

Κανονισμός Τουρνουά

Ελληνική Ομοσπονδία Backgammon

Οκτώβριος 2015

1. ΚΟΣΜΙΟΤΗΤΑ	2
1.1 Ερμηνεία και σκοπός	2
1.2 Εθιμοτυπία	2
1.3 Προσωπικό	2
1.4 Εγγραφές	3
1.5 Επίσημες Γλώσσες	3
1.6 Θεατές	3
1.7 Βοηθήματα και εξωτερική βοήθεια	4
2. ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ	5
2.1 Τόπος	5
2.2 Ώρες έναρξης και διαλείμματα	5
2.3 Αργό παίξιμο	6
2.4 Τυχαίες και έγκυρες ζαριές	6
3. ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ	7
3.1 Τάβλι	7
3.2 Κουπάκια	7
3.3 Ζάρια	7
3.4 Κουτί ζαριών (baffle box)	7
3.5 Ρολόγια	8
3.6 Προτιμήσεις	9
3.7 Αλλαγή εξοπλισμού	9
3.8 Επιλογές Διευθυντή Αγώνων	10
4. ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ	10
4.1 Ζάρια και ζαριές	10
4.2 Πούλια και κινήσεις	11
4.3 Ρολόγια	12
4.4 Κύβος διπλασιασμού (βίδος)	14
4.5 Ολοκλήρωση παιχνιδιού	16
4.6 Αναφορά αποτελεσμάτων	16
4.7 Καταγραφή σκορ	16
4.8 Λανθασμένο μήκος ματς	17
5. ΔΙΑΦΩΝΙΕΣ	17
5.1 Κλήση Διευθυντή Αγώνων	17
5.2 Ενστάσεις	17
5.3 Διαθέσιμες πληροφορίες	17
5.4 Δικαιώματα αναφοράς μετά από επίσημες αποφάσεις	17
5.5 Καθήκοντα αναφοράς του Διευθυντή Αγώνων και της Επιτροπής	18

1. ΚΟΣΜΙΟΤΗΤΑ

1.1 Ερμηνεία και σκοπός

Ο παρών Κανονισμός (ο «Κανονισμός») όπως έχει εγκριθεί από την οικεία ομοσπονδία (η «Ομοσπονδία») και όπως δύναται να τροποποιείται ή να επαναδιατυπώνεται, εφαρμόζεται σε όλα τα τουρνουά (το καθένα «Τουρνουά» ή γενικά τα «Τουρνουά») που διοργανώνονται ή εγκρίνονται από την Ομοσπονδία και δεν μπορεί να εφαρμοστεί άλλος κανονισμός εκτός από τον παρόντα.

Ο Κανονισμός είναι μία δήλωση γενικά παραδεκτών αρχών και βέλτιστων πρακτικών για την απόλαυση των Τουρνουά backgammon από όλους τους συμμετέχοντες. Παρόλ' αυτά, ο Κανονισμός δεν έχει την πρόθεση να καλύψει κάθε πιθανή περίπτωση που μπορεί να προκύψει στην πορεία ενός Τουρνουά και, συνεπώς, δεν αποτελεί υποκατάστατο της κρίσης του Διευθυντή Αγώνων και της διακριτικής του ευχέρειας να αποφασίσει την πιο κατάλληλη λύση σε κάθε ξεχωριστή περίπτωση.

Κάθε αναφορά στο ανδρικό φύλο πρέπει να θεωρείται γενική αναφορά φύλων. Κάθε αναφορά σε παίκτες ή αντιπάλους πρέπει να θεωρείται ότι αναφέρεται και σε ομάδες αναλόγως.

1.2 Εθιμοτυπία

- (i) ΓΕΝΙΚΑ – Οι Διευθυντές Αγώνων και οι παίκτες πρέπει να επιδεικνύουν φίλαθλο πνεύμα καθώς και δίκαιη και ευγενική συμπεριφορά.
- (ii) ΧΡΗΣΗ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΥ – Οι παίκτες πρέπει να χειρίζονται τον εξοπλισμό με τον κατάλληλο τρόπο.
- (iii) ΠΟΙΝΕΣ – Παίκτης που παραβιάζει τις παραγράφους (i) έως (ii) μπορεί να απολέσει ματς ή να αποκλειστεί από το Τουρνουά. Σε εξαιρετικές περιπτώσεις μπορεί να του απαγορευτεί προσωρινά η συμμετοχή σε επόμενα Τουρνουά. Σε Διευθυντή Αγώνων που παραβιάζει το άρθρο 1.2, παράγραφος (i) μπορεί να απαγορευτεί η διεύθυνση αγώνων σε Τουρνουά της Ομοσπονδίας.

1.3 Προσωπικό

- (i) ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ ΑΓΩΝΩΝ – Τα Τουρνουά πρέπει να επιτηρούνται από έναν ή περισσότερους ικανούς και αμερόληπτους διευθυντές αγώνων (ο καθένας «Διευθυντής Αγώνων»). Αναφορές εφεξής σε Διευθυντές Αγώνων περιλαμβάνουν οποιοδήποτε προσωπικό έχει οριστεί να συνδράμει Διευθυντές Αγώνων.
- (ii) ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΚΑΝΟΝΙΣΜΩΝ – Για την επίλυση διαφορών συστήνεται, σύμφωνα με το άρθρο 5.1 ή το άρθρο 5.2, μια Επιτροπή Κανονισμών (η «Επιτροπή»). Αν συσταθεί σύμφωνα με το άρθρο 5.1, η Επιτροπή αποτελείται από τρία ή πέντε μέλη που είναι γνώστες, αμερόληπτοι, διαθέσιμοι και επιλέγονται από κοινού από τους παίκτες που βρίσκονται σε διαφωνία. Αν συσταθεί σύμφωνα με το άρθρο 5.2, η Επιτροπή αποτελείται από τρία ή πέντε μέλη που είναι γνώστες, αμερόληπτοι,

διαθέσιμοι και επιλέγονται κατά την κρίση του Διευθυντή Αγώνων. Διευθυντής Αγώνων ενός Τουρνουά δεν μπορεί να είναι μέλος Επιτροπής του ίδιου Τουρνουά.

- (iii) ΠΑΡΑΤΗΡΗΤΕΣ – Ο Διευθυντής Αγώνων μπορεί, με δική του πρωτοβουλία ή μετά από αίτημα παίκτη, να ορίσει έναν παρατηρητή για οποιοδήποτε ματς. Ο παρατηρητής μπορεί να εφιστά την προσοχή σε αντικανονικές ή αθέμιτες ενέργειες και να προστατεύει τους παίκτες από αμφισβητήσιμη ή άδικη συμπεριφορά. Για τον ορισμό παρατηρητή, ο Διευθυντής Αγώνων έχει το δικαίωμα να χρεώσει με αμοιβή τον παίκτη που τον ζήτησε ή όλους τους εμπλεκόμενους παίκτες.

1.4 Εγγραφές

- (i) ΕΓΚΡΙΣΗ – Όλοι οι παίκτες που εγγράφονται σε ένα Τουρνουά πρέπει να εγκρίνονται από τον Διευθυντή Αγώνων. Είναι στη διακριτική ευχέρεια του Διευθυντή Αγώνων να αποκλείσει έναν παίκτη από το Τουρνουά. Σ' αυτή την περίπτωση πρέπει να δοθεί από τον Διευθυντή Αγώνων εξήγηση για την απόφαση αυτή στον ενδιαφερόμενο παίκτη.
- (ii) ΚΑΤΑΤΑΞΗ ΣΕ ΑΝΩΤΕΡΟ ΕΠΙΠΕΔΟ – Σε Τουρνουά με περισσότερα από ένα επίπεδα, είναι στη διακριτική ευχέρεια του Διευθυντή Αγώνων να απαγορεύσει τη συμμετοχή ενός παίκτη σε κατώτερο επίπεδο και να του προσφέρει θέση σε ανώτερο.
- (iii) ΑΝΑΦΟΡΕΣ – Όταν ένας Διευθυντής Αγώνων αρνείται σε παίκτη την είσοδο σε Τουρνουά σύμφωνα με την παράγραφο (i) ή τοποθετεί παίκτη σε ανώτερο επίπεδο Τουρνουά σύμφωνα με την παράγραφο (ii), η απόφαση αυτή πρέπει να αναφέρεται από τον Διευθυντή Αγώνων στην Ομοσπονδία το συντομότερο δυνατόν μετά την ολοκλήρωση του Τουρνουά. Η αναφορά πρέπει να εξηγεί τους λόγους για τη σχετική απόφαση.

1.5 Επίσημες Γλώσσες

Οι επίσημες γλώσσες (οι «Επίσημες Γλώσσες») των Τουρνουά είναι τα Αγγλικά και τα Ελληνικά. Ενώ ένα ματς βρίσκεται σε εξέλιξη, οι παίκτες και οι θεατές δεν επιτρέπεται να μιλάνε άλλη γλώσσα εκτός από τις Επίσημες Γλώσσες. Επανελημμένες σχετικές παραβάσεις από παίκτη ή θεατή μπορούν να έχουν ως αποτέλεσμα πρώτα παρατήρηση, και στη συνέχεια πόντους ποινής, απώλεια του ματς ή αποκλεισμό από το Τουρνουά.

Για την άρση κάθε αμφιβολίας, και παρά οτιδήποτε σε αντίθεση πιο πάνω, παίκτες ομάδας επιτρέπεται να μιλάνε μεταξύ τους σε γλώσσα άλλη από τις Επίσημες Γλώσσες.

1.6 Θεατές

- (i) ΓΕΝΙΚΑ – Οι θεατές πρέπει γενικά να παρακολουθούν το Τουρνουά backgammon όσο πιο ήσυχα και διακριτικά είναι δυνατόν. Οι θεατές δεν πρέπει να εφιστούν την προσοχή σε λάθη ή αντικανονικές ενέργειες σε μια παρτίδα, ούτε να σχολιάζουν κατά τη διάρκεια ενός ματς, συμπεριλαμβανομένου του να ρωτούν το σκορ ή τη θέση και το ύψος του κύβου διπλασιασμού (βίδου). Ωστόσο ένας θεατής μπορεί να ενημερώσει

διακριτικά τον Διευθυντή Αγώνων για οποιοδήποτε θέμα, το οποίο μπορεί να περιλαμβάνει αλλά δεν εξαντλείται στα εξής: απάτη (κλέψιμο), το ότι ο χρόνος κάποιου παίκτη έχει εκπνεύσει, λάθη σχετικά με την ενεργοποίηση του ρολογιού, σύμφωνα με το άρθρο 4.3 παράγραφος (iv) και λάθη σχετικά με άκυρους βίδους σύμφωνα με το άρθρο 4.4 (iv), (vi), (vii) ή (viii).

- (ii) ΣΙΝΙΑΛΑ ΚΑΙ ΑΛΛΕΣ ΜΟΡΦΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΗΣ ΒΟΗΘΕΙΑΣ – Ενώ ένα ματς βρίσκεται σε εξέλιξη, οι θεατές απαγορεύεται να συνεννοούνται ή να βοηθούν τους παίκτες με οποιονδήποτε τρόπο.
- (iii) ΠΟΙΝΕΣ – Παραβίαση των διατάξεων των παραγράφων (i) και (ii) μπορεί να οδηγήσει σε αποβολή των παραβατών θεατών. Σε εξαιρετικές περιπτώσεις, τέτοιοι θεατές μπορεί να αποκλειστούν προσωρινά ή μόνιμα από μελλοντικά Τουρνουά.
- (iv) ΑΙΤΗΜΑΤΑ – Ένας παίκτης μπορεί, εξηγώντας το αίτημά του στον Διευθυντή Αγώνων, να ζητήσει την απομάκρυνση ενός ή περισσότερων θεατών από το ματς του.
- (v) ΑΝΑΦΟΡΕΣ – Όταν ένας Διευθυντής Αγώνων αποβάλει θεατή σύμφωνα με την παράγραφο (iii), η απόφαση αυτή πρέπει να αναφέρεται από τον Διευθυντή Αγώνων στην Ομοσπονδία το συντομότερο δυνατόν μετά την ολοκλήρωση του Τουρνουά. Η αναφορά πρέπει να εξηγεί τους λόγους για τη σχετική απόφαση.

1.7 Βοηθήματα και εξωτερική βοήθεια

- (i) ΓΕΝΙΚΑ – Όταν ένα ματς βρίσκεται σε εξέλιξη, οι παίκτες δεν επιτρέπεται να χρησιμοποιούν ηλεκτρονική, γραπτή, μηχανική ή άλλη βοήθεια εκτός από το να καταγράφουν το σκορ.
- (ii) ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΚΑΙ ΜΑΓΝΗΤΟΣΚΟΠΗΣΗ – Με σκοπό να καταγράψει, να μαγνητοσκοπήσει ή και τα δύο, ένας ματς ή οποιοδήποτε μέρος του, συμπεριλαμβανομένου μεμονωμένων θέσεων, ένας παίκτης επιτρέπεται να χρησιμοποιεί οποιοδήποτε μέσον θεωρεί εύλογα απαραίτητο και κατάλληλο συμπεριλαμβανομένων καρτών θέσεων, υπολογιστή, εξοπλισμό βίντεο ή κάμερας (είτε στη μορφή κινητού τηλεφώνου είτε σε άλλη) αν ο αντίπαλός του το αποδέχεται σε κάθε περίπτωση ή δεν το αρνείται εύλογα. Ο Διευθυντής Αγώνων μπορεί να ανακαλέσει αυτή την αποδοχή οποιαδήποτε στιγμή. Σε ματς που παίζονται χωρίς τη χρήση ρολογιού, η καταγραφή μεμονωμένων θέσεων επιτρέπεται μόνο μετά την ολοκλήρωση της σειράς του παίκτη. Σε ματς που παίζονται με τη χρήση ρολογιού, η καταγραφή μεμονωμένων θέσεων επιτρέπεται μόνο στη διάρκεια του χρόνου του παίκτη ή μετά το τέλος της παρτίδας.
- (iii) ΑΚΟΥΣΤΙΚΑ – Όταν ένα ματς βρίσκεται σε εξέλιξη, ένας παίκτης επιτρέπεται να χρησιμοποιεί ακουστικά αν ο αντίπαλός του το αποδέχεται ή δεν το αρνείται εύλογα. Ο Διευθυντής Αγώνων μπορεί να ανακαλέσει αυτή την αποδοχή οποιαδήποτε στιγμή.

- (iv) ΚΙΝΗΤΑ ΤΗΛΕΦΩΝΑ – Όταν ένα ματς βρίσκεται σε εξέλιξη, και εκτός από το διάλειμμα ή για τους σκοπούς της καταγραφής της παρτίδας όπως αυτή περιγράφεται παραπάνω, οι παίκτες δεν επιτρέπεται να χρησιμοποιούν κινητά τηλέφωνα, εκτός αν ο αντίπαλός το αποδέχεται σε κάθε περίπτωση. Ο Διευθυντής Αγώνων μπορεί να ανακαλέσει αυτή την αποδοχή οποιαδήποτε στιγμή.
- (v) ΣΙΝΙΑΛΑ ΚΑΙ ΑΛΛΕΣ ΜΟΡΦΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΗΣ ΒΟΗΘΕΙΑΣ – Ενώ ένα ματς βρίσκεται σε εξέλιξη, οι παίκτες απαγορεύεται να συνεννοούνται ή να δέχονται βοήθεια από τους θεατές με οποιονδήποτε τρόπο.
- (vi) ΠΟΙΝΕΣ – Παραβίαση των διατάξεων των παραγράφων (i) έως και (v) μπορεί να οδηγήσει σε παρατήρηση, πόντους ποινής, απώλεια του ματς ή αποβολή των παραβατών παικτών. Σε εξαιρετικές περιπτώσεις, τέτοιοι παίκτες μπορεί να αποκλειστούν προσωρινά ή μόνιμα από μελλοντικά Τουρνουά.
- (vii) ΑΙΤΗΜΑΤΑ – Ένας παίκτης μπορεί να ζητήσει από τον Διευθυντή Αγώνων την τοποθέτηση ενός παρατηρητή για το υπόλοιπο του ματς του, σύμφωνα με το άρθρο 1.3 παράγραφος (iii).
- (viii) ΑΝΑΦΟΡΕΣ – Όταν ένας Διευθυντής Αγώνων αποβάλει παίκτη ή κατακυρώσει ματς υπέρ του αντιπάλου του, σύμφωνα με την παράγραφο (v), η απόφαση αυτή πρέπει να αναφέρεται από τον Διευθυντή Αγώνων στην Ομοσπονδία το συντομότερο δυνατόν μετά την ολοκλήρωση του Τουρνουά. Η αναφορά πρέπει να εξηγεί τους λόγους για τη σχετική απόφαση.

2. ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ

2.1 Τόπος

Όλα τα ματς πρέπει να παίζονται στον χώρο του Τουρνουά που ορίζεται από τον Διευθυντή Αγώνων. Ένας παίκτης μπορεί να απαιτήσει το ματς του να παιχτεί σε χώρο μη καπνιστών.

2.2 Ώρες έναρξης και διαλείμματα

- (i) ΩΡΕΣ ΕΝΑΡΞΗΣ – Όλα τα ματς πρέπει να ξεκινούν την καθορισμένη ώρα ή αλλιώς την ώρα που καθορίζεται από τον Διευθυντή Αγώνων.
- (ii) ΔΙΑΛΕΙΜΜΑΤΑ – Οι παίκτες δικαιούνται διαλείμματα πέντε (5) λεπτών, ως εξής:

Σε ματς μέχρι 15 πόντους: ένα διάλειμμα

Σε ματς μεγαλύτερο από 15 πόντους: δύο διαλείμματα

Τα διαλείμματα μπορούν να παίρνονται μόνο μεταξύ των παρτίδων. Τα διαλείμματα μπορεί να είναι διαδοχικά. Αυτό μπορεί να γίνει είτε με τον συνδυασμό διαλειμμάτων από τον ίδιο παίκτη, είτε με τον συνδυασμό διαλειμμάτων και από τους δύο παίκτες. Κάθε περίπτωση που κάποιος παίκτης εγκαταλείπει το τραπέζι θεωρείται διάλειμμα, εκτός αν αυτό είναι

απαραίτητο μέρος του παιχνιδιού. Όταν παίζεται μεταξύ των ίδιων παικτών σειρά ματς στις δύο νίκες (best of three) τότε διάλειμμα επιτρέπεται μόνο μεταξύ των ματς.

- (iii) ΕΞΑΙΡΕΣΕΙΣ – Σε συγκεκριμένες περιπτώσεις, ο Διευθυντής Αγώνων μπορεί να κάνει εξαίρεση στις παραγράφους (i) και (ii) αν ειδικοί λόγοι που σχετίζονται με τον ένα ή και τους δύο παίκτες το επιτάσσουν, αν θεωρεί ότι το ματς είναι ιδιαίτερης σημασίας ή αν έχει σχεδιάσει ένα εναλλακτικό πρόγραμμα διαλειμμάτων και διεξαγωγής του Τουρνουά ή του συγκεκριμένου ματς.
- (iv) ΠΟΙΝΕΣ – Κάθε παραβίαση των κανονισμών για τις ώρες έναρξης και τα διαλείμματα μπορεί να έχει ως αποτέλεσμα πόντους ποινής. Αν ένας παίκτης δεν είναι παρών και δεν έχει ξεκινήσει το ματς πέντε (5) λεπτά μετά την προγραμματισμένη ώρα έναρξής του ή μετά το επιτρεπόμενο διάλειμμα, ένας πόντος ποινής πρέπει να απονεμηθεί στον αντίπαλό του. Στη συνέχεια ένας πόντος ποινής πρέπει να απονέμεται στον αντίπαλό του για κάθε επιπλέον πεντάλεπτη καθυστέρηση. Όταν σε έναν παίκτη έχουν απονεμηθεί πόντοι ποινής που ξεπερνούν το μισό του μήκους του ματς, τότε αυτός ο παίκτης θεωρείται ότι έχει κερδίσει το ματς.

2.3 Αργό παίξιμο

- (i) ΠΟΙΝΕΣ – Οποιαδήποτε στιγμή ο Διευθυντής Αγώνων θεωρήσει ότι ένα ματς παίζεται αδικαιολόγητα αργά μπορεί να εφαρμόσει ένα ή και τα δύο από τα παρακάτω μέτρα:
 - (a) Μπορεί να δώσει παρατήρηση ότι, σε περίπτωση που το αργό παίξιμο συνεχιστεί, θα απονείμει πόντους ποινής.
 - (b) Το υπόλοιπο του ματς θα παιχτεί με τη χρήση ρολογιού. Βλέπε άρθρο 3.5, παράγραφος (vi).
- (ii) ΑΙΤΗΜΑΤΑ – Ένας παίκτης μπορεί να ζητήσει από τον Διευθυντή Αγώνων το υπόλοιπο του ματς να παιχτεί με τη χρήση ρολογιού ή να οριστεί παρατηρητής που θα παρακολουθεί το ματς.

2.4 Τυχαίες και έγκυρες ζαριές

- (i) ΠΟΙΝΕΣ – αν ο Διευθυντής Αγώνων θεωρήσει ότι ένας παίκτης παραβιάζει το άρθρο 4.1 παράγραφος (i) ή το άρθρο 4.1 παράγραφος (iv) (a), μπορεί να ορίσει ότι το υπόλοιπο του ματς θα παιχτεί με τη χρήση κουτιού ζαριών (baffle box).
- (ii) ΑΙΤΗΜΑΤΑ – Ένας παίκτης μπορεί να ζητήσει από τον Διευθυντή Αγώνων το υπόλοιπο του ματς να παιχτεί με τη χρήση κουτιού ζαριών (baffle box), αν είναι διαθέσιμο, ή να οριστεί παρατηρητής που θα παρακολουθεί το ματς.

3. ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

3.1 Τάβλι

Με την προϋπόθεση ότι είναι διαθέσιμο, ένας παίκτης μπορεί να απαιτήσει να χρησιμοποιηθεί τάβλι το οποίο ανοιγμένο να είναι όχι μικρότερο από 44 εκ. επί 55 εκ. και όχι μεγαλύτερο από 66 εκ. επί 88 εκ. Αν τέτοιο τάβλι γίνει διαθέσιμο μετά την έναρξη του ματς, ο παίκτης μπορεί να απαιτήσει την αντικατάσταση του τάβλι εκείνη τη στιγμή. Το τάβλι μπορεί να αντικατασταθεί μόνο μεταξύ των παρτίδων. Όλα τα ζάρια και οι βίδοι που δεν χρησιμοποιούνται πρέπει να απομακρυνθούν από το τάβλι πριν την έναρξη του ματς.

3.2 Κουπάκια

Με την προϋπόθεση ότι είναι διαθέσιμα, ένας παίκτης μπορεί να απαιτήσει να χρησιμοποιηθούν κουπάκια με εσωτερικό χείλος αντί για κουπάκια χωρίς εσωτερικό χείλος. Αν κουπάκια με εσωτερικό χείλος δεν είναι διαθέσιμα κατά την έναρξη του ματς, ο παίκτης μπορεί να απαιτήσει τα χρησιμοποιούμενα κουπάκια να αντικατασταθούν αμέσως μόλις γίνουν διαθέσιμα κουπάκια με εσωτερικό χείλος, ακόμα κι αν αυτό γίνει στη διάρκεια μιας παρτίδας.

3.3 Ζάρια

- (i) ΓΕΝΙΚΑ – Αν είναι διαθέσιμα, ένας παίκτης μπορεί να απαιτήσει να χρησιμοποιηθούν ζάρια ακριβείας αντί για άλλα ζάρια. Αν ζάρια ακριβείας δεν είναι διαθέσιμα κατά την έναρξη του ματς, ο παίκτης μπορεί να απαιτήσει τα ζάρια να αντικατασταθούν με ακριβείας αμέσως μόλις τα τελευταία γίνουν διαθέσιμα, ακόμα κι αν αυτό γίνει στη διάρκεια μιας παρτίδας.
- (ii) ΣΕ ΜΑΤΣ ΧΩΡΙΣ ΡΟΛΟΪ – Οι παίκτες πρέπει να διαλέξουν τέσσερα ζάρια. Αυτά πρέπει να χρησιμοποιηθούν για όλο το ματς, εκτός από τις περιπτώσεις που περιγράφονται στο άρθρο 3.3 παράγραφος (i) και στο άρθρο 3.7 παράγραφος (i). Κάθε παίκτης πρέπει να χρησιμοποιεί δύο ζάρια.
- (iii) ΣΕ ΜΑΤΣ ΜΕ ΡΟΛΟΪ – Οι παίκτες πρέπει να διαλέξουν τέσσερα ζάρια. Αυτά πρέπει να χρησιμοποιηθούν για όλο το ματς, εκτός από τις περιπτώσεις που περιγράφονται στο άρθρο 3.3 παράγραφος (i) και στο άρθρο 3.7 παράγραφος (i). Μόνο δύο ζάρια χρησιμοποιούνται για κάθε παρτίδα. Ωστόσο, τέσσερα ζάρια πρέπει να είναι διαθέσιμα, ώστε να είναι δυνατή η αλλαγή ζαριών.

3.4 Κουτί ζαριών (baffle box)

- (i) ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΙΣ – Η χρήση του κουτιού ζαριών (baffle box) μπορεί να προκύψει ως επιλογή, προτίμηση, υποχρέωση ή επιβολή:
 - (a) Επιλογή. Σε κάθε Τουρνουά οι παίκτες μπορούν να επιλέξουν να παίξουν το ματς τους με τη χρήση κουτιού ζαριών, αν συμφωνούν σ' αυτό.

- (b) Προτίμηση. Ένας παίκτης μπορεί να απαιτήσει το ματς να παιχτεί με χρήση κουτιού ζαριών, αν στην ανακοίνωση του Τουρνουά αναφέρεται ότι το Τουρνουά θα διεξαχθεί κατά προτίμηση με κουτί ζαριών.
 - (c) Υποχρέωση. Οι παίκτες είναι υποχρεωμένοι να παίξουν με χρήση κουτιού ζαριών, αν στην ανακοίνωση του Τουρνουά αναφέρεται ότι το Τουρνουά θα διεξαχθεί υποχρεωτικά με κουτί ζαριών.
 - (d) Επιβολή. Σε κάθε Τουρνουά οι παίκτες είναι υποχρεωμένοι να παίξουν το υπόλοιπο ενός ματς σε εξέλιξη με χρήση κουτιού ζαριών, αν υπάρχει διαθέσιμο και ο Διευθυντής Αγώνων πάρει μια τέτοια απόφαση, σύμφωνα με το άρθρο 2.4 παράγραφος (i).
- (ii) ΕΞΑΙΡΕΣΕΙΣ – Σε συγκεκριμένες περιπτώσεις, ο Διευθυντής Αγώνων μπορεί να κάνει εξαίρεση στις παραγράφους (i) (b) και (c) αν ειδικοί λόγοι που σχετίζονται με τον ένα ή και τους δύο παίκτες το επιτάσσουν.
 - (iii) ΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΗΣΗ ΚΑΙ ΕΓΚΡΙΣΗ – Το κουτί ζαριών πρέπει να είναι κατάλληλα συναρμολογημένο. Αν ένας παίκτης το ζητήσει, το κουτί ζαριών πρέπει να εγκριθεί από τον Διευθυντή Αγώνων πριν την έναρξη ή τη συνέχεια του ματς.
 - (iv) ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ – Όταν χρησιμοποιείται το κουτί ζαριών, πρέπει να τοποθετείται απέναντι από τις περιοχές μαζέματος των παικτών.

3.5 Ρολόγια

- (i) ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΙΣ – Η χρήση ρολογιού μπορεί να προκύψει ως επιλογή, προτίμηση, υποχρέωση ή επιβολή:
 - (a) Επιλογή. Σε κάθε Τουρνουά οι παίκτες μπορούν να επιλέξουν να παίξουν το ματς τους με ρολόι, αν συμφωνούν σ' αυτό.
 - (b) Προτίμηση. Ένας παίκτης μπορεί να απαιτήσει το ματς να παιχτεί με ρολόι (εφόσον είναι διαθέσιμο) αν στην ανακοίνωση του Τουρνουά αναφέρεται ότι το Τουρνουά θα διεξαχθεί κατά προτίμηση με ρολόγια.
 - (c) Υποχρέωση. Οι παίκτες είναι υποχρεωμένοι να παίξουν με ρολόι, αν στην ανακοίνωση του Τουρνουά αναφέρεται ότι το Τουρνουά θα διεξαχθεί υποχρεωτικά με ρολόγια.
 - (d) Επιβολή. Σε κάθε Τουρνουά οι παίκτες είναι υποχρεωμένοι να παίξουν το υπόλοιπο ενός ματς σε εξέλιξη με ρολόι, αν υπάρχει διαθέσιμο και ο Διευθυντής Αγώνων πάρει μια τέτοια απόφαση, σύμφωνα με το άρθρο 2.3.
 - (e) Ο Διευθυντής Αγώνων μπορεί να απαιτήσει ένα ματς να παιχτεί με ρολόι οποιαδήποτε στιγμή, εφόσον υπάρχει διαθέσιμο ρολόι.

- (ii) ΕΞΑΙΡΕΣΕΙΣ – Σε συγκεκριμένες περιπτώσεις, ο Διευθυντής Αγώνων μπορεί να κάνει εξαίρεση στις παραγράφους (i) (b) και (c) αν ειδικοί λόγοι που σχετίζονται με τον ένα ή και τους δύο παίκτες το επιτάσσουν.
- (iii) ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΚΑΙ ΕΓΚΡΙΣΗ – Το ρολόι πρέπει να είναι κατάλληλα κατασκευασμένο. Αν ένας παίκτης το ζητήσει, το ρολόι πρέπει να εγκριθεί από τον Διευθυντή Αγώνων πριν την έναρξη του ματς.
- (iv) ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ – Όταν χρησιμοποιείται ρολόι, πρέπει να τοποθετείται στην ίδια πλευρά με τις περιοχές μαζέματος των παικτών.
- (v) ΡΥΘΜΙΣΗ ΤΟΥ ΡΟΛΟΓΙΟΥ – Όλα τα ματς που παίζονται με ρολόι πρέπει να έχουν μέθοδο χρονικής καθυστέρησης γνωστή ως «Απλή Καθυστέρηση», η οποία για την άρση κάθε αμφιβολίας περιγράφεται ως εξής: σε κάθε παίκτη κατανέμεται συγκεκριμένος προκαθορισμένος χρόνος για κάθε πόντο μήκους ματς (χρόνος ματς). Επιπλέον, σε κάθε παίκτη επιτρέπεται συγκεκριμένος προκαθορισμένος χρόνος καθυστέρησης για κάθε κίνηση προτού ξεκινήσει να μετράει ο κυρίως χρόνος του ματς. Ο χρόνος καθυστέρησης δεν αθροίζεται. Σε κανονικά μονά ματς ο χρόνος ματς είναι δύο (2) λεπτά και ο χρόνος καθυστέρησης είναι δώδεκα (12) δευτερόλεπτα ή αλλιώς όπως ορίζεται από τον Διευθυντή Αγώνων. Για διπλά ματς (ματς ζευγαριών, διπλό ατομικό) και οποιαδήποτε άλλα μη κανονικά ματς ο Διευθυντής Αγώνων καθορίζει τον χρόνο ματς και τον χρόνο καθυστέρησης. Για την αποφυγή κάθε παρεξήγησης, ο Διευθυντής Αγώνων μπορεί να σχεδιάσει εναλλακτική δομή διαλειμμάτων και/ή χρόνου για το Τουρνουά ή για οποιοδήποτε συγκεκριμένο ματς.
- (vi) ΡΥΘΜΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ – Σε ματς με ρολόι, σε περιπτώσεις όπως των περιπτώσεων που αναφέρονται στις παραγράφους (i) (a) έως (d), σε κάθε παίκτη κατανέμεται συγκεκριμένος χρόνος ανάλογα με το μήκος του ματς. Ο χρόνος αυτός υπολογίζεται ως $((\text{ΠΑ} + \text{ΠΒ}) / 2) * \text{χρόνος ματς}$, όπου ΠΑ και ΠΒ είναι οι πόντοι που χρειάζονται οι παίκτες Α και Β αντίστοιχα για να κερδίσουν το ματς.

3.6 Προτιμήσεις

Αν είναι απαραίτητο, προτιμήσεις σχετικά με τις θέσεις, τη φορά του παιχνιδιού, την επιλογή του σετ τάβλι, των πουλιών, των ζαριών, του κουτιού ζαριών ή του ρολογιού αποφασίζονται πριν την έναρξη του ματς με ρίξιμο ζαριού, ή όπως αλλιώς συμφωνούν οι ενδιαφερόμενοι.

3.7 Αλλαγή εξοπλισμού

- (i) ΓΕΝΙΚΑ – Ο Διευθυντής Αγώνων μπορεί να αλλάξει τον εξοπλισμό που χρησιμοποιείται οποιαδήποτε στιγμή. Οι παίκτες δικαιούνται να αλλάξουν τον εξοπλισμό που χρησιμοποιείται σε ένα ματς σε εξέλιξη μόνο αν ο εξοπλισμός είναι ελαττωματικός, ή αν συμφωνούν σ' αυτή την αλλαγή, ή υπό τις προβλέψεις των άρθρων 3.1, 3.2 και 3.3 παράγραφος (i).
- (ii) ΕΙΔΙΚΑ ΓΙΑ ΡΟΛΟΓΙΑ – Ρολόι εμφανώς ελαττωματικό πρέπει να αλλάζεται αμέσως. Ο Διευθυντής Αγώνων πρέπει να ρυθμίσει τον χρόνο στο ρολόι αντικατάστασης σύμφωνα με τη βέλτιστη εκτίμησή του.

3.8 Επιλογές Διευθυντή Αγώνων

Είναι στη διακριτική ευχέρεια του Διευθυντή Αγώνων να ζητήσει οποιοδήποτε ματς να παιχτεί σε ένα συγκεκριμένο τάβλι, να μεταδοθεί ζωντανό, να καταγραφεί γραπτώς ή σε βίντεο, ή οποιονδήποτε συνδυασμό αυτών. Επί μιας τέτοιας απόφασης δεν χωρεί ένσταση. Για την άρση κάθε παρεξήγησης, μια τέτοια καταγραφή είναι στη διακριτική ευχέρεια του Διευθυντή Αγώνων ή της Ομοσπονδίας να τη δημοσιεύσουν με οποιοδήποτε τρόπο αποφασίσουν εκείνοι.

4. ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

4.1 Ζάρια και ζαριές

- (i) ΖΑΡΙΑ – Τα ζάρια είναι ένα μέσον παραγωγής τυχαίων αριθμών από το 1 μέχρι το 6. Κάθε άλλη χρήση τους είναι παραβίαση των κανονισμών και του πνεύματος του backgammon.
- (ii) ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΤΩΝ ΖΑΡΙΩΝ – Τα ζάρια δεν πρέπει να αγγίζονται ενώ είναι ακόμα ζωντανά. Τα ζάρια θεωρούνται ζωντανά όταν το παίξιμο της τρέχουσας ζαριάς δεν έχει ολοκληρωθεί. Ωστόσο, αν είναι απαραίτητο, ένας παίκτης μπορεί να σύρει τα ζάρια του πάνω στην επιφάνεια του τάβλι με σκοπό να κάνει χώρο για κουνήσει τα πούλια.
- (iii) ΑΛΛΑΓΗ ΖΑΡΙΩΝ – Ένας παίκτης μπορεί να απαιτήσει και τα τέσσερα ζάρια να ανακατευτούν πριν από οποιαδήποτε παρτίδα του ματς. Σ' αυτή την περίπτωση, ο παίκτης που το ζητάει πρέπει να ανακατέψει και τα τέσσερα ζάρια σε ένα κουπάκι και να τα ρίξει. Οι παίκτες έπειτα διαλέγουν με τη σειρά από ένα ζάρι, με πρώτο εκείνον που δεν ζήτησε την αλλαγή των ζαριών.
- (iv) ΕΓΚΥΡΕΣ ΖΑΡΙΕΣ – Γενικά, όλες οι ζαριές πρέπει να ρίχνονται στη δεξιά μεριά του μπαρ.
 - (a) Σε ματς χωρίς κουτί ζαριών (baffle box) μια έγκυρη ζαριά συνίσταται στο δυνατό αλλά όχι υπερβολικό χτύπημα των ζαριών σε ένα κουπάκι και στο ρίξιμό τους έξω απ' αυτό και πάνω στην επιφάνεια του τάβλι. Όταν ρίχνονται τα ζάρια δεν πρέπει να ακουμπήσουν το χέρι του παίκτη και το κουπάκι δεν πρέπει να ακουμπήσει το τάβλι. Τα ζάρια πρέπει να κινηθούν ελεύθερα και να ηρεμήσουν επίπεδα πάνω στην επιφάνεια του τάβλι στη δεξιά μεριά του μπαρ για τον παίκτη που ρίχνει. Αν δεν συμβεί αυτό, η ζαριά θεωρείται άκυρη και πρέπει να ξαναριχτεί. Αν ο αντίπαλος έχει δώσει την άδεια, ο παίκτης μπορεί να ρίξει τα ζάρια του στην αριστερή πλευρά. Τέτοια άδεια εκπνέει όταν ο αντίπαλος την ανακαλέσει, όταν ο παίκτης ξαναρίξει και πάλι στη δεξιά πλευρά του ή όταν η συγκεκριμένη παρτίδα λήξει. Για την άρση κάθε αμφιβολίας, ζάρια που δεν κάθονται επίπεδα αποκλειστικά και μόνο λόγω διακυμάνσεων στην επιφάνεια του τάβλι συνιστούν έγκυρη ζαριά.

(b) Σε ματς με κουτί ζαριών (baffle box) μια έγκυρη ζαριά συνίσταται στο ρίξιμο των ζαριών μέσα στο κουτί ζαριών με το χέρι ή μέσα από κουπάκι. Τα ζάρια πρέπει να ηρεμήσουν επίπεδα πάνω στην επιφάνεια του τάβλι στη μεριά του μπαρ που βρίσκεται δίπλα στο κουτί ζαριών. Αν δεν συμβεί αυτό, η ζαριά θεωρείται άκυρη και πρέπει να ξαναριχτεί. Για την άρση κάθε αμφιβολίας, ζάρια που δεν κάθονται επίπεδα αποκλειστικά και μόνο λόγω διακυμάνσεων στην επιφάνεια του τάβλι συνιστούν έγκυρη ζαριά.

(v) ΠΡΟΩΡΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ

(a) Αν ένας παίκτης ρίξει τα ζάρια του πριν ο αντίπαλός του ολοκληρώσει την κίνησή του, η ζαριά μετράει.

(b) Σε ματς με ρολόι, αν ο αντίπαλος μαζέψει τα ζάρια πριν ο παίκτης ολοκληρώσει την κίνησή του, τότε ο παίκτης μπορεί να σταματήσει το ρολόι και να ολοκληρώσει την κίνησή του πριν ξαναθέσει σε λειτουργία το ρολόι του αντιπάλου του, ο δε αντίπαλός του χάνει το δικαίωμα του χρόνου καθυστέρησης για την επόμενη σειρά του. Σε τέτοια περίπτωση, ο παίκτης πρέπει να καλέσει τον Διευθυντή Αγώνων για να διεκδικήσει την ποινή, εκτός αν και οι δυο παίκτες συμφωνούν σ' αυτήν. Στην επόμενη σειρά του, ο αντίπαλος πρέπει να περιμένει να εκπνεύσει ο χρόνος καθυστέρησης πριν ξεκινήσει το παίξιμό του.

(vi) ΤΕΛΟΣ ΖΑΡΙΑΣ

(a) Σε ματς χωρίς ρολόι, ένας παίκτης ολοκληρώνει το παίξιμό του σηκώνοντας το ένα ή και τα δύο ζάρια του.

(b) Σε ματς με ρολόι, ένας παίκτης ολοκληρώνει το παίξιμό του ενεργοποιώντας το ρολόι του αντιπάλου του. Αν ο αντίπαλος δεν μπορεί να παίξει έγκυρη κίνηση ή να προτείνει έγκυρο βίδο, ο παίκτης πρέπει και πάλι να ολοκληρώσει το παίξιμό του ενεργοποιώντας το ρολόι του αντιπάλου του και να περιμένει τον αντίπαλό του να ενεργοποιήσει το δικό του ρολόι.

4.2 Πούλια και κινήσεις

(i) ΚΙΝΗΣΕΙΣ – Οι παίκτες πρέπει να παίζουν καθαρά και να χρησιμοποιούν μόνο ένα χέρι για να κινούν τα πούλια. Χτυπημένα πούλια πρέπει να επιστρέφουν στο παιχνίδι πριν κινηθούν άλλα πούλια. Επανειλημμένες παραβάσεις του κανονισμού αυτού από έναν παίκτη μπορεί να έχουν ως αποτέλεσμα πρώτα παρατήρηση και στη συνέχεια πόντους ποινής.

(ii) ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΤΩΝ ΠΟΥΛΙΩΝ – Ο παίκτης δεν πρέπει να αγγίζει τα δικά του πούλια ή τα πούλια του αντιπάλου κατά τη διάρκεια της σειράς του αντιπάλου. Χτυπημένα πούλια πρέπει να παραμένουν στο μπαρ μέχρι να επιστρέψουν νόμιμα στο παιχνίδι. Μαζεμένα πούλια πρέπει να παραμένουν μακριά από την αγωνιστική επιφάνεια μέχρι το τέλος της παρτίδας. Επανειλημμένες παραβάσεις του κανονισμού αυτού από έναν παίκτη μπορεί να έχουν ως αποτέλεσμα πρώτα παρατήρηση και στη συνέχεια πόντους ποινής.

(iii) **ΑΝΤΙΚΑΝΟΝΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ**

- (a) Αν ένας παίκτης παρατηρήσει μια αντικανονική κίνηση πριν ο αντίπαλός του ρίξει μια έγκυρη ζαριά ή προσφέρει έναν έγκυρο βίδο, τότε η αντικανονική κίνηση πρέπει να διορθωθεί. Μόνο οι παίκτες, ο Διευθυντής Αγώνων και τυχόν επίσημοι παρατηρητές ματς μπορούν να υποδεικνύουν αντικανονικές κινήσεις, εκτός αν οι παίκτες έχουν σαφώς δηλώσει την πρόθεσή τους για το αντίθετο στους θεατές, συμπεριλαμβανομένου και τυχόν σχολιαστή του ματς. Αντικανονικές κινήσεις παραμένουν εφόσον ο αντίπαλος ρίξει μια έγκυρη ζαριά ή προσφέρει έναν έγκυρο βίδο.
- (b) **ΑΝΑΙΡΕΣΗ ΑΝΤΙΚΑΝΟΝΙΚΗΣ ΚΙΝΗΣΗΣ ΣΕ ΜΑΤΣ ΧΩΡΙΣ ΡΟΛΟΪ** – Η απαίτηση για αναίρεση γίνεται υποδεικνύοντας την αντικανονική κίνηση στον αντίπαλο. Εφόσον εκείνος το παραδεχτεί, τα ζάρια πρέπει να επανατοποθετηθούν στο τάβλι, δείχνοντας την επίμαχη ζαριά και η κίνηση πρέπει να ξαναπαιχτεί σωστά.
- (c) **ΑΝΑΙΡΕΣΗ ΑΝΤΙΚΑΝΟΝΙΚΗΣ ΚΙΝΗΣΗΣ ΣΕ ΜΑΤΣ ΜΕ ΡΟΛΟΪ** – Η απαίτηση για αναίρεση γίνεται σταματώντας το ρολόι και υποδεικνύοντας την αντικανονική κίνηση στον αντίπαλο. Εφόσον εκείνος το παραδεχτεί, ο χρόνος του πρέπει να ξαναξεκινήσει. Όταν ο χρόνος καθυστέρησης εκπνεύσει, τότε ο αντίπαλος μπορεί να παίξει μια νόμιμη κίνηση.
- (d) Επανειλημμένες αντικανονικές κινήσεις μπορούν να έχουν ως αποτέλεσμα πρώτα προειδοποίηση και μετά πόντους ποινής.
- (iv) **ΛΑΘΗ ΣΤΗΝ ΑΡΧΙΚΗ ΘΕΣΗ** – Αν ο παίκτης που έπαιξε πρώτος ξεκινήσει τη δεύτερη κίνησή του είτε ρίχνοντας μια έγκυρη ζαριά είτε προσφέροντας έναν έγκυρο βίδο, τότε η αρχική θέση παραμένει παρά το όποιο λάθος παρατηρηθεί. Λάθος που παρατηρείται πριν ο παίκτης που έπαιξε πρώτος ξεκινήσει τη δεύτερη κίνησή του είτε ρίχνοντας μια έγκυρη ζαριά είτε προσφέροντας έναν έγκυρο βίδο, πρέπει να διορθώνεται σύμφωνα με τη σωστή αρχική θέση. Για την άρση κάθε αμφιβολίας, παίκτης με λιγότερα από 15 πούλια μπορεί ακόμα κι έτσι να χάσει διπλή η τριπλή παρτίδα.
- (v) **ΚΙΝΗΣΗ ΠΟΥΛΙΩΝ** – Οι παίκτες δεν πρέπει να κινούν ανεξέλεγκτα τα πούλια τους προς πίσω με σκοπό να δοκιμάζουν καινούριες θέσεις. Επανειλημμένες παραβάσεις του κανονισμού αυτού από έναν παίκτη μπορεί να έχουν ως αποτέλεσμα πρώτα παρατήρηση και στη συνέχεια πόντους ποινής.

4.3 Ρολόγια

- (i) **ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΡΟΛΟΓΙΟΥ** – Οι παίκτες πρέπει να ενεργοποιούν το ρολόι με το ίδιο χέρι που κινούν τα πούλια. Επανειλημμένες παραβάσεις του κανονισμού αυτού από έναν παίκτη μπορεί να έχουν ως αποτέλεσμα πρώτα παρατήρηση και στη συνέχεια πόντους ποινής.

- (ii) ΣΤΑΜΑΤΗΜΑ ΡΟΛΟΓΙΟΥ – Το σταμάτημα του ρολογιού επιτρέπεται μόνο στις εξής επτά περιπτώσεις:
- (a) Όταν μία παρτίδα έχει ολοκληρωθεί.
 - (b) Στη διάρκεια των διαλειμμάτων, εφόσον το Τουρνουά δεν ενσωματώνει τα διαλείμματα στον χρόνο ματς. Αν οποιοσδήποτε ή και οι δύο παίκτες απομακρυνθούν από το τραπέζι, και οι δύο παίκτες πρέπει να σημειώσουν τους χρόνους στο ρολόι στο χαρτί που κρατούν το σκορ. Αν οι παίκτες δεν έχουν σημειώσει τους χρόνους τους και το ρολόι είναι ενεργοποιημένο στη διάρκεια του διαλείμματος, ο Διευθυντής Αγώνων πρέπει να κληθεί άμεσα. Στην περίπτωση αυτή, ο Διευθυντής Αγώνων ρυθμίζει το ρολόι σύμφωνα με τη βέλτιστη εκτίμησή του.
 - (c) Όταν καλείται ο Διευθυντής Αγώνων ή όταν ο Διευθυντής Αγώνων το ζητάει.
 - (d) Όταν ένας παίκτης μαζέψει τα ζάρια πριν ο αντίπαλός του ολοκληρώσει την κίνηση, σύμφωνα με το άρθρο 4.1 παράγραφος (v) (b).
 - (e) Όταν ένας παίκτης μαζέψει τα ζάρια και ενεργοποιήσει το ρολόι του αντιπάλου.
 - (f) Όταν ένας παίκτης ζητήσει να ξαναπαιχτεί μια αντικανονική ή μια θεωρούμενη αντικανονική κίνηση, σύμφωνα με το άρθρο 4.2 παράγραφος (iii) (c).
 - (g) Όταν ένας παίκτης πιστεύει ότι το αποτέλεσμα της παρτίδας έχει οριστικοποιηθεί. Αν ο αντίπαλός του συμφωνεί, οι παίκτες σημειώνουν το αποτέλεσμα και η επόμενη παρτίδα μπορεί να ξεκινήσει. Αν ο αντίπαλος διαφωνεί, το ρολόι επανενεργοποιείται και η παρτίδα συνεχίζεται.
- (iii) ΕΚΠΙΝΟΗ ΧΡΟΝΟΥ – Ο χρόνος ματς θεωρείται ότι έχει εκπνεύσει όταν ένας από τους παίκτες ή ο Διευθυντής Αγώνων παρατηρήσει ότι έχει εκπνεύσει και δηλώσει το γεγονός. Αν ο χρόνος κάποιου παίκτη έχει εκπνεύσει, πρέπει να ειδοποιηθεί ο Διευθυντής Αγώνων. Ο παίκτης του οποίου έχει εκπνεύσει ο χρόνος χάνει το ματς. Αν ο χρόνος έχει εκπνεύσει και για τους δύο παίκτες και δεν είναι δυνατόν να αποφασιστεί ποια από τις δύο εξέπνευσε πρώτα, το υπόλοιπο του ματς πρέπει να παιχτεί χωρίς ρολόι, εκτός αν κάποιος παίκτης έχει σίγουρα (μαθηματικά) κερδισμένη θέση, οπότε ανακηρύσσεται νικητής του ματς.
- (iv) ΛΑΝΘΑΣΜΕΝΗ ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗ ΡΟΛΟΓΙΟΥ – Όταν ένας παίκτης παρατηρήσει (ή κατά τη γνώμη του Διευθυντή Αγώνων είναι προφανές ότι έχει ή ότι θα έπρεπε να έχει παρατηρήσει) πως το ρολόι του αντιπάλου του είναι ενεργοποιημένο χωρίς ο αντίπαλός του να το γνωρίζει, τότε ο παίκτης έχει υποχρεούται να ενημερώσει τον αντίπαλό του σχετικά. Αν δεν το κάνει, το αποτέλεσμα μπορεί να είναι αποκατάσταση του χαμένου χρόνου, παρατήρηση στον παίκτη, πόντοι ποινής σε βάρος του παίκτη,

κατακύρωση της παρτίδας σε βάρος του παίκτη, κατακύρωση του ματς σε βάρος του παίκτη ή αποκλεισμός του παίκτη από το Τουρνουά. Σε εξαιρετικές περιπτώσεις μπορεί να απαγορευτεί προσωρινά ή μόνιμα στον παίκτη η συμμετοχή σε επόμενα Τουρνουά.

- (v) ΑΚΥΡΕΣ ΖΑΡΙΕΣ – Παρά τα όσα αντίθετα αναφερόμενα στον παρόντα Κανονισμό, όταν προκύπτει μια άκυρη ζαριά, και με σκοπό να μην αντιμετωπιστεί δυσμενώς ο παίκτης που ρίχνει, οποιοσδήποτε παίκτης μπορεί να σταματήσει το ρολόι ή/και να επανεκκινήσει τον χρόνο καθυστέρησης καταπώς κρίνει κατάλληλο. Όταν υπάρχει διαφωνία σχετικά με την εγκυρότητα μιας ζαριάς, οποιοσδήποτε παίκτης μπορεί να σταματά το ρολόι μέχρι να λυθεί η διαφωνία.

4.4 Κύβος διπλασιασμού (βίδος)

- (i) ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΤΟΥ ΚΥΒΟΥ ΔΙΠΛΑΣΙΑΣΜΟΥ (ΒΙΔΟΥ) – Είναι ευθύνη και των δύο παικτών να διασφαλίσουν ότι κατά την έναρξη της παρτίδας ο κύβος διπλασιασμού (βίδος) είναι τοποθετημένος στο κέντρο μεταξύ των δύο παικτών και με την πλευρά «1» ή «64» προς τα πάνω. Αν ο βίδος δεν έχει τοποθετηθεί στο κέντρο, πρέπει να τοποθετηθεί εκεί μόλις οι παίκτες διαπιστώσουν το λάθος. Εξαιρέση σε αυτό αποτελεί η παρτίδα Crawford, κατά την οποία ο βίδος πρέπει να απομακρύνεται εντελώς από το τάβλι.
- (ii) ΧΡΗΣΗ ΒΙΔΟΥ – Οι παίκτες μπορούν να χρησιμοποιήσουν τον βίδο μόνο όταν είναι η σειρά τους να παίξουν. Ωστόσο, πρέπει να χρησιμοποιηθεί πριν από οποιαδήποτε προσπάθεια να ρίξουν τα ζάρια, και συνεπώς δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί μετά από μια άκυρη ζαριά. Ο παίκτης πρέπει να διπλασιάσει γυρνώντας τον βίδο και τοποθετώντας τον στην αγωνιστική επιφάνεια, έτσι ώστε ο βίδος να δείχνει το αμέσως μεγαλύτερο επίπεδο από το προηγούμενο (η φυσική πράξη) και λέγοντας τη λέξη «διπλασιάζω» ή άλλες ισοδύναμες (η λεκτική πράξη). Σε ματς με ρολόι, ο παίκτης πρέπει επίσης να ενεργοποιήσει το ρολόι του αντιπάλου του. Για την άρση κάθε αμφιβολίας, και παρά το οτιδήποτε σε αντίθεση παραπάνω, είτε (i) η λεκτική ή η φυσική πράξη από μόνες τους, είτε (ii) η επίδειξη πρόθεσης ενός παίκτη να διπλασιάσει, συμπεριλαμβανομένου του να απλώσει το χέρι του προς τον βίδο, να δείξει, να αγγίξει ή να σηκώσει τον βίδο, θεωρούνται έγκυρες χρήσεις του βίδου.
- (iii) ΑΠΟΔΟΧΗ / ΑΠΟΡΡΙΨΗ ΒΙΔΟΥ – Οι παίκτες γενικά αποδέχονται τον διπλασιασμό τοποθετώντας τον βίδο στη δική τους πλευρά του τάβλι (η φυσική πράξη) και λέγοντας τη λέξη «δέχομαι» ή άλλες ισοδύναμες (η λεκτική πράξη). Ο βίδος πρέπει τότε να τοποθετηθεί μέσα στα πλαίσια του τάβλι, ορατός και από τους δύο παίκτες, στην πλευρά του παίκτη που τον δέχτηκε. Οι παίκτες γενικά απορρίπτουν τον διπλασιασμό τοποθετώντας τον βίδο στο κέντρο με την πλευρά «1» ή «64» προς τα πάνω (η φυσική πράξη) και λέγοντας τη λέξη «πάσο» ή άλλες ισοδύναμες (η λεκτική πράξη). Σε ματς με ρολόι, όταν ένας παίκτης αποδέχεται τον βίδο, πρέπει επίσης να ενεργοποιήσει το ρολόι του αντιπάλου του, ενώ όταν τον απορρίπτει πρέπει επίσης να σταματήσει το ρολόι. Ωστόσο, και παρά το οτιδήποτε σε αντίθεση παραπάνω, είτε η λεκτική είτε η φυσική πράξη από μόνες τους θεωρούνται έγκυρη αποδοχή ή απόρριψη του βίδου ανάλογα.

- (iv) **ΚΑΝΟΝΑΣ CRAWFORD** – Ο κανόνας Crawford ισχύει για όλα τα ματς. Στην πρώτη παρτίδα κατά την οποία ένας παίκτης βρίσκεται ακριβώς έναν πόντο μακριά από το να κερδίσει το ματς (η παρτίδα Crawford) κανείς από τους παίκτες δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει τον βίδο. Παίκτης που υπολείπεται στο σκορ και διπλασιάζει στην παρτίδα Crawford μπορεί να τιμωρηθεί με αφαίρεση πόντων, αφαίρεση χρόνου ματς ή κατακύρωση του ματς υπέρ του προηγούμενου στο σκορ αντιπάλου του. Παίκτης που υπολείπεται στο σκορ και δέχεται στην παρτίδα Crawford βίδο από τον αντίπαλό του που προηγείται χωρίς ο υπολειπόμενος στο σκορ παίκτης να το υποδείξει άμεσα ώστε να ακυρωθεί ο διπλασιασμός, μπορεί (ο υπολειπόμενος στο σκορ παίκτης) να τιμωρηθεί με αφαίρεση πόντων, αφαίρεση χρόνου ματς ή κατακύρωση του ματς υπέρ του προηγούμενου στο σκορ αντιπάλου του. Σε εξαιρετικές περιπτώσεις ο υπολειπόμενος στο σκορ παίκτης μπορεί να τιμωρηθεί με αποκλεισμό από το υπόλοιπο Τουρνουά. Παίκτης που προηγείται στο σκορ μπορεί επίσης να τιμωρηθεί για παραβίαση του κανόνα Crawford κατά την κρίση του Διευθυντή Αγώνων. Ο Διευθυντής Αγώνων υποχρεούται να παρέμβει αν ενημερωθεί ότι έγινε διπλασιασμός σε παρτίδα Crawford, έτσι ώστε να ακυρωθεί ο διπλασιασμός. Αν ένας παίκτης διπλασιάσει στην παρτίδα Crawford, ο διπλασιασμός ακυρώνεται στις εξής περιπτώσεις:
- (a) Αν η παρτίδα είναι σε εξέλιξη. Όταν ακυρώνεται ένας διπλασιασμός σε παρτίδα σε εξέλιξη, η παρτίδα συνεχίζεται χωρίς τη χρήση του βίδου.
 - (b) Αν η παρτίδα έχει τελειώσει αλλά η επόμενη δεν έχει ακόμα ξεκινήσει. Όταν ένας διπλασιασμός ακυρώνεται ανάμεσα σε δυο παρτίδες, η καταγραφή του σκορ διορθώνεται ώστε τα σύνολα να ισούται με τον αριθμό των πόντων που θα ήταν σωστός χωρίς τη χρήση του βίδου.
 - (c) Αν η παρτίδα στην οποία έγινε ο διπλασιασμός ήταν η τελευταία παρτίδα του ματς. Όταν ένας διπλασιασμός ακυρώνεται μετά το τέλος του ματς, η καταγραφή του σκορ διορθώνεται, αν χρειάζεται, ώστε τα σύνολα να ισούται με τον αριθμό των πόντων που θα ήταν σωστός χωρίς τη χρήση του βίδου και το ματς, αν χρειάζεται, συνεχίζεται.
- (v) **ΠΡΟΩΡΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ** – Αν ένας παίκτης διπλασιάσει πριν την ολοκλήρωση της κίνησης του αντιπάλου του, ο διπλασιασμός ισχύει αν είναι κατά τα άλλα έγκυρος. Ο αντίπαλος τότε μπορεί να ολοκληρώσει το παίξιμό του γνωρίζοντας ότι ο παίκτης θα διπλασιάσει.
- (vi) **ΔΙΠΛΑΣΙΑΣΜΟΣ ΣΕ ΛΑΝΘΑΣΜΕΝΟ ΕΠΙΠΕΔΟ** – Αν ένας παίκτης έγκυρα διπλασιάσει ή δεχτεί ή απορρίψει βίδο αλλά σε λανθασμένο επίπεδο, η ενέργειά του είναι έγκυρη αλλά το επίπεδο του βίδου πρέπει να διορθωθεί, έτσι ώστε να είναι συνεπές με το επίπεδο ενός σωστού βίδου.
- (vii) **ΔΙΠΛΑΣΙΑΣΜΟΣ ΜΕ ΝΕΚΡΟ ΒΙΔΟ** – Αν ένας παίκτης κατέχει τον βίδο, ο οποίος έχει τέτοια τιμή που θα ήταν αρκετή για τον παίκτη για να κερδίσει το ματς, ο βίδος θεωρείται «νεκρός», δηλαδή δεν είναι πλέον διαθέσιμος για περαιτέρω χρήση από αυτόν τον παίκτη. Αν κάτω από αυτές τις συνθήκες ο παίκτης κατά λάθος διπλασιάσει, αυτή η ενέργεια

θεωρείται άκυρη και ο διπλασιασμός πρέπει να ακυρωθεί στις ίδιες τρεις περιπτώσεις που έχουν εφαρμογή στην ακύρωση ενός λανθασμένου διπλασιασμού κατά την παρτίδα Crawford (παράγραφοι (iv) (a) έως (c)) εκτός από το ότι η τιμή του προηγούμενου (νεκρού) βίδου θα καθορίσει τον αριθμό των πόντων που θα παιχτούν στην παρτίδα.

- (viii) ΑΥΤΟΜΑΤΟΙ ΔΙΠΛΑΣΙΑΣΜΟΙ, BEAVERS ΚΑΙ ΚΑΝΟΝΑΣ JACOBY – Για την άρση κάθε αμφιβολίας, οι αυτόματοι διπλασιασμοί, τα beavers και ο κανόνας Jacoby είναι αυστηρά αρχές money game και συνεπώς δεν επιτρέπονται σε Τουρνουά backgammon.
- (ix) ΔΙΑΦΩΝΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΙΜΗ ΚΑΙ ΤΗ ΘΕΣΗ ΤΟΥ ΒΙΔΟΥ – Οι παίκτες πρέπει να φροντίζουν να διασφαλίζουν σε διαρκή βάση ότι η θέση και η τιμή του βίδου είναι σωστές. Σε περίπτωση διαφωνίας γενικά θεωρείται ότι η εκάστοτε θέση και η τιμή του βίδου είναι οι σωστές και είναι υποχρέωση του παίκτη που τις αμφισβητεί να αποδείξει τους ισχυρισμούς του.

4.5 Ολοκλήρωση παιχνιδιού

Όλες οι παρτίδες και τα ματς πρέπει να παίζονται μέχρι την ολοκλήρωσή τους, εκτός αν τελειώσουν με πάσο σε διπλασιασμό ή, αν το ματς παίζεται με ρολόι, από εκπνοή του χρόνου κάποιου παίκτη. Ωστόσο, αν δεν υπάρχει επαφή μεταξύ των πουλιών ή αν είναι αδύνατο να προκύψει οποιοδήποτε άλλο αποτέλεσμα, ένας παίκτης μπορεί να αποδεχτεί κατάλληλα την ήττα μονής, διπλής ή τριπλής παρτίδας. Οι παίκτες δεν επιτρέπεται να συμφωνήσουν το αποτέλεσμα μιας παρτίδας ή ενός ματς με οποιονδήποτε άλλο τρόπο. Όλα τα ματς πρέπει να παίζονται στο σωστό προκαθορισμένο μήκος. Παραβίαση του κανονισμού αυτού μπορεί να έχει ως αποτέλεσμα τον αποκλεισμό ενός ή και των δύο παικτών. Σε εξαιρετικές περιπτώσεις οι παίκτες μπορεί να τιμωρηθούν με προσωρινό ή μόνιμο αποκλεισμό από μελλοντικά Τουρνουά της Ομοσπονδίας.

4.6 Αναφορά αποτελεσμάτων

Ο νικητής πρέπει να αναφέρει το αποτέλεσμα του ματς στον Διευθυντή Αγώνων το συντομότερο δυνατόν μετά το τέλος του ματς. Ο Διευθυντής Αγώνων πρέπει να επιβεβαιώσει το αποτέλεσμα και να το καταγράψει στον πίνακα του Τουρνουά. Αν ένα αποτέλεσμα καταγραφεί λανθασμένα, μπορεί να διορθωθεί αν η διόρθωση γίνει μέσα σε λογικό χρονικό διάστημα ακόμα και αν οποιοσδήποτε από τους παίκτες έχει ξεκινήσει επόμενο ματς στο Τουρνουά. Σε περίπτωση που το Τουρνουά διεξάγεται με ελβετικό σύστημα (FT), τότε είναι στη διακριτική ευχέρεια του Διευθυντή Αγώνων να ακυρώσει την κλήρωση του επόμενου γύρου και να σταματήσει ματς που πιθανόν έχουν ξεκινήσει στα πλαίσιά του, ώστε να διορθώσει το λανθασμένο αποτέλεσμα.

4.7 Καταγραφή σκορ

Και οι δύο παίκτες ενθαρρύνονται να καταγράφουν το σκορ του ματς σε διαρκή βάση και να το ανακοινώνουν ο ένας στον άλλο πριν από κάθε παρτίδα. Πριν την έναρξη της παρτίδας Crawford οι παίκτες πρέπει να ανακοινώσουν ο ένας στον άλλο το γεγονός ότι παίζεται η παρτίδα Crawford. Αν οι παίκτες συμφωνήσουν, επιτρέπεται να χρησιμοποιήσουν πίνακα καταγραφής σκορ που να δείχνει το μήκος του ματς, το σκορ και την κατάσταση Crawford. Πίνακας καταγραφής σκορ πρέπει να χρησιμοποιηθεί αν ο Διευθυντής Αγώνων το απαιτήσει. Οι παίκτες πρέπει να

φροντίζουν να καταγράφουν το σκορ σε ξεχωριστά χαρτιά ακόμα και αν χρησιμοποιείται πίνακας καταγραφής σκορ. Σε περίπτωση διαφωνίας, το χαρτί καταγραφής του παίκτη που υπολειπόταν στο σκορ πριν τη διαφωνία θεωρείται σωστό, εφόσον είναι καθαρό και σαφές. Αν μόνο ένας παίκτης καταγράφει το σκορ, σε περίπτωση διαφωνίας η καταγραφή αυτή θεωρείται σωστή.

4.8 Λανθασμένο μήκος ματς

Όταν ένα ματς έχει παιχτεί και ολοκληρωθεί σε λανθασμένο μήκος, το αποτέλεσμα εξακολουθεί να ισχύει.

Διαφορετικά, όταν ένα ματς είναι σε εξέλιξη σε λανθασμένο μήκος, η τρέχουσα παρτίδα δεν επηρεάζεται, αλλά το μήκος του ματς πρέπει να διορθωθεί πριν την επόμενη παρτίδα, αν αυτό είναι δυνατόν. Αν το ματς ολοκληρωθεί στο λανθασμένο μήκος ως αποτέλεσμα της τρέχουσας παρτίδας, τότε η διόρθωση δεν θεωρείται δυνατή και το αποτέλεσμα ισχύει.

Προτεινόμενη διόρθωση σε μήκος ματς επίσης δεν θεωρείται δυνατή όταν το σωστό μήκος είναι μικρότερο από το λανθασμένο και η προτεινόμενη διόρθωση θα είχε ως αποτέλεσμα την ολοκλήρωση του ματς. Σ' αυτή την περίπτωση το ματς πρέπει να συνεχιστεί στο λανθασμένο μήκος και το αποτέλεσμά του θα ισχύει.

5. ΔΙΑΦΩΝΙΕΣ

5.1 Κλήση Διευθυντή Αγώνων

Αν προκύψει μια διαφωνία μεταξύ των παικτών, πρέπει να αφήσουν ανέγγιχτα τα ζάρια, τα πούλια, τον βίδο, την καταγραφή του σκορ και οποιοδήποτε άλλο σχετικό αντικείμενο και να καλέσουν τον Διευθυντή Αγώνων να λύσει τη διαφωνία. Αν ένας από τους παίκτες είναι Διευθυντής Αγώνων, η διαφωνία πρέπει να λυθεί από έναν άλλο Διευθυντή Αγώνων του ίδιου Τουρνουά. Αν δεν υπάρχει άλλος Διευθυντής Αγώνων, η διαφωνία πρέπει να λυθεί από μία Επιτροπή.

5.2 Ενστάσεις

Κατά των αποφάσεων του Διευθυντή Αγώνων χωρεί ένσταση, η οποία όμως πρέπει να υποβληθεί το συντομότερο ευλόγως δυνατόν. Σε συνέχεια τέτοιας ένστασης, πρέπει να συσταθεί Επιτροπή και να αποφασίσει επί της ένστασης το συντομότερο ευλόγως δυνατόν. Η Επιτροπή μπορεί, με απλή πλειοψηφία, να επικυρώσει την αρχική απόφαση, να την ανατρέψει ή να πάρει μια διαφορετική απόφαση.

5.3 Διαθέσιμες πληροφορίες

Ο Διευθυντής Αγώνων και/ή η Επιτροπή έχουν τη διακριτική ευχέρεια να ζητούν κατά την αποκλειστική κρίση τους οποιοδήποτε διαθέσιμες πληροφορίες θεωρούν απαραίτητες από οποιοδήποτε άτομο. Παίκτης που εμπλέκεται άμεσα σε μια διαφωνία δικαιούται να επιχειρηματολογήσει σχετικά στον Διευθυντή Αγώνων και/ή στην Επιτροπή. Οι θεατές δεν μπορούν να καταθέσουν εκτός εάν τους ζητηθεί από τον Διευθυντή Αγώνων και/ή την Επιτροπή.

5.4 Δικαιώματα αναφοράς μετά από επίσημες αποφάσεις

Οποιοδήποτε άτομο μπορεί να αναφέρει στην Ομοσπονδία οποιαδήποτε απόφαση του Διευθυντή Αγώνων ή της Επιτροπής, με σκοπό να δημιουργηθεί ένας κανόνας αρχής

και να καθιερωθεί ένα προηγούμενο στο συγκεκριμένο θέμα. Η Ομοσπονδία μπορεί να επιβάλει κυρώσεις βάσει του παρόντος Κανονισμού.

5.5 Καθήκοντα αναφοράς του Διευθυντή Αγώνων και της Επιτροπής

- (i) Κάθε απόφαση επί μιας διαφωνίας πρέπει να αναφέρεται στην Ομοσπονδία το συντομότερο ευλόγως δυνατόν μετά την ολοκλήρωση του Τουρνουά. Η αναφορά πρέπει να περιλαμβάνει περιγραφή θέματος επί του οποίου υπήρξε διαφωνία και το σκεπτικό της απόφασης.
- (ii) Όλα τα αποτελέσματα των ματς πρέπει να αναφέρονται στην Ομοσπονδία και να εισάγονται σε οποιαδήποτε σχετική βάση δεδομένων ή σύστημα κατάταξης το συντομότερο ευλόγως δυνατόν μετά την ολοκλήρωση του Τουρνουά.