



RÈGLEMENT OFFICIEL DES TOURNOIS
Édition 05/03/2020

1.	Propriétés	3
1.1	Interpretation et objectifs	3
1.2	Etiquette	3
1.3	Staff	3
1.4	Inscription	4
1.5	Langues officielles	4
1.6	Spectateurs	4
1.7	General, recording, streaming, headphones, mobile phones, signalling and other forms of outside help	5
2.	REGLEMENT	6
2.1	lieu de jeu	6
2.2	Starting times and breaks	6
2.3	Slow play	6
2.4	Random and valid dice	7
3.	PREPARATION	7
3.1	The board	7
3.2	Cups	7
3.3	The dice	7
3.4	Baffle box	7
3.5	Game clocks	8
3.6	Preferences	9
3.7	Change of equipment	9
3.8	Board, streaming and recording	9
4.	THE GAME	10
4.1	Dice and rolls	10
4.2	Checkers and moves	11
4.3	Game clocks	12
4.4	Doubling cube	13
4.5	Completion	15
4.6	Reporting of results	15
4.7	Scorekeeping	15
4.8	Incorrect match length	15
5.	DISPUTES	16
5.1	Complaints	16
5.2	Appeals	16
5.3	Available information	16
5.4	Reporting rights following official decisions	16
5.5	Reporting duties of the Tournament Director and the Ruling Committee	16

1. PROPRIETES

1.1 Interpretation et objectifs

Ces règles de tournoi (les règles) sont validées par la fédération européenne de Backgammon (EUBGF) et pourront être amendées ou modifiées. Tous les tournois affiliés ou approuvés par EUBGF devront appliquer ces règles.

Les règles sont un regroupement des principes généraux et des pratiques du backgammon pour le plaisir de tous les participants du tournoi.

Cependant, les Règles ne sont pas destinées à couvrir toutes les situations possibles pouvant survenir au cours d'un tournoi et ne sauraient en aucun cas remplacer le jugement et la discrétion du directeur du tournoi pour déterminer la résolution la plus appropriée dans des circonstances particulières.

Toute référence au genre masculin doit être considérée comme une référence générique au genre. Toute référence à des joueurs ou à des adversaires sera réputée inclure des références à des équipes, le cas échéant.

1.2 Etiquette

- (2.i) GENERAL - Les directeurs de tournois et les joueurs doivent se comporter dans l'esprit du jeu. Ce qui consiste à faire preuve d'un esprit sportif et d'un comportement juste et prévenant.
- (2.ii) MANIPULATION DE L'EQUIPEMENT – Les joueurs doivent manipuler l'équipement de manière appropriée.
- (2.iii) SANCTIONS - Un joueur qui enfreint la section 1.2, sous-sections (i) à (ii), peut être disqualifié et exclu du tournoi. Dans des circonstances exceptionnelles, le joueur peut être temporairement exclu des futurs tournois. Un directeur de tournoi en violation de l'article 1.2, peut être empêché d'agir en tant que directeur de tournoi approuvé par la fédération.

1.3 Staff

- (3.i) DIRECTEURS DE TOURNOI - Les tournois doivent être supervisés par un ou plusieurs directeurs de tournois qualifiés et impartiaux. Les références aux directeurs de tournoi seront, le cas échéant, considérées comme incluant tout membre du personnel désigné pour assister ces directeurs de tournoi.
- (3.ii) COMITE D'ARBITRAGE - Un comité d'arbitrage doit être formé conformément aux articles 5.1 ou 5.2. S'il est formé en vertu de l'article 5.1, le comité sera composé de trois ou cinq personnes compétentes et impartiales, facilement disponibles, sélectionnées conjointement par les acteurs du litige. S'il est formé en vertu de l'article 5.2, le comité doit être composé de trois ou cinq personnes compétentes et impartiales qui sont facilement disponibles, choisies

par le directeur du tournoi à sa seule discrétion. Un directeur de tournoi n'est pas autorisé à être membre du comité d'arbitrage.

- (3.iii) MONITEUR - Le directeur du tournoi peut, de sa propre initiative ou à la demande d'un joueur, désigner un moniteur pour tout match. Le moniteur a le pouvoir d'attirer l'attention sur les actions illégales et de protéger les joueurs contre les comportements discutables ou injustes. Le directeur du tournoi a le droit de facturer des frais au joueur qui demande le moniteur ou à tous les joueurs impliqués, lorsqu'un tel moniteur est désigné.

1.4 Inscription

- (4.i) APPROBATION - Tous les joueurs qui s'inscrivent à un tournoi doivent être approuvés par le directeur du tournoi. Un joueur peut être exclu à la seule discrétion du directeur du tournoi et, dans ce cas, une explication de cette décision doit être fournie à ce joueur.

- (4.ii) AFFECTATION A UNE CATEGORIE SUPERIEURE- Dans les tournois avec plus d'une catégorie, un joueur peut, à la seule discrétion du directeur du tournoi, se voir interdire une catégorie inférieure et se voir offrir une place dans une catégorie plus élevée

- (4.iii) RAPPORT- Lorsqu'un directeur de tournoi refuse l'entrée à un joueur conformément à la section 1.4, paragraphe (i), ou place un joueur dans une catégorie supérieure conformément à la section 1.4, paragraphe (ii), ce fait doit être signalé à la fédération par le Directeur du tournoi dès que possible après la fin du tournoi. Le rapport doit expliquer les raisons de cette décision.

1.5 Langues Officielles

Les langues officielles des tournois sont l'anglais et toute langue officielle ou prédominante du pays dans lequel le tournoi se déroule. En cours de match, les joueurs et les spectateurs ne sont autorisés à parler que dans les langues officielles. Des transgressions répétées par un joueur ou un spectateur en violation de cette disposition peuvent entraîner en premier lieu un avertissement, puis des points de pénalité, une disqualification ou une exclusion du tournoi.

Afin d'éviter tout doute et malgré toute disposition contraire ci-dessus, les joueurs d'une équipe sont autorisés à se parler dans une langue autre que les langues officielles.

1.6 Spectateurs

- (6.i) GENERAL - Les spectateurs doivent généralement observer les matchs aussi discrètement que possible. Les spectateurs ne doivent pas attirer l'attention sur des erreurs ou des actions illégales dans un jeu, et ils ne doivent pas non plus commenter un jeu ce qui inclut demander le score lors d'un match. Cependant, un spectateur peut discrètement alerter le directeur du tournoi de tout sujet de préoccupation, qui peut inclure, sans s'y limiter : tricherie ; quand le temps d'un joueur est écoulé ; des erreurs quant à l'activation de l'horloge conformément à la section 4.3, sous-section (iv) ; et les erreurs concernant les doubles non valides en vertu de l'alinéa 4.4, alinéas iv), vi), vii) ou viii).

- (6.ii) **SIGNALISATION ET AUTRES FORMES D'AIDE EXTERIEURE** - Pendant qu'un match est en cours, les spectateurs ne sont pas autorisés à signaler ou à aider les joueurs de quelque manière que ce soit.

- (6.iii) **SANCTIONS** - La violation des paragraphes (i) à (ii) de l'article 1.6 peut entraîner l'expulsion des spectateurs impliqués. Dans des circonstances exceptionnelles, ces spectateurs peuvent être temporairement ou définitivement interdits de participer aux futurs tournois

- (6.iv) **REQUETE** - Un joueur peut faire une demande avec une explication à l'appui au directeur du tournoi pour empêcher un ou plusieurs spectateurs de regarder son match

- (6.v) **RAPPORT** - Lorsqu'un directeur de tournoi a expulsé un spectateur conformément à la section 1.6, sous-section (iii), le directeur du tournoi doit le signaler à la fédération dès que possible après la fin du tournoi. Le rapport doit expliquer les raisons de cette décision.

1.7 Généralités : enregistrement, diffusion en direct, écouteurs, téléphones portables, signalisation et autres formes d'aide extérieure

- (7.i) GENERAL - Pendant qu'un match est en cours, un joueur n'est pas autorisé à utiliser des aides électroniques, mécaniques, écrites ou autres que celles nécessaires pour noter son score.

- (7.ii) ENREGISTREMENT ET DIFFUSION– Que ce soit pour enregistrer, diffuser ou les deux, un match ou une partie de celui-ci, y compris des positions individuelles, un joueur est autorisé à utiliser tout équipement qu'il juge raisonnablement nécessaire et approprié, y compris des cartes de position, des ordinateurs, et tous types de caméras (téléphone portable ou autre), si l'adversaire accepte cela dans chaque cas, cette acceptation ne sera pas refusée sans motif raisonnable. Le directeur du tournoi peut révoquer cette acceptation à tout moment. Dans les matches joués sans l'utilisation d'une pendule, l'enregistrement de la position doit être effectué à la fin du tour du joueur. Dans les matches joués avec une pendule, l'enregistrement de position ne doit être effectué que pendant le temps du joueur ou entre deux parties.

- (7.iii) CASQUE - Pendant qu'un match est en cours, un joueur est autorisé à utiliser un casque si l'adversaire l'accepte, cette acceptation ne pouvant être refusée sans motif raisonnable. Le directeur du tournoi peut révoquer cette acceptation à tout moment

- (7.iv) TELEPHONE - Pendant qu'un match est en cours et en dehors d'une pause ou à des fins d'enregistrement, comme spécifié dans le présent document, un joueur n'est pas autorisé à utiliser un téléphone portable à moins que l'adversaire ne l'accepte dans chaque cas. Le directeur du tournoi peut révoquer cette acceptation à tout moment

- (7.v) SIGNALISATION ET AUTRES FORMES D'AIDE EXTERIEURE - Lorsqu'un match est en cours, les joueurs ne sont pas autorisés à recevoir des signaux ou d'aide de quelque manière que ce soit des spectateurs

- (7.vi) SANCTIONS - Toute infraction à l'article 1.7, paragraphes (i) à (v) peut entraîner un avertissement, des points de pénalité, la disqualification ou l'expulsion du joueur concerné. Dans des circonstances exceptionnelles, le joueur peut être temporairement ou définitivement interdit de participer aux futurs tournois.

- (7.vii) REQUETE - Un joueur peut demander au directeur de tournoi qu'un moniteur soit désigné pour le reste du match conformément à la section 1.3, sous-section (iii).

- (7.viii) REPORTS - Lorsqu'un directeur de tournoi a disqualifié et / ou expulsé un joueur conformément à la section 1.7, paragraphe (v), le directeur du tournoi doit le signaler à la fédération dès que possible après la fin du tournoi. Le rapport doit expliquer les raisons de cette décision.

2. REGLEMENTS

2.1 Lieu de jeu

Tous les matchs doivent être disputés dans le lieu indiqué par le Directeur de Tournoi. Tout joueur est en droit de demander à jouer dans un espace non-fumeur.

2.2 Début des matchs et pauses

- (2.i) DEBUT DES MATCHS – Tous les matchs doivent démarrer à l'heure prévue dans le programme du tournoi ou, à défaut, à l'heure spécifiée par le Directeur de Tournoi.
- (2.ii) PAUSES - Chaque joueur est autorisé à prendre des pauses de 5 minutes selon la règle suivante:

En matchs jusqu'à 15 points: une pause

En matchs au delà de 15 points: deux pauses

Les pauses ne peuvent être prises qu'entre deux manches d'un même match. Les pauses peuvent être prises consécutivement. Cela peut se faire par un joueur combinant ses deux pauses ou par les deux joueurs combinant leurs pauses respectives. Toute situation où l'un des joueurs quitte le board (à moins que cela ne soit nécessaire au déroulement du match) est considérée de fait comme une pause. Quand la victoire se dispute au meilleur de trois matchs, les pauses ne peuvent être prises qu'entre les matchs.

- (2.iii) EXCEPTIONS – Dans certaines circonstances, le Directeur de Tournoi peut faire une exception aux règles énoncées dans la section 2.2, sous sections (i) et (ii): si un cas particulier concernant l'un ou les deux joueurs le nécessite, si il estime que le match revêt une importance particulière ou s'il a décidé d'une structure alternative concernant le temps et/ou le nombre de pauses pour le tournoi ou n'importe quel match de ce tournoi.
- (2.iv) PENALITES – Tout non-respect des règles concernant le début des matchs et les pauses peut entraîner des points de pénalités. Si un joueur n'est pas présent et n'a pas commencé le match 5 minutes après l'heure de début des matchs ou après la fin de sa pause, un point de pénalité peut lui être infligé. Par la suite, un point de pénalité supplémentaire est infligé par tranche de 5 minutes de retard.

Lorsqu'un joueur s'est vu infligé un nombre de points de pénalité correspondant à plus de la moitié de la longueur du match, il peut être déclaré perdant du match.

2.3 Jeu lent

- (3.i) PENALITES – à n'importe quel moment, le Directeur de tournoi peut, s'il considère qu'un match se déroule à un rythme inhabituellement lent, décider des sanctions suivantes à l'encontre de l'un ou des deux joueurs en cause:
 - (a) un avertissement peut être donné indiquant que si le jeu lent persiste, des points de pénalités seront infligés; ou
 - (b) le reste du match peut-être joué en utilisant une pendule. Voir la section 3.5, sous-section (vi).
- (3.ii) REQUETES – Un joueur peut demander au Directeur de Tournoi que le reste du match soit joué en utilisant une pendule, ou que quelqu'un soit désigné pour observer le match.

2.4 Hasard et dés règlementaires

- (4.i) PENALITES – Si le Directeur de Tournoi considère qu'un joueur contrevient aux règles énoncées dans la section 4.1, sous section (i) ou la section 4.1, sous section (iv)(a), il peut imposer que le reste du match soit joué en utilisant une tour à dés.
- (4.ii) REQUETES – Un joueur peut demander au Directeur de Tournoi que le reste du match soit joué en utilisant une tour à dés, à condition qu'une tour soit disponible, ou que quelqu'un soit désigné pour surveiller le match.

3. PREPARATION

3.1 Le board

Sous réserve de disponibilité, un joueur peut réclamer que les dimensions du board ouvert soient d'un minimum de 44 cm sur 55 cm et d'un maximum de 66 cm sur 88 cm. Si un tel board n'est disponible qu'une fois le match commencé, un joueur peut insister pour que soit effectué le remplacement du board sur lequel le match a démarré. Le board ne peut alors être remplacé qu'entre deux manches. Tous dés et videaus ne prenant pas part au jeu doivent être enlevés du board avant le début du match.

3.2 Gobelets

Sous réserve de disponibilité, un joueur peut réclamer que soient utilisés des gobelets avec lèvre intérieure de préférence à tout autre gobelet. Si ce type de gobelet n'est pas disponible au début du match, un joueur peut demander au

remplacement dès que possible, même en cours de manche, des gobelets utilisés depuis le début du match.

3.3 Les dés

- (3.i) EN GENERAL – S'ils sont disponibles, un joueur peut réclamer que soient utilisés des dés de précision à l'exclusion de toute autre type de dés. Si ce type de dés n'est pas disponible au début du match, un joueur peut demander au remplacement dès que possible, même en cours de manche, des dés utilisés depuis le début du match.
- (3.ii) DANS LES MATCHS JOUES SANS PENDULE – Les joueurs doivent se mettre d'accord sur quatre dés qui seront utilisés pour la totalité du match, à l'exception des situations décrites dans la section 3.3, sous-section (i) et la section 3.7, sous-section (i). Chaque joueur utilise deux dés.
- (3.iii) DANS LES MATCHS JOUES AVEC PENDULE - Les joueurs doivent se mettre d'accord sur quatre dés qui seront utilisés pour la totalité du match, à l'exception des situations décrites dans la section 3.3, sous-section (i) et la section 3.7, sous-section (i). Seuls deux dés sont utilisés dans chaque manche toutefois les quatre dés sont présents sur le board afin qu'un remplacement de dés soit possible.

3.4 Tour à dés

- (4.i) SITUATIONS – L'utilisation d'une tour à dés peut survenir comme une option, une préférence, une obligation ou une imposition:
 - (a) Option. Dans n'importe quel tournoi, les joueurs peuvent choisir d'utiliser une tour à dés pour jouer à condition que cela soit le résultat d'un accord mutuel;
 - (b) Préférence. Un joueur peut réclamer que le match soit joué en utilisant une tour à dés, si une mention figurant dans le descriptif du tournoi indique que le tournoi ou une partie de celui-ci se jouera de préférence avec une tour à dés;
 - (c) Obligation. Un joueur peut être obligé de jouer ses matchs en utilisant une tour à dés, si une mention figurant dans le descriptif du tournoi indique que le tournoi ou une partie de celui-ci se jouera obligatoirement en utilisant une tour à dés;
 - (d) Imposition. Dans n'importe quel tournoi, les joueurs sont obligés de jouer le reste de leur match en cours en utilisant une tour à dés, si une tour à dés est disponible et que le Directeur de Tournoi l'impose en accord avec la règle énoncée dans la section 2.4, sous-section (i)
- (4.ii) EXCEPTIONS – Dans certaines circonstances, le Directeur de Tournoi peut faire exception aux règles énoncées dans la section 3.4, sous section (i) (b) et (c), s'il estime qu'un cas particulier concernant l'un ou les deux joueurs justifie une telle exception.

- (4.iii) CONSTRUCTION ET AGREMENT – La tour à dés doit être correctement assemblée. Si un joueur demande à ce que la tour à dés soit agréée par le Directeur de Tournoi, la demande doit en être formulée avant le début du tournoi.
- (4.iv) PLACEMENT – Quand une tour à dés est utilisée, elle doit être placée à l'opposé du côté où sortent les pions des joueurs.

3.5 Pendules

- (5.i) SITUATIONS - L'utilisation d'une pendule peut survenir comme une option, une préférence, une obligation ou une imposition:
 - (a) Option. Dans n'importe quel tournoi, les joueurs peuvent choisir d'utiliser une pendule pour jouer à condition que cela soit le résultat d'un accord mutuel;
 - (b) Préférence. Un joueur peut réclamer que le match soit joué en utilisant une pendule (sous réserve qu'une pendule soit disponible), si une mention figurant dans le descriptif du tournoi indique que le tournoi ou une partie de celui-ci se jouera de préférence avec une pendule;
 - (c) Obligation. Les joueurs sont obligés de jouer leurs matchs en utilisant une pendule, si une mention figurant dans le descriptif du tournoi indique que le tournoi ou une partie de celui-ci se jouera obligatoirement en utilisant une pendule;
 - (d) Imposition. Dans n'importe quel tournoi, les joueurs sont obligés de jouer le reste de leur match en cours en utilisant une pendule, si une pendule est disponible et que le Directeur de Tournoi l'impose en accord avec la règle énoncée dans la section 2.3;
- (e) Le Directeur de Tournoi peut imposer de jouer un match en utilisant une pendule à n'importe quel moment pourvu qu'une pendule soit disponible.
- (5.ii) EXCEPTIONS - Dans certaines circonstances, le Directeur de Tournoi peut faire exception aux règles énoncées dans la section 3.5, sous section (i) (b) et (c), s'il estime qu'un cas particulier concernant l'un ou les deux joueurs justifie une telle exception.
- (5.iii) CONSTRUCTION ET AGREMENT – La pendule doit être correctement assemblée. Si un joueur demande à ce que la pendule soit agréée par le Directeur de Tournoi, la demande doit en être formulée avant le début du tournoi.
- (5.iv) PLACEMENT - Quand une pendule est utilisée, elle doit être placée du côté où sortent les pions des joueurs.

- (5.v) **REGLAGES DE LA PENDULE** – Tous les matchs joués en utilisant une pendule doivent suivre la règle dite du “Simple Delay”, règle qui, pour éviter tout doute, est décrite de la manière suivante: On alloue à chaque joueur un certain temps par point à marquer dans le match (temps de match). En plus de cela, chaque joueur dispose d'un certain laps de temps pour chaque coup avant que le temps de match ne commence à s'écouler (réserve de temps). Les réserve de temps ne s'additionnent pas. La règle pour les matchs individuels standards est d'accorder 2 minutes par point de temps de match et 12 secondes de réserve de temps, sauf autre prescription du Directeur de Tournoi. Pour les matchs en doubles ou tout autre format non standard de matchs, le directeur de Tournoi doit indiquer le temps de match par point et la réserve de temps. Pour éviter tout doute, le Directeur de Tournoi doit prévoir une structure alternative pour gérer les pauses et le temps alloué pour l'ensemble du tournoi ou n'importe quel match particulier.
- (5.vi) **CONTROLE DU TEMPS** – Dans les matchs joués à la pendule, comme le spécifie la section 3.5 sous-section (i) (a) à (d), on alloue à chaque joueur un certain nombre de minutes en rapport avec la longueur du match. Le nombre de minutes alloué est calculé par $((RA+RB)/2) * (\text{temps de match})$, où RA est le nombre de points que doit marquer le joueur A pour gagner le match et RB est le nombre de points que doit marquer le joueur B pour gagner le match.

3.6 Préférences

Si nécessaire, les préférences telles que le siège des joueurs, le sens de jeu, le choix du board, les pions, les dés, l'utilisation d'une tour à dés ou d'une pendule, peuvent être déterminées par un lancer de dés, ou décidées par accord mutuel de chacune des parties en présence avant le début du match.

3.7 Changement de matériel

- (7.i) **EN GENERAL** – Le Directeur de Tournoi peut changer le matériel utilisé à n'importe quel moment. Les joueurs ne sont autorisés à changer de matériel en cours de match que si le matériel est défectueux ou s'ils sont en accord avec les prescriptions de la section 3.1, section 3.2 ou section 3.3, sous-section (i).
- (7.ii) **CAS PARTICULIER DES PENDULES** – Une pendule qui fonctionne mal de manière évidente doit être remplacée immédiatement. Le Directeur de Tournoi doit alors régler le temps sur la pendule de remplacement en estimant au mieux le temps restant.

3.8 Board, diffusion en direct et enregistrement

Le Directeur de Tournoi peut décider pour n'importe quel match qu'il soit joué sur un board particulier pour être diffusé en direct sur internet ou pour être enregistré à des fins de transcription de la partie ou de vidéo. Il n'est pas possible de faire appel d'une telle décision. Pour éviter tout doute, un tel enregistrement peut être publié par le Directeur de Tournoi ou la Fédération de la manière qu'il jugent appropriée et cela à leur seule discrétion.

4. LE JEU

4.1 Dés et lancers

- (1.i) DES ET HASARD – L'utilisation des dés est un moyen d'obtenir deux entiers aléatoires entre 1 et 6. Toute autre utilisation des dés constitue un non respect des règles et de l'esprit du backgammon.
- (1.ii) TENUE DES DES – Les dés ne doivent pas être touchés lorsqu'ils ont été lancés et que le coup en cours n'est pas terminé. Toutefois, un joueur peut, si nécessaire, faire glisser les dés sur la surface du board pour faire de la place afin de bouger les pions.
- (1.iii) CHANGEMENT DE DES – Un joueur peut demander à ce que les quatre dés soient mélangés avant le début de n'importe quelle manche d'un match. Dans ce cas, le joueur demandeur doit secouer les quatre dés dans un gobelet puis les lancer. Les joueurs choisissent alors chacun leur tour deux dés en commençant par le joueur non demandeur.
- (1.iv) LANCERS VALIDES – En général, tous les lancers doivent s'effectuer du côté droit de la barre (du point de vue du joueur effectuant le lancer).
 - (a) En match joués sans tour à dés, un lancer valide est caractérisé par des dés secoués vigoureusement sans excès dans un gobelet puis lancés sur la surface de jeu du board. Lorsque les dés quittent le gobelet, ils ne doivent pas toucher les mains du joueurs et le gobelet ne doit pas toucher la surface de jeu. Les dés doivent rouler librement puis s'immobiliser en reposant horizontalement sur la surface de jeu du côté droit de la barre. Si ce n'est pas le cas, le lancer est réputé invalide et doit être recommencé. Si l'adversaire en donne la permission, le lancer peut être effectué du côté gauche de la barre. La permission de lancer du côté gauche de la barre expire lorsque l'adversaire en exprime l'intention. Le joueur recommence alors à lancer du côté droit de la barre jusqu'à ce que cette manche se termine. Pour éviter tout doute, des dés qui ne reposent pas parfaitement horizontalement exclusivement à cause d'imperfections de la surface de jeu, constituent tout de même un jet valide.
 - (b) En match joués avec tour à dés, un lancer valide est caractérisé par deux dés lâchés depuis l'une des mains ou le gobelet du joueur dans la tour à dés. Les dés doivent s'immobiliser en reposant horizontalement sur la surface de jeu du côté où se trouve la tour à dés. Si ce n'est pas le cas, le lancer est réputé invalide et doit être recommencé. Pour éviter tout doute, des dés qui ne reposent pas parfaitement horizontalement exclusivement à cause d'imperfections de la surface de jeu, constituent tout de même un jet valide.

(1.v) ACTION PREMATUREE

- (a) Si un joueur lance les dés avant que son adversaire ne finisse son tour, ce lancé s'appliquera au tour du joueur.

- (b) Dans les matchs utilisant une pendule. Si l'adversaire ramasse les dés avant que le joueur ne termine son coup, alors le joueur met la pendule en pause et termine son coup avant de réactiver la pendule mais son adversaire se verra pénaliser par la suppression de sa réserve de temps au coup suivant. Dans ces circonstances, le joueur doit appeler le Directeur de Tournoi pour réclamer la pénalité de temps sauf si les deux joueurs sont d'accord sur cette pénalité. A son tour, l'adversaire devra donc attendre que le temps de réserve soit écoulé avant de commencer son coup.

(1.vi) FIN DE TOUR

- (a) Dans les matches joués sans utiliser de pendule, un joueur termine son tour en ramassant l'un ou l'autre de ses dés
- (b) Dans les matches joués en utilisant une pendule, un joueur termine son tour en activant le temps de son adversaire. Si son adversaire n'est pas en mesure d'effectuer un mouvement valide ou d'offrir un double valide, le joueur doit toujours terminer son tour en activant le temps de son adversaire et attendre que son adversaire active à nouveau le temps.

4.2 Pions et mouvements

- (2.i) **MOUVEMENTS** - Les joueurs doivent bouger clairement et utiliser une seule main pour déplacer les pions. Les pions sur la barre doivent être rentrés en jeu avant de pouvoir déplacer un autre pion. Des transgressions répétées par un joueur en violation de cette disposition peuvent entraîner en premier lieu un avertissement, puis des points de pénalité.
- (2.ii) **MANIPULATION DES PIONS** - Un joueur ne doit pas toucher ses propres pions ou les pions de son adversaire pendant le tour de son adversaire. Les pions qui ont été frappés doivent rester sur la barre jusqu'à ce qu'ils puissent être réintroduits dans le jeu de manière légale. Les pions sortis doivent être tenus à l'écart de la surface de jeu du plateau jusqu'à la fin de la partie. Des transgressions répétées par un joueur en infraction avec cette disposition peuvent entraîner en premier lieu un avertissement, puis des points de pénalité.
- (2.iii) **COUPS ILLEGAUX.**
 - (a) Si un coup illégal est remarqué par l'un des joueurs avant que son adversaire ait effectué un jet valide ou offert un double valide, il doit être corrigé. Seuls les joueurs, le directeur du tournoi et les moniteurs officiels du match sont tenus de signaler un coup illégal à moins que les joueurs n'aient clairement indiqué leur intention contraire aux observateurs, y compris tout annotateur de match. Un coup illégal sera validé une fois que l'adversaire aura effectué un jet valide ou offert un double valide.
 - (b) **ANNULER DES COUPS ILLÉGAUX DANS DES MATCHS JOUÉS SANS PENDULE** - Les demandes de modification sont faites en présentant le fait à l'adversaire. Une fois que l'adversaire a accepté le fait, les dés doivent être remis sur le plateau, indiquant la valeur correcte et le coup doit être rejoué légalement.

- (c) **ANNULER DES COUPS ILLÉGAUX DANS DES MATCHS JOUÉS AVEC PENDULE** - Les demandes de modification sont faites en mettant la pendule sur pause et en présentant le fait à l'adversaire. Une fois que l'adversaire a accepté le fait, le temps de l'adversaire doit être redémarré au chronomètre. Lorsque le délai est écoulé, l'adversaire peut effectuer un coup légal.

 - (d) Les coups illégaux répétés peuvent entraîner en premier lieu un avertissement, puis des points de pénalité.
-
- (2.iv) **ERREURS DANS LA POSITION DE DÉPART** - Si une erreur dans la position de départ est constatée après que le joueur qui a commencé la partie a commencé son deuxième tour en effectuant un jet valide ou en offrant un double valide, la position de départ est validée. Une erreur constatée avant que le joueur commençant le jeu ait commencé son deuxième tour en effectuant un jet valide ou en offrant un double valide doit être corrigée en fonction de la position de départ correcte. Pour éviter tout doute, un joueur commençant avec moins de 15 pions peut encore perdre un Gammon ou un backgammon

- (2.v) MELANGER LES PIONS - Les joueurs ne doivent pas, de manière incontrôlée, mélanger leurs pions dans les deux sens afin de tester de nouvelles positions. Des transgressions répétées par un joueur en violation de cette disposition peuvent entraîner en premier lieu un avertissement, puis des points de pénalité.

4.3 Jouer avec une pendule

- (3.i) MANIPULATION DE LA PENDULE – Au cours d'une partie, les joueurs doivent activer La pendule de jeu avec la même main que celle utilisée pour déplacer les pions. Des transgressions répétées par un joueur en violation de cette disposition peuvent entraîner en premier lieu un avertissement, puis des points de pénalité.
- (3.ii) METTRE LA PENDULE SUR PAUSE - Mettre la pendule sur pause en cours de jeu n'est autorisé que dans les sept situations suivantes :
- (a) Quand une partie arrive à son terme ;
 - (b) Pendant les pauses. Si un ou les deux joueurs quittent la table de jeu, les deux joueurs doivent noter les temps restants de la pendule sur leurs cartes de score. Si les joueurs n'ont pas noté les temps et que la pendule a été activée pendant la pause, le directeur du tournoi doit être appelé immédiatement. Le directeur du tournoi doit alors régler l'heure sur l'horloge de jeu en fonction de sa meilleure estimation.
 - (c) Lorsque le directeur du tournoi est appelé ou lorsque le directeur du tournoi le demande ;
 - (d) Lorsqu'un joueur a ramassé les dés avant que l'adversaire ait terminé son tour conformément à la section 4.1, sous-section (v) (b) ;
 - (e) Lorsqu'un joueur a pris les dés et activé le temps de son adversaire;
 - (f) Lorsqu'un joueur demande qu'un déplacement illégal ou un mouvement présumé illégal soit refait conformément à la section 4.2, sous-section (iii) (c); et
 - (g) Lorsqu'un joueur croit que la partie est terminée. Si son adversaire est d'accord, les joueurs notent le résultat du match et le match suivant peut être lancé. Si son adversaire n'est pas d'accord, la pendule doit être redémarrée et arrêtée à la fin de la partie

(3.iii) : PERDRE AU TEMPS - Le temps est considéré comme écoulé lorsque l'un des joueurs, ou le directeur du tournoi, se rend compte que le temps est épuisé et déclare le fait. Si le temps de l'un des joueurs est écoulé, le directeur du tournoi doit en être informé. Le joueur dont le temps est écoulé a perdu le match. Si le temps est écoulé pour les deux joueurs et qu'il n'est pas possible de déterminer lequel des deux joueurs est le premier à avoir perdu au temps, le reste du match doit être joué sans utiliser de pendule, sauf si un joueur est par ailleurs certain de gagner le match (la situation "gin") auquel cas ce joueur sera déclaré vainqueur du match.

- (3.iv) **ERREUR D'ACTIVATION DE LA PENDULE** - Lorsqu'un joueur remarque (ou de l'avis du directeur du tournoi, il est évident qu'il a ou aurait dû remarquer) que son adversaire a commis une erreur telle, que son temps est activé sans s'en apercevoir, le joueur a le devoir d'en informer son adversaire. Dans le cas contraire, il peut en résulter, en plus du temps ainsi perdu, un avertissement à ce joueur, des points de pénalité contre ce joueur, la perte du jeu par ce joueur, la perte du match ou la disqualification du joueur. Dans des circonstances exceptionnelles, le joueur impliqué peut être temporairement ou définitivement exclu des futurs tournois.

- (3.v) **JETS NON VALIDES** - Nonobstant toute disposition contraire des présentes, lorsqu'un jet non valide se produit et afin de ne pas porter préjudice au joueur en jeu, l'un des joueurs peut interrompre le chronomètre et / ou redémarrer le délai s'il le juge raisonnablement approprié. En cas de désaccord quant à la validité du jet, la pendule peut être interrompue par l'un ou l'autre joueur jusqu'à ce que le différend soit résolu

4.4 Videau

- (4.i) **PLACE DU VIDEAU** - Il est de la responsabilité des deux joueurs de s'assurer que, au début de chaque partie, le videau est placé au centre entre les deux joueurs avec le «1» ou le «64» vers le haut. Si le videau n'a pas été placé au centre, il doit être placé au centre dès que les joueurs remarquent l'erreur. Le jeu Crawford fait exception à la règle : le rideau devrait être entièrement retiré du tableau.

- (4.ii) **DOUBLER** - Les joueurs peuvent utiliser le videau uniquement à leur tour. Il doit cependant être utilisé avant toute tentative de lancer les dés et ne peut donc pas être utilisé après un jet invalide. Un joueur doit doubler en tournant le videau et en le plaçant sur le plateau, de sorte que le cube affiche la valeur directement au-dessus du niveau précédent (l'acte physique) et prononce les mots "je double" ou similaire (acte verbal). Dans les matches joués en utilisant une pendule, le joueur doit également activer le temps de son adversaire. Pour éviter tout doute et nonobstant toute disposition contraire ci-dessus, soit : (i) l'acte verbal ou l'acte physique seul ; ou (ii) la démonstration de l'intention de doubler, y compris en visant, en pointant, en touchant ou en ramassant le videau, sera considérée comme un double valide.

- (4.iii) **ACCEPTER OU PASSER UN CUBE** - Les joueurs doivent généralement accepter un double en déplaçant le cube sur leur côté du plateau (l'acte physique) et en disant «je prends » ou un élément similaire (l'acte verbal). Le cube doit alors être placé dans les limites du plateau, visible pour les deux joueurs, du côté du joueur doublé. Le double est généralement passé en remettant le cube au centre avec le «1» ou le «64» vers le haut (l'acte physique) et en disant «je passe» ou similaire (l'acte verbal). Dans les matches joués en utilisant une pendule, où un joueur accepte le double, il doit également activer le temps de son adversaire. Dans les matches joués en utilisant une pendule, où un joueur passe le double, il devra également mettre la pendule sur pause. Toutefois, nonobstant toute disposition contraire ci-dessus, l'acte verbal ou l'acte physique seul sera interprété comme une acceptation ou un refus approprié.

(4.iv) REGLE DE CRAWFORD

La règle de Crawford s'applique à tous les matchs. Pendant la première partie où l'un des joueurs est exactement à un point de gagner le match (la partie Crawford), aucun des deux joueurs ne peut utiliser le videau.

Afin d'éviter tout doute possible, un joueur qui remarque que son adversaire a doublé pendant la partie Crawford doit le lui signaler, faute de quoi ce joueur est susceptible d'avoir match perdu et d'être éventuellement disqualifié de la suite du tournoi. Si un joueur double pendant la partie Crawford, le double est invalidé dans les situations suivantes :

- (a) si la partie est en cours. Quand un double est invalidé dans une partie en cours, cette partie continue sans utilisation du cube.
- (b) si la partie est terminée, mais le prochain jeu n'a pas encore commencé. Lorsqu'un double est annulé entre deux parties, les cartes de score des joueurs sont corrigées de sorte que le total des points soit égal au nombre de points qui aurait été correct sans utiliser le videau et
- (c) si la partie dans laquelle le double a été effectué était la dernière partie du match. Lorsqu'un double est annulé après la fin du match, les cartes de score des joueurs sont corrigées de sorte que le total des points soit égal au nombre de points qui auraient été corrects sans l'utilisation du videau et que le match reprend. Le directeur du tournoi est obligé d'intervenir s'il est informé qu'un jeu Crawford a été doublé pour que le double soit annulé

(4.v) ACTION PRÉMATURÉE - Si un joueur double avant la fin du tour de l'adversaire, le double est valable s'il est valide. L'adversaire a alors le droit de finir son tour en sachant que l'adversaire va doubler

(4.vi) DOUBLER A UN NIVEAU INCORRECT

Si un joueur, de manière valide, double ou prend ou passe un videau à un niveau incorrect, le double, le 'take' ou le 'pass' sont toujours valides, mais le niveau du videau doit être corrigé, de manière à ce qu'il soit cohérent avec le niveau d'une action de double correcte.

(4.vii) DOUBLER QUAND LE VIDEAU EST MORT/INACTIF/???

Si un joueur détient le videau à un niveau suffisant en soi pour lui permettre de potentiellement gagner le match, le videau est

considéré comme "mort". Cela signifie que le videau ne peut plus être utilisé ensuite par ce joueur pour doubler. Si, dans de telles circonstances, le joueur double par erreur, une telle action est considérée comme invalide. Dans de telles circonstances, le double peut être annulé dans les trois mêmes situations telles qu'elles s'appliquent à l'annulation d'un double incorrect lors de la partie Crawford (paragraphe 4.4, section (iv) (a) à (c) **à l'exception du cas où (???)** la valeur précédente du cube ("mort") détermine le nombre de points gagnés.

- (4.viii) **DOUBLES AUTOMATIQUES; BEAVERS ET REGLE DE JACOBY**
Afin d'éviter tout doute à ce sujet, il est précisé que les doubles automatiques, beavers et la Règle de Jacoby sont strictement des concepts de parties libres ("money game"). En conséquence, aucune de ces pratiques n'est permise au cours des matchs de tournoi.
- (4.ix) **DIFFERENDS A PROPOS DE LA VALEUR DU VIDEAU.**
Les joueurs doivent s'efforcer de s'assurer, au fur et à mesure du déroulement de la partie, que la position et la valeur du videau sont correctes. En cas de différend, il sera généralement présumé que la position et la valeur en cours sont correctes et il incombera au joueur contestant cet état de fait de démontrer le contraire.

4.5 Completion

Toutes les parties et tous les matchs doivent être joués jusqu'à leur terme à moins qu'ils ne se terminent par un "Pass" ou, en cas de match joué avec pendule, par le fait qu'un joueur a épuisé le temps imparti. Toutefois, s'il n'y a plus de contact ou s'il est impossible de quelque manière que ce soit que le résultat final soit différent, un joueur peut accepter que son adversaire offre la perte d'une partie simple, d'un gammon ou d'un backgammon, selon le cas de figure approprié. Dans tout autre cas de figure, les joueurs ne sont pas autorisés à se mettre d'accord sur le nombre de points gagnés/concédés au cours d'une partie ou d'un match. Tous les matchs doivent être joués jusqu'au nombre de points spécifié par le Tournoi. La violation de cette règle est susceptible d'entraîner la disqualification de l'un ou des deux joueurs. Sous certaines circonstances exceptionnelles, les joueurs impliqués dans une telle violation sont susceptibles d'être bannis de manière temporaire ou permanente des futurs Tournois sous l'égide de la Fédération.

4.6 Reporting of results

Le vainqueur doit communiquer le résultat du match au Directeur dès qu'il est raisonnablement possible de le faire après la fin du match. Le Directeur vérifiera le résultat et l'annoncera sur les tableaux du Tournoi. Si un résultat incorrect a été annoncé, il peut être corrigé tant que la correction est effectuée dans un délai raisonnable et ce même si l'un des deux joueurs a commencé un match suivant dans le Tournoi.

4.7 Scorekeeping

Les deux joueurs sont encouragés à garder trace du score du match au fur et à mesure et à se l'annoncer mutuellement avant chaque nouvelle partie. Avant le début de la partie Crawford, les joueurs doivent s'annoncer mutuellement qu'il s'agit de la partie Crawford. Si les joueurs sont d'accord sur ce point, il est autorisé d'utiliser un marqueur de score qui indique la longueur du match, le score et le statut Crawford. Les marqueurs de match doivent être utilisés si le Directeur l'exige. Même quand un marqueur est utilisé, les joueurs doivent toujours s'efforcer de suivre le score sur les fiches de score individuelles. En cas de désaccord, la fiche de score du joueur en retard au score fera autorité, pourvu qu'elle soit claire et sans ambiguïté. Si un seul des joueurs a gardé trace du score sur une fiche individuelle, alors sa fiche de score fera autorité.

4.8 Incorrect match length

Quand un match a été joué et terminé alors que la longueur du match était inexacte (en nombre de points), le résultat du match sera validé.

Par ailleurs, quand un match est en train d'être joué avec une longueur prévue inexacte (en nombre de points), toute partie en cours ne sera pas affectée mais, si cela est techniquement possible, la longueur du match sera corrigée au début de la partie suivante. Si la partie en cours a pour conséquence que le match se termine au vu de la longueur incorrecte fixée initialement, alors il s'avère impossible de corriger le score à atteindre et le résultat du match sera maintenu.

Corriger la longueur du match n'est pas non plus considéré comme possible quand le score correct à atteindre est inférieur à celui du score incorrect du match en cours ET que ladite correction reviendrait à ce que le match soit terminé. Dans un tel cas, le match devra continuer jusqu'à atteindre le score incorrect initialement prévu et le résultat du match sera validé.

5. DISPUTES

5.1 Complaints

Si un différend apparaît entre des joueurs, ils doivent laisser en l'état, sans y toucher, les dés, les pions, le videau, les fiches et/ou le tableau de score ainsi que tout autre élément pertinent et faire appeler le Directeur du Tournoi afin de résoudre le différend. Si l'un des joueurs concernés est aussi le Directeur du Tournoi, le différend doit être résolu par un autre membre de l'organisation du Tournoi qui ait qualité de directeur de tournoi. Si aucun autre membre de l'organisation du Tournoi n'a qualité de directeur de tournoi, le différend doit être résolu par un Comité d'Arbitrage.

5.2 Appeals

La décision du Directeur du Tournoi est susceptible d'appel, mais cette procédure d'appel doit être demandée dès que cela est raisonnablement possible. A la suite d'une telle demande, un Comité d'Arbitrage doit être formé et la décision d'appel doit être rendue dès que cela est raisonnablement possible. Le Comité d'Arbitrage peut, par une majorité simple, soit confirmer la décision initiale, soit l'infirmier, soit prononcer une décision alternative.

5.3 Available information

Le Directeur du Tournoi et/ou le Comité d'Arbitrage sont susceptibles de demander, à qui que ce soit, toute information disponible qu'ils estiment nécessaire. L'appréciation du caractère nécessaire d'une information est à la seule discrétion de ces deux instances.

5.4 Reporting rights following official decisions

Toute personne peut rapporter par voie officielle à la Fédération quelque décision que ce soit du directeur du tournoi ou du Comité d'arbitrage, afin d'établir une référence de décision voire une jurisprudence sur le sujet qui a été tranché.

La Fédération est susceptible d'imposer des sanctions en se fondant notamment mais pas exclusivement sur les présentes Règles de Tournoi.

5.5 Reporting duties of the Tournament Director and the Ruling Committee

- (5.i) Toute décision in a dispute doit être communiquée à la Fédération dès qu'il est raisonnablement possible de le faire lorsque le tournoi est terminé.

Le rapport doit notamment contenir une description du sujet de désaccord et les raisons invoquées pour l'arbitrage du différend.
The report must contain a description of the matter in dispute and the reasons for the ruling.

- (5.ii) Dès qu'il est raisonnablement possible de le faire après la fin du Tournoi, tous les résultats des matchs doivent être rapportés à la

Fédération et/ou entrés dans toute base de données pertinente ou système de classement.