

# Toernooiregels



Deze regels zijn van toepassing op alle toernooien van AmsterGammon en RotterGammon, inbegrepen het NK – Nederlands Kampioenschap.

IN GEVAL VAN EEN GESCHIL IS DE ORIGINELE ENGELSE VERSIE VAN TOEPASSING.

Uitgave 2.1 (WBGF) – augustus 2023

Voor deze Nederlandse vertaling is dankbaar gebruik gemaakt van de Editie 1.3 – augustus 2015 van **Belgische Backgammon Federatie** BGFed.be vzw

(tekst in *rood* is een *aanpassing* of *toevoeging* vergeleken met versie 1.4)

## INHOUD

<u>1. CORRECT GEDRAG</u> .....	3
<u>1.1 Interpretatie en rijkweidte</u> .....	3
<u>1.2 Etiquette</u> .....	3
<u>1.3 Staf</u> .....	3
<u>1.4 Registratie</u> .....	4
<u>1.5 Officiële talen</u> .....	4
<u>1.6 Toeschouwers</u> .....	4
<u>1.7 Algemeen, opnames, streaming, koptelefoons, mobiele telefoons, signalen en andere vormen van hulp</u> .....	5
<u>1.8 Vereiste voor een toernooidirecteur om spelers met speciale uitdagingen te helpen</u> .....	6
<u>2. REGELGEVING</u> .....	6
<u>2.1 Toernooiruimte</u> .....	6
<u>2.2 Starttijden en pauzes</u> .....	6
<u>2.3 Langzaam spelen</u> .....	7
<u>2.4 Willekeurige en geldige worpen</u> .....	7
<u>3. VOORBEREIDING</u> .....	7
<u>3.1 Bord</u> .....	7
<u>3.2 Bekers</u> .....	7
<u>3.3 Dobbelstenen</u> .....	7
<u>3.4 Bafflebox</u> .....	8
<u>3.5 Wedstrijdklokken</u> .....	8
<u>3.6 Voorkeuren</u> .....	9
<u>3.7 Wijziging van de uitrusting</u> .....	10
<u>3.8 Bord, streaming en opnames</u> .....	10
<u>4. HET SPEL</u> .....	10
<u>4.1 Dobbelstenen en worpen</u> .....	10
<u>4.2 Schijven en zetten</u> .....	11
<u>4.3 Wedstrijdklok</u> .....	12
<u>4.4 Cube</u> .....	13
<u>4.5 Voltooiing</u> .....	15
<u>4.6 Rapportering van de uitslag</u> .....	15
<u>4.7 Stand bijhouden</u> .....	15
<u>4.8 Onjuiste matchlengte</u> .....	15
<u>5. GESCHILLEN</u> .....	15
<u>5.1 Klachten</u> .....	15
<u>5.2 Beroep</u> .....	16
<u>5.3 Getuigen en beschikbare informatie</u> .....	16
<u>5.4 Het recht op het rapporteren van officiële beslissingen</u> .....	16
<u>5.5 Rapportagetaken van de toernooileiding en de geschillencommissie</u> .....	16

## 1. CORRECT GEDRAG

### 1.1 Interpretatie en rijkweidte

Deze Toernooiregels voor Backgammon (Regels) kunnen van tijd tot tijd worden gewijzigd of aangepast. Ze zijn van toepassing op alle toernooien (Toernooi) van, of goedgekeurd door, AmsterGammon (AG) of RotterGammon (RG) en geen andere dan deze Regels kunnen worden gebruikt.

De Regels zijn een verklaring van algemeen aanvaarde beginselen van “best practice” zodat alle deelnemers plezier beleven tijdens een toernooi. Echter, de Regels kunnen niet alle mogelijke situaties voorzien, en ze vervangen dus niet het oordeel en de discretie van de Toernooileiding (Toernooileider) om de meest geschikte oplossing voor elk probleem te vinden.

Om twijfel te voorkomen, voor een regel die hier beschreven is, is de discretie van de Toernooileider beperkt tot het maken van een uitzondering in een specifieke situatie, die zo nauw mogelijk aansluit bij die regel. AG / RG kunnen specifieke situaties van een Toernooi reguleren die aan het oordeel van de Toernooileider worden overgelaten, hetzij door middel van een ethische code of op een andere manier.

Elke verwijzing naar het mannelijke geslacht moet gelezen worden als een algemene verwijzing. Verwijzingen naar spelers of tegenstanders zijn ook van toepassing op teams waar dat van toepassing is.

Voor elk Toernooi moet een Toernooileider op voorhand aankondigen of er met legale zetten 4.2(iii) of met “Responsible moves” 4.2(iv) wordt gespeeld. Zonder aankondiging wordt er met legale zetten gespeeld.

### 1.2 Etiquette

(i) ALGEMEEN - Van de Toernooileider en spelers wordt verwacht dat zij zich in de geest van het spel gedragen, dat wil zeggen dat zij genereuze sportiviteit, eerlijk en attent gedrag ten toon spreiden, en om onmiddellijk elke overtreding van een verplichte regel aan te wijzen en te corrigeren, tenzij de Regels expliciet toestaan dat een dergelijke overtreding wordt getolereerd. Spelers moeten een verzoek om conversatie of afleiding te beperken, respecteren.

(ii) HET BEHANDELEN VAN DE UITRUSTING - Spelers moeten de speluitrusting netjes behandelen.

(iii) SANCTIES - Een speler die in strijd met paragraaf 1.2, onderafdelingen (i) tot (ii) handelt kan gediskwalificeerd worden en uitgesloten worden van het Toernooi. In uitzonderlijke gevallen kan de speler tijdelijk worden uitgesloten van toekomstige toernooien. Een Toernooileider die in strijd met paragraaf 1.2 (i) handelt kan zijn status verliezen als AG / RG goedgekeurde Toernooileider.

### 1.3 Staf

(i) TOERNOOILEIDER – Een Toernooi dient te worden begeleid door één of meer ervaren, onpartijdige toernooileiders. Verwijzingen naar Toernooileider wordt geacht, waar van toepassing, ook te verwijzen naar al zulke toernooileiders.

(ii) GESCHILLENCOMMISSIE - Een geschillencommissie dient zo nodig te worden bijeengeroepen krachtens artikelen 5.1 en 5.2. Indien op grond gevormd van 5.1 zal de

geschillencommissie uit drie of vijf deskundige en onpartijdige personen bestaan die direct beschikbaar zijn, gezamenlijk gekozen door de spelers in het geschil. Indien gevormd op grond van 5.2 zal de geschillencommissie bestaan uit drie of vijf deskundige en onpartijdige personen die direct beschikbaar zijn en door de Toernooileider zijn gekozen naar zijn goeddunken. Een aan het Toernooi verbonden Toernooileider kan geen lid zijn van de geschillencommissie.

(iii) MONITORS - De Toernooileider kan op eigen initiatief of op verzoek van een speler, een monitor benoemen voor welke wedstrijd ook. De monitor heeft de bevoegdheid om de aandacht te vestigen op illegale handelingen en de spelers te beschermen tegen oneerlijke of twijfelachtige gedragingen. De Toernooileider heeft het recht een vergoeding te eisen van de speler die om een monitor heeft gevraagd, of anders van alle betrokken spelers, wanneer een dergelijke monitor is benoemd. **Om twijfel te voorkomen: spelers kunnen, in onderling overleg en zonder overleg met de Toernooileider, op eigen kosten een monitor aanstellen.**

#### 1.4 Registratie

(i) GOEDKEURING – Alle spelers die zich aanmelden voor een Toernooi moeten worden goedgekeurd door de Toernooileider. Een speler kan worden uitgesloten naar het goeddunken van de Toernooileider en in geval van een dergelijke beslissing wordt aan de betrokken speler uitleg verstrekt.

(ii) OVERPLAATSING NAAR HOGERE FLIGHTS - In toernooien met meer dan één flight, mag een speler, naar het goeddunken van de Toernooileider worden uitgesloten van een lagere flight en een plaats in een hogere worden aangeboden.

(iii) RAPPORTERING – Wanneer de Toernooileider een speler toegang weigert tot een Toernooi in overeenstemming met artikel 1.4, lid (i), of een speler in een hogere flight plaatst in overeenstemming met artikel 1.4, lid (ii), moet dit feit zo spoedig als redelijkerwijs mogelijk na de voltooiing van het Toernooi worden gemeld aan AG / RG. Dit rapport moet de redenen voor de uitspraak uitleggen.

#### 1.5 Officiële talen

De officiële talen (de "officiële talen") van een Toernooi zijn Engels, en elke officiële of dominante taal van het land waar het Toernooi plaatsvindt. Wanneer een wedstrijd aan de gang is, is het spelers en toeschouwers niet toegestaan in een andere dan de officiële talen te spreken. Herhaaldelijke overtredingen door een speler of een toeschouwer in strijd met deze bepaling kan in de eerste plaats resulteren in een waarschuwing, en vervolgens in sanctiepunten, diskwalificatie of uitsluiting van het Toernooi.

Voor alle duidelijkheid: ondanks het bovenstaande, is het spelers in een team toegestaan om met elkaar te spreken in een andere dan de officiële talen taal.

**(extra) Het NK – Nederlands Kampioenschap – is hier de een uitzondering. Tijdens het NK is de officiële taal Nederlands, maar Engels is toegelaten.**

#### 1.6 Toeschouwers

(i) ALGEMEEN - Toeschouwers moeten op het Toernooi stil en zo weinig opvallend als redelijkerwijs mogelijk toekijken, **behalve wanneer specifiek gevraagd wordt om commentaar te leveren op een verduidelijking door de Toernooileider of de spelers.** Toeschouwers mogen geen aandacht vestigen op fouten of illegale acties in een spel, tenzij met toestemming van de Toernooileider, **of als de betrokken spelers anders hebben afgesproken of als er een bord is geplaatst**

dat dit aangeeft, noch commentaar leveren, waaronder vragen stellen aangaande de matchstand. Een toeschouwer heeft echter het recht om tussen de spellen door de spelers te wijzen op een fout in de stand, de opstelling van het bord of een fout met betrekking tot de activering van de klok. Een toeschouwer kan altijd discreet de Toernooileider waarschuwen om op mogelijke problemen te wijzen. Om twijfel te voorkomen: hij die een wedstrijd noteert wordt, tenzij hij ook als monitor is aangesteld, voor de toepassing van de Regels beschouwd als toeschouwer.

(ii) SIGNALLEN EN ANDERE VORMEN HULP - Terwijl een wedstrijd aan de gang is, is het de toeschouwers niet toegestaan om de spelers signalen te geven of op welke manier ook te helpen.

(iii) SANCTIES - inbreuk van paragraaf 1.6, lid (i) - (ii) kan leiden tot verwijdering van de betrokken toeschouwers. In uitzonderlijke omstandigheden kunnen toeschouwers tijdelijk of definitief uitgesloten worden van deelname aan toekomstige toernooien.

(iv) VERZOEKEN - Een speler mag een verzoek indienen aan de Toernooileider met een ondersteunende toelichting om één of meer toeschouwers uit te sluiten van het kijken naar diens wedstrijd.

(v) RAPPORTERING – Wanneer de Toernooileider een toeschouwer sanctioneert volgens artikel 1.6, lid (iii), moet dat feit zo spoedig als redelijkerwijs mogelijk na de voltooiing van het Toernooi worden gemeld aan AG / RG. Het rapport moet de redenen voor de uitspraak uitleggen.

1.7 Algemeen, opnames, streaming, koptelefoons, mobiele telefoons, signalen en andere vormen van hulp

(i) ALGEMEEN - Terwijl een wedstrijd aan de gang is, is het een speler niet toegestaan elektronische instrumenten, mechanische instrumenten, schrijfinstrumenten of andere middelen te gebruiken, anders dan die nodig zijn voor het bijhouden van de stand.

(ii) OPNAMES EN STREAMING – (Toelating vragen is niet meer nodig) Voor het opnemen of streamen (of beide) van hele matches of delen daarvan waaronder individuele posities mag een speler het redelijk gebruik van elke middel gebruiken dat hij nodig en passend acht waaronder position cards, computer, video- of camera-uitrusting (mobieltje of anders). In wedstrijden gespeeld zonder het gebruik van een wedstrijdklok, moet het opnemen van een positie gebeuren na het einde van de beurt van de speler. In wedstrijden gespeeld met een wedstrijdklok, moet het opnemen van een positie gebeuren gedurende de eigen tijd van de speler of tussen games.

(iii) KOPTELEFOONS - Terwijl een wedstrijd aan de gang is, is het een speler toegestaan redelijk gebruik te maken van een koptelefoon te gebruiken.

(iv) MOBIELE TELEFOONS - Terwijl een wedstrijd aan de gang is, afgezien van een pauze of voor het opnemen zoals hierboven vermeld, of voor het gebruik van een app voor het registreren van de stand, als wedstrijdklok of voor enig ander redelijk gebruik, is het een speler niet toegestaan om een mobiele telefoon te gebruiken, tenzij de tegenstander dit voor elke gebruik opnieuw accepteert. De Toernooileider mag een dergelijke toestemming op elk moment intrekken.

(v) SIGNALLEN EN ANDERE VORMEN VAN HULP VAN BUITENAF - Wanneer een wedstrijd aan de gang is, is het de spelers niet toegestaan om signalen of hulp in enige vorm van toeschouwers te ontvangen.

(vi) SANCTIES - Elke overtreding van artikel 1.7, lid (i) tot (v) kan resulteren in een waarschuwing, sanctiepunten, diskwalificatie of verwijdering van de betrokken speler. In uitzonderlijke omstandigheden kan een speler tijdelijk of permanent worden uitgesloten van de toekomstige deelname aan toernooien.

(vii) VERZOEKEN – een speler mag de Toernooileider verzoeken een monitor aan te wijzen voor de rest van de wedstrijd in overeenstemming met artikel 1.3, lid (iii).

(viii) RAPPORTERING - Als een Toernooileider een speler diskwalificeert of verwijderd in overeenstemming met artikel 1.7, lid (v), moet dat feit zo spoedig als redelijkerwijs mogelijk na de voltooiing van het Toernooi gemeld worden bij AG / RG. Het rapport moet de redenen voor de uitspraak uitleggen.

## 1.8 Vereiste voor een Toernooileider om spelers met speciale uitdagingen te helpen

Wanneer een speler aantoonbaar een bijzondere uitdaging heeft, hetzij op het gebied van fysieke of mentale handicap, moet de Toernooileider alle nodige assistentie of voorzieningen bieden die redelijkerwijs geboden kunnen worden, om de impact van de uitdaging op de speler tot een minimum te beperken.

## 2. REGELGEVING

### 2.1 Toernooiruimte

Alle wedstrijden worden gespeeld in de door de Toernooileider aangewezen toernooiruimte. Elke speler kan er op aandringen dat de match in een rookvrije omgeving wordt gespeeld.

### 2.2 Starttijden en pauzes

(i) STARTTIJDEN - Alle wedstrijden moeten beginnen op de geplande tijdstippen of zoals anders aangegeven door de Toernooileider.

(ii) PAUZES - Een speler heeft recht op een aantal pauzes van 5 minuten, **enkel in wedstrijden langer dan 7 punten**. Bij wedstrijden van 9 tot 11 punten: één pauze Bij wedstrijden van 13 tot 17 punten: twee pauzes Bij wedstrijden van 19 tot 23 punten: drie pauzes Bij wedstrijden van 25 punten of meer: vier pauzes.

Pauzes mogen enkel worden begonnen tussen de games. Twee of meer pauzes mogen achtereenvolgens worden genomen. Dit kan worden gedaan door één speler die zijn beide pauzes aaneensluit of door twee spelers die hun pauzes aaneensluiten. Elke gelegenheid waarbij een speler de speeltafel verlaat wordt beschouwd als een pauze, tenzij dit een noodzakelijk onderdeel van het spel is. Bij het spelen van best-of-three matches, zijn pauzes alleen toegestaan tussen matches.

(iii) UITZONDERINGEN - In bepaalde omstandigheden kan de Toernooileider een uitzondering maken op paragraaf 2.2, lid (i) tot (ii) indien de omstandigheden van één of beide spelers dit wenselijk maakt, of als de wedstrijd van bijzondere betekenis geacht wordt kan een alternatieve tijd- en pauzestructuur voor een match of Toernooi van toepassing worden verklaard.

(iv) SANCTIES - Elke overtreding van de Regels voor de starttijden en pauzes resulteren in strafpunten. Als een speler niet aanwezig is en 5 minuten na de starttijd of na het einde van de toegestane pauze nog niet begonnen is met de wedstrijd kan één strafpunt toegekend. Vervolgens wordt een verdere strafpunt toegekend voor elke volgende vijf minuten vertraging. Als een speler meer strafpunten heeft ontvangen dan de helft van de lengte van de wedstrijd, wordt die speler

geacht de wedstrijd te hebben gewonnen. **Als alternatief voor strafpunten kan een Toernooileider, nadat een speler vijf minuten vertraging heeft veroorzaakt, de wedstrijdklok van die speler starten.**

**(v) NOODGEVALLEN – Om twijfel te voorkomen en niettegenstaande alles wat hierin anders is bepaald, mag een speler, indien er geen pauzes meer zijn of beschikbaar zijn, een noodgeval inroepen, behalve in het geval van misbruik van dat recht. De Toernooileider moet voorafgaand aan een dergelijke pauze worden geïnformeerd, of zo snel als redelijkerwijs mogelijk is.**

### 2.3 Langzaam spelen

(i) SANCTIES - indien de Toernooileider van oordeel is dat een wedstrijd op een onredelijk laag tempo gespeeld wordt, kan hij op elk gewenst moment één of beide van de volgende sancties opleggen:

(a) een waarschuwing dat als het langzame spel voort duurt sanctiepunten worden toegekend; of  
(b) het opleggen dat de rest van de match gespeeld zal worden met behulp van een wedstrijdklok. Zie paragraaf 3.5, lid (vi).

(ii) VERZOEKEN - Een speler kan de Toernooileider verzoeken de rest van de wedstrijd met behulp van een wedstrijdklok te spelen, of om een monitor aan te stellen om de wedstrijd te observeren.

### 2.4 Willekeurige en geldige worpen

(i) SANCTIES - Als de Toernooileider concludeert dat een speler in strijd met artikel 4.1, lid (i) of artikel 4.1, lid (iv) (a) handelt, kan hij besluiten dat de rest van de match met een bafflebox gespeeld wordt.

(ii) VERZOEKEN - Een speler kan de Toernooileider verzoeken de rest van de wedstrijd met een bafflebox te spelen mits een bafflebox beschikbaar is of om een monitor aan te stellen.

## 3. VOORBEREIDING

### 3.1 Bord

Onder voorbehoud van beschikbaarheid, kan een speler erop aandringen dat het bord, wanneer opengeklapt, ten minste 44 cm bij 55 cm groot is en ten hoogste 66 cm bij 88 cm. Als een dergelijk bord alleen beschikbaar is nadat de wedstrijd is begonnen, kan een speler erop aandringen dat het bord op dat moment wordt vervangen. Het bord mag alleen worden vervangen tussen games. Alle dobbelstenen en cubes niet in gebruik tijdens de match moeten worden verwijderd van het bord voor het begin van de match.

### 3.2 Bekers

Onder voorbehoud van beschikbaarheid mag een speler aandringen op het spelen met bekertjes met een inwendige lip in plaats van bekertjes zonder een dergelijke eigenschap. Als die bij de start van een wedstrijd niet beschikbaar zijn, mag een speler erop aandringen dat de bekertjes in gebruik zo snel worden vervangen als beschikbaar, zelfs als dit tijdens een game zou gebeuren.

### 3.3 Dobbelstenen

(i) ALGEMEEN - mits beschikbaar kan een speler aandringen op het gebruik van precisiedobbelstenen in plaats van andere. Als precisiedobbelstenen niet beschikbaar zijn bij de start van een match mag een speler erop aandringen dat de dobbelstenen gebruikt worden zodra die

beschikbaar komen zelfs als dit tijdens een game zou gebeuren. **Indien beschikbaar, moeten vier dobbelstenen worden gebruikt, behalve wanneer de Toernooileider heeft aangegeven dat zelfs zonder het gebruik van spelklokken, twee dobbelstenen door de spelers mogen of moeten worden gebruikt. Wanneer er slechts twee dobbelstenen beschikbaar zijn of zijn geselecteerd, mogen ze worden gebruikt en in dergelijke gevallen moeten sectie 3.3, subsecties (ii) en (iii) dienovereenkomstig worden geïnterpreteerd.**

(ii) BIJ WEDSTRIJDEN GESPEELD ZONDER HET GEBRUIK VAN EEN WEDSTRIJDKLOK - De spelers moeten vier dobbelstenen kiezen. Deze moeten de gehele wedstrijd gebruikt worden, met uitzondering van de situaties zoals beschreven in artikel 3.3, lid (i) en artikel 3.7, lid (i). Elke speler moet gebruik maken van twee dobbelstenen.

(iii) BIJ WEDSTRIJDEN GESPEELD MET HET GEBRUIK VAN EEN WEDSTRIJDKLOK - De spelers moeten vier dobbelstenen uitkiezen. Deze moeten worden de gehele wedstrijd gebruikt worden, met uitzondering van de situaties zoals beschreven in artikel 3.3, lid (i) en artikel 3.7, lid (i). Slechts twee dobbelstenen zijn in gebruik in elke game. Er moeten echter wel vier dobbelstenen zijn op het bord, zodat een wisseling van dobbelstenen mogelijk is.

### 3.4 Baffle box

(i) SITUATIES - Het gebruik van een bafflebox kan een optie, een voorkeur, een verplichting zijn, of worden opgelegd:

(a) OPTIE. In elk Toernooi mogen de spelers ervoor kiezen om de wedstrijd te spelen met behulp van een bafflebox als ze het daarover eens zijn;

(b) VOORKEUR. Als het in de informatie voor het Toernooi aangekondigd staat dat er een voorkeur is voor het spelen met baffleboxes (voor het hele Toernooi of een deel daarvan) dan wordt er met bafflebox gespeeld als één speler erop aandringt;

(c) VERPLICHTING. Spelers zijn verplicht om de wedstrijd te spelen met behulp van een bafflebox, als het in de informatie voor het Toernooi aangekondigd staat dat het Toernooi, of een deel daarvan, wordt gehouden met de verplichting om baffleboxes te gebruiken; en

(d) HET OPLEGGEN. In een Toernooi kan het spelers opgelegd worden om het restant van de wedstrijd te spelen met behulp van een bafflebox, als er één beschikbaar is en de Toernooileider hiertoe besluit in overeenstemming met artikel 2.4, lid (i)

(ii) UITZONDERINGEN - In bepaalde omstandigheden kan de Toernooileider een uitzondering maken op paragraaf 3.4, lid (i) (b) en (c), indien bijzondere omstandigheden voor één of beide spelers een dergelijke uitzondering rechtvaardigen.

(iii) DE CONSTRUCTIE EN GOEDKEURING - De bafflebox moet correct worden opgebouwd. Als een speler om goedkeuring van de bafflebox door de Toernooileider vraagt moet de bafflebox voor het begin van de wedstrijd worden goedgekeurd.

(iv) PLAATSING – Wanneer een bafflebox in gebruik is, moet deze worden geplaatst tegenover de thuisborden van de beide spelers.

**(v) GEBRUIK DOOR ÉÉN SPELER – Om twijfel te voorkomen en niettegenstaande andersluidende bepalingen in dit document, is het een speler eenzijdig toegestaan om redelijk gebruik te maken van een baffle box.**

### 3.5 Wedstrijdklokken



(i) SITUATIES - Het gebruik van een wedstrijdklok kan een optie, een voorkeur, een verplichting zijn, of worden opgelegd:

(a) OPTIE. In elk Toernooi mogen de spelers ervoor kiezen om de wedstrijd te spelen met behulp van een wedstrijdklok als ze het daarover eens zijn;

(b) VOORKEUR. Als het in de informatie voor het Toernooi aangekondigd staat dat er een voorkeur is voor het spelen met wedstrijdklokken (voor het hele Toernooi of een deel daarvan) dan wordt er met wedstrijdklok gespeeld als één speler erop aandringt;

(c) VERPLICHTING. Spelers zijn verplicht om de wedstrijd te spelen met behulp van een wedstrijdklok, als het in de informatie voor het Toernooi aangekondigd staat dat het Toernooi, of een deel daarvan, wordt gehouden met de verplichting om wedstrijdklokken te gebruiken; en

(d) HET OPLEGGEN. In een Toernooi kan het spelers opgelegd worden om het restant van de wedstrijd te spelen met behulp van een wedstrijdklok, als er één beschikbaar is en de Toernooileider hiertoe besluit in overeenstemming met artikel 2.3.

(e) DE Toernooileider KAN TE ALLEN TIJDE VERZOEKEN DAT EEN WEDSTRIJD WORDT GESPEELD MET BEHULP VAN EEN WEDSTRIJDKLOK mits er een wedstrijdklok beschikbaar is.

(ii) UITZONDERINGEN - In bepaalde omstandigheden kan de Toernooileider een uitzondering te maken op artikel 3.5, lid (i) (b) en (c), indien de bijzonder omstandigheden ten aanzien van één of beide spelers dit rechtvaardigen.

(iii) KLAARZETTEN EN GOEDKEURING - De wedstrijdklok moet goed worden klaargezet. Als een speler om goedkeuring van de wedstrijdklok door de Toernooileider vraagt moet de wedstrijdklok voor het begin van de wedstrijd worden goedgekeurd.

(iv) PLAATSING - Als een wedstrijdklok in gebruik is, moet deze bij aan de kant van de thuisborden van de beide spelers geplaatst worden.

(v) WEDSTRIJDKLOKSETTINGS – Bij alle wedstrijden gespeeld met behulp van wedstrijdklokken moet de vertragingstijdmethode die bekend staat als 'Simple Delay' gebruikt worden. Voor alle duidelijkheid: elke speler wordt een gespecificeerde tijd per wedstrijdpunt toegewezen. In aanvulling op deze tijd heeft elke speler beschikking over een bepaalde tijd per zet voordat die eerstgenoemde tijd wordt gebruikt (vertragingstijd). De vertragingstijd kan niet opgespaard worden. In standaard singles matches is de wedstrijdtijd twee (2) minuten per wedstrijdpunt en de vertragingstijd is twaalf (12) seconden, of anders zoals aangegeven door de Toernooileider. Voor dubbelspel en andere niet-standaard matches specificeert de Toernooileider de wedstrijdkloksettings.

Om twijfel te voorkomen, kan de Toernooileider alleen vooraf een alternatieve pauze en/of tijdsstructuur voor het Toernooi of een bepaalde wedstrijd kiezen. Dit kan bijvoorbeeld door de reservetijd in twee banken te verdelen en de klok opnieuw in te stellen op de tijd van de tweede bank nadat de eerste bank is gebruikt.

(vi) CONTROLE VAN DE TIJD - In een wedstrijd gespeeld met behulp van wedstrijdklokken in situaties als bedoeld in artikel 3.5, lid (i) e wordt iedere speler een bepaald aantal minuten toegewezen, afhankelijk van de lengte van de match. Het aantal minuten toegewezen wordt berekend als  $((RA + RB) / 2) * \text{wedstrijdtijd}$ , waarbij RA het aantal punten is dat nodig is voor speler A om de wedstrijd te winnen en RB het aantal punten is dat nodig is voor speler B om de wedstrijd te winnen.

### 3.6 Voorkeuren

Als het nodig is, **en op voorwaarde dat dit niet in strijd is met de Regels of vereisten van het Toernooi zelf**, en de spelers zijn het niet eens over zaken als stoelen, richting van het spel, wedstrijd klok, bafflebox, de keuze van het bord of dobbelstenen, dan wordt de keuze daarvoor bepaald door de worp van twee dobbelstenen, of anderszins in overeenstemming met wat vóór het begin van de wedstrijd is overeengekomen door de betrokken partijen.

### 3.7 Wijziging van de uitrusting

(i) IN HET ALGEMEEN - De Toernooileider kan uitrusting op elk gewenst moment vervangen. Het is de spelers alleen toegestaan om de uitrusting in gebruik in een wedstrijd aan de gang te vervangen als de apparatuur defect is of in overeenstemming zijn of aan de bepalingen van paragraaf 3.1, paragraaf 3.2 of paragraaf 3.3, lid (i).

(ii) VOORAL VOOR WEDSTRIJDKLOKKEN - Een wedstrijd klok met duidelijke problemen moet onmiddellijk worden vervangen. De Toernooileider stelt de tijd op de vervangende wedstrijd klok in volgens zijn beste inschatting.

### 3.8 Bord, streaming en opnames

De Toernooileider kan, naar eigen goeddunken, en in elke combinatie, eisen dat een wedstrijd op een bepaald bord gespeeld wordt, online gestreamd wordt, opgenomen wordt **op elke redelijke manier**, inbegrepen schriftelijke notatie of gefilmd. Tegen een dergelijk besluit kan geen beroep worden aangetekend. Voor alle duidelijkheid: zo'n opname wordt beschikbaar gesteld door de Toernooileider of AG / RG op een wijze te bepalen naar hun goeddunken.

## 4. HET SPEL

### 4.1 Dobbelstenen en werpen

(i) WILLEKEURIGE DOBBELSTENEN - Het gebruik van dobbelstenen is een middel om willekeurige getallen van 1 tot 6 te verkrijgen. Elk ander gebruik van de dobbelstenen is een schending van de Regels en de geest van backgammon.

(ii) OMGAAN MET DE DOBBELSTENEN – de dobbelstenen mogen niet worden aangeraakt, terwijl ze bewegen. De dobbelstenen worden geacht “live” te zijn zolang de beurt niet voltooid is. Indien nodig echter mag een speler zijn eigen dobbelstenen verschuiven over het oppervlak van het bord om ruimte te maken voor het verplaatsen van de schijven.

(iii) WISSELING VAN DOBBELSTENEN - Een speler kan voor het begin van elke game in een match eisen dat de dobbelstenen bij elkaar genomen worden in een [cup → beker] beker. In dat geval schudt de eisende speler de beker en rolt de vier dobbelstenen. De spelers kiezen er om beurten één, beginnend met de tegenstander van de eisende speler. (iv) GELDIG ROLLS - In het algemeen moeten alle worpen worden gedaan aan de rechterkant van de balk.

(a) In wedstrijden gespeeld zonder een bafflebox, bestaat een geldige worp uit het krachtig maar niet overdreven schudden van de dobbelstenen in de beker, gevolgd door een worp uit de beker over het speelveld van het bord. Als de dobbelstenen worden gerold, mogen ze de hand van de speler niet raken en de beker mag het bord niet raken. De dobbelstenen moeten vrij rollen en plat tot stilstand komen op het speelveld van het bord rechts van de balk. Indien dit niet het geval is, **of als een speler bezwaar heeft gemaakt tegen de geldigheid van de worp voordat een van de dobbelstenen is gaan rollen**, is de rol ongeldig en moet hij worden herhaald. Als de tegenstander zijn toestemming geeft, kan er links van de balk gerold worden. Toestemming om aan de linkerkant te worpen eindigt als de

tegenstander zijn goedkeuring intrekt, als de speler zelf aan de rechterkant rolt, of bij het beëindigen van de game. Voor alle duidelijkheid: als een dobbelsteen niet helemaal horizontaal ligt uitsluitend vanwege een oneffenheid van het bord, is de worp desalniettemin correct.

(b) In wedstrijden gespeeld met een bafflebox, bestaat een geldige worp uit het laten vallen uit de hand of beker van de dobbelstenen in de bafflebox zodanig dat de dobbelstenen horizontaal tot rust komen op het oppervlak van de bord aan de kant van de bafflebox. Indien dit niet het geval is, wordt de rol als ongeldig beschouwd en moet hij worden herhaald.

Voor alle duidelijkheid: als een dobbelsteen niet helemaal horizontaal ligt uitsluitend vanwege een oneffenheid van het bord, is de worp desalniettemin correct. **Bij de eerste worp mag één speler beide dobbelstenen gooien en mag elke speler een kleur kiezen. Ook kunnen spelers dan met bekera gooien.**

(c) **Niettegenstaande enige andersluidende bepaling hierin, waar de Toernooileider heeft aangegeven dat 'dobbelstenen op schijven' is toegestaan, maakt een dobbelsteen die op het oppervlak van een of meer schijven terechtkomt, die worp niet ongeldig, mits die dobbelsteen niet wordt ondersteund door een verticaal oppervlak of in de opening tussen de schijven is beland. Om twijfel te voorkomen, is de worp geldig, zelfs als die dobbelsteen niet plat ligt, uitsluitend vanwege inherente fluctuaties op het oppervlak of de rand van de schijf.**

#### (v) VOORTIJDIGE HANDELING

(a) Als een speler de dobbelstenen gooit voordat zijn tegenstander zijn beurt heeft voltooid, **moet de tegenstander de voortijdige worp aanwijzen en vervolgens aangeven of hij die worp goedkeurt of dat hij deze ongeldig acht en opnieuw laat werpen. Een speler die herhaaldelijk nalaat om een voortijdige worp aan te wijzen, kan de optie verliezen om deze ongeldig te achten. Om twijfel te voorkomen, elke sanctie die in dergelijke omstandigheden wordt opgelegd, komt in plaats van het verlies van de delaytime.**

(b) In wedstrijden met wedstrijdklok gespeeld: als de tegenstander de dobbelstenen pakt voordat de speler zijn beurt beëindigd heeft, dan mag de speler de wedstrijdklok stil zetten en zijn beurt voltooien. Pas bij het einde van zijn beurt wordt de klok weer geactiveerd. De tegenstander verbeurt de delaytime in zijn beurt. In dit geval moet de speler de Toernooileider vragen om de tijdsanctie te effectueren, tenzij beide spelers het erover eens zijn. Bij zijn volgende beurt, moet de tegenstander wachten tot zijn vertragingstijd verstreken is voordat hij met zijn worp begint.

#### (vi) EINDE VAN DE BEURT

(a) In wedstrijden zonder wedstrijdklok gespeeld beëindigt een speler zijn beurt door het oppakken van één of beide dobbelstenen. **Wanneer de spelers slechts twee dobbelstenen gebruiken, moeten ze vooraf een manier afspreken om het einde van de beurt aan te geven.**

(b) In wedstrijden met wedstrijdklok gespeeld eindigt een speler zijn beurt door de tijd van zijn tegenstander te activeren. Als zijn tegenstander niet in staat is een legale zet of dubbel te doen, moet de speler desalniettemin zijn beurt beëindigen door de tijd van zijn tegenstander te activeren en vervolgens wachten tot zijn tegenstander de tijd van de speler opnieuw activeert.

## 4.2 Schijven en zetten

(i) ZETTEN - Spelers moeten hun zetten duidelijk maken en mogen slechts één hand gebruiken om de schijven te bewegen. Schijven op de balk moeten opnieuw op het bord worden ingevoerd in het spel vóór alle andere schijven kunnen worden bewogen. Herhaaldelijke overtredingen door een

speler in strijd met deze bepaling kan eerst resulteren in een waarschuwing, en vervolgens in sanctiepunten.

(ii) OMGAAN MET DE schijven - Een speler mag noch zijn eigen noch zijn tegenstander's schijven aanraken tijdens de beurt van zijn tegenstander. Schijven die geslagen zijn moeten op de balk blijven totdat zij opnieuw legaal in het spel zijn ingevoerd. Schijven die afgehaald zijn moeten buiten het speelveld gehouden worden tot het einde van de game. Herhaaldelijke overtredingen door een speler in strijd met deze bepaling kan eerst resulteren in een waarschuwing, en vervolgens in sanctiepunten.

(iii) ILLEGALE ZETTEN – **Spelers moeten alle illegale zetten aangeven.**

Om een ongeldige zet van een schijf te corrigeren, moet u terugkeren naar de oorspronkelijke worp en positie en vanaf daar het spel hervatten.

**Wanneer gekozen is voor 'Legal Moves' in het Toernooi: alle illegale zetten moeten worden gecorrigeerd als ze worden opgemerkt voordat de tegenstander een geldige worp heeft gedaan (AG / RG: én een schijf heeft verplaatst).**

**Wanneer gekozen is voor 'Responsible Moves' in het Toernooi: als er een illegale zet van een schijf plaatsvindt, moet de tegenstander eisen dat deze wordt gecorrigeerd of dat de positie blijft staan. Om twijfel te voorkomen, mag geen enkel ander type overtreding worden getolereerd.**

(iv) FOUTEN IN DE UITGANGSPOSITIE - Als een fout in de beginpositie wordt opgemerkt nadat de speler die het spel start zijn tweede beurt is begonnen door een geldige worp te maken of een geldige dubbel aan te bieden, is de beginpositie geldig ondanks de fout. Een fout die wordt opgemerkt voordat de speler die het spel start zijn tweede beurt is begonnen door een geldige worp te maken of een geldige dubbel aan te bieden, moet worden gecorrigeerd in overeenstemming met de juiste beginpositie. Om twijfel te voorkomen: een speler die begint met minder dan 15 schijven kan nog steeds een gammon of backgammon verliezen. **Ongeacht andersluidende bepalingen in deze overeenkomst, kan een fout in de beginpositie later in de partij worden gecorrigeerd dan hierboven is aangegeven, indien alle betrokken spelers hiermee instemmen.**

(v) Schijven heen en weer schuiven - Spelers mogen niet op een ongecontroleerde manier, hun schijven heen en weer schuiven over de breedte van het bord om nieuwe posities te proberen. **Om een positie te testen moeten spelers wat ruimte laten tussen de schijven die ze verplaatsen en de schijven op het bord.** Herhaaldelijke overtredingen door een speler in strijd met deze bepaling kan eerst resulteren in een waarschuwing, en vervolgens in sanctiepunten.

#### 4.3 Wedstrijdklokken

(i) behandeling van de wedstrijdklok - Tijdens een spel, moeten de spelers de wedstrijdklok activeren met dezelfde hand gebruikt voor het verplaatsen van de schijven. Herhaaldelijke overtredingen door een speler in strijd met deze bepaling kan eerst resulteren in een waarschuwing, en vervolgens in sanctiepunten.

(ii) het pauseren van de wedstrijdklok – pauseren van de wedstrijdklok is alleen toegestaan in de volgende zeven situaties:

(a) als een game tot het eind is gespeeld;

(b) tijdens de pauzes. Als één of beide spelers de speeltafel verlaten, moeten beide spelers de tijd op hun scoreformulier noteren. Als de spelers de tijd niet genoteerd hebben en tijdens de pauze de klok geactiveerd is geweest, moet de Toernooileider meteen gewaarschuwd worden. De Toernooileider moet dan de wedstrijdklok naar zijn beste inschatting instellen;

(c) **wanneer er een geschil ontstaat tussen de spelers** of wanneer de Toernooileider daarom vraagt;  
(d) als een speler de dobbelstenen opgeraapt heeft voordat zijn tegenstander zijn beurt beëindigd heeft in overeenstemming paragraaf 4.1, lid (v) (b);  
(e) als een speler de dobbelstenen heeft opgepakt en de tijd van zijn tegenstander geactiveerd heeft;  
(f) wanneer een speler eist dat een illegale zet of veronderstelde illegale zet gecorrigeerd wordt in overeenstemming met artikel 4.2, lid (iii) (c); en  
(g) wanneer een speler van mening is dat het spel voorbij is. Als zijn tegenstander het daarmee eens is, noteren de spelers het resultaat van de game en kan de volgende worden gestart. Als zijn tegenstander het er niet mee eens is, wordt de wedstrijdklok opnieuw aangezet en wordt het spel tot het einde gespeeld.

(iii) DE TIJD IS OM - De tijd wordt geacht om te zijn wanneer een van de spelers, of de Toernooileider, beseft dat de tijd om is en dit feit bekendmaakt. Als de tijd van een van de spelers om is, moet de Toernooileider hiervan op de hoogte worden gesteld. De speler wiens tijd om is, heeft de wedstrijd verloren. Niettegenstaande het hierin bepaalde en om twijfel te voorkomen, wordt een speler die anderszins gegarandeerd de wedstrijd wint, uitgeroepen tot winnaar van de wedstrijd, ook wanneer de tijd om is voor die speler.

(iv) fout bij het activeren van de klok - Wanneer een speler ziet (of wanneer het naar de mening van de Toernooileider duidelijk is dat hij dat gezien heeft of had moeten zien) dat zijn tegenstander een fout gemaakt, zodanig dat de tijd van die tegenstander geactiveerd is zonder dat hij zich dat bewust is, dan is de speler verplicht om zijn tegenstander van het feit op de hoogte te brengen. Als hij dit niet doet, kan dit resulteren in extra speeltijd voor de tegenstander, een waarschuwing, sanctiepunten tegen deze speler, verlies van de game voor die speler, het verlies van de wedstrijd voor die speler of een verbod op toernooideelname voor die speler. In uitzonderlijke omstandigheden kan de speler tijdelijk of permanent worden uitgesloten van toekomstige toernooien. **Wanneer een speler per ongeluk tijd verliest, heeft hij recht op herstel van een redelijke schatting van de verloren tijd.**

(v) ongeldige worpen - Niettegenstaande hetgeen hierboven vermeld is: **indien een worp ongeldig is en om de speler die aan de beurt is niet te benadelen, mag elke speler de klok stilzetten en/of de delay opnieuw starten zoals hij redelijkerwijs passend acht.** Wanneer er onenigheid bestaat over de geldigheid van de worp, kan de klok worden stilgezet door beide spelers totdat het geschil is opgelost.

(vi) klok is niet correct ingesteld - Spelers moeten onmiddellijk melding maken van een wedstrijdklok die niet correct is ingesteld en dit corrigeren.

#### 4.4 Cube

(i) HET PLAATSEN VAN DE CUBE - Het is de verantwoordelijkheid van beide spelers ervoor te zorgen dat aan het begin van elke game de cube geplaatst wordt in het midden tussen de twee spelers met de '1' of '64' naar boven (**AG / RG ,waar "het midden" ook links or rechts op het bord kan zijn**). Als de cube nog niet in het midden is moeten de spelers dat alsnog doen zodra ze zich dit realiseren. Een uitzondering hierop is de Crawford game, wanneer de cube helemaal verwijderd moeten worden.

(ii) DUBBELEN - De spelers mogen de cube alleen in hun eigen beurt gebruiken. De cube mag alleen gebruikt worden voorafgaand aan een poging om de dobbelstenen te werpen, en kan dus niet worden gebruikt na een ongeldige worp. Een speler moet verdubbelen door de cube te draaien en deze op het bord plaatsen, zodat die het verdubbelsniveau toont direct boven het vorige niveau (de fysieke handeling) en door te zeggen: "Ik dubbel" of iets dergelijks (de verbale handeling). In

wedstrijden gespeeld met behulp van een wedstrijdklok, moet de speler de tijd van zijn tegenstander activeren. Ter voorkoming van twijfel en niettegenstaande het bovenstaande, ofwel: (i) de fysieke handeling of de verbale handeling; of (ii) het tonen van het voornemen om te verdubbelen, onder meer door het rijken naar, wijzen naar, aanraken of oppakken van de cube, **maar niet een toevallige vluchtige beweging naar de cube**, wordt geacht een geldige dubbel te zijn.

(iii) HET AANNEMEN / PASSEN VAN EEN DUBBEL - Spelers moeten in het algemeen de dubbel accepteren door de cube naar hun eigen kant van het bord te verplaatsen (de fysieke handeling) en te zeggen: "Ik neem" of iets dergelijks (de verbale handeling). De cube moet vervolgens binnen de randen van het bord, zichtbaar voor beide spelers, aan de kant van de zojuist gedubbelde speler, gezet worden. De dubbel wordt gepast door het in het midden terugleggen van de cube met 1 of 64 bovenaan (de fysieke handeling) en te zeggen: "Ik pas" of iets dergelijks (de verbale handeling). In wedstrijden gespeeld met behulp van een wedstrijdklok, moet een speler bij het aanvaarden van de cube zijn tegenstander's tijd activeren; bij het passen van de cube moet de speler ook de wedstrijdklok stopzetten. Echter en niettegenstaande het bovenstaande zal de fysieke handeling ofwel de verbale handeling op zichzelf voldoende zijn om geïnterpreteerd te moeten worden als het aannemen of passen van de dubbel. **Om twijfel te voorkomen** en niettegenstaande het hierboven bepaalde, hetzij:

(i) de verbale handeling of de fysieke handeling op zichzelf; of

**(ii) het tonen van de intentie om de dubbel te nemen of te passen, verplicht de speler tot een dergelijke actie en in dit opzicht worden acties zoals het stilzetten van de klok, het vernietigen van de positie of de stand aanpassen beschouwd als het passen van de dubbel.**

(iv) CRAWFORD REGEL - De Crawford regel geldt voor alle wedstrijden. In de eerste game waarin één van de spelers precies één punt verwijderd is van het winnen van de wedstrijd (de Crawford-game), mag geen van de spelers de cube gebruiken **die fysiek van het bord verwijderd moeten worden of als ontoegankelijk beschouwd moeten worden. Elke cube-actie tijdens het Crawford-game is ongeldig en elke corrigerende actie die nodig is moet met terugwerkende kracht worden uitgevoerd.**

(v) VOORBARIGE HANDELING - **Om twijfel te voorkomen**, als een speler verdubbelt voor het einde van de beurt van de tegenstander, dan is die dubbel onomkeerbaar als die verder geldig is. De tegenstander heeft het recht zijn beurt af te maken in de kennis dat zijn tegenstander zal dubbelen.

(vi) DUBBELS NAAR EEN VERKEERD NIVEAU - Als een speler geldig verdubbelt of aanvaardt of een dubbel past, maar op een verkeerd niveau, dan is de dubbel of de aanvaarding of de pass nog steeds geldig, maar het niveau van de cube moet worden gecorrigeerd.

(vii) DUBBELEN BIJ EEN DEAD CUBE - Als een speler de cube op een niveau heeft dat voldoende is om die speler de wedstrijd te doen winnen, is de cube geacht "dead" te zijn wat betekent dat hij niet langer beschikbaar is voor verdere dubbels door deze speler. Als de speler in deze omstandigheden ten onrechte verdubbelt, **dan is een dergelijke cube-actie nietig en elke corrigerende actie die nodig is moet met terugwerkende kracht worden uitgevoerd.**

(viii) AUTOMATISCHE DUBBELS, BEAVERS EN DE JACOBY REGEL - voor alle duidelijkheid, automatische dubbels, beavers en de Jacoby regel zijn uitsluitend money-game Regels en zijn dus niet toegestaan in een Toernooi.

(ix) GESCHILLEN OVER DE HOOGTE VAN DE CUBE - de spelers moeten trachten er voortdurend voor te zorgen dat de positionering en de hoogte van de cube correct is. In geval van een geschil hierover, moet worden aangenomen dat de positie en hoogte zoals ze zijn correct zijn en is het aan de speler die dat betwist om aan te tonen dat een ander niveau correct is.

## 4.5 Voltooiing

Alle games en matches moeten voltooid worden tenzij die door de pass op een cube beëindigd worden of de tijd van één van de spelers is opgebraakt (als er met wedstrijdklok wordt gespeeld). Echter, als er geen contact meer is of het resultaat onbetwistbaar vast staat, kan een speler het verlies van een enkele overwinning, gammon of backgammon accepteren. Onder andere omstandigheden is het de spelers niet toegestaan het eens te worden over het aantal punten, het resultaat van een game of van de match.

Alle wedstrijden worden gespeeld tot het juiste aantal punten. Schending van deze regel kan leiden tot diskwalificatie van één of beide spelers. In uitzonderlijke gevallen kunnen de spelers die betrokken zijn tijdelijk of permanent worden uitgesloten van toekomstige toernooien.

Met inachtneming van het voorgaande geldt dat wanneer een speler vóór het einde van een game eenzijdig het bord opnieuw opzet of begint op te zetten, de oorspronkelijk bereikte positie door de spelers moet worden gereconstrueerd. Indien de spelers het hierover niet eens zijn, wordt de redelijke herinnering van de tegenstander als doorslaggevend beschouwd.

## 4.6 Rapportering van de uitslag

Zowel de winnaar als de verliezer van een wedstrijd zijn verantwoordelijk voor het melden van de uitslag van de wedstrijd, zo spoedig mogelijk na afloop, aan de Toernooileider. De Toernooileider zal de uitslag verifiëren en openbaar maken. Als er een onjuiste uitslag is gemeld mag dat gecorrigeerd worden zolang de correctie binnen een redelijke tijd plaats vindt, zelfs als één van de spelers een volgende wedstrijd in het Toernooi begonnen is.

## 4.7 Stand bijhouden

Beide spelers wordt aangemoedigd de stand op een scoreformulier bij te houden en die na elke game aan elkaar voor te leggen. Voor aanvang van de Crawford game moeten de spelers dat feit aan elkaar mededelen. Scoreborden moeten gebruikt worden als de Toernooileider daarom vraagt maar in dat geval moeten de spelers er toch naar streven om de stand op hun individuele scoreformulier bij te houden, want in geval van een geschil wordt het scoreformulier van de achterlopende speler in de match geacht correct te zijn, mits dit duidelijk en ondubbelzinnig is. Als er maar één speler een scoreformulier bijhoudt, wordt die geacht correct te zijn in het geval van een geschil. Om twijfel te voorkomen: alle fouten in de stand moeten worden gecorrigeerd zodra ze worden opgemerkt, zelfs als beide spelers hier vooraf mee hebben ingestemd.

## 4.8 Onjuiste matchlengte

Wanneer een match gespeeld en voltooid is met een verkeerde matchlengte, is het eindresultaat geldig.

In andere gevallen: een game die aan de gang is kan niet worden beïnvloed door matchlengtecorrectie maar de matchlengte moet worden gecorrigeerd aan het begin van de volgende game als dat mogelijk is. Als de match voltooid is als gevolg van een incorrecte stand tijdens een game die aan de gang is, dan wordt een correctie niet mogelijk geacht en is het resultaat geldig. Evenmin is een correctie mogelijk wanneer de correcte matchlengte korter is dan de verkeerd ingestelde en de correctie tot een voltooide match zou leiden. Onder zulke omstandigheden moet de match voltooid worden tot de veronderstelde in plaats van de correcte matchlengte.

# 5. GESCHILLEN

## 5.1 Klachten

Indien een geschil ontstaat tussen de spelers, moeten ze dobbelstenen, schijven, cube, scoreformulieren en alle andere relevante objecten op hun plaats laten en de Toernooileider roepen om het geschil te beslechten. Als één van de spelers ook lid is van de Toernooileider, moet een andere Toernooileider van het Toernooi het geschil beslechten. Als er geen andere Toernooileider beschikbaar is, moet een geschillencommissie bijeengeroepen worden om het geschil te beslechten.

## 5.2 Beroep

Tegen een beslissing van de Toernooileider kan beroep worden aangetekend, maar zo'n beroep moet zo snel mogelijk worden aangetekend. Na zo'n beroep moet zo snel mogelijk een geschillencommissie bijeengeroepen worden en die moet zo snel mogelijk een beslissing nemen. De geschillencommissie kan, bij eenvoudige meerderheid, de oorspronkelijke beslissing bevestigen, die vernietigen of een andere beslissing uitspreken.

## 5.3 Getuigen en beschikbare informatie

De Toernooileider en/of de geschillencommissie mag alle beschikbare informatie vragen, inbegrepen van personen, van wie zij dat noodzakelijk achten in hun eigen goeddunken, **en dergelijke informatie mag niet op onredelijke gronden worden achtergehouden, aangezien een eventueel verzuim op dit gebied mogelijk tot afzonderlijke sancties kan leiden.** Een speler op enigerlei directe manier betrokken bij het geschil heeft het recht om de relevante opmerkingen te maken tegenover de Toernooileider en/of de geschillencommissie. Toeschouwers mogen geen opmerkingen maken, behalve op verzoek van de Toernooileider en/of de geschillencommissie.

## 5.4 Het recht op het rapporteren van officiële beslissingen

Eenieder kan elke beslissing van de Toernooileider of de geschillencommissie aan AG / RG melden volgens een vastgestelde procedure, **enkel en alleen** om een principiële uitspraak te maken, en zodat een precedent kan worden vastgesteld **om assistentie of begeleiding te bieden bij het oplossen van toekomstige geschillen die zich kunnen voordoen. Om twijfel te voorkomen, mag een dergelijke principiële uitspraak de daadwerkelijke beslissing op geen enkele manier wijzigen of anderszins beïnvloeden, noch van de Toernooileider, noch van de commissie.** AG / RG kan sancties opleggen op basis van deze Regels of anderszins.

## 5.5 Rapportagetaken van de Toernooileider en de geschillencommissie

(i) Elke beslissing in een geschil moet zo spoedig als redelijkerwijs mogelijk na afloop van het Toernooi worden gerapporteerd aan AG / RG. Het rapport moet een beschrijving bevatten van de zaak in geschil en de redenen voor de uitspraak.

(ii) Alle resultaten moeten zo spoedig als redelijkerwijs mogelijk na afloop van het Toernooi worden gemeld aan AG / RG en/of worden ingebracht in een database of een ranking systeem.