

# VERSENYSZABÁLYZAT

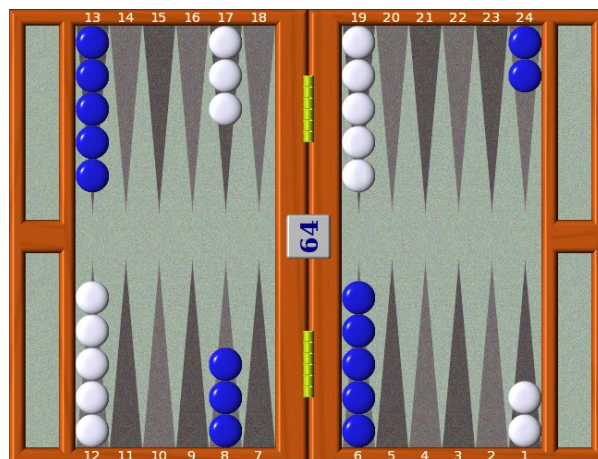
Az alábbi versenyszabályzat nem terjed és nem is terjedhet ki valamennyi felmerülő problémára. A versenyszervező és versenybírák a nem leírt vitás helyzetek esetén legjobb tudásuk szerint, a versenykörülményeket figyelembe véve és a sportszerűséget szem előtt tartva szabadon hozza meg döntését.

A versenyszervező három versenybíróat nevez ki, nevük a verseny kezdedete előtt nyilvánosságra kerül. A vitás kérdésekben a bírák szava mérvadó, de a versenyszervezőnél megfellebbezhető.

## 0. A játék szabályai

0.1 A játékot két személy játsza.

0.2 A játékot 15 sötét és 15 világos bábuval játszák egy olyan négy negyedből álló táblán, ahol minden negyed hat mezőt tartalmaz. A kezdő felállítás az alábbi ábrán látható.



0.3 Belépéskor és levételkor mindkét otthon mezőinek számozása 1-től 6-ig történik úgy, hogy a tábla széléhez legközelebb eső mező az 1-es.

0.4 A haladási irány az ellenfél otthonától indulva az ellenfél külső táblája, majd a játékos külső táblája, végül a játékos otthona.

0.5 A bábuk irányítása két dobókocka segítségével történik. A dobókockákat pohárban kell megrázni, mielőtt eldobásra/vetésre kerülnek.

0.6 A nyitó dobás során minden játékos egyetlen kockával dob. Minden alkalommal, amikor a két kocka értéke egyenlő, újra kell dobni. Aki a nagyobbat dobja, az végzi a nyitó lépést a nyitó dobás alapján. A játékban ezután minden további dobás két kockával történik.

0.7 A bábujátékra a következő szabályok vonatkoznak.

- a.) A bábu(k)nak pontosan annyi mezőt kell lépniük, amennyit a kockák jeleznek. Az egyik kocka által jelzett szám lelépése után a játékos folytathatja ugyanazzal a bábuval a másik kocka által jelzett szám lelépését. A játékos a két kocka értékét két különböző bábuval is lelépetheti.
- b.) Belépéskor a kockán lévő szám lépésértéke megfelel a mezőszámzásnak az ellenfél otthonában.
- c.) A játékos a 17-es pontban foglalt szabályok szerint levehet bábut, ha valamennyi bábuja a belső tábláján van, vagyis nincsen bábuja sem más negyedben, sem a sorompón.

0.8 Ha a két kocka számértéke egyezik, azt duplának nevezzük. Ilyenkor a számot négyszer lépjük le.

0.9 Mindkét kockával dobott számot le kell lépni, ha lehetséges. Bármelyik kocka játszható elsőként. Ha mindkét szám játszható, de a kettő együtt nem, akkor a nagyobb számot kell megjátszani.

0.10 Nem léphető le az a lépés, amelyiknek a végpontján az ellenfél 2 vagy több bábuja áll.

0.11 Ha a lépés végpontja egy olyan mező, ahol az ellenfélnek egyetlen bábuja áll, az a bábu leüthető. Leütéskor a játékos ellenfele bábuját a két játékfél között lévő sorompóra helyezi. A kiütött játékosnak a 0.7/b pont értelmében kell belépnie.

0.12 Amíg a játékosnak bábuja van a sorompón, addig nem léphet más bábuval.

0.13 Levételkor a dobott értéknek megfelelő mezőn álló bábu levehető. Ha a dobott érték nagyobb, mint az a mezőszám, ahol a játékos leghátsó bábuja áll, akkor a leghátsó bábuját ezzel az értékkel leveheti. Ha azonban a dobott értéknek megfelelő mezőszámon nem áll bábu, de magasabb mezőszámon igen, akkor ezzel a dobással nem vehető le alacsonyabb mezőszámon álló bábu. Másképpen: nem vehető le bábu a mezőszámzás értékénél magasabb dobással, ha van lehetőség lépni a táblán a dobott számmal. Ekkor a 0.9-es pont elvei a mérvadók.

0.14 A játékot az nyeri, aki előbb vette le a bábit a tábláról. Gammon-győzelem akkor következik be, ha a vesztes játékos még nem vett le bábut a tábláról. Két pontot ér. Backgammon-győzelem akkor következik be, ha a vesztes játékos még nem vett le bábut a tábláról és a játék vége után legalább egy bábuja az ellenfél otthonában, vagy a sorompón helyezkedik el. Ez három pontot ér.

0.15 Duplázás. A számláló az alábbiak szerint emelkedhet. A játék első önkéntes duplázását bármelyik fél kezdeményezheti. A későbbiekben a duplázás joga csak azt illeti meg, aki elfogadta a korábbi duplázást.

0.16 Duplázni mindig csak a dobással soron következő játékos tud, a kocka eldobása előtt. Érvénytelen és ezért megismétlendő kockadobás esetén a duplázásra való jog nem tér vissza.

0.17 A duplázást el lehet fogadni és vissza lehet utasítani. A duplázás visszautasítása a játék végét jelentni a visszautasító fél kárára. A győztes annyi pontot kap, amennyi a számláló utolsó elfogadott állása volt.

0.18 A gammon-győzelem duplázza, a backgammon-győzelem triplázza a számlálót.

## **1. Általánosságok**

1.1 Vitás esetekben a döntő szó a versenyszervezőé.

1.2 A verseny hivatalos nyelve a magyar és az angol. A versenyzők és a nézők között semmilyen más nyelven nem megengedett a beszéd.

1.3 Az első forduló erőnyerői sorsolással dőlnek el.

1.4 Minden játékos saját felelőssége, hogy meccskezdéskor időben a játéktáblánál megjelenjen.

1.5 A játékosok igazolatlan késése egy meccsről büntetőpontokat von maga után. Az első öt perc elteltével 1 pont, majd ötpercenként további 1-1 pontot kap az ellenfél javára. Ha a jelenlévő játékos pontszáma ilyen módon meghaladja a meccs megnyeréséhez szükséges pontszám felét, a hiányzó játékos elveszíti a meccset.

1.6 Valamennyi meccs során minden játékosnak jogában áll egyszeri alkalommal 10 perces szünetet kérni. A szünetek kikérése csak két parti között lehetséges. Amennyiben a 10 perces szünet határidejét valamely játékos nem tartja be, a 1.5 szabály értelmében késési büntetésre kerül sor. Ez alól kivétel a döntő, ahol a játékosok fejenként kétszer kérhetnek szünetet.

## **2. Nézők (kibicelés)**

2.1 A nézőknek teljes csendben kell követniük a meccset.

2.2 A nézőknek tilos felhívni a figyelmet valamely játékos szabálytalan lépésére, sem bármi más, a játékkal kapcsolatos hozzászólást tenniük. Minden nézői hozzászólás semmisnek tekintendő.

2.3 Ha egy néző meg akar szólítani egy játékost, ahhoz ellenfele engedélyét kell kérnie. Az ellenfél beleegyezése esetén mindkét játékos számára érthető nyelven kell beszélnie.

2.4 A versenyszervező indoklás nélkül elküldhet az asztaltól bármely nézőt valamely játékos, vagy a saját kezdeményezésére is.

2.5. Ha egy játékos és egy néző között kétséget kizáróan kommunikáció történik, az a játékos azonnali kizárásával jár. Ugyanez vonatkozik a nézőre is, amennyiben szintén versenyben van.

2.6 Hacsak nem kirívó és rendszeres a csalás, a néző csak a versenyszervező kérésére tanúskodhat.

### **3. Előkészületek**

- 3.1 A játék a szervező által biztosított felszerelés mellett hozott táblákon is folyhat.
- 3.2 A játék iránya, a korongok színe és az ülőhelyek kiválasztása véletlenszerűen meghatározandó a meccs elején. Az irány, a szín és az ülés egyszer meghatározandó és az egész meccs idejére érvényes.
- 3.3 A versenyszervező jogosult az illegális vagy hibás felszerelés kicserélésére.
- 3.4 Bármely segédeszköz használata tilos. A meccsállás rögzítésén kívül tilos bármit leírni, a meccsállás rögzítése azonban mindkét fél számára kötelező.

### **4. Pontozás**

- 4.1 Meccshossz: Minden meccs az előre megállapított pontszám eléréséig tart.
- 4.2 Ha a játékosok a hivatalostól eltérő hosszúságú játékban jutnak döntésre, a versenyszervező büntetést szabhat ki mindkét játékos számára a következő fordulóban. A vesztes játékos nem reklamálhat a meccshossz kijavítása miatt.
- 4.3 Ha a játékosok a játék során jönnek rá, hogy nem a megfelelő számú pontig játszanak, úgy a szkórlap kiigazításra kerül és a játék folytatódik a hivatalos meccshossz szerint.
- 4.4 A meccsek eredményét a versenyszervezővel a győztes és a vesztes fél is közölheti, bemutatva a szkórlapot az ellenfél aláírásával.
- 4.5 Amennyiben egy játékos tévedésből elismeri a vereségét, noha ellenfele nem érte el a meccs megnyeréséhez szükséges pontszámot, úgy a vereség semmilyen esetben nem módosítható, ha korábban a versenyszervező által elfogadásra került.
- 4.6 Ha két játékos olyan meccset játszik, mely a meccstáblán nincs feltüntetve, úgy a meccs semmisnek tekintendő.

### **5. Szabálytalanságok**

- 5.1 Az ellenfél beszédével vagy viselkedésével nem zavarhatja ellenfelét a koncentrációban.
- 5.2 Ha a dobáskombináció mindkét fele szabályosan leléphető, úgy kötelező is lelépni. Amennyiben a kombináció mindkét fele leléphető, de külön-külön csak az egyik, úgy a nagyobbik kocka értékét kell lelépni.
- 5.3 A játékosoknak jól látható módon kell mozgatni a korongokat, egyszerre csak egyik kezét használva. A sorompón lévő bábukkal kötelező kilépni mielőtt bármely más bábu mozgatására sor kerül. A korongok mozgatásának egyértelműnek és egyenletes sebességűnek kell lennie.

5.4 A kiütött bábút a sorompóra kell helyezni. Nem elégséges jelezni, hogy a bábu ki van ütve, ha a játékos nem helyezi a sorompóra az ütés érvénytelen. Amennyiben a játékos a lépés során köteles ütni, de nem helyezi a sorompóra a bábút, úgy a lépés nem szabályos.

5.5 Egy játékos nem mozgathatja a bábukat amíg ellenfelének köre tart. Az ilyen lépés szabálytalan és az ellenfélnek jogában áll eldöntenie, hogy a szabálytalan lépést elfogadja-e vagy elutasítja, miközben továbbra is jogában áll lelépnie szabályosan a dobott kombinációt.

5.6 A játékos kizárólag a következő esetekben érintheti meg az ellenfél bábuit:

a.) kiütött egy bábút és azt a sorompóra helyezi

b.) amennyiben egy mezőn ötnél több bábu áll, a hatodik, hetedik stb. bábukat a többi tetejére teheti, ha az a dobásban zavarja

5.7 Kipakolás: A kipakolt bábukat a játéktéren kívül kell vinni és az ellenfél számára jól látható helyre kell rakni.

5.8 Egy játékos köre befejezettek tekinthető, ha felemelte egyik dobókockáját. Az ellenfél figyelmeztetésével a dobókockát a tábla jobb térfelén mozgathatja, hogy megkönnyítse a bábuk mozgatását, de ilyen esetben jeleznie kell szándékát ellenfelének és az áthelyezett dobókocka értékét előzetesen be kell mondania. Az áthelyezett kockának a jobb térfelén kell maradnia az ellenfél számára jól látható helyen.

5.9 Szabálytalan lépés: Amennyiben egy játékos szabálytalan módon lépi le a dobáskombinációt és felveszi a kockáit, úgy többé nem módosíthat a lépésén. Másrészt, ha ellenfele úgy dönt, kötelezheti a szabálytalanul lépett játékost, hogy lépjen szabályosat. Ilyen esetben a lépés előtti helyzet visszaállítandó és a vétkes játékosnak szabályosan le kell lépnie a dobott kombinációt.

5.10 Ha egy játékos halmozottan szabálytalanul lép, úgy az szankcionálható. Három szabálytalan lépés után, ha a versenyszervező értesült róla, a vétkes játékos egy pontos büntetést kaphat.

5.11 Ha egy játékos azelőtt emeli fel kockáját, hogy lelépte volna a teljes kombinációt, úgy ellenfele kötelezheti őt, hogy a kört befejezze szabályosan, de el is fogadhatja a lépést. Ha ellenfele dob, úgy azzal a vétkes játékos körét jóváhagyja.

5.12 Amennyiben a kezdőállás helytelenül lett feltéve, úgy a hiba javítandó a 4. dobás előtt. A negyedik dobás előtt a nézők is jogosultak jelezni a hibát. A 4. dobás után a játékot a hibás kezdőállás szerint kell végigjátszani.

5.13 Egy parti eredménye érvényes akkor is, ha valamely játékos nem 15 koronggal játszottá végig a játékot.

5.14 A játékosoknak elfogadható tempóban kell játszaniuk. Egy játékos panaszt emelhet, ha ellenfele a túlságosan hosszan gondolkodik a lépések előtt. Ilyen esetben a versenyszervező óra használatára kötelezheti a játékosokat.

## **6. Dobókocka**

6.1 Amennyiben a meccs megkezdődött, a játékosok azzal a 4 kockával kötelesek végigjátszani a meccset, amellyel megkezdték, hacsak a versenyszervező nem dönt másképp. A versenyszervező fenntartja a jogot arra, hogy a dobókockák bármelyikét a játék tetszőleges pontján új kockákra cserélje.

6.2 A dobókockák kiválasztása felváltva történik, a játékosok megegyezhetnek abban, hogy ki választ elsőként (vagy dobhatnak is érte).

6.3 A játékosok minden parti előtt kérhetik a dobókockát újraelosztását a 6.2 pont szerint.

6.4 A kockavető poharak és a dobókockák a játék minden pillanatában jól látható helyen kell legyenek. Szigorúan tilos a poharat vagy a kockákat az asztal szintje alá vinni, függetlenül attól kinek a köre tart.

6.5 A kockákat mindkét játékos a jobb kézre eső térfélre dobja. A bal oldali térfélre dobott kombinációk érvénytelennek tekintendők, mindkét kockával újra kell dobni.

6.6 Amennyiben egy kocka nincs teljes felületével a tábla játékelületén (ferde kockaállás) úgy mindkét kockával újra kell dobni.

6.7 Amennyiben egy kocka valamely bábun landol, a dobás érvénytelen és mindkét kockával újra kell dobni.

6.8 Ha egy játékos úgy véli, hogy kockái ferdén állnak, akkor ellenfelének is el kell ezt ismernie, mielőtt újradobásra kerülne sor.

6.9 A kockadobás során egyik játékos sem érhet a kockákhoz mindaddig, amíg azok mozgásban vannak.

6.10 Dobás előtt mindkét kockának a dobópohárban kell lennie. A poharat erőteljesen és legalább háromszor meg kell rázni. A kockáknak egyszerre kell a poharából kijönnie úgy, hogy esés közben a dobó keze nem érhet hozzájuk.

6.11 A játékos azzal jelzi, hogy befejezte körét, hogy felveszi a kockáit. Amennyiben ellenfele azelőtt dob, hogy felveszi a kockát, úgy a játékos dönthet a dobás elfogadása mellett vagy új dobásra kötelezheti a vétkes felet.

## **7. Duplázó kocka**

7.1 Automatikus dupla és beaver használata nem megengedett.

7.2 A játékos, ha ő következik soron, duplázhat akkor is, ha a sorompón áll teljes házzal szemben.

7.3 A Jacoby-szabály nincs életben. Gammon és backgammon győzelem minden esetben számít, akkor is, ha a duplázó kocka érintetlen maradt.

7.4 A meccsek Crawford-szabály alkalmazása mellett folynak. Ha egy játékos egyetlen pontra kerül a meccs megnyerésétől (pl. 5-0 után 6-0 lesz egy 7 pontos meccsen), akkor ez az egy parti duplázó kocka használata nélkül folyik. Ezt a partit Crawford-játéknak nevezzük. A Crawford-játék után a duplázás a szokásos szabályok szerint újra lehetséges.

7.5 Amennyiben a meccsben vezető játékos elfogad egy duplázást Crawford-játék alatt, a duplázást érvénytelenítheti a következő játék megkezdése előtti pillanatig.

7.6 A középben lévő kocka szorzóértéke mindig 1-es.

7.7. A duplázókockának a meccs teljes időtartama alatt mindkét játékos számára látható helyen kell lennie.

7.8 Egy játékos csak akkor duplázhat, ha ellenfele felemelte dobókockáját. Az ellenfél korai duplázása érvényes, a játékos azonban újragondolhatja lépését ennek megfelelően.

7.9 A duplázókockához tilos hozzáérni, ha nem történik duplázás. Ha egyszer a játékos megfogta a tétkockát, használnia is kell azt, ellenkező esetben ellenfele bírót hívhat, aki a játékost eltilthatja a duplázástól az adott partiban.

7.10 A tétkocka felajánlása akkor érvényes, ha a duplázó játékos a jobb kéz felőli térfélre helyezi az elforgatott kockát és szóban is kijelenti duplázási szándékát. A duplázó játékos mindaddig nem dobhat, amíg ellenfele el nem fogadja a kockát.

7.11 A tétkocka elfogadása akkor érvényes, ha a duplázást elfogadó játékos a saját oldalára teszi a kockát a játéktéren kívül és szóban is kijelenti az elfogadást.

7.12 A tétkocka visszautasítása akkor érvényes, ha a duplázást visszautasító játékos kijelenti, hogy nem fogadja el a kockát és azt a játéktéren kívül középre helyezi.

## **8. Óra**

8.1 Bármely játékos megkérheti a versenyszervezőt arra, hogy valamely meccs sakkóra használatával folytatódjék, ha kérését indokolni tudja. Abban az esetben, ha egy játékos ellenfelét túl lassúnak találja, asztalhoz kérheti a versenyszervezőt, aki, ha indokoltnak találja a játékos panaszát, figyelmezteti a lassú játékost. Ha a játékos továbbra is lassú marad, a versenyszervező a játékosokat óra használatára kötelezheti.

8.2 Amennyiben a versenyszervező tudtára jut, hogy két játékos, akik óra használatára lettek kötelezve, nem órával játszanak, úgy mindkét játékos büntethető. A versenyszervező indoklás nélkül kötelezheti bármelyik asztalt óra használatára.

8.3 Az óra mindig az otthonok oldalára helyezendő.

8.4 Minden parti elején az óra gombjai középben állnak. A játékosok dobznak a kezdésért, majd az alacsonyabb értéket dobó játékos elindítja az órát a hozzá közelebb eső gomb lenyomásával, a másik játékos pedig lelépi a kezdő lépést.

8.5 A kör végét az óra gombjának lenyomása jelenti, a körét befejező játékos a kockákat az óra gombjának lenyomása után veheti fel.

8.6 Az a játékos, aki sorompón ül zárt otthonnal szemben köteles lenyomni a gombját, visszaadva a dobási lehetőséget minden alkalommal.

8.7 Ha egy játékos dupláz, a 7. pont szabályai szerint megteheti, majd lenyomja a gombot. Ellenfele a 7. pontban leírt szabályok szerint elfogadhatja a duplát, majd lenyomja a gombot vagy visszautasíthatja azt és középhelyzetbe állítja az órát.

8.8 Egy játékos feladhat egy partit 1 pontra, ha ellenfele nem tudja bizonyítani, hogy van gammon esélye. Egy játékos feladhat egy partit gammonra, ha ellenfele nem tudja bizonyítani, hogy van backgammon esélye.

8.9 Egy játékos saját lépése után középhelyzetbe állíthatja az órát és kijelentheti, hogy megnyerte a partit sima győzelemmel, gammonra vagy backgammonra. Ha az ellenfél nem ért egyet a versenyszervező döntése számít. Ha a győzelem nem találtatott indokoltnak, a játékot folytatni kell.

8.10 A játékos középhelyzetbe állíthatja az órát, amennyiben

- a.) új parti kezdődik
- b.) közös megegyezés alapján
- c.) leesett korong vagy kocka keresése okán
- d.) szabálytalan lépést követően a kiigazítás idejére
- e.) a versenyszervező hívása esetén

8.11 Amennyiben valamelyik játékosnak lejár az ideje, a versenyszervezőt az asztalhoz kell hívni.

8.12 A nézők nem figyelmeztethetik a játékosokat az óra állására, akkor sem, ha valamelyiküknek lejárt az ideje.

8.12 Amennyiben egy játékosnak lejárt az ideje, de nincs matematikai esélye arra, hogy elveszítse a meccset, úgy ő a győztes. Minden egyéb esetben az ellenfél győz.