



## Regolamento di Torneo

Ai fini del presente regolamento, la federazione di riferimento è la WBGF.

Edizione 2.1 (WBGF) - Agosto 2023

Copyright ©

Commenti, domande o suggerimenti possono essere inviati tramite Raj Jansari all'indirizzo [rajansari@gmail.com](mailto:rajansari@gmail.com).

## Sommario

1. GENERALITÀ .....	2
1.1 Interpretazione e campo di applicazione.....	2
1.2 Etichetta .....	3
1.3 Personale .....	3
1.4 Iscrizione.....	4
1.5 Lingue Ufficiali.....	4
1.6 Spettatori .....	4
1.7 Generalità, registrazione, streaming, cuffie, telefoni cellulari, segnalazioni e altre forme di aiuto esterno .....	5
1.8 Obbligo per il Direttore del Torneo di assistere i giocatori con necessità particolari.....	6
2. NORME .....	6
2.1 Luogo .....	6
2.2 Orari di inizio e pause .....	6

2.3 Gioco lento .....	7
2.4 Dadi casuali e tiri validi .....	7
3. PREPARAZIONE.....	7
3.1 La tavola.....	7
3.2 Bussolotti .....	7
3.3 I dadi .....	8
3.4 Baffle box.....	8
3.5 Orologi .....	9
3.6 Preferenze.....	10
3.7 Cambio di attrezzatura .....	10
3.8 Tavole, streaming e registrazione .....	10
4. IL GIOCO .....	10
4.1 Dadi e lanci .....	10
4.2 Pedine e mosse .....	12
4.3 Orologi .....	13
4.4 Cubo del raddoppio .....	14
4.5 Completamento .....	15
4.8 Lunghezza errata della partita .....	16
5. CONTROVERSIE .....	16
5.1 Reclami .....	16
5.2 Appelli.....	16
5.3 Informazioni disponibili.....	17
5.4 Diritto di segnalazione in seguito a decisioni ufficiali.....	17
5.5 Doveri di comunicazione del Direttore del Torneo e del Comitato di Torneo .....	17

## 1. GENERALITÀ

### 1.1 Interpretazione e campo di applicazione

Le presenti regole del Torneo (le "Regole"), come approvate dalla federazione competente (la "Federazione") e come possono essere emendate o riformulate di volta in volta, si applicano a tutti i Tornei autorizzati o altrimenti approvati dalla Federazione (ciascun "Torneo" e insieme o in generale "Tornei") e non possono essere utilizzate regole diverse dalle presenti Regole.

Le Regole sono l'emanazione dei principi comunemente riconosciuti come migliori per una piacevole esperienza di gioco nei Tornei per tutti i partecipanti. Tuttavia, le Regole non intendono coprire tutte le possibili situazioni che potrebbero verificarsi nel corso di un Torneo e, di conseguenza, non sostituiscono il giudizio e la discrezionalità del Direttore del Torneo nel determinare la soluzione più appropriata in ogni particolare serie di circostanze. La Federazione di riferimento può regolamentare gli aspetti dei tornei lasciati alla discrezione del Direttore del

Torneo, tramite un codice etico o altro, e in tal caso la discrezionalità del Direttore del Torneo sarà regolamentata in tal senso.

Qualsiasi riferimento al genere maschile deve essere inteso come un riferimento generico al genere. Qualsiasi riferimento a giocatori o avversari deve essere inteso anche come riferimento a squadre, a seconda dei casi.

Per qualsiasi Torneo, il Direttore del Torneo deve specificare, con il massimo anticipo possibile, una politica di "Legal Moves" (come indicato nella sezione 4.2(iii)) o "Responsible Moves" (come indicato nella sezione 4.2(iv)) da applicare a tale Torneo. In assenza di tale specificazione, si applicheranno le "Legal Moves".

## 1.2 Etichetta

- i. **GENERALE** - I direttori dei Tornei e i giocatori sono tenuti a comportarsi nello spirito del gioco, che consiste nel mostrare una generosa sportività, un comportamento corretto e premuroso e nel segnalare e correggere prontamente qualsiasi violazione di una regola obbligatoria, a meno che le Regole non permettano esplicitamente di condonare tale violazione. I giocatori devono rispettare un'eventuale richiesta di limitare conversazioni o distrazioni.
- ii. **ATTREZZATURA DI GIOCO** - I giocatori devono utilizzare l'attrezzatura di gioco in modo adeguato.
- iii. **PENALITA'** - Un giocatore che viola la sezione 1.2, sottosezioni (i) e (ii), può essere squalificato ed escluso dal Torneo. In circostanze eccezionali il giocatore può essere temporaneamente escluso da futuri Tornei. Un Direttore del Torneo che viola la sezione 1.2, sottosezione (i), può essere escluso dall'attività di Direttore di Torneo riconosciuto dalla Federazione.

## 1.3 Personale

- i. **DIRETTORI DEL TORNEO** - I Tornei devono essere supervisionati da uno o più Direttori del Torneo competenti e imparziali (ciascuno chiamato "Direttore del Torneo"). I riferimenti qui contenuti ai Direttori del Torneo devono, se del caso, essere considerati comprensivi del personale nominato per assistere tali Direttori del Torneo.
- ii. **COMITATO DI TORNEO** - Un Comitato di Torneo per la risoluzione delle controversie (il "Comitato di Torneo") sarà formato, se necessario, ai sensi delle sezioni 5.1 o 5.2. Se costituito ai sensi della sezione 5.1, il Comitato di Torneo sarà composto da tre o cinque persone competenti e imparziali, prontamente disponibili, scelte congiuntamente dai giocatori in causa. Se costituito ai sensi della sezione 5.2, il Comitato di Torneo sarà composto da tre o cinque persone competenti e imparziali, prontamente disponibili, selezionate dal Direttore del Torneo a sua esclusiva discrezione. Un Direttore di Torneo collegato al Torneo non può essere membro del Comitato del Torneo.
- iii. **OSSERVATORI** - Il Direttore del Torneo può, di propria iniziativa o su richiesta di un giocatore, nominare un osservatore per monitorare una qualsiasi partita. L'osservatore ha l'autorità di richiamare l'attenzione sulle azioni illegali e di proteggere i giocatori da comportamenti discutibili o scorretti. Il Direttore del Torneo ha il diritto di richiedere un contributo economico al giocatore che richiede l'osservatore, o a tutti i giocatori

coinvolti, se tale osservatore viene nominato. A scanso di equivoci, i giocatori, di comune accordo, possono nominare un osservatore a proprie spese, senza fare riferimento al Direttore del Torneo.

#### 1.4 Iscrizione

- i. **APPROVAZIONE** - Tutti i giocatori che si iscrivono a un Torneo devono essere approvati dal Direttore del Torneo. Un giocatore può essere escluso a sola discrezione del Direttore del Torneo e, sebbene il Direttore del Torneo possa farlo, non è obbligato a fornire una spiegazione di tale decisione al giocatore in questione.
- ii. **ASSEGNAZIONE A CATEGORIE SUPERIORI** - Nei Tornei con più di una categoria, un giocatore può, a sola discrezione del Direttore del Torneo, essere escluso da una categoria inferiore ed invitato ad iscriversi ad una categoria superiore.
- iii. **RELAZIONE** - Se un Direttore del Torneo rifiuta l'ingresso a un giocatore in conformità con la sezione 1.4, sottosezione (i), o colloca un giocatore in una categoria superiore in conformità con la sezione 1.4, sottosezione (ii), questo fatto deve essere riferito alla Federazione dal Direttore del Torneo non appena ragionevolmente possibile dopo il completamento del Torneo. La relazione deve spiegare le ragioni della decisione.

#### 1.5 Lingue Ufficiali

Le lingue ufficiali (le "Lingue Ufficiali") dei Tornei sono l'inglese e qualsiasi lingua ufficiale o predominante del paese in cui si svolge il Torneo. Mentre è in corso una partita, ai giocatori e agli spettatori non è consentito parlare in lingue diverse da quelle ufficiali. Ripetute violazioni di questa disposizione da parte di un giocatore o di uno spettatore possono comportare dapprima un'ammonizione, e successivamente punti di penalità, la squalifica o l'esclusione dal Torneo.

A scanso di equivoci e non essendoci niente in contrario, i giocatori di una squadra sono autorizzati a parlare tra loro in una lingua diversa dalle Lingue Ufficiali.

#### 1.6 Spettatori

- i. **GENERALE** - Gli spettatori devono generalmente osservare le partite del Torneo nel modo più silenzioso e discreto possibile, tranne quando viene loro richiesto specificamente da parte del Direttore del Torneo o dei giocatori. Gli spettatori non devono attirare l'attenzione su errori o azioni illegali in una partita, a meno che, con il consenso del Direttore del Torneo, i giocatori coinvolti non abbiano concordato diversamente e abbiano esposto un cartello vicino alla tavola che lo indichi, né devono commentare un game, inclusa la richiesta del punteggio durante una partita. Tuttavia, uno spettatore può, tra un game e l'altro, far notare direttamente ai giocatori, come questione di diritto, un errore nel punteggio, nella disposizione della tavola o qualsiasi errore nell'attivazione dell'orologio o, altrimenti, può avvisare discretamente il Direttore del Torneo su qualsiasi questione di interesse. A scanso di equivoci, un trascrittore della partita, a meno che non sia nominato anche osservatore, sarà considerato uno spettatore ai fini del Regolamento.
- ii. **SEGNALAZIONI E ALTRE FORME DI AIUTO ESTERNO** - Mentre è in corso una partita, gli spettatori non possono fare segnalazioni o aiutare i giocatori in alcun modo.



- iii. PENALITÀ - La violazione della sezione 1.6, sottosezioni (i) e (ii), può comportare l'espulsione degli spettatori coinvolti. In circostanze eccezionali, tali spettatori possono essere esclusi temporaneamente o permanentemente dalla partecipazione a futuri Tornei.
- iv. RICHIESTE – E' facoltà di un giocatore fare richiesta motivata al Direttore del Torneo di allontanare dal tavolo uno o più spettatori.
- v. RELAZIONE - Se un Direttore del Torneo ha espulso uno spettatore in conformità con la sezione 1.6, sottosezione (iii), il Direttore del Torneo deve riferire il fatto alla Federazione non appena ragionevolmente possibile dopo il completamento del Torneo. La relazione deve spiegare le ragioni della decisione.

#### 1.7 Generalità, registrazione, streaming, cuffie, telefoni cellulari, segnalazioni e altre forme di aiuto esterno

- i. GENERALE – Durante una partita, un giocatore non è autorizzato a utilizzare ausili elettronici, meccanici, scritti o di altro tipo se non quelli necessari per tenere il punteggio.
- ii. REGISTRAZIONE E STREAMING - Sia per registrare, che per trasmettere in streaming o per entrambe le cose, una partita o una parte di essa, comprese le singole posizioni, un giocatore è autorizzato a utilizzare qualsiasi apparecchiatura che ritenga ragionevolmente necessaria e appropriata, compresi foglietti per segnare una posizione, il computer, l'apparecchiatura video o la telecamera (sotto forma di telefono cellulare o altro). Nelle partite giocate senza l'uso di un orologio, la registrazione della posizione deve essere effettuata durante il turno del giocatore. Nelle partite giocate con l'orologio, la registrazione della posizione deve essere effettuata solo durante il tempo del giocatore o tra un game e l'altro.
- iii. CUFFIE - Durante una partita, ai giocatori è consentito l'uso ragionevole di cuffie.
- iv. TELEFONI CELLULARI - Durante una partita, tranne che durante una pausa o per scopi di registrazione come altrimenti specificato nel presente documento o per l'uso di un'applicazione per la registrazione del punteggio, come orologio o per un altro uso ragionevole, un giocatore non è autorizzato a utilizzare un telefono cellulare a meno che l'avversario non lo accetti in ogni singola circostanza. Il Direttore del Torneo può revocare tale accettazione in qualsiasi momento.
- v. SEGNALAZIONI E ALTRE FORME DI AIUTO DALL'ESTERNO - Durante una partita, ai giocatori non è consentito ricevere segnalazioni o aiuti in qualsiasi forma dagli spettatori.
- vi. PENALITÀ - Qualsiasi violazione della sezione 1.7, sottosezioni da (i) a (v) può comportare un'ammonizione, punti di penalità, squalifica o espulsione del giocatore interessato. In circostanze eccezionali, il giocatore può essere temporaneamente o permanentemente escluso dalla partecipazione a futuri Tornei.
- vii. RICHIESTE - Un giocatore può richiedere al Direttore del Torneo la nomina di un osservatore per il resto della partita, in conformità con la sezione 1.3, sottosezione (iii).
- viii. RELAZIONE - Quando un Direttore del Torneo squalifica e/o espelle un giocatore in conformità con la sezione 1.7, sottosezione (v), il fatto deve essere riferito alla Federazione dal Direttore del Torneo non appena ragionevolmente possibile dopo il

completamento del Torneo. La relazione deve spiegare le ragioni della decisione.

## 1.8 Obbligo per il Direttore del Torneo di assistere i giocatori con necessità particolari

Nel caso in cui un giocatore abbia una difficoltà particolare dimostrabile, sia essa dovuta a disabilità fisica o mentale, il Direttore del Torneo deve fornire l'assistenza necessaria o la sistemazione che può essere ragionevolmente fornita, al fine di ridurre al minimo l'impatto di tale difficoltà sul giocatore.

## 2. NORME

### 2.1 Luogo

Tutte le partite devono essere giocate nell'area del Torneo designata dal Direttore del Torneo. Le eventuali richieste di giocare in aree per non fumatori vanno sempre soddisfatte.

### 2.2 Orari di inizio e pause

- i. **ORARIO DI INIZIO** - Tutte le partite devono iniziare all'orario previsto o come altrimenti specificato dal Direttore del Torneo.
- ii. **Pause** - Un giocatore ha diritto a un numero di pause di 5 minuti solo nelle partite di lunghezza superiore a 5 punti, come segue:

Nelle partite da 7 a 11 punti: una pausa.

Nelle partite da 13 a 17 punti: due pause.

Nelle partite da 19 a 23 punti: tre pause.

Nelle partite a 25 o più punti: quattro pause.

- iii. Si può usufruire di una pausa solo tra un game e l'altro. Le pause possono essere effettuate consecutivamente. Questo può essere fatto sia da un giocatore che accorpa due o più delle sue pause consentite, sia da entrambi i giocatori che accorpano le loro pause. Ogni situazione in cui un giocatore lascia la tavola da gioco è considerata una pausa, a meno che non sia richiesta dal gioco stesso. Quando si gioca al meglio delle tre partite, le pause sono consentite solo tra una partita e l'altra.
- iv. **ECCEZIONI** - In alcune circostanze il Direttore del Torneo può fare un'eccezione alla sezione 2.2, sottosezioni (i) e (ii), se particolari preoccupazioni per uno o entrambi i giocatori lo giustificano, se ritiene che la partita sia di particolare importanza o se ha ideato una struttura alternativa di pause e/o tempi per il Torneo o per una particolare partita.
- v. **PENALITÀ** - Qualsiasi violazione delle regole sull'orario di inizio e sulle pause può comportare punti di penalità. Se un giocatore non è presente e non ha iniziato la partita 5 minuti dopo l'orario di inizio o dopo la fine dell'intervallo consentito, può essere assegnato un punto di penalità. Successivamente può essere assegnato un ulteriore punto di penalità per ogni successivo ritardo di 5 minuti. Quando a un giocatore sono stati conferiti punti di penalità (causa ritardo dell'avversario) corrispondenti a più della metà della lunghezza della partita, tale giocatore sarà considerato vincitore dell'incontro. In alternativa ai punti di penalità, dopo che un giocatore ha causato cinque minuti di ritardo, il Direttore del Torneo

può far partire l'orologio di tale giocatore.

- vi. EMERGENZE - A scampo di equivoci e non essendoci niente in contrario, se non rimangono pause o non sono disponibili, un giocatore può far fronte a un'emergenza senza incorrere in penalità, tranne in caso di abuso di tale diritto. Il Direttore del Torneo deve essere informato prima di tale interruzione o successivamente non appena ragionevolmente possibile.

## 2.3 Gioco lento

- i. PENALITÀ - In qualsiasi momento, se il Direttore del Torneo ritiene che una partita venga giocata a un ritmo irragionevolmente lento, può adottare uno o entrambi i seguenti provvedimenti:
  - a) avvertire che se il gioco lento persiste, potranno essere assegnati punti di penalità;
  - b) far giocare il resto della partita con l'orologio. Vedi sezione 3.5, sottosezione (vi).
- ii. RICHIESTE - Un giocatore può richiedere al Direttore del Torneo che il resto della partita venga giocato utilizzando l'orologio o che venga nominato un osservatore per monitorare la partita.

## 2.4 Dadi casuali e tiri validi

- i. PENALITÀ - Se il Direttore del Torneo ritiene che un giocatore abbia violato la sezione 4.1, sottosezione (i) o la sezione 4.1, sottosezione (iv) (a), può decidere che il resto della partita venga giocato utilizzando una baffle box.
- ii. RICHIESTE - Un giocatore può richiedere al Direttore del Torneo che una partita venga portata a termine con una baffle box, se disponibile, o che venga nominato un osservatore per monitorare la partita.

# 3. PREPARAZIONE

## 3.1 La tavola

A seconda della disponibilità, un giocatore può esigere che la tavola sia progettata per pedine di diametro compreso tra 37 e 50 millimetri. Se tale tavola è disponibile solo dopo l'inizio della partita, il giocatore può esigere che la tavola venga sostituita in quel momento. La tavola può essere sostituita solo tra un game e l'altro. Tutti i dadi e i cubi del raddoppio non utilizzati devono essere rimossi dalla tavola prima dell'inizio della partita.

## 3.2 Bussolotti

In base alla disponibilità, un giocatore può richiedere l'uso di bussolotti con bordo interno in rilievo piuttosto che di bussolotti senza bordo interno in rilievo. Se i bussolotti con bordo interno in rilievo non sono disponibili all'inizio di una partita, un giocatore può richiedere che i bussolotti in uso vengano sostituiti non appena si rendono disponibili bussolotti con bordo interno in rilievo, anche se ciò avviene durante un game.

### 3.3 I dadi

- i. **IN GENERALE** - Se sono disponibili, un giocatore può richiedere che vengano utilizzati dadi di precisione piuttosto che altri dadi. Se i dadi di precisione non sono disponibili all'inizio di una partita, un giocatore può richiedere che i dadi in uso vengano sostituiti non appena si rendono disponibili i dadi di precisione, anche se ciò avviene durante un game. Se disponibili, devono essere utilizzati quattro dadi, tranne nei casi in cui il Direttore del Torneo abbia specificato che, anche senza l'uso di orologio, i giocatori possono o devono utilizzare due dadi. Se sono disponibili o sono stati selezionati solo due dadi, possono essere utilizzati e in tal caso la sezione 3.3, sottosezioni (ii) e (iii), deve essere interpretata di conseguenza.
- ii. **IN PARTITE GIOCATE SENZA L'USO DELL'OROLOGIO** - I giocatori devono scegliere quattro dadi. Questi devono essere utilizzati per tutta la partita, ad eccezione delle situazioni descritte nella sezione 3.3, sottosezione (i) e nella sezione 3.7, sottosezione (i). Ogni giocatore deve utilizzare due dadi.
- iii. **IN PARTITE GIOCATE CON L'USO DELL'OROLOGIO** - I giocatori devono scegliere quattro dadi. Questi devono essere utilizzati per l'intera partita, ad eccezione delle situazioni descritte nella sezione 3.3, sottosezione (i) e nella sezione 3.7, sottosezione (i). In ogni game vengono utilizzati solo due dadi. Tuttavia, sulla tavola devono essere presenti quattro dadi, in modo che sia possibile un cambio di dadi.

### 3.4 Baffle box

- i. **SITUAZIONI** - L'uso di una baffle box da parte di entrambi i giocatori può avvenire come opzione, preferenza, obbligo o imposizione:
  - a) **Opzione.** In qualsiasi Torneo i giocatori possono scegliere di giocare la partita utilizzando una baffle box, se sono d'accordo;
  - b) **Preferenza.** Un giocatore può richiedere che la partita venga giocata con una baffle box, se nell'invito al Torneo è annunciato che il Torneo, o parte di esso, si giocherà con una preferenza per la baffle box;
  - c) **Obbligo.** I giocatori sono obbligati a giocare la partita utilizzando una baffle box, se nell'invito del Torneo è annunciato che il Torneo, o parte di esso, si svolgerà con l'obbligo di utilizzare la baffle box;
  - d) **Imposizione.** In qualsiasi Torneo i giocatori sono obbligati a giocare il resto di una partita in corso utilizzando una baffle box, se una baffle box è disponibile e il Direttore del Torneo prende tale decisione in conformità con la sezione 2.4, sottosezione (i).
- ii. **ECCEZIONI** - In determinate circostanze il Direttore del Torneo può fare un'eccezione alla sezione 3.4, sottosezione (a) (b) e (c), se particolari preoccupazioni per uno o entrambi i giocatori giustificano tale eccezione.
- iii. **COSTRUZIONE E APPROVAZIONE** – La baffle box deve essere costruita correttamente. Se un giocatore richiede che la baffle box venga approvata dal Direttore del Torneo, questa deve essere approvata prima che la partita possa essere iniziata o continuata.
- iv. **POSIZIONAMENTO** - Se viene utilizzata una baffle box, essa deve essere posizionata dalla

parte opposta alle case interne dei giocatori.

- v. USO DA PARTE DI UN SINGOLO GIOCATORE - A scanso di equivoci e non essendoci niente di contrario, a un giocatore è consentito unilateralmente l'uso ragionevole di una baffle box.

### 3.5 Orologi

- i. SITUAZIONI - L'uso dell'orologio può avvenire come opzione, preferenza, obbligo o imposizione:
  - a) Opzione. In qualsiasi Torneo i giocatori possono scegliere di giocare la partita utilizzando l'orologio se sono d'accordo;
  - b) Preferenza. Un giocatore può richiedere che la partita venga giocata con l'orologio (a condizione che sia prontamente disponibile) se nell'invito al Torneo è annunciato che il Torneo, o parte di esso, si svolge con una preferenza per l'orologio;
  - c) Obbligo. I giocatori sono obbligati a giocare la partita utilizzando l'orologio se nell'invito al Torneo è annunciato che il Torneo, o parte di esso, si svolge con l'obbligo di utilizzare gli orologi;
  - d) Imposizione. In qualsiasi Torneo i giocatori sono obbligati a giocare il resto di una partita in corso utilizzando l'orologio, se disponibile e se il Direttore del Torneo prende tale decisione in conformità con la sezione 2.3;
  - e) Il Direttore del Torneo può richiedere che una partita venga giocata utilizzando un orologio in qualsiasi momento, a condizione che sia disponibile.
- ii. ECCEZIONI - In determinate circostanze il Direttore del Torneo può fare un'eccezione alla sezione 3.5, sottosezione (i) (b) e (c), se particolari preoccupazioni per uno o entrambi i giocatori giustificano tale eccezione.
- iii. COSTRUZIONE E APPROVAZIONE - L'orologio deve essere costruito correttamente. Se un giocatore richiede che l'orologio sia approvato dal Direttore del Torneo, l'orologio deve essere approvata prima dell'inizio della partita.
- iv. POSIZIONAMENTO - Se viene utilizzato un orologio, deve essere posizionato sullo stesso lato della tavola interna dei giocatori.
- v. IMPOSTAZIONE DELL'OROLOGIO - Tutte le partite giocate con l'uso dell'orologio devono utilizzare il metodo noto come "simple delay" e, a scanso di equivoci, descritto come segue: a ogni giocatore viene assegnato un certo tempo specifico per ogni punto della partita (bank time). Inoltre, a ogni giocatore è concesso un tempo aggiuntivo per ogni mossa prima dell'inizio del bank time (delay time). Il delay time non si accumula. Nelle partite di singolare standard il bank time è di due (2) minuti e il delay time è di dodici (12) secondi, o come altrimenti specificato dal Direttore del Torneo. Per le partite di doppio e qualsiasi altra partita non standard, il Direttore del Torneo specificherà il bank time e il delay time applicabili. A scanso di equivoci, il Direttore del Torneo può, solo in anticipo, applicare un'interruzione e/o una struttura di tempo alternativa per il Torneo o per una particolare partita, anche dividendo il bank time in due parti e resetterà l'orologio sul tempo della seconda parte dopo che la prima parte è stata utilizzata.

- vi. **CONTROLLO DEL TEMPO** - In una partita giocata con l'uso di orologi in situazioni come quelle indicate nella sezione 3.5, sottosezione (i) da (a) a (d), a ciascun giocatore viene assegnato un certo numero di minuti in base alla lunghezza della partita. Il numero di minuti assegnati è calcolato come  $((RA+RB)/2)*\text{bank time}$ , dove RA è il numero di punti necessari al giocatore A per vincere la partita e RB è il numero di punti necessari al giocatore B per vincere la partita.

### 3.6 Preferenze

Se necessario, e a condizione che ciò non contravvenga al formato imposto o ai requisiti del Torneo stesso, le preferenze sulla scelta dell'attrezzatura di gioco saranno determinate dal lancio di dadi, o come altrimenti concordato dalle parti interessate, prima dell'inizio della partita.

### 3.7 Cambio di attrezzatura

- i. **IN GENERALE** - Il Direttore del Torneo può cambiare l'attrezzatura in uso in qualsiasi momento. I giocatori possono cambiare l'attrezzatura in uso in una partita in corso solo se l'attrezzatura è difettosa o se sono d'accordo o in base alle disposizioni della sezione 3.1, sezione 3.2 o sezione 3.3, sottosezione (i).
- ii. **IN PARTICOLARE PER GLI OROLOGI** - Un orologio con evidenti malfunzionamenti deve essere sostituito immediatamente. Il Direttore del Torneo deve impostare il tempo dell'orologio sostitutivo in base alla sua migliore stima.

### 3.8 Tavole, streaming e registrazione

Il Direttore del Torneo può, a sua esclusiva discrezione e in qualsiasi combinazione, richiedere che qualsiasi partita venga giocata su una determinata tavola, che venga trasmessa in streaming, che venga registrata in qualsiasi modo ragionevole, anche tramite annotazioni scritte o filmati. Tale decisione non è appellabile. A scanso di equivoci, tale registrazione potrà essere pubblicata dal Direttore del Torneo o dalla Federazione in qualsiasi modo stabilito a loro esclusiva discrezione.

## 4. IL GIOCO

### 4.1 Dadi e lanci

- i. **DADI CASUALI** - L'uso dei dadi è un mezzo per ottenere numeri casuali che vanno da 1 a 6. Qualsiasi altro uso dei dadi è una violazione delle regole e dello spirito del backgammon.
- ii. **UTILIZZO DEI DADI** - I dadi non possono essere toccati quando sono in gioco. I dadi sono considerati in gioco quando il turno in corso non è stato completato. Se necessario, tuttavia, un giocatore può far scorrere i propri dadi sulla superficie della tavola per fare spazio al movimento delle pedine.
- iii. **CAMBIO DEI DADI** - Un giocatore può chiedere che tutti e quattro i dadi vengano mescolati prima di qualsiasi game. In questo caso, il giocatore che richiede il mescolamento deve agitare tutti e quattro i dadi in un bussolotto e lanciali. I giocatori scelgono a turno i dadi uno alla volta, iniziando dal giocatore che non ha richiesto il

mescolamento.

iv. Lanci validi - In generale, tutti i lanci devono essere effettuati sul lato destro della tavola.

- a) Nelle partite giocate senza baffle box, un lancio valido consiste nell'agitare vigorosamente, ma non eccessivamente, i dadi in un bussolotto e nel lanciali in un'unica azione fuori dal bussolotto e sulla superficie di gioco della tavola. Durante il lancio, i dadi non devono toccare la mano del giocatore e il bussolotto non deve toccare la tavola. I dadi devono rotolare liberamente e posarsi sulla superficie di gioco, nella parte destra della tavola rispetto al giocatore al lancio. In caso contrario, o se un giocatore ha contestato la validità del lancio prima che uno dei due dadi abbia iniziato a posarsi, il lancio è considerato non valido e deve essere ripetuto. Se l'avversario ha dato il suo permesso, i dadi possono essere lanciati nella parte sinistra della tavola. Tale concessione ha termine quando l'avversario ritira tale permesso, il giocatore che ne ha fatto richiesta inizia a lanciare nuovamente nella parte destra della tavola o a fine game. A scanso di equivoci, i dadi che non si trovano in piano solo a causa delle imperfezioni intrinseche della superficie della tavola costituiscono un lancio valido.
- b) Nelle partite giocate con una baffle box, un lancio valido consiste nel far cadere i dadi a mano o dal bussolotto nella baffle box. Il dado deve passare attraverso la baffle box e posarsi in piano sulla superficie di gioco della metà della tavola adiacente alla baffle box. In caso contrario, il lancio è considerato non valido e deve essere ripetuto. A scanso di equivoci, i dadi che non si posano in piano solo a causa di imperfezioni intrinseche della superficie della tavola costituiscono un lancio valido. Al momento del primo lancio, un giocatore può lanciare entrambi i dadi, assegnando a ciascun giocatore un colore, oppure i giocatori possono lanciare utilizzando i bussolotti.
- c) In deroga a qualsiasi disposizione contraria, qualora il Direttore del Torneo abbia specificato che si utilizza la regola "dice on checkers", qualsiasi dado che atterri sulla superficie di una o più pedine non invaliderà il lancio, a condizione che tale dado non sia sostenuto da una superficie verticale o sia sceso nello spazio tra le pedine. A scanso di equivoci, il lancio sarà valido anche se il dado non si trova in piano solo a causa di imperfezioni intrinseche della superficie o del bordo della pedina.

v. AZIONE PREMATURA

- a) Se un giocatore lancia i dadi prima che il suo avversario abbia terminato il proprio turno, l'avversario deve far notare il lancio prematuro e poi dichiarare la propria scelta se accettare e permettere che il lancio prematuro rimanga valido o se considerarlo non valido e richiedere che venga ripetuto. Un giocatore che omette ripetutamente di segnalare un tiro prematuro può perdere l'opzione di considerarlo non valido. A scanso di equivoci, qualsiasi penalità assegnata in tali circostanze sarà al posto di qualsiasi perdita di delay time dovuta alla raccolta prematura dei dadi.
- b) Nelle partite giocate con l'orologio. Se l'avversario raccoglie i dadi prima che il giocatore abbia terminato il suo turno, allora il giocatore può mettere in pausa l'orologio e completare il suo turno prima di attivare nuovamente il tempo dell'avversario, che perderà il delay time al suo turno successivo. In tali circostanze, il giocatore dovrà chiamare il Direttore del Torneo per reclamare la penalità di tempo, a meno che entrambi i giocatori non siano d'accordo nell'accettarla. Al suo turno successivo, l'avversario dovrà attendere la scadenza del delay time prima di iniziare il proprio turno.

vi. FINE TURNO

- a) Nelle partite giocate senza l'utilizzo dell'orologio, un giocatore termina il proprio turno sollevando uno o entrambi i suoi dadi. Se i giocatori utilizzano solo due dadi, devono concordare in anticipo un unico metodo per indicare la fine del turno.
- b) Nelle partite giocate con un orologio, un giocatore termina il proprio turno attivando il tempo dell'avversario. Se l'avversario non è in grado di fare una mossa valida o di offrire un doppio valido, il giocatore deve comunque terminare il proprio turno attivando il tempo dell'avversario e attendere che l'avversario attivi il tempo del giocatore.

#### 4.2 Pedine e mosse

- i. **MOSSE** - I giocatori devono muovere in modo chiaro e usare una sola mano per muovere le pedine. Le pedine sul bar devono essere rimesse in gioco prima di poter muovere qualsiasi altra pedina. La ripetuta trasgressione a questa disposizione da parte di un giocatore può comportare dapprima un'ammonizione e successivamente punti di penalità.
- ii. **UTILIZZO DELLE PEDINE** - Un giocatore non deve toccare le proprie pedine o quelle dell'avversario durante il turno dell'avversario. Le pedine che sono state colpite devono rimanere sul bar fino a quando non possono rientrare in modo legale. Le pedine portate fuori devono essere tenute fuori dalla superficie di gioco della tavola fino alla fine della partita. Ripetute violazioni di questa disposizione possono comportare dapprima un'ammonizione e successivamente punti di penalità.
- iii. **MOSSE ILLEGALI** - I giocatori devono segnalare tutte le mosse illegali. La correzione di una mossa illegale richiede il ritorno al tiro e alla posizione originali e la ripresa del gioco da lì.

Se per un Torneo è stata stabilita una politica di "legal moves", tutte le mosse illegali devono essere corrette se notate prima che l'avversario abbia effettuato un tiro valido.

Se per un Torneo è stata stabilita una politica di "responsible moves", se si verifica una mossa illegale l'avversario deve chiedere che venga corretta o che rimanga valida. A scampo di equivoci, nessun altro tipo di infrazione può essere condonato.

- iv. **ERRORI NELLA POSIZIONE DI PARTENZA** – Se un errore nella posizione di partenza viene notato dopo che il giocatore che inizia la partita ha iniziato il suo secondo turno effettuando un tiro valido o offrendo un raddoppio valido, la posizione di partenza è valida nonostante l'errore. Un errore notato prima che il giocatore che inizia la partita abbia iniziato il suo secondo turno effettuando un tiro valido o offrendo un raddoppio valido deve essere corretto in base alla posizione di partenza corretta. A scampo di equivoci, un giocatore che inizia con meno di 15 pedine può comunque perdere un gammon o un backgammon. Non essendoci niente in contrario, se tutti i giocatori coinvolti sono d'accordo, un errore nella posizione di partenza può essere corretto in un momento successivo della partita rispetto a quanto indicato sopra.
- v. **PROVARE LE MOSSE** – I giocatori non devono, in modo incontrollato, muovere le loro pedine avanti e indietro sulla tavola per provare nuove posizioni. I giocatori devono scostare leggermente le pedine che vengono spostate per testare una posizione. La



ripetuta trasgressione a questa disposizione da parte di un giocatore può comportare dapprima un'ammonizione e successivamente punti di penalità.

#### 4.3 Orologi

- i. **UTILIZZO DELL'OROLOGIO** – durante una partita, i giocatori devono attivare l'orologio con la stessa mano usata per muovere le pedine. La ripetuta trasgressione a questa disposizione da parte di un giocatore può comportare dapprima un'ammonizione e successivamente punti di penalità.
- ii. **MESSA IN PAUSA DELL'OROLOGIO** - La messa in pausa dell'orologio è consentita solo nelle seguenti sette situazioni:
  - a) quando un game è stato giocato fino alla conclusione;
  - b) durante le pause. Se uno o entrambi i giocatori lasciano il tavolo di gioco, entrambi devono annotare i tempi dell'orologio sul proprio segnapunti. Se i giocatori non hanno annotato i tempi sull'orologio e l'orologio è stato attivato durante la pausa, il Direttore del Torneo deve essere chiamato immediatamente. Il Direttore del Torneo fisserà il tempo sull'orologio in base alla sua migliore stima;
  - c) quando sorge una controversia tra i giocatori o quando il Direttore del Torneo lo richiede;
  - d) quando un giocatore ha raccolto i dadi prima che l'avversario abbia terminato il suo turno in conformità con la sezione 4.1, sottosezione (v) (b);
  - e) quando un giocatore ha raccolto i dadi e attivato il tempo dell'avversario;
  - f) quando viene notata una mossa illegale;
  - g) quando un giocatore ritiene che il game sia concluso. Se l'avversario è d'accordo, i giocatori annotano il risultato della partita e possono iniziare il game successivo. Se l'avversario non è d'accordo, l'orologio viene riavviato se è stato messo in pausa e la partita viene giocata fino alla fine.
- iii. **TEMPO SCADUTO** - Il tempo si considera scaduto quando uno dei giocatori, o il Direttore del Torneo, si rende conto che è scaduto e lo dichiara. Se il tempo di uno dei giocatori è scaduto, il Direttore del Torneo deve essere informato. Il giocatore il cui tempo è scaduto ha perso la partita. In deroga a qualsiasi disposizione contraria del presente regolamento e a scanso di equivoci, se il tempo scade per un giocatore a cui è altrimenti garantita la vittoria dell'incontro, tale giocatore sarà dichiarato vincitore dell'incontro.
- iv. **ERRORE NELL'ATTIVAZIONE DELL'OROLOGIO** - Se un giocatore si accorge (o, a giudizio del Direttore del Torneo, è evidente che si è accorto o avrebbe dovuto accorgersi) che il suo avversario ha commesso un errore tale da rendere attivo il proprio tempo senza accorgersene, il giocatore ha il dovere di informare il suo avversario del fatto. In caso contrario, il giocatore può essere ammonito, subire punti di penalità, perdere la partita, perdere l'incontro o essere squalificato dal Torneo. In circostanze eccezionali, il giocatore coinvolto può essere temporaneamente o permanentemente escluso dai Tornei futuri. Qualora un giocatore perda erroneamente del tempo, avrà

diritto alla restituzione di una stima ragionevole del tempo perso.

- v. LANCI NON VALIDI - In deroga a qualsiasi disposizione contraria del presente documento, se si verifica un lancio non valido e al fine di non pregiudicare il giocatore che ha effettuato il lancio, uno dei due giocatori può mettere in pausa l'orologio e/o far ripartire il tempo di ritardo come ragionevolmente ritiene opportuno. In caso di disaccordo sulla validità del lancio, l'orologio può essere messo in pausa da uno dei due giocatori fino alla risoluzione del disaccordo.
- vi. OROLOGIO IMPOSTATO IN MODO ERRATO - I giocatori devono immediatamente annunciare e correggere qualsiasi caso in cui l'orologio sia stato impostato in modo errato.

#### 4.4 Cubo del raddoppio

- i. POSIZIONAMENTO DEL CUBO DEL RADDOPPIO - È responsabilità di entrambi i giocatori assicurarsi che all'inizio di ogni partita il cubo del raddoppio sia posizionato al centro tra i due giocatori con l'"1" o il "64" rivolti verso l'alto. Se il cubo del raddoppio non è stato collocato al centro, deve essere collocato al centro non appena i giocatori si accorgono dell'errore. Fa eccezione la partita Crawford, in cui il cubo del raddoppio deve essere completamente rimosso dalla tavola.
- ii. RADDOPPIO - I giocatori possono usare il dado del raddoppio solo al loro turno. Tuttavia, deve essere utilizzato prima di qualsiasi tentativo di lancio dei dadi e non può quindi essere utilizzato dopo un lancio non valido. Un giocatore deve raddoppiare girando il cubo del raddoppio e posizionandolo sulla tavola, in modo che il cubo mostri il livello di raddoppio direttamente successivo al livello precedente (atto fisico) e pronunciando le parole "raddoppio" o simili (atto verbale). Nelle partite giocate con l'orologio, il giocatore deve attivare anche il tempo dell'avversario. A scanso di equivoci e a prescindere da quanto sopra specificato, sia: (i) l'atto verbale o l'atto fisico da soli; sia (ii) la dimostrazione dell'intenzione di raddoppiare, compreso il puntare, toccare o prendere il cubo del raddoppio, ma non il semplice allungare la mano verso il cubo, sarà considerato un raddoppio valido.
- iii. ACCETTARE/RIFIUTARE UN RADDOPPIO - I giocatori devono generalmente accettare un raddoppio spostando il cubo del raddoppio sul proprio lato della tavola (atto fisico) e dicendo "Accetto" o un termine simile (atto verbale). Il cubo del raddoppio deve essere posizionato entro i limiti della tavola, visibile da entrambi i giocatori, sul lato del giocatore che sta accettando il raddoppio. Il raddoppio viene generalmente passato centrando il cubo del raddoppio con l'"1" o il "64" rivolti verso l'alto (atto fisico) e dicendo "Passo" o simili (atto verbale). Nelle partite giocate con l'orologio, quando un giocatore accetta il raddoppio deve anche attivare il tempo dell'avversario. Nelle partite giocate con l'orologio, quando un giocatore passa il raddoppio deve anche mettere in pausa l'orologio. A scanso di equivoci e a prescindere da quanto sopra specificato, sia: (i) l'atto verbale o l'atto fisico di per sé; sia (ii) la dimostrazione dell'intenzione di prendere o passare il raddoppio impegnerà il giocatore a tale azione e, a questo proposito, azioni come mettere in pausa l'orologio, distruggere la posizione o aggiornare il punteggio saranno considerate come passare il raddoppio.
- iv. REGOLA CRAWFORD - La regola Crawford si applica a tutte le partite. Nel primo game in cui uno dei giocatori è a un punto esatto dalla vittoria della partita (il game

Crawford), nessuno dei due giocatori può usare il cubo del raddoppio, che deve essere fisicamente rimosso dalla tavola o considerato inaccessibile. Qualsiasi azione sul cubo durante il game Crawford è nulla e qualsiasi azione correttiva necessaria per dare effetto a ciò dovrà essere presa retroattivamente.

- v. AZIONE PREMATURA - A scanso di equivoci, se un giocatore raddoppia prima della fine del turno dell'avversario, il raddoppio rimane se è altrimenti valido. L'avversario ha quindi il diritto di terminare il proprio turno sapendo che l'avversario raddoppierà.
- vi. RADDOPPI A LIVELLI SBAGLIATI - Se un giocatore raddoppia validamente o accetta o rifiuta un raddoppio ma a un livello sbagliato, il raddoppio o l'accettazione o il rifiuto sono ancora validi, ma il livello del cubo di raddoppio deve essere corretto, in modo che sia coerente con il livello di un raddoppio corretto.
- vii. RADDOPPIO QUANDO IL CUBO DEL RADDOPPIO È MORTO - Se un giocatore detiene un cubo a un livello sufficiente per vincere la partita, il cubo del raddoppio è considerato "morto", cioè non è più disponibile per ulteriori azioni di cubo da parte del giocatore. Se, in queste circostanze, il giocatore sbaglia a raddoppiare, l'azione di cubo è annullata e ogni azione correttiva necessaria a tal fine deve essere intrapresa retroattivamente.
- viii. RADDOPPI AUTOMATICI, BEAVER E REGOLA DI JACOBY - per evitare ogni dubbio, i raddoppi automatici, i beaver e la regola di Jacoby sono concetti strettamente legati alle partite libere e di conseguenza non sono consentiti nelle partite di Torneo.
- ix. CONTESTAZIONI SUL VALORE DEL CUBO DEL RADDOPPIO - i giocatori devono cercare di assicurarsi costantemente che il posizionamento e il valore del cubo del raddoppio siano corretti. In caso di controversia, la presunzione generale è che tale posizionamento e valore siano corretti e spetterà al giocatore che contesta dimostrare il contrario.

#### 4.5 Completamento

Tutti i game e le partite devono essere giocati fino al loro completamento, a meno che non vengano interrotti dal rifiuto di un raddoppio o, se la partita viene giocata utilizzando un orologio, da un giocatore che ha esaurito il tempo a disposizione. Tuttavia, se non rimane alcun contatto o se è altrimenti impossibile che si verifichi un altro risultato, un giocatore può accettare la perdita di una singola partita, di un gammon o di un backgammon, a seconda dei casi. In caso contrario, i giocatori non possono accordarsi sul risultato dei punti, di un game o di una partita. Tutte le partite devono essere giocate al numero di punti correttamente specificato. La violazione di questa regola può comportare la squalifica di uno o di entrambi i giocatori. In circostanze eccezionali, i giocatori coinvolti possono essere esclusi temporaneamente o permanentemente da futuri Tornei approvati dalla Federazione.

Fermo restando quanto sopra, se prima del completamento di una partita un giocatore resetta o inizia a resettare unilateralmente la tavola, la posizione originale raggiunta deve essere ricostruita dai giocatori e, in caso di disaccordo tra i giocatori, il ragionevole ricordo dell'avversario sarà considerato conclusivo.

#### 4.6 Comunicazione dei risultati

Sia il vincitore che il perdente di un incontro avrà la responsabilità di comunicare il risultato

dell'incontro al Direttore del Torneo non appena ragionevolmente possibile dopo la fine dell'incontro. Il Direttore del Torneo verificherà il risultato e lo annuncerà sul tabellone del Torneo. Se è stato annunciato un risultato errato, è possibile correggerlo a condizione che la correzione venga effettuata entro un tempo ragionevole, anche se i giocatori hanno iniziato una partita successiva nel Torneo.

#### 4.7 Punteggio

Entrambi i giocatori sono incoraggiati a tenere una registrazione continua del punteggio della partita e ad annunciarsi reciprocamente il punteggio della partita prima di ogni game. Prima dell'inizio di un game Crawford, i giocatori devono annunciarsi reciprocamente che si tratta di un game Crawford. I segnapunti da tavolo (scoreboard) devono essere utilizzati se il Direttore del Torneo lo richiede, ma in tal caso i giocatori devono cercare di tenere il punteggio anche su segnapunti individuali. In caso di controversia, fa fede il segnapunti individuale del giocatore in svantaggio nella partita, a condizione che sia chiaro e inequivocabile. Se solo un giocatore ha tenuto un segnapunti individuale, in caso di controversia tale segnapunti individuale sarà considerato valido. Per evitare dubbi, tutti gli errori di punteggio devono essere corretti quando vengono notati, anche se precedentemente concordati da entrambi i giocatori.

#### 4.8 Lunghezza errata della partita

Se una partita è stata giocata e conclusa con una lunghezza non corretta, il risultato sarà valido.

In caso contrario, se una partita viene giocata con una lunghezza errata, qualsiasi game in corso non sarà influenzato, ma la lunghezza della partita dovrà essere corretta all'inizio del game successivo, se possibile. Se l'incontro si conclude con un punteggio errato a seguito di un game in corso, la correzione non è considerata possibile e il risultato è valido.

Una proposta di correzione della lunghezza dell'incontro non è inoltre considerata possibile se la lunghezza dell'incontro corretto è inferiore a quella dell'incontro errato e tale proposta di correzione porterebbe a un incontro concluso. In tali circostanze la partita continuerà a concludersi con la lunghezza dell'incontro non corretta e tale risultato resterà valido.

## 5. CONTROVERSIE

### 5.1 Reclami

In caso di controversia tra i giocatori, questi devono lasciare intatti dadi, pedine, cubo del raddoppio, segnapunti e tutti gli altri oggetti pertinenti, chiedendo al Direttore del Torneo di risolvere la controversia. Se uno dei giocatori è anche Direttore del Torneo, la controversia deve essere risolta da un altro Direttore del Torneo. Se non c'è un altro Direttore del Torneo, la controversia deve essere risolta dal Comitato di Torneo.

### 5.2 Appelli

La decisione del Direttore del Torneo può essere appellata, ma tale appello deve essere richiesto non appena ragionevolmente possibile. In seguito a tale richiesta, deve essere costituito un Comitato di Torneo e l'appello deve essere trattato non appena ragionevolmente possibile. Il Comitato di

Torneo può, a maggioranza semplice, confermare la decisione originale, annullarla o emettere una decisione alternativa. La decisione del Comitato di Torneo è inappellabile.

### 5.3 Informazioni disponibili

Il Direttore del Torneo e/o il Comitato di Torneo possono richiedere tutte le informazioni disponibili, anche a qualsiasi persona, che ritengono necessarie a loro esclusiva discrezione e tali informazioni non possono essere irragionevolmente rifiutate; qualsiasi mancanza a questo proposito può portare a sanzioni separate. Un giocatore coinvolto direttamente nella controversia avrà il diritto di fare le proprie rimostranze al Direttore del Torneo e/o al Comitato di Torneo. Gli spettatori non possono fare alcuna dichiarazione se non su richiesta del Direttore del Torneo e/o del Comitato di Torneo.

### 5.4 Diritto di segnalazione in seguito a decisioni ufficiali

Chiunque può riferire alla Federazione una decisione del Direttore del Torneo o del Comitato di Torneo, secondo le linee guida stabilite, esclusivamente al fine di emettere una sentenza di principio e stabilire un precedente in materia, per fornire assistenza o guida nella risoluzione di eventuali future controversie che potrebbero sorgere. A scanso di equivoci, tale sentenza di principio non altererà o influenzerà in alcun modo l'effettiva decisione del Direttore del Torneo o del Comitato di Torneo a cui si riferisce. La Federazione può imporre penalità in base al Regolamento del Torneo in vigore o in altro modo.

### 5.5 Doveri di comunicazione del Direttore del Torneo e del Comitato di Torneo

- i. Qualsiasi decisione in una controversia deve essere comunicata alla Federazione non appena ragionevolmente possibile dopo il completamento del Torneo. La relazione deve contenere una descrizione della questione controversa e le ragioni della decisione.
- ii. Tutti i risultati delle partite devono essere comunicati alla Federazione e/o inseriti in qualsiasi database o sistema di classifica pertinente, non appena ragionevolmente possibile dopo il completamento del Torneo.