i) ALLGEMEIN – Sofern sie verfügbar sind, kann ein Spieler darauf bestehen, Präzisionswürfeln gegenüber normalen Würfeln den Vorzug zu geben. Wenn zu Beginn eines Matches keine Präzisionswürfel verfügbar sind, kann ein Spieler darauf bestehen, diese auszuwechseln sobald welche verfügbar sind, auch wenn dies mitten in einem Spiel ist. Wo verfügbar müssen vier Würfel genutzt werden, außer, der Turnierdirektor hat spezifiziert, dass auch ohne Benutzung einer Uhr nur zwei Würfel genutzt werden können oder müssen. Wann immer nur zwei Würfel verfügbar waren oder ausgewählt wurden, sind die Sektionen 3.3 (ii) und 3.3(iii) entsprechend zu interpretieren.

(ii) IN MATCHES OHNE UHR – Die Spieler wählen vier Würfel aus. Diese müssen für das gesamte Match genutzt werden, abgesehen von den in Absatz 3.3, Abschnitt (i) und Absatz 3.7, Abschnitt (i) beschriebenen Situationen. Jeder Spieler muss zwei Würfel benutzen.

(iii) IN MATCHES MIT UHR – Die Spieler müssen vier Würfel auswählen. Diese müssen im gesamten Match genutzt werden, abgesehen von den in Absatz 3.3, Abschnitt (i) und Absatz 3.7, Abschnitt (i) beschriebenen Situationen. Nur zwei Würfel werden in einem Spiel genutzt. Es müssen jedoch vier Würfel am Board sein, sodass ein Austausch der Würfel möglich ist.

3.4 Bafflebox

(i) SITUATIONEN – Das Nutzen der Bafflebox kann als Option, Präferenz, Verpflichtung oder Auflage vorkommen.

- (a) Option. In jedem Turnier können Spieler die Bafflebox nutzen, wenn beide sich darauf einigen.
- (b) Präferenz. Ein Spieler kann auf dem Gebrauch einer Bafflebox bestehen, falls in der Turniereinladung ausgeschrieben wurde, dass das Turnier oder ein Teil davon mit Bafflebox-Präferenz abgehalten wird.
- (c) Verpflichtung. Die Spieler können verpflichtet werden, das Match mit einer Bafflebox zu spielen, falls in der Turniereinladung ausgeschrieben wurde, dass das Turnier oder ein Teil davon mit Bafflebox gespielt werden muss.
- (d) Auflage. In jedem Turnier müssen Spieler den Rest eines laufenden Matches mit Bafflebox spielen, sofern eine solche verfügbar ist und der Turnierleiter eine entsprechende Entscheidung gemäß Absatz 2.4, Abschnitt (i) trifft.

(ii) AUSNAHMEN – Unter besonderen Umständen kann ein Turnierdirektor Ausnahmen von Absatz 3.4 Abschnitt (i) (b) und (c) machen, wenn besondere Bedenken einen oder beide Spieler betreffend eine derartige Ausnahme rechtfertigen.

(iii) KONSTRUKTION UND ABNAHME – Die Bafflebox muss korrekt aufgebaut werden. Wenn ein Spieler verlangt, dass die Bafflebox vom Turnierdirektor geprüft wird, muss dies geschehen, bevor ein Match beginnt oder fortgesetzt wird.

(iv) PLATZIERUNG – Wenn eine Bafflebox genutzt wird, muss sie gegenüber dem Homeboard der Spieler platziert werden.

(v) EINZELSPIELERNUTZUNG – Der einseitige Gebrauch der Baffle Box ist den Spielern gestattet.

3.5 Uhren

(i) SITUATIONEN – Das Nutzen einer Uhr kann als Option, Präferenz, Verpflichtung oder Auflage vorkommen.

(a) Option. In jedem Turnier können Spieler ein Match mit Uhr spielen, wenn sie sich darauf einigen.

(b) Präferenz. Ein Spieler kann auf dem Einsatz einer Uhr bestehen (sofern eine solche ohne Umstände verfügbar ist), falls in der Turniereinladung ausgeschrieben wurde, dass das Turnier oder ein Teil davon mit Uhr- Präferenz abgehalten wird.

(c) Verpflichtung. Spieler müssen ein Match mit einer Uhr spielen, sofern in der Turniereinladung ausgeschrieben wurde, dass das Turnier oder ein Teil davon mit Uhr gespielt werden muss.

(d) Auflage. In jedem Turnier müssen Spieler den Rest eines laufenden Matches mit Uhr spielen, wenn eine verfügbar ist und der Turnierdirektor eine entsprechende Entscheidung gemäß Absatz 2.3 trifft und

(e) Der Turnierdirektor kann zu jeder Zeit verlangen, dass ein Match mit Uhr gespielt wird, sofern eine verfügbar ist.

(ii) AUSNAHMEN – Unter gewissen Umständen kann ein Turnierdirektor Ausnahmen von Absatz 3.5, Abschnitt (i) (b) und (c) machen, wenn besondere Bedenken einen oder beide Spieler betreffend eine solche Ausnahme rechtfertigen.

(iii) AUFBAU UND ABNAHME-Die Uhr muss korrekt aufgebaut werden. Wenn ein Spieler verlangt, dass die Uhr vom Turnierdirektor geprüft wird, muss dies geschehen, bevor ein Match beginnt oder fortgesetzt wird.

(iv) PLATZIERUNG – Wenn eine Uhr genutzt wird, muss sie auf der gleichen Seite wie die Homeboards der Spieler platziert werden.

(v) STELLEN DER UHR – In allen mit Uhr gespielten Matches muss die Zeitverzögerungsmethode ‚Bronstein‘ genutzt werden, welche zur Klarstellung im Folgenden beschrieben wird: Jeder Spieler hat eine gewisse Zeit pro Punkt der Matchlänge (Matchzeit). Zusätzlich hierzu hat jeder Spieler eine Zeitverzögerung pro Zug, die abläuft bevor die Matchzeit beginnt (Verzögerungszeit). Die Verzögerungszeit kumuliert sich nicht. In normalen Einzelmatches beträgt die Matchzeit zwei (2) Minuten und die Verzögerungszeit zwölf (12) Sekunden oder wie vom Turnierdirektor vorgegeben. Für Doppelmatches und alle anderen vom Üblichen abweichenden Matches legt der Turnierdirektor die anzuwendende Zeit fest. Zur Klarstellung sei angemerkt, dass der Turnierdirektor alternative Zeit- und/oder Pausenstrukturen für das Turnier oder ein bestimmtes Match vorgeben kann.

(vi) KONTROLLE – In einem Match, das gemäß Absatz 3.5, Abschnitte (i) (a) bis (d) mit Uhr gespielt wird, wird jedem Spieler gemäß der Länge des Matches eine bestimmte Zeit zugewiesen. Die Anzahl der Minuten wird durch $((RA+RB)/2)$ errechnet, wobei RA die Anzahl der Punkte ist, die Spieler A zum Sieg braucht und RB die Anzahl der Punkte, die Spieler B zum Sieg braucht.

3.6 Präferenzen

Wenn notwendig, können Präferenzen wie etwa die Sitzordnung, die Spielrichtung, die Wahl des Boards, der Checker, der Würfel, der Bafflebox oder der Uhr vor Beginn des Matches per Würfel oder auf einem anderen Wege, dem beide Parteien zustimmen, entschieden werden.

3.7 Wechsel des Equipments

(i) ALLGEMEIN – Der Turnierdirektor kann das genutzte Equipment zu jeder Zeit auswechseln. Die Spieler dürfen das Equipment während eines laufenden Matches nur auswechseln, wenn es fehlerhaft ist, oder wenn sie sich einig sind oder unter den Vorgaben der Absätze 3.1, 3.2 oder 3.3, Abschnitt (i).

(ii) BESONDERES ZU UHREN – Eine Uhr mit offensichtlichen Fehlern muss sofort ersetzt werden. Der Turnierdirektor stellt die Zeit bei der Ersatzuhr gemäß seiner bestmöglichen Abschätzung.

3.8 Board, Übertragung, Aufnahmen

Der Turnierdirektor kann nach alleinigem Ermessen und in jedweder Kombination beschließen: dass ein Match auf einem bestimmten Board gespielt, online übertragen, per schriftlicher Notation oder durch Filmen aufgezeichnet wird.

Einsprüche können gegen eine solche Entscheidung nicht geltend gemacht werden. Zur Klarstellung sei angemerkt, dass eine solche Aufnahme dem Turnierdirektor oder dem Verband zu jeder ihnen passend erscheinenden Form der Veröffentlichung zur Verfügung steht.

4. Das Spiel

4.1 Würfel und Würfe

(i) ZUFALLSWÜRFE– Es werden Würfel genutzt, um zufällige Zahlen zwischen 1 und 6 zu erhalten. Jede andere Benutzung der Würfel ist eine Verletzung der Regeln und nicht im Geiste des Backgammons.

(ii) HANDHABUNG DER WÜRFEL – Die Würfel dürfen nicht berührt werden, während sie ‚live‘ sind. Würfel werden als ‚live‘ angesehen, solange ein Zug im Gange ist und nicht abgeschlossen wurde. Allerdings darf ein Spieler, wenn nötig, seine eigenen Würfel über das Board schieben, um Platz zum Bewegen der Checker zu schaffen.

(iii) TAUSCHEN DER WÜRFEL – Ein Spieler darf vor jedem Spiel des Matches verlangen, dass alle vier Würfel gemischt werden. In einem solchen Fall muss der Spieler, der den Tausch verlangt, alle vier Würfel in einem Becher schütteln und werfen. Die Spieler wählen dann abwechselnd einen Würfel, beginnend mit dem Spieler, der den Tausch nicht verlangt hat.

(iv) GÜLTIGE WÜRFE – Im Allgemeinen müssen alle er auf der rechten Seite des Boards ausgeführt werden.

(a) In Matches ohne Bafflebox besteht ein gültiger Wurf aus einem kräftigen, aber nicht exzessiven Schütteln der Würfel in einem Becher und anschließendem Rollen der Würfel aus dem Becher über das Spielfeld. Während die Würfel rollen, dürfen sie nicht die Hand des Spielers berühren und der Becher nicht das Board. Die Würfel müssen frei rollen und in der Boardhälfte zur Rechten des Würfelnden flach zum Liegen kommen. Wenn dies nicht erfüllt ist, oder einer der Spieler Einwände gegen die Gültigkeit des Wurfs hat, bevor einer der Würfel zum Liegen kam, ist der Wurf ungültig und muss wiederholt werden. Wenn der Gegner diesem zugestimmt hat, darf ein Spieler in die Boardhälfte zu seiner Linken Würfeln. Die Erlaubnis links zu Würfeln endet, wenn der Gegner seine Erlaubnis zurückzieht; der Spieler würfelt dann sofort oder ab dem folgenden Spiel wieder rechts. Zur Klarstellung sei angemerkt, dass Würfel, die nur aufgrund von Unebenheiten der Oberfläche des Boards nicht flach liegen, einen gültigen Wurf darstellen.

(b) In Matches, in denen mit Bafflebox gespielt wird, besteht ein gültiger Wurf darin, dass die Würfel aus der Hand oder aus dem Becher in die Bafflebox fallen gelassen werden. Die Würfel müssen auf der Spieloberfläche in der Boardhälfte, die an die Bafflebox anschließt, flach zum Liegen kommen. Wenn dies nicht der Fall ist, ist der Wurf ungültig und muss wiederholt werden. Zur Klarstellung sei angemerkt, dass Würfel, die nur aufgrund von Unebenheiten der Oberfläche des Boards nicht flach liegen, einen gültigen Wurf darstellen. Im Eröffnungswurf kann ein Spieler beide Würfel fallen lassen, wobei jedem Spieler eine Farbe zugeordnet ist, oder die Spieler können Würfelbecher nutzen.

(c) Wenn ein Turnierdirektor spezifiziert hat, dass „dice on checker“ erlaubt ist, hat ein Wurf auch dann Gültigkeit, wenn ein Würfel auf einem oder mehreren Checkern landet, sofern er nicht an einer vertikalen Oberfläche lehnt oder im Zwischenraum zwischen den Checkern steckt. Der Wurf soll auch dann gültig sein, wenn der Checker allein aufgrund der Oberflächenbeschaffenheit der Checker nicht komplett flach zum Liegen kommt.

(v) VERFRÜHTES WÜRFELN

(a) Wenn ein Spieler würfelt, bevor sein Gegner seinen Zug beendet hat, so muss sein Gegner hierauf hinweisen und seine Entscheidung mitteilen, ob der Wurf stehen soll oder ein erneutes Würfeln notwendig ist. Wenn ein Spieler mehrfach darauf verzichtet, auf verfrühtes Würfeln hinzuweisen, kann er die Option den Wurf als ungültig zu befinden verlieren. Jedwede Strafen, die in derartigen Situationen verhängt werden sollen an die Stelle des Verlustes der Delay-Zeit durch verfrühtes Aufnehmen der Würfel verstanden werden.

(b) In Matches, die mit Uhr gespielt werden: Wenn sein Gegner die Würfel aufnimmt, bevor ein Spieler seinen Zug beendet hat, darf der Spieler die Uhr anhalten und seinen Zug beenden, dann die Zeit des Gegners aktivieren, und sein Gegner verliert seine Verzögerungszeit. In solchen Situationen holt der Spieler den Turnierdirektor, um die Zeitstrafe einzufordern, falls beide Spieler sich nicht darüber einigen. Bei seinem nächsten Zug wartet der Gegner, bis seine Verzögerungszeit abgelaufen ist, bevor er seinen Zug beginnt.

(vi) BEENDEN DES ZUGES

(a) In Matches ohne Uhr beendet ein Spieler seinen Zug, indem er einen oder beide Würfel aufnimmt. Wenn nur ein Würfelpaar genutzt werden müssen die Spieler sich im Vorfeld einigen, mit welcher Methode die Beendigung des Zuges signalisiert wird.

(b) In Matches, die mit Uhr gespielt werden, beendet ein Spieler seinen Zug, indem er die Zeit des Gegners aktiviert. Wenn sein Gegner keinen gültigen Zug machen oder ein Doppel anbieten kann, muss der Spieler dennoch seinen Zug beenden, indem er die Zeit des Gegners aktiviert und darauf warten, dass sein Gegner wiederum seine Zeit aktiviert.

4.2 Checker und Züge

(i) ZÜGE – Spieler müssen ihre Züge klar ziehen und dürfen nur eine Hand benutzen, um die Checker zu bewegen. Checker von der Bar müssen wieder eingespielt werden, bevor irgendein anderer Checker bewegt werden darf. Wiederholte Verfehlungen seitens eines Spielers gegen diese Vorschriften können zu einer Verwarnung und in der Folge auch zu Strafpunkten führen.

(ii) HANDHABUNG DER CHECKER – Ein Spieler sollte weder seine eigenen noch die Checker des Gegners berühren, während sein Gegner am Zug ist. Checker, die geschlagen wurden, müssen auf der Bar bleiben, bis sie auf legale Weise wieder in das Spiel eingesetzt werden. Ausgespielte Checker müssen von der Oberfläche des Spielfeldes bis zum Ende des Spiels ferngehalten werden. Wiederholte Verfehlungen seitens eines Spielers gegen diese Vorschriften können zu einer Verwarnung und in der Folge auch zu Strafpunkten führen.

(iii) ILLEGALE ZÜGE – Spieler müssen auf alle illegalen Checker-Züge hinweisen. Die Korrektur des Zuges beinhaltet eine Rückkehr zum eigentlichen Wurf und die Wiederaufnahme des Spieles ab da.

Sofern auf einem Turnier „Legal Moves“ gilt: Alle illegalen Züge müssen korrigiert werden, bevor der Gegner einen gültigen Wurf gemacht hat.

Sofern auf einem Turnier: „Responsible Move“ gilt: Wenn ein illegaler Zug vorkommt, muss der Gegner entscheiden, ob dieser steht oder korrigiert wird. Keine andere Art des Verstoßes ist zu dulden.

(iv) FEHLER IN DER STARTPOSITION – Wenn ein Fehler in der Startposition bemerkt wird, nachdem der Spieler, der das Spiel begonnen hat, seinen zweiten Zug mit einem gültigen Wurf oder korrekten Doppelangebot begonnen hat, so ist die Position trotz des Fehlers gültig. Ein Fehler, der bemerkt wird, bevor der Spieler, der das Spiel begonnen hat, seinen zweiten Zug mit einem gültigen Wurf oder korrekten Doppelangebot begonnen hat, muss korrigiert werden. Zur Klarstellung sei angemerkt, dass ein Spieler, der mit weniger als 15 Checkern beginnt, immer noch ein Gammon oder Backgammon verlieren kann.

Sofern Einigkeit zwischen den Spielern besteht, kann ein Fehler in der Startposition auch zu einem späteren Zeitpunkt noch korrigiert werden.

(v) ZUGAUSFÜHRUNG – Spieler sollten nicht in unkontrollierter Art und Weise ihre Checker auf dem Board hin und her schieben, um neue Positionen auszuprobieren. Wiederholte Verstöße hiergegen können zunächst zu einer Warnung und in der Folge zu Strafpunkten führen.

4.3 Uhren

(i) HANDHABUNG DER UHR – Während eines Spiels müssen Spieler die Uhr mit der gleichen Hand betätigen, mit der die Checker bewegt werden. Wiederholte Verstöße hiergegen können zunächst zu einer Warnung und in der Folge zu Strafpunkten führen.

(ii) ANHALTEN DER UHR – Die Uhr anzuhalten ist nur in einem der folgenden Fälle gestattet:

(a) wenn ein Spiel fertig gespielt wurde;

(b) in Pausen. Wenn ein oder beide Spieler den Tisch verlassen, müssen beide Spieler die Zeiten auf ihren Score Cards notieren. Wenn die Spieler die Zeit nicht notiert haben und die Uhr während der Pause aktiviert wurde, ist sofort der Turnirdirektor zu rufen. Der Turnirdirektor stellt dann die Zeit nach seiner bestmöglichen Abschätzung ein;

(c) wenn der Turnirdirektor gerufen wird oder dieser es verlangt;

(d) wenn ein Spieler die Würfel aufnimmt, bevor sein Gegner seinen Zug beendet hat gemäß Absatz 4.1, Abschnitt (v) (b);

(e) wenn ein Spieler die Würfel aufgenommen hat und die Zeit seines Gegners aktiviert hat;

(f) wenn ein Spieler verlangt, dass ein illegaler oder ein vermeintlich illegaler Zug korrigiert wird gemäß Absatz 4.2, Abschnitt (iii) (c) und

(g) wenn ein Spieler denkt, ein Spiel sei entschieden. Wenn sein Gegner zustimmt, notieren die Spieler das Ergebnis und das nächste Spiel beginnt. Wenn der Gegner nicht zustimmt, wird die Uhr wieder gestartet und das Spiel zu Ende gespielt.

(iii) ZEIT IST ABGELAUFEN – Die Zeit gilt als abgelaufen, wenn ein Spieler oder der Turnierdirektor dies bemerkt und verkündet. Wenn die Zeit eines Spielers abgelaufen ist, muss der Turnierdirektor benachrichtigt werden. Der Spieler, dessen Zeit abgelaufen ist, hat das Match verloren. Wenn ein Spieler bereits in einer sicheren Gewinnposition (die ‚Gin‘-Situation) ist, wenn seine Zeit abläuft, gilt er als Sieger des Matches.

(iv) FEHLER BEIM AKTIVIEREN DER UHR – Wenn ein Spieler bemerkt (oder es nach Ermessen des Turnierdirektors offensichtlich ist, dass er es bemerkt hat oder hätte bemerken müssen), dass sein Gegner einen Fehler dahingehend gemacht hat, dass die Zeit seines Gegners aktiviert ist, ohne dass ihm das klar ist, dann ist es die Pflicht des Spielers, seinen Gegner darüber zu informieren. Wenn dies ausbleibt, kann das dazu führen, dass ein solcher Spieler verwarnet wird, Strafpunkte gegen einen solchen Spieler verhängt werden, ein solcher Spieler das Match verliert oder vom Turnier ausgeschlossen wird. In Ausnahmefällen kann der betreffende Spieler zeitweise oder dauerhaft von zukünftigen Turnieren ausgeschlossen werden. Wann immer ein Spieler zu Unrecht Zeit verliert, soll diese wieder aufaddiert werden in der Höhe einer vernünftigen Schätzung.

(v) UNGÜLTIGE WURFE – Ungeachtet des Obenstehenden darf, sobald ein ungültiger Zug vorkommt und um den Spieler am Zug nicht fälschlichen Verdächtigungen auszusetzen, jeder der beiden Spieler nach eigenem Ermessen die Uhr anhalten und/oder die Verzögerungszeit starten. Sofern es Unstimmigkeiten über die Gültigkeit eines Zuges gibt, darf jeder der beiden Spieler die Uhr anhalten, bis eine Einigung erzielt wurde.

(vi) INKORREKTE UHREINSTELLUNG – Wann immer eine Uhr falsch eingestellt worden ist, müssen Spieler dies sofort verkünden und korrigieren.

4.4 Verdoppelungswürfel

(i) STARTSTELLUNG DES VERDOPPLUNGSWÜRFELS – Beide Spieler haben darauf zu achten, dass sich der Verdoppelungswürfel zu Beginn jedes Spieles in der Mitte zwischen beiden Spielern befindet und dass die Seite ‚1‘ oder ‚64‘ nach oben zeigt. Wenn der Verdoppelungswürfel sich nicht in der Mitte befindet, muss er dorthin gelegt werden, sobald die Spieler den Fehler bemerken. Von dieser Regel ausgenommen ist das Crawford-Spiel; in diesem sollte der Verdoppelungswürfel ganz vom Board entfernt werden.

(ii) VERDOPPELN – Die Spieler dürfen den Verdoppelungswürfel nur verwenden, wenn sie am Zug sind. Er muss jedoch verwendet werden, bevor ein Würfelversuch unternommen wurde. Er kann also nicht nach einem ungültigen Wurf verwendet werden. Ein Spieler verdoppelt, indem er den Verdoppelungswürfel dreht und so auf das Board legt, dass der Würfel die Verdopplungsstufe direkt über der vorhergehenden Stufe anzeigt (körperliche Handlung) und zusätzlich sagt „Ich dopple“ oder Ähnliches (sprachliche Handlung). In Matches mit Uhr muss der Spieler am Zug außerdem die Zeit des Gegners aktivieren. Zur Klarstellung sei angemerkt, dass, ungeachtet des Obenstehenden, sowohl (i) die körperliche oder die sprachliche Handlung alleine als auch (ii) die Zurschaustellung einer Verdopplungsabsicht, indem etwa nach dem Verdoppelungswürfel gegriffen, auf ihn gezeigt, er berührt oder angehoben wird, als gültige Verdopplungen verstanden werden.

(iii) ANNEHMEN/ABLEHNEN EINER VERDOPPLUNG – Grundsätzlich nehmen Spieler eine Verdopplung an, indem sie den Verdoppelungswürfel zu ihrer Seite des Boards bewegen (körperliche Handlung) und „Ich nehme an“ oder Ähnliches sagen (sprachliche Handlung). Der Verdoppelungswürfel wird dann innerhalb der Boardgrenzen für beide Spieler sichtbar auf der Seite des Spielers platziert, der die Verdopplung angenommen hat. Grundsätzlich wird eine Verdopplung abgelehnt, indem der Verdoppelungswürfel so gedreht wird, dass die Seite ‚1‘ oder ‚64‘ nach oben zeigt (körperliche Handlung) und „Ich lehne ab“ oder Ähnliches gesagt wird (sprachliche Handlung). In Matches mit Uhr, in denen eine Verdopplung angenommen wird, ist zusätzlich die Uhr des Gegners in Gang zu setzen. In Matches mit Uhr, in denen eine Verdopplung abgelehnt wird, ist zusätzlich die Uhr anzuhalten. Ungeachtet des Obenstehenden werden jedoch sowohl die entsprechende sprachliche Handlung alleine als auch die entsprechende körperliche Handlung alleine als Annahme oder Ablehnung verstanden.

(iv) CRAWFORD-REGEL – Die Crawford-Regel wird in allen Matches angewandt. Im ersten Spiel, in dem einer der Spieler genau einen Punkt vom Matchgewinn entfernt ist (dem Crawford-Spiel), darf keiner der beiden Spieler den Verdoppelungswürfel verwenden, welcher physisch vom Board entfernt oder anderweitig als nicht zugänglich gemacht werden sollte. Jede Cube Action während des Crawford Spiels ist wichtig und jedwede korrektive Handlung, um dies zu realisieren soll auch nachträglich angewandt werden.

(v) VERFRÜHTES VERDOPPELN – Verdoppelt ein Spieler vor der Beendigung des gegnerischen Zuges, gilt die Verdopplung, sofern sie ansonsten zulässig ist. Der Gegner darf dann mit dem Wissen, dass sein Gegner verdoppeln wird, seinen Zug abschließen.

(vi) VERDOPPELN AUF FALSCHER STUFE – Wenn ein Spieler auf ansonsten zulässige Weise auf eine falsche Verdopplungsstufe verdoppelt, annimmt oder ablehnt, ist die Verdopplung, Annahme oder Ablehnung gültig, aber die Stufe des Verdoppelungswürfels muss berichtigt werden, sodass sie der Stufe einer regelgerechten Verdopplung entspricht.

(vii) VERDOPPELN BEI TOTEM VERDOPPLUNGSWÜRFEL – Wenn ein Spieler den Verdopplungswürfel auf einer Stufe hält, die dafür ausreicht, dass dieser Spieler das

Match gewinnt, gilt der Verdopplungswürfel als ‚tot‘ und steht damit diesem Spieler nicht mehr zur Verfügung. Wenn der Spieler unter diesen Umständen versehentlich verdoppelt, ist die Verdopplung ungültig. Sie kann dann in den gleichen Situationen rückgängig gemacht werden wie eine ungültige Verdopplung im Crawford-Spiel (Absatz 4.4, Abschnitt (iv)(a)-(c)), nur wird in diesem Fall die vorherige Verdopplungsstufe (also die des ‚toten‘ Verdopplungswürfels) zur Ermittlung der tatsächlich erzielten Punkte verwendet.

(viii) AUTOMATISCHE VERDOPPLUNGEN, BEAVER UND JACOBY-REGEL – Es sei klargestellt, dass automatische Verdopplungen, Beaver und die Jacoby-Regel ausschließlich im Moneygame vorkommen und dementsprechend im Turnierbackgammon nicht zulässig sind.

(ix) STREITIGKEITEN ÜBER DIE VERDOPPLUNGSSTUFE – Die Spieler sollten sich bemühen, ständig sicherzustellen, dass die Position und die Stufe des Verdopplungswürfels regelgerecht sind. Im Streitfall wird grundsätzlich davon ausgegangen, dass dies sowohl für die Position als auch die Stufe der Fall ist. Es obliegt dem Spieler, der dies bestreitet, den entsprechenden Nachweis zu führen.

4.5 Beendigung

Alle Spiele und Matches sind bis zum Ende auszuspielen, sofern sie nicht durch das Ablehnen eines Doppels oder in einem Match mit Uhr durch Ablauf der Zeit für einen der Spieler beendet werden. Jedoch darf ein Spieler in kontaktfreien Positionen oder wenn anderweitig der Ausgang des Spiels sicher feststeht seinen Verlust in Höhe eines einfachen Spiels, eines Gammons oder eines Backgammons situationsgemäß annehmen. Unter anderen Umständen ist es den Spielern nicht gestattet, sich auf einen Ausgang eines Spieles oder Matches zu einigen. Alle Matches müssen auf die vorgegebene Anzahl von Punkten gespielt werden. Verstöße gegen diese Regel können mit Disqualifikation eines oder beider Spieler geahndet werden. In Ausnahmefällen können die beteiligten Spieler zeitweise oder dauerhaft von zukünftigen vom Verband anerkannten Turnieren ausgeschlossen werden.

In diesem Zusammenhang: Wenn ein Spieler während eines Spiels einseitig beginnt, die Startposition wieder aufzubauen, muss die Ausgangsposition wieder hergestellt werden, und wenn es hierbei zwischen den Spielern Uneinigkeit gibt, so soll die vernünftige Erinnerung des Gegners als schlüssig gewertet werden.

4.6 Ergebnismeldungen

Der Gewinner muss dem Turnierleiter nach dem Ende des Matches das Matchergebnis so bald wie nach vernünftigem Ermessen möglich mitteilen. Der Turnierleiter prüft das Ergebnis und trägt es im Spielplan ein. Wenn ein falsches Ergebnis eingetragen wurde, kann es innerhalb einer angemessenen Zeitspanne berichtigt werden, selbst wenn beteiligte Spieler bereits weitere Matches im Turnier begonnen haben.

4.7 Punktestandsaufzeichnung

Beide Spieler sind aufgefordert, den fortlaufenden Punktestand des Matches nach jedem Spiel aufzuschreiben und sich diesen gegenseitig vor jedem neuen Spiel mitzuteilen. Vor einem Crawford-Spiel müssen die Gegner ansagen, dass das

Crawford-Spiel bevorsteht. Scoreboards müssen auf Verlangen des Turnierleiters verwendet werden. Selbst wenn ein Scoreboard verwendet wird, sollten sich die Spieler dennoch bemühen, den Punktestand auf ihren eigenen Score Cards zu notieren. Im Streitfall wird die Score Card des im Match zurückliegenden Spielers als maßgeblich erachtet, sofern sie klar nachvollziehbar und eindeutig ist. Falls nur einer der Spieler auf einer Score Card notiert hat, ist diese im Streitfall maßgeblich. Um Zweifeln vorzubeugen: alle Fehler beim Punktestand sind zu korrigieren, selbst wenn die Spieler sich zuvor geeinigt hatten.

4.8 Falsche Matchlänge

Wenn ein Match auf eine falsche Matchlänge gespielt und abgeschlossen wurde, gilt das so erhaltene Ergebnis.

Wenn ein laufendes Match auf eine falsche Matchlänge gespielt wird, bleibt das laufende Spiel unbeeinträchtigt, aber die Matchlänge wird, wenn möglich, zu Beginn des folgenden Spieles berichtigt. Wenn das Match auf die falsche Matchlänge durch das laufende Spiel beendet wird, ist eine solche Berichtigung nicht möglich und das so erhaltene Ergebnis gilt.

Weiterhin ist eine Berichtigung der Matchlänge nicht möglich, wenn die berichtigte Matchlänge kürzer ist als die falsche und die Berichtigung das Match sofort beenden würde. In diesem Fall wird das Match auf die falsche Matchlänge zu Ende gespielt und das so erhaltene Ergebnis gilt.

5. Streitfälle

5.1 Beschwerden

Wenn es zu einem Streitfall zwischen Spielern kommt, müssen diese die Würfel, die Checker, den Verdopplungswürfel, die Score Cards und alle anderen zur Sache gehörigen Gegenstände unberührt lassen und den Turnirdirektor zur Klärung des Streitfalles herbeirufen. Wenn einer der Spieler gleichzeitig Turnirdirektor ist, ist der Streitfall von einem anderen Turnirdirektor zu klären. Wenn das Turnier keinen anderen Direktor hat, ist der Streitfall von einem Ruling Committee zu klären.

5.2 Einsprüche

Gegen die Entscheidung des Turnirdirektors kann Einspruch eingelegt werden, aber ein dementsprechender Antrag ist so schnell wie nach vernünftigem Ermessen möglich zu stellen. Im Anschluss an einen solchen Antrag ist ein Ruling Committee zu bilden und so schnell wie nach vernünftigem Ermessen möglich über den Einspruch zu entscheiden. Das Ruling Committee kann mit einfacher Mehrheit entweder die ursprüngliche Entscheidung bekräftigen oder sie aufheben oder eine andersartige Entscheidung treffen.

5.3 Zeugnisse

Der Turnirdirektor und/oder das Ruling Committee können nach ihrem alleinigen Ermessen notwendige Informationen von beliebigen Personen anfordern. Ein von dem Streitfall in direkter Weise betroffener Spieler ist berechtigt, dem Turnirdirektor oder dem Ruling Committee eine Stellungnahme zur Sache abzugeben. Zuschauer dürfen keine Stellungnahmen abgeben, außer wenn sie vom Turnirdirektor und/oder dem Ruling Committee dazu aufgefordert werden.

5.4 Berichterstattungsrechte nach offiziellen Entscheidungen

Jede Person darf dem Verband über jede Entscheidung des Turnierdirektors oder des Ruling Committees gemäß festgelegter Richtlinien Bericht erstatten, so dass ein Grundsatzurteil gefällt und ein Präzedenzfall in der Sache geschaffen werden kann. Um Missverständnissen vorzubeugen; derartige Grundsatzurteile sollen in keiner Weise die Entscheidung des Turnierdirektors oder Ruling Committees, die sie betreffen, beeinflussen. Der Verband ist unter Berufung auf die bestehenden Turnierregeln oder anderweitig berechtigt, Sanktionen zu verhängen

5.5 Berichterstattungspflichten des Turnierdirektors und des Ruling Committees

(i) Jede Entscheidung in einem Streitfall ist dem Verband nach Turnierende so schnell wie nach vernünftigem Ermessen möglich zu berichten. Der Bericht muss eine Beschreibung der Streitsache und die Begründung für die Entscheidung beinhalten.

(ii) Alle Matchergebnisse sind so bald wie nach dem Ende des Turniers nach vernünftigem Ermessen möglich dem Verband zu berichten und/oder in relevante Datenbanken oder Ranglistensysteme einzutragen.