



Regolamento di torneo CNB

Edizione 1.3 (EUBGF) – Agosto 2015 ©

1. GENERALITA'	- 3 -
1.1 Interpretazione e ambito di applicazione.....	- 3 -
1.2 Etichetta.....	- 3 -
1.3 Staff	- 3 -
1.4 Registrazione	- 4 -
1.5 Lingue ufficiali	- 4 -
1.6 Spettatori	- 4 -
1.7 Registrazione, streaming, cuffie, cellulari, segnalazioni e altre forme di assistenza esterna	- 4 -
2. NORME	- 5 -
2.1 Luogo	- 5 -
2.2 Orari d'inizio e pause	- 5 -
2.3 Gioco lento	- 6 -
2.4 Dadi random e validi	- 6 -
2.5 Bye Balance	- 6 -
3. PREPARAZIONE	- 6 -
3.1 La tavola.....	- 6 -
3.2 I bussolotti	- 7 -
3.3 I dadi.....	- 7 -
3.4 Baffle box	- 7 -
3.5 Orologi	- 8 -
3.6 Preferenze.....	- 8 -
3.7 Cambi di equipaggiamenti.....	- 8 -
3.8 Tavola, streaming e registrazione	- 9 -
4. LA PARTITA	- 9 -
4.1 Dadi e lanci.....	- 9 -
4.2 Pedine e mosse.....	- 10 -
4.3 Orologi	- 11 -
4.4 Cubo del raddoppio	- 12 -
4.5 Conclusione	- 13 -
4.6 Comunicazione dei risultati	- 13 -
4.7 Segnare il punteggio	- 13 -
4.8 Errata lunghezza della partita.....	- 13 -
5. CONTROVERSIE	- 14 -
5.1 Reclami	- 14 -
5.2 Ricorsi	- 14 -
5.3 Testimonianze	- 14 -
5.4 Diritto di segnalazione del giocatore.....	- 14 -
5.5 Dovere di segnalazione del Direttore di torneo e del Comitato di torneo.....	- 14 -

1. GENERALITA'

1.1 Interpretazione e ambito di applicazione

Le seguenti Regole di Torneo (le "Regole"), soggette a periodica revisione, devono essere usate in tutti gli eventi che si svolgono sotto l'egida del CNB, nei quali non è consentito l'utilizzo di regole diverse da queste.

Le Regole sono l'emanazione dei principi comunemente riconosciuti come migliori per una piacevole esperienza di gioco nei tornei, di tutti i giocatori. Tuttavia, le Regole non sono destinate a soddisfare ogni possibile situazione che può verificarsi nel corso di un torneo e perciò non sostituiscono il giudizio e la discrezionalità del Direttore di torneo di trovare soluzioni adatte a specifiche circostanze.

Ogni riferimento al genere maschile è da intendersi esteso al genere femminile. Ogni riferimento a singoli giocatori e avversari è esteso, ove attinente, alle squadre.

1.2 Etichetta

- (i) IN GENERALE - Direttori di torneo e giocatori sono tenuti a osservare un comportamento rispettoso dello spirito di gioco nella massima sportività.
- (ii) STRUMENTI DI GIOCO - I giocatori devono utilizzare gli strumenti di gioco in maniera adeguata.
- (iii) PENALITA' - Un giocatore in violazione dell'articolo 1.2, commi (i) e (ii), può essere squalificato ed escluso dal torneo. In casi particolari, al giocatore può essere preclusa la partecipazione anche a successivi tornei. Un Direttore di torneo in violazione dell'articolo 1.2, comma (i), può essere esonerato dal suo incarico.

1.3 Staff

- (i) DIRETTORI DI TORNEO - Il torneo deve essere gestito da uno o più direttori esperti e imparziali. I riferimenti ai Direttori di torneo si intendono estesi ai membri dello staff ove opportuno.
- (ii) COMITATO DI TORNEO (*) - E' necessario costituire un Comitato di torneo che abbia il compito di risolvere controversie come sancito dagli articoli [5.1](#) e [5.2](#). Se costituito in base all'articolo [5.1](#), il Comitato deve essere formato da tre o cinque persone imparziali e competenti, immediatamente disponibili, scelte di comune accordo dai giocatori in disputa. Se costituito in base all'articolo [5.2](#), il Comitato deve essere formato da tre o cinque persone imparziali e competenti, immediatamente disponibili, scelte unicamente dal Direttore di torneo. Un Direttore di torneo coinvolto nella gestione del torneo non può far parte del Comitato di torneo.

(*) Nei tornei nazionali CNB, il Comitato di torneo viene formato dal Direttore di torneo prima che i giochi abbiano inizio. I nomi dei membri del Comitato sono esposti pubblicamente per tutta la durata del torneo. Se un membro del Comitato è coinvolto in una controversia, esso viene prontamente sostituito dal Direttore di torneo.

- (iii) OSSERVATORI - Il Direttore di torneo può incaricare un osservatore per monitorare una partita, anche su richiesta di un giocatore. L'osservatore ha l'autorità di richiamare l'attenzione su azioni illegali e di proteggere i giocatori da comportamenti non corretti. Nel caso sia nominato un osservatore su richiesta, può essere richiesto un contributo economico ai giocatori.

1.4 Registrazione

- (i) APPROVAZIONE - L'iscrizione al torneo è soggetta al benessere del Direttore di Torneo. In caso di diniego, il Direttore di torneo deve fornire una spiegazione al giocatore.
- (ii) ASSEGNAZIONE A CATEGORIE SUPERIORI - Nei tornei con più di una categoria, i giocatori, a discrezione del Direttore di torneo, possono essere esclusi da una categoria inferiore e invitati a iscriversi a una categoria superiore.
- (iii) RESOCONTO - Quando un Direttore di torneo rifiuta l'iscrizione di un giocatore o quando invita un giocatore a iscriversi a una categoria superiore, deve, al termine del torneo, riportare l'accaduto al Consiglio CNB. La relazione deve contenere le motivazioni dell'atto.

1.5 Lingue ufficiali

Le lingue ufficiali dei tornei sono l'inglese e la lingua ufficiale o predominante del paese in cui si svolge il torneo. Durante una partita, giocatori e spettatori non sono autorizzati a parlare altre lingue al di fuori di quelle ufficiali. Ripetute violazioni di questa disposizione da parte di giocatori o spettatori, possono dar luogo in prima istanza a un avvertimento e successivamente a punti di penalità, squalifica o esclusione dal torneo.

Eccezionalmente, ai componenti di un team è consentito parlare tra di loro in una lingua diversa da quelle ufficiali.

1.6 Spettatori

- (i) IN GENERALE - Gli spettatori devono osservare le partite il più silenziosamente e con la massima discrezione possibile. Essi non possono evidenziare eventuali errori o azioni illegali della fase di gioco, né fare commenti o richiedere il punteggio di una partita. Gli spettatori possono comunque avvertire con discrezione il Direttore di torneo, se ravvisano comportamenti illeciti o azioni errate (ad es. termine del tempo a disposizione, errata attivazione dell'orologio, errata azione di cubo, errato punteggio, ecc.).
- (ii) SEGNALAZIONI E ALTRE FORME DI AIUTO ESTERNO - Durante una partita, gli spettatori non sono autorizzati a fare segnalazioni o ad aiutare i giocatori in nessuna maniera.
- (iii) PENALITA' - La violazione delle norme di cui all'articolo 1.6 commi (i) e (ii) può portare all'espulsione degli spettatori coinvolti. In casi particolari gli spettatori possono essere esclusi anche da successivi tornei.
- (iv) RICHIESTE - E' facoltà di un giocatore fare richiesta motivata al Direttore di torneo per allontanare dal tavolo uno o più spettatori.
- (v) RELAZIONE - Quando un Direttore di torneo squalifica o espelle uno spettatore ai sensi dell'articolo 1.6 comma (iii), deve, al termine del torneo, riportare l'accaduto al Consiglio CNB. La relazione deve contenere le motivazioni dell'atto.

1.7 Registrazione, streaming, cuffie, cellulari, segnalazioni e altre forme di assistenza esterna

- (i) IN GENERALE - Durante una partita un giocatore non può usare strumenti elettronici, meccanici e cartacei al di fuori di quelli necessari per segnare il punteggio.

- (ii) **REGISTRAZIONE E STREAMING** - Per registrare o diffondere in streaming una partita o parte di essa, incluse singole posizioni, un giocatore può usare qualsiasi strumento egli ritenga ragionevolmente necessario e appropriato, inclusi foglietti per segnare una posizione, computer, equipaggiamento video (cellulari) solo dietro permesso, che non può essere irragionevolmente negato, dell'avversario. Il Direttore di torneo può revocare questo permesso in ogni momento. Nelle partite giocate senza orologio, le registrazioni di posizioni possono essere effettuate solo dopo la fine del turno di gioco. Se la partita è giocata con orologio, le posizioni possono essere registrate solo durante lo scorrimento del tempo del giocatore che ne ha fatto richiesta, o a fine game.
- (iii) **CUFFIE** – E' possibile utilizzare cuffie durante una partita solo dietro permesso, che non può essere irragionevolmente negato, dell'avversario.
- (iv) **CELLULARI** – L'utilizzo di cellulari è consentito solo durante le pause o a scopo di registrazione, a meno di concessione diversa da parte dell'avversario. Il Direttore di Torneo può revocare tale concessione in qualsiasi momento.
- (v) **SEGNALAZIONI E ALTRE FORME DI AIUTO ESTERNO** - Durante una partita i giocatori non sono autorizzati a ricevere segnalazioni o aiuti in qualsiasi forma dagli spettatori.
- (vi) **PENALITA'** - La violazione delle norme di cui all'articolo 1.7 commi da (i) a (v) può determinare un avvertimento, punti di penalità, squalifica o espulsione per i giocatori coinvolti. In casi particolari i giocatori possono essere esclusi anche da futuri tornei.
- (vii) **RICHIESTE** - Un giocatore può chiedere al Direttore di Torneo che la parte restante di una partita venga monitorata da un osservatore, come sancito dall'articolo [1.3](#), comma (iii).
- (viii) **RELAZIONE** - Quando un Direttore di torneo squalifica o espelle un giocatore ai sensi dell'articolo 1.7 comma (vi), deve, al termine del torneo, riportare l'accaduto al Consiglio CNB. La relazione deve contenere le motivazioni dell'atto.

2. NORME

2.1 Luogo

Tutte le partite devono essere disputate nell'area di gioco designata dal Direttore di torneo. Le richieste di giocare in aree per non fumatori vanno sempre assecondate.

2.2 Orari d'inizio e pause

- (i) **ORARI** - Tutte le partite devono iniziare agli orari prestabiliti o quando altrimenti specificato dal Direttore di torneo.
- (ii) **PAUSE** - Ogni giocatore ha diritto a un numero di pause della durata di cinque minuti ciascuna come specificato di seguito:
 - nelle partite fino a 15 punti: una pausa;
 - nelle partite a più di 15 punti: due pause.

Si può usufruire di una pausa solo a conclusione di un game. Le pause possono essere usate in sequenza: sia da un giocatore che può accorpate le pause a sua disposizione, sia da entrambi i giocatori che possono unire le loro pause. Qualunque situazione in cui un giocatore abbandona la tavola da gioco è considerata una pausa, salvo che

quest'azione non sia richiesta dal gioco stesso. Quando si disputa una serie al meglio delle tre partite, le pause sono consentite solo tra una partita e l'altra.

- (iii) ECCEZIONI - In casi speciali, ove sussistano particolari condizioni dei giocatori, come anche per partite d'importanza particolare, il direttore di torneo può derogare all'articolo 2.2, commi (i) e (ii).
- (iv) PENALITA' (*) - La violazione delle regole concernenti l'orario d'inizio delle partite e la durata delle pause può portare a punti di penalità. Se un giocatore non è presente e non ha iniziato la partita entro cinque minuti dall'orario fissato di avvio o di ripresa dopo una pausa, si assegna un punto di penalità. In seguito, un altro punto di penalità viene assegnato ogni cinque minuti di ulteriore ritardo. Quando a un giocatore viene assegnato un numero di punti superiore alla metà della lunghezza della partita, viene contestualmente dichiarato vincitore.

(*) Nei tornei nazionali CNB, le penalità per inizio ritardato si applicano solo in caso di grave recidiva o in caso di grave rallentamento del torneo.

2.3 Gioco lento

- (i) PENALITA' - Se il Direttore di Torneo ritiene che il ritmo di gioco di una partita sia eccessivamente lento, può applicare uno o entrambi i seguenti provvedimenti:
 - (a) avvertire i giocatori che, se la lentezza persiste, potranno essere loro assegnati punti di penalità.
 - (b) far giocare la parte rimanente della partita con un orologio. Vedi articolo [3.5](#) comma (vi).
- (ii) RICHIESTE - Un giocatore può chiedere al Direttore di torneo che una partita venga portata a termine con l'uso di un orologio o che un osservatore monitori la partita.

2.4 Dadi random e validi

- (i) PENALITA' - Se il Direttore di Torneo ritiene che un giocatore stia violando l'articolo [4.1](#), commi (i) o (iv) (a), può imporre l'uso del baffle box nel resto della partita.
- (ii) RICHIESTE - Un giocatore può chiedere al Direttore di Torneo che una partita venga portata a termine usando un baffle fox, se disponibile, oppure che venga nominato un osservatore che la monitori.

2.5 Bye Balance

Il tabellone Main è compilato per sorteggio manuale e pubblico; dal 2011 è stato introdotto il Bye-Balance. Con questo strumento si attenua la casualità e si equilibra l'attribuzione dei bye; il tabellone del Consolation o del Second Chance è progressivo ed è compilato secondo la tabella predisposta; questa tiene conto del fatto che i bye nel Consolation o nel Second Chance sono assegnati per quanto possibile a giocatori che non hanno avuto un bye nel Main.

3. PREPARAZIONE

3.1 La tavola

A seconda della disponibilità, si devono usare tavole che, aperte, abbiano dimensioni minime di 44 cm per 55 cm e massime di 66 cm per 88 cm. Se disponibile solo a partita inoltrata, un giocatore ne può comunque chiedere l'utilizzo. Una tavola può essere sostituita solo al termine del game in corso. Tutti i dadi e i cubi del raddoppio non utilizzati vanno rimossi dalla tavola prima dell'inizio della partita.

3.2 I bussolotti

I bussolotti con il bordo interno in rilievo sono da preferire, se disponibili (anche a match già iniziato e durante un game), ai bussolotti privi di tale requisito.

3.3 I dadi

- (i) IN GENERALE - I dadi di precisione sono da preferire, se disponibili (anche a match già iniziato e durante un game), ad altri tipi di dadi.
- (ii) IN PARTITE GIOcate SENZA OROLOGIO - I giocatori devono selezionare quattro dadi che vanno usati per tutta la durata della partita, fatta eccezione per le situazioni descritte nell'articolo 3.3 comma (i) e nell'articolo [3.7](#) comma (i). Ogni giocatore deve usare due dadi.
- (iii) IN PARTITE GIOcate CON OROLOGIO - I giocatori devono selezionare quattro dadi, che vanno usati per tutta la partita fatta eccezione per le situazioni descritte nell'articolo 3.3 comma (i) e nell'articolo [3.7](#) comma (i). Sebbene in ogni game siano usati solo due dadi, i quattro dadi devono essere presenti al tavolo, in modo da rendere possibile un cambio.

3.4 Baffle box

- (i) CONDIZIONI D'USO - L'utilizzo di un baffle box può essere opzionale, di preferenza, obbligatorio o un'imposizione:
 - (c) Opzionale. Volontà di entrambi i giocatori.
 - (d) Preferenza. Se previsto dagli organizzatori, è sufficiente la richiesta di un giocatore.
 - (e) Obbligo. Se previsto dagli organizzatori, l'utilizzo è obbligatorio per chiunque.
 - (f) Imposizione. I giocatori sono obbligati a usare un baffle box, se così stabilito dal Direttore di torneo, in conformità all'articolo [2.4](#) comma (i).
- (ii) ECCEZIONI - In casi speciali, ove sussistano particolari condizioni dei giocatori, il Direttore di torneo può fare una deroga all'articolo 3.4, comma (i), sottosezioni (b) e (c).
- (iii) COSTRUZIONE E APPROVAZIONE – Il baffle box deve essere propriamente costruito. Un giocatore può chiedere che venga approvato dal Direttore di torneo..
- (iv) POSIZIONE - Il baffle box deve essere sistemato sul lato opposto alle case interne dei giocatori.

3.5 Orologi

- (i) CONDIZIONI D'USO - L'utilizzo di un orologio durante una partita, può essere opzionale, di preferenza, obbligatorio o un'imposizione:
 - (a) Opzionale. Volontà di entrambi i giocatori.
 - (b) Preferenza. Se previsto dagli organizzatori, è sufficiente la richiesta di un giocatore.
 - (c) Obbligo. Se previsto dagli organizzatori, l'utilizzo è obbligatorio per chiunque.
 - (d) Imposizione. I giocatori sono obbligati a usare un orologio se così stabilito dal Direttore di torneo in conformità all'articolo [2.3](#).
 - (e) Il Direttore di torneo può disporre che una partita venga disputata con l'ausilio di un orologio in qualsiasi momento.
- (ii) ECCEZIONI - In casi speciali, ove sussistano particolari condizioni dei giocatori, il Direttore di torneo può fare una deroga all'articolo 3.5, comma (i), sottosezioni (b) e (c).
- (iii) COSTRUZIONE E APPROVAZIONE – L'orologio deve essere propriamente costruito. Un giocatore può chiedere che venga approvato dal Direttore di torneo.
- (iv) POSIZIONE - L'orologio deve essere sistemato sul lato delle case interne dei giocatori (lato uscita pedine).
- (v) SETTARE L'OROLOGIO - E' obbligatorio l'uso del sistema conosciuto come 'Simple delay'. Il sistema funziona in questo modo: ad ogni giocatore viene assegnato un lasso di tempo per ogni punto di lunghezza della partita (tempo partita). Ogni giocatore ha inoltre diritto a un lasso di tempo per ogni mossa, prima che venga utilizzato il tempo partita (tempo mossa). Il tempo mossa non è cumulabile. Nei singolari, il tempo partita è di due minuti e il tempo mossa di dodici secondi, o come altrimenti specificato dal Direttore di torneo. Nei tornei a coppie, come per ogni altra tipologia di partita, il Direttore di torneo deve specificare i settaggi da utilizzare. Il direttore di torneo può stabilire tempi partita e mossa differenti, in ragione del buon andamento della manifestazione.
- (vi) CALCOLARE I TEMPI - Nelle situazioni descritte dall'articolo 3.5, comma (i), sottosezioni da (a) a (e) si assegna a ogni giocatore una quantità di tempo a seconda della lunghezza della partita. Il numero di minuti assegnati a ciascun giocatore si calcola così: $((RA+RB)/2)*tempo\ partita$ dove RA è il numero di punti mancanti alla vittoria del giocatore A e RB è il numero di punti mancanti alla vittoria del giocatore B.

3.6 Preferenze

Se necessario, la scelta della sedia, della direzione di gioco, della tavola, delle pedine, dei dadi, dell'orologio e del baffle box viene effettuata tramite lancio dei dadi prima dell'inizio della partita.

3.7 Cambi di equipaggiamenti

- (i) IN GENERALE - Il Direttore di torneo può disporre il cambio di equipaggiamento in qualsiasi momento. I giocatori sono autorizzati a cambiare l'equipaggiamento in uso durante una partita, se sono entrambi d'accordo, se è difettoso o per quanto previsto dagli articoli [3.1](#), [3.2](#) e [3.3](#), comma (i).

- (ii) IN PARTICOLARE PER GLI OROLOGI - Un orologio difettoso deve essere sostituito immediatamente. Il Direttore di torneo deve impostare il tempo del nuovo orologio secondo la sua miglior valutazione.

3.8 Tavola, streaming e registrazione

Il Direttore di torneo può disporre, a sua discrezione e in qualsiasi caso, che una partita venga giocata su una specifica tavola, diffusa in streaming, registrata manualmente o con apparato video. A tale disposizione non si può far ricorso. La registrazione deve essere disponibile per la pubblicazione da parte del Direttore di torneo o del CNB.

4. LA PARTITA

4.1 Dadi e lanci

- (i) DADI RANDOM - I dadi sono uno strumento per ottenere numeri casuali da uno a sei. Qualsiasi altro utilizzo dei dadi è considerato una violazione delle regole e dello spirito del backgammon.
- (ii) SPOSTAMENTO DEI DADI - E' proibito toccare i dadi prima che il turno di gioco in corso sia terminato. Se necessario, un giocatore può comunque spostare i propri, facendoli scivolare senza sollevarli dalla superficie della tavola, per fare spazio al movimento delle pedine.
- (iii) CAMBIO DEI DADI - Un giocatore può chiedere che i quattro dadi vengano mischiati prima di qualsiasi game della partita. I quattro dadi devono essere mischiati in un bussolotto dal richiedente il cambio e lanciati; a questo punto i giocatori scelgono i dadi a turno, cominciando dal giocatore che non ha fatto la richiesta.
- (iv) LANCI VALIDI – Generalmente, i lanci vanno effettuati nella parte destra della tavola.
 - (a) Se non si utilizza un baffle box, un lancio valido consiste nell'agitare vigorosamente, ma non eccessivamente, i dadi nel bussolotto e lanciaarli nella parte destra della tavola. Durante il lancio, i dadi non devono toccare le mani del giocatore e il bussolotto non deve toccare la tavola da gioco. I dadi devono rotolare liberamente e fermarsi con una faccia aderente alla superficie di gioco, nella parte destra della tavola rispetto al giocatore al lancio. In caso contrario il lancio è da considerarsi non valido e va ripetuto. Se l'avversario ne ha concesso il permesso, i dadi possono essere lanciati nella parte sinistra della tavola. Tale concessione ha termine quando l'avversario ne revoca il permesso, quando il giocatore che ne ha fatto richiesta ricomincia a lanciare nella parte destra della tavola o a fine game. I dadi che non aderiscono alla superficie di gioco solo grazie a fluttuazioni intrinseche della stessa, costituiscono un lancio valido a tutti gli effetti.
 - (b) Quando si utilizza un baffle box, un lancio valido consiste nel lasciar cadere i dadi all'interno di esso, da una mano o da un bussolotto. I dadi devono fermarsi con una faccia aderente alla superficie di gioco, nella metà della tavola adiacente al baffle box. In caso contrario il lancio è da considerarsi non valido e va ripetuto. I dadi che non aderiscono alla superficie di gioco solo grazie a fluttuazioni intrinseche della stessa, costituiscono un lancio valido a tutti gli effetti.
- (v) AZIONI ANTICIPATE

- (a) Un lancio di dadi effettuato prima che l'avversario abbia terminato il turno, è valido e deve essere giocato quando l'avversario termina il suo turno.
 - (b) In partite giocate con orologio. Se il giocatore B solleva i dadi prima che il giocatore A abbia terminato il suo turno, il giocatore A può metter in pausa l'orologio e terminare il proprio turno prima di riattivare il tempo del giocatore B, che, per penalità, dovrà lasciar scorrere tutto il tempo mossa prima di iniziare il suo turno. Se i due giocatori non sono d'accordo, il giocatore A effettua la richiesta di assegnazione di penalità al Direttore di torneo.
- (vi) FINE DEL TURNO
- (a) In partite giocate senza orologio, un giocatore termina il proprio turno alzando uno o entrambi i dadi.
 - (b) In partite giocate con orologio, un giocatore termina il proprio turno attivando il tempo dell'avversario. Il tempo dell'avversario va attivato anche se questi non può eseguire alcuna mossa legale o utilizzare il cubo del raddoppio. A sua volta, il giocatore che non può effettuare mosse legali o utilizzare il cubo del raddoppio, deve sempre terminare il turno attivando il tempo dell'avversario.

4.2 Pedine e mosse

- (i) **MOSSE** - Le pedine vanno mosse in modo chiaro usando una sola mano. Le pedine sul bar devono essere mosse prima di qualsiasi altra pedina. Ripetute violazioni di questa disposizione possono portare ad ammonizioni e punti di penalità.
- (ii) **MANEGGIARE LE PEDINE** - E' proibito toccare le proprie o altrui pedine durante il turno dell'avversario. Le pedine mangiate devono rimanere sul bar fino a quando potranno rientrare in gioco in maniera legale. Le pedine portate fuori devono restare fuori dalla tavola sino alla fine del game. Ripetute violazioni di questa disposizione possono portare ad ammonizioni e punti di penalità.
- (iii) **MOSSE ILLEGALI**
 - (a) Se una mossa illegale viene individuata prima che il giocatore di turno abbia effettuato un lancio valido o offerto un valido raddoppio, deve essere corretta. Solo i giocatori, il Direttore di torneo e gli osservatori nominati ufficialmente sono autorizzati a segnalare una mossa illegale. Una mossa illegale viene convalidata quando l'avversario effettua un lancio valido o offre un valido raddoppio.
 - (b) Annullare una mossa illegale in partite giocate senza orologio. Le richieste di annullamento vanno fatte evidenziando la situazione all'avversario. Se l'avversario concorda, si riposizionano i dadi sulla tavola in modo che mostrino i valori corretti e la mossa va rifatta legalmente.
 - (c) Annullare una mossa illegale in partite giocate con orologio. Le richieste di annullamento vanno fatte fermando l'orologio e spiegando la situazione all'avversario. Se l'avversario concorda, si fa ripartire il tempo di colui che ha mosso illegalmente che potrà muovere legalmente solo dopo aver fatto scorrere tutto il tempo mossa.
 - (d) La ripetizione di mosse illegali può comportare ammonizioni e punti di penalità.
- (iv) **ERRORI DELLA POSIZIONE DI PARTENZA** - Un'errata posizione di partenza, se ravvisata dopo che il giocatore che ha mosso per primo ha iniziato il suo secondo turno, effettuando un lancio valido o offrendo un valido raddoppio, resta valida nonostante l'errore. Viceversa, un'errata posizione di partenza rilevata prima che il giocatore che ha aperto il gioco abbia iniziato il suo secondo turno, deve essere corretta nella giusta

posizione di partenza delle pedine. Un giocatore che abbia iniziato con meno di 15 pedine può comunque perdere gammon o backgammon.

- (v) PROVARE LE MOSSE - I giocatori non possono muovere le loro pedine avanti e indietro in modo incontrollato per valutare nuove posizioni. Ripetute violazioni di questa disposizione possono portare ad ammonizioni e punti di penalità.

4.3 Orologi

- (i) UTILIZZO DELL'OROLOGIO - I giocatori devono utilizzare l'orologio con la stessa mano usata per muovere le pedine. Ripetute violazioni di questa disposizione possono portare ad ammonizioni e punti di penalità.
- (ii) FERMARE L'OROLOGIO - E' consentito mettere in pausa l'orologio solo nei sette casi di seguito descritti:
 - (a) quando un game è stato portato a termine;
 - (b) durante le pause. Prima di lasciare il tavolo di gioco, i giocatori devono annotare i tempi dell'orologio sul proprio segnapunti, Se un giocatore non ha annotato il proprio tempo e l'orologio è stato avviato durante la pausa, si deve chiamare immediatamente il Direttore di torneo. Il Direttore di torneo imposterà l'orologio secondo la sua migliore valutazione;
 - (c) su richiesta del Direttore di torneo o quando ne viene richiesto l'intervento;
 - (d) quando un giocatore ha sollevato i dadi prima della fine del turno dell'avversario, come sancito dall'articolo [4.1](#), comma (v), sottosezione (b);
 - (e) quando un giocatore ha sollevato i dadi e fatto partire il tempo dell'avversario;
 - (f) quando un giocatore chiede che una mossa illegale, o presunta tale, venga corretta, come stabilito dall'articolo [4.2](#), comma (iii), sottosezione (c);
 - (g) quando un giocatore crede che un game sia terminato. Se l'avversario è d'accordo, si segna il nuovo punteggio e s'inizia il game successivo; se l'avversario non è d'accordo, si fa ripartire l'orologio e si gioca il game fino alla sua conclusione.
- (iii) TEMPO ESAURITO - Il tempo è considerato esaurito quando un giocatore o il Direttore di torneo si accorgono che è finito e lo dichiarano. Se il tempo di un giocatore è esaurito, bisogna darne notizia al Direttore di torneo. Il giocatore che ha esaurito il proprio tempo perde la partita. Se entrambi i giocatori hanno esaurito il tempo e non è possibile stabilire quale dei due l'abbia esaurito per primo, la parte rimanente della partita deve essere giocata senza l'orologio, a meno che uno dei giocatori non abbia raggiunto una posizione in cui la vittoria è matematicamente certa, caso in cui tale giocatore viene dichiarato vincitore.
- (iv) ERRATA ATTIVAZIONE DELL'OROLOGIO – Quando un giocatore si accorge (o il Direttore di torneo è sicuro che se ne sia accorto o che avrebbe dovuto accorgersene) che il suo avversario ha erroneamente attivato il proprio tempo senza rendersene conto, ha l'obbligo di avvisarlo immediatamente. Non rispettare questo obbligo può portare alla restituzione del tempo perso all'avversario, ammonizione, punti di penalità, perdita del game, perdita della partita e, infine, esclusione temporanea o permanente dai tornei futuri del CNB.
- (v) LANCI CASSATI – A prescindere da quanto diversamente specificato in precedenza, quando un lancio viene cassato e al fine di non danneggiare il giocatore al tiro, entrambi i giocatori, se lo ritengono opportuno, possono mettere in pausa l'orologio e/o riassegnare l'intero tempo mossa al giocatore che ha cassato il tiro. Quando c'è

disaccordo sulla validità del lancio, l'orologio può essere messo in pausa fino al raggiungimento di un accordo.

4.4 Cubo del raddoppio

- (i) **POSIZIONAMENTO DEL CUBO DEL RADDOPPIO** - E' responsabilità di entrambi i giocatori, all'inizio di ogni game o non appena si rendono conto della sua assenza, porre il cubo del raddoppio al centro della tavola con i numeri 1 o 64 rivolti verso l'alto. Fa eccezione a questa regola il Crawford game, in cui il cubo va completamente rimosso dalla tavola.
- (ii) **RADDOPPIARE** - I giocatori possono utilizzare il cubo del raddoppio solo al loro turno. Il cubo deve essere utilizzato prima di ogni tentativo di lancio dei dadi e perciò non può essere utilizzato dopo un lancio non valido. Il raddoppio si effettua girando il cubo e ponendolo sulla tavola, in modo che mostri il doppio del precedente valore (atto fisico), e dicendo "raddoppio" o un termine affine (atto verbale). Nelle partite disputate con orologio, il giocatore che raddoppia deve anche attivare il tempo dell'avversario. A prescindere da quanto sopra specificato, entrambi: (i) il solo atto verbale o il solo atto fisico; o (ii) la dimostrazione dell'intenzione di raddoppiare, incluso allungare il braccio per prendere, indicare, toccare o sollevare il cubo sono considerati validi raddoppi.
- (iii) **ACCETTARE/RIFIUTARE UN RADDOPPIO** – Normalmente si accetta un raddoppio ponendo il cubo al proprio lato della tavola (atto fisico) e dicendo "accetto" o un termine affine (atto verbale). Il cubo deve quindi essere posto all'interno del perimetro della tavola da gioco, visibile a entrambi i giocatori, dal lato del giocatore che ha accettato il raddoppio. Generalmente si rifiuta un raddoppio rimettendo il cubo al centro, con la faccia '1' o '64' visibile dall'alto (atto fisico) e dicendo "passo" o un termine affine (atto verbale). Nelle partite disputate con orologio, il giocatore che accetta il raddoppio deve anche attivare il tempo dell'avversario; il giocatore che rifiuta il raddoppio deve mettere in pausa l'orologio. A prescindere da quanto sopra specificato, il solo atto verbale o il solo atto fisico, sono sufficienti, a seconda dei casi, come rifiuto o accettazione.
- (iv) **REGOLA CRAWFORD** - La regola Crawford si applica a tutte le partite. Nel primo game in cui un giocatore si trova ad un punto dalla vittoria della partita (il Crawford game), nessun giocatore può usare il cubo del raddoppio. Un giocatore che si accorga che l'avversario ha raddoppiato durante il Crawford game, deve comunicarlo immediatamente, altrimenti può perdere il match come penalità o essere squalificato dal torneo. Un raddoppio erroneamente effettuato durante il Crawford game, può essere annullato nei seguenti casi:
 - (a) a game in corso. Il game termina senza l'uso del cubo;
 - (b) a game terminato e game successivo non ancora iniziato. Quando un raddoppio è annullato tra due game, i segnapunti dei giocatori devono essere corretti in modo che i punti vengano assegnati come se il cubo non fosse stato in gioco;
 - (c) se il game in cui è stato effettuato l'errato raddoppio è stato l'ultimo della partita. Quando si annulla un raddoppio a partita terminata, i segnapunti dei giocatori devono essere corretti in modo che i punti vengano assegnati come se il cubo non fosse stato in gioco e la partita ricomincia. Se informato dell'errata azione di cubo durante il Crawford game, il Direttore di torneo deve intervenire per annullare il raddoppio.
- (v) **AZIONE ANTICIPATA** - Se un giocatore raddoppia prima della fine del turno dell'avversario, il raddoppio è da considerarsi valido a tutti gli effetti, sempre che raddoppiare sia consentito. L'avversario può così terminare il suo turno sapendo del successivo raddoppio.

- (vi) RADDOPPI A VALORI SBAGLIATI - Se un giocatore correttamente raddoppia o accetta/rifiuta un raddoppio ma ad un valore sbagliato, l'azione di cubo resta valida, ma il valore del cubo deve essere corretto.
- (vii) RADDOPPI A CUBO MORTO – Quando un giocatore possiede il cubo ad un valore di per se sufficiente, per il giocatore stesso, a vincere la partita, il cubo viene definito 'morto', nel senso che non è più utilizzabile da quel giocatore per ulteriori raddoppi. Raddoppi che, se effettuati in questa circostanza, sono da considerarsi non validi e possono essere annullati con le stesse modalità dell'annullo di un cubo non valido nel Crawford game (articolo 4.4, comma (iv)) fatto salvo che il numero di punti da assegnare sarà determinato dal valore del cubo precedente all'azione invalida.
- (viii) RADDOPPI AUTOMATICI, BEAVERS E REGOLA JACOBY - Raddoppi automatici, beavers e regola Jacoby sono modalità proprie dei money games, non consentite nei tornei.
- (ix) DISACCORDO SUL VALORE DEL CUBO – I giocatori devono costantemente assicurarsi che il valore e la posizione del cubo siano corretti. In caso di disaccordo, si assume che il valore e la posizione sono corretti, a meno che il contestatore dimostri diversamente.

4.5 Conclusione

Tutti i game e le partite devono essere giocate sino alla fine, sempre che non terminino grazie ad un'azione di cubo o se, quando un orologio è in uso, un giocatore termina il proprio tempo a disposizione. In posizioni di non contatto tra le pedine e quando nessun altro risultato è possibile, un giocatore può accettare la sconfitta semplice, gammon o backgammon, a seconda del caso. Fatta eccezione per questa situazione, i giocatori non sono autorizzati ad accordarsi sugli esiti dei risultati dei game o delle partite. Tutte le partite devono essere giocate al punteggio previsto. La violazione di questa regola può portare alla squalifica di uno o entrambi i giocatori. In casi speciali, i giocatori coinvolti possono essere esclusi temporaneamente o permanentemente dai successivi tornei CNB.

4.6 Comunicazione dei risultati

Non appena la partita ha termine, il vincitore deve comunicare il risultato al Direttore di torneo. Il Direttore di torneo verifica il risultato e lo trascrive sul tabellone. Se è stato trascritto un risultato errato, questo può essere corretto entro un lasso di tempo ragionevole, anche se un giocatore ha iniziato un turno successivo del torneo.

4.7 Segnare il punteggio

Entrambi i giocatori devono tenere una registrazione aggiornata del punteggio della partita, approvandolo a voce prima di ogni game. I giocatori devono comunicare all'avversario che si deve giocare il Crawford game, prima che questo inizi. Se i giocatori sono d'accordo, possono usare un segnapunti da tavolo che mostri la lunghezza della partita, il punteggio e se si tratta del Crawford game. Il segnapunti da tavolo deve essere usato se richiesto dal Direttore di torneo. I giocatori hanno sempre e comunque l'obbligo di scrivere il punteggio su segnapunti individuali. In caso di controversie, fa fede il punteggio segnato sul segnapunti individuale del giocatore in svantaggio, purché sia chiaro e inequivocabile. Nel caso in cui solo uno dei giocatori abbia utilizzato il segnapunti individuale, il punteggio ivi trascritto verrà considerato valido.

4.8 Errata lunghezza della partita

Una partita conclusa, giocata a una lunghezza differente da quella stabilita, è da considerarsi valida a tutti gli effetti.

Diversamente, se si sta giocando a una lunghezza errata, l'eventuale game in corso non deve esserne influenzato; la lunghezza della partita dovrà essere corretta all'inizio del game successivo, se possibile, e solo se la partita non si è conclusa alla lunghezza errata grazie al risultato del game appena terminato.

Non è possibile rettificare la lunghezza di una partita quando quella corretta è minore di quella errata e una tale correzione darebbe come risultato una partita terminata. In tali circostanze, la partita deve essere portata a termine alla lunghezza errata.

5. CONTROVERSIE

5.1 Reclami

In caso di controversia, i giocatori devono lasciare dadi, pedine, cubo del raddoppio, segnapunti e il resto dell'equipaggiamento intatto, chiamare il Direttore di torneo e attendere il suo arrivo per la soluzione della contesa. Se uno dei giocatori è anche Direttore di torneo, la controversia deve essere risolta da un altro Direttore connesso al torneo, se esistente, altrimenti deve essere risolta da un Comitato di torneo.

5.2 Ricorsi

I giocatori possono, in tempo utile per un'eventuale rettifica, impugnare la decisione del direttore di torneo e chiedere la convocazione del Comitato di torneo. Il ricorso deve essere immediatamente esaminato dal Comitato di torneo che può, a maggioranza semplice, confermare, invertire o modificare la decisione del Direttore di torneo.

5.3 Testimonianze

Il Direttore di torneo e il Comitato di torneo possono raccogliere testimonianze e dichiarazioni rilevanti da qualsiasi persona. I giocatori coinvolti nella controversia, hanno sempre facoltà di rilasciare dichiarazioni rilevanti al Direttore di torneo o al Comitato di torneo. Gli spettatori possono testimoniare solo su richiesta del Direttore di torneo o del Comitato di torneo.

5.4 Diritto di segnalazione del giocatore

Chiunque può segnalare al Consiglio CNB le decisioni prese dal Direttore di torneo o dal Comitato di torneo, affinché il precedente in materia serva per determinare un nuovo principio generale. Il Consiglio CNB ha facoltà di imporre sanzioni secondo le attuali regole di torneo o diversamente.

5.5 Dovere di segnalazione del Direttore di torneo e del Comitato di torneo

- (i) A torneo concluso, tutte le decisioni prese al fine di risolvere casi controversi devono essere comunicate al Consiglio CNB, non appena possibile. La relazione deve contenere una descrizione degli eventi e le motivazioni delle decisioni.
- (ii) I risultati di tutte le partite del torneo devono essere comunicati al Consiglio CNB, non appena possibile, dopo la conclusione del torneo.