

# Deutsche Backgammon Turnierregeln

## Präambel

- Diese Turnierregeln können und sollen nicht alle möglichen Situationen regeln, die während eines Turniers auftreten können. Die Turnierleitung wird sich in jedem Fall bemühen, bei Streitfällen eine faire und den Umständen angemessene Lösung zu finden.

## Allgemeines

- Spielrichtung, Farbe der Steine, Sitzplatz und Spieltisch können durch Würfeln vor Beginn des Spieles festgelegt werden. Farbe und Spielrichtung werden daraufhin während des ganzen Matches beibehalten.
- Alle Matches sind im Turnierbereich auszutragen, wenn nicht die Turnierleitung ausdrücklich andere Möglichkeiten gestattet.
- Turniermatches sind vorrangig vor anderen (nicht zum Turnier gehörigen) Matches zu spielen, es sei denn, die Turnierleitung legt etwas anderes fest.
- Fühlt sich ein Spieler durch das Verhalten des Gegners, anderer Personen im Raum oder irgendwelcher Gegenstände welche nicht zum Spiel gehören gestört, ist es sein Recht, die Turnierleitung einzuschalten.
- Der Hauptturniersaal ist Nichtraucherbereich. Spielen ein Nichtraucher und ein Raucher gegeneinander, kann der Nichtraucher verlangen, dass im Nichtraucherbereich gespielt wird.
- Jeder Spieler ist verpflichtet, sich über alle Turniermodalitäten wie Zeitplan, Matchlängen, Gegner etc. rechtzeitig zu informieren.
- Von den Spielern wird sportliches und dem Geist des Spieles entsprechendes Verhalten erwartet. Unsportliches Verhalten kann zu Sanktionen bis hin zum sofortigen Turnierausschluss durch die Turnierleitung führen.
- Es gelten die allgemeinen Regeln für das Backgammonspiel.
- Die Turnierleitung behält sich das Recht vor, jeden Interessenten ohne Nennung von Gründen von der Teilnahme am Turnier auszuschließen. Gibt es mehr als eine Spielklasse, kann einem Interessenten die Teilnahme an einer zu niedrigen Spielklasse verboten werden.

## Notation des Matchverlaufs

- Der Punktestand eines Matches ist nach jedem Spiel von beiden Spielern schriftlich zu notieren und sollte mit dem des Gegners verglichen werden. Die Turnierleitung stellt hierfür Matchkarten zur Verfügung. Bei jeder Streitigkeit,

die die Spielergebnisse betrifft, wird gegen den Spieler entschieden, der die Ergebnisse nicht mitnotiert hat.

- Ist ein Match beendet, so ist das Ergebnis unter Vorlage der vollständig ausgefüllten Matchkarte unverzüglich der Turnierleitung mitzuteilen.

## Würfeln

- Die Spieler dürfen die Würfel vor Beginn jedes einzelnen Spiels austauschen. Der Spieler, welcher den Wunsch äußert, schüttelt dazu alle vier Würfel in einem Würfelbecher und rollt sie auf die Spielfläche. Dann wählen die Spieler abwechselnd je einen Würfel. Es beginnt der Spieler, welcher nicht den Wunsch geäußert hat.
- Sobald ein Spiel in Gang ist, dürfen die Würfel nicht mehr ausgewechselt werden.
- Es besteht kein Anspruch auf Präzisionswürfel. Jeder Spieler kann verlangen, dass Präzisionswürfel (vor allen anderen Arten von Würfeln) verwendet werden, wenn diese zur Verfügung stehen. Wenn Präzisionswürfel erst nach dem Beginn eines Matches zur Verfügung stehen, kann jeder Spieler verlangen, dass diese die bislang verwendeten ersetzen. Der Austausch kann nach jedem beendeten Zug erfolgen.
- Es darf erst dann gewürfelt werden, wenn der Gegner die Würfel aufgehoben und damit seinen Zug beendet hat. Sollte ein Spieler würfeln, bevor er an der Reihe ist, muss er auf Verlangen seines Gegners den Wurf wiederholen. Der Gegner hat aber auch das Recht, seinen eigenen Zug mit Kenntnis des vorzeitigen Wurfs zu beenden und dann vom Spieler verlangen, die vorzeitig gewürfelten Zahlen zu ziehen.
- Berührt ein Spieler beim Würfeln einen oder beide Würfel, bevor diese zur Ruhe gekommen sind, kann der Gegner bestimmen, dass der Wurf wiederholt werden muss.
- Die Spieler müssen auf der rechten Seite des Boards würfeln. Beide Spieler können sich darauf einigen, dass für eine bestimmte Zeit von einem oder beiden Spielern auf der linken Seite gewürfelt werden darf. In diesem Fall sind dann auch nur Würfe auf der linken Seite gültig. Diese Ausnahmeregel gilt dann maximal bis zum Ende des aktuellen Spieles, kann aber vorher von beiden Spielern jederzeit beendet werden.
- Es darf nur mit Würfelbechern gewürfelt werden. Es ist unzulässig, aus der Hand zu würfeln.
- Beide Würfel müssen vor dem Wurf im Würfelbecher kräftig geschüttelt werden. Der Würfelbecher muss sichtbar sein, wenn der Wurf erfolgt. Die Würfel müssen den Becher ohne Berührung der Hand verlassen und auf dem Spielbrett frei rollen.
- Die Würfel müssen sichtbar über das Board rollen. Es ist unzulässig, die Würfel mit dem Würfelbecher "hinzulegen".

- Beide Würfel müssen flach auf der Spielfläche liegen bleiben. Sollten einer oder beide Würfel "brennen" (nicht flach auf dem Brett liegen), muss nochmals neu gewürfelt werden. Ist ein Spieler der Meinung, dass seine Würfel brennen, so muss er das Einverständnis seines Gegner einholen, bevor er neu würfelt.
- Es ist unzulässig, die Würfel wieder aufzunehmen und noch einmal zu würfeln, wenn ein Würfel in zulässiger Position zum Stehen gekommen ist und der andere sich noch bewegt.
- Die Würfelbecher beider Spieler haben zwischen den Würfeln auf dem Tisch zu bleiben. Zu keinem Zeitpunkt darf sich der Becher unterhalb des Tisches befinden.
- Gleiches gilt für die Würfel.
- Ausführen des Zuges
- Um das Ziehen übersichtlich zu gestalten und Streitfälle zu vermeiden, darf der Zug nur mit einer Hand ausgeführt werden. Steine, welche auf der Bar stehen, müssen eingesetzt werden, bevor ein anderer Stein gezogen wird. Wenn die Würfel zur Beendigung des Zuges vom Board genommen werden, so muss dies ebenfalls mit der gleichen Hand geschehen.
- Solange die Würfel nicht vom Board genommen wurden, dürfen Züge wieder rückgängig gemacht werden.
- Beim Ausprobieren ist unbedingt darauf zu achten, dass jederzeit die Ausgangsposition wiederhergestellt werden kann.
- Gegnerische Steine dürfen (außer wenn diese geschlagen werden) nicht berührt oder verschoben werden.
- Wenn während eines Spieles ein Stein eines Spielers außerhalb des Boards aufgefunden wird, wird innerhalb der ersten fünf Halbzüge der gefundene Stein auf seine „normale“ Position zu Spielbeginn gestellt. Wird der Stein später gefunden, steht es dem gegnerischen Spieler zu, entweder den Stein seines Gegners auf die Bar zu setzen oder seinen Gegner zu zwingen, mit 14 Steinen weiterzuspielen. Der Spieler mit 14 Steinen kann weiterhin ein Gammon oder Backgammon verlieren.

Wird innerhalb der ersten fünf Halbzüge bemerkt, dass ein Stein falsch aufgestellt wurde, wird er auf seine „normale“ Position zu Spielbeginn gesetzt.

- Schlagen eines Steins
- Beabsichtigt ein Spieler, einen Stein zu schlagen, muss er diesen aufheben und auf die Bar setzen. Es genügt nicht, nur auf den Stein zu klopfen oder durch eine Handbewegung die Absicht zu schlagen anzudeuten.
- Jeder im Laufe des Spieles geschlagene Stein muss auf die Bar gesetzt werden.
- Es ist unzulässig, einen oder mehrere Steine in der Hand zu halten.

- Fehlerhaftes Ziehen
  - Absichtliches fehlerhaftes Ziehen ist unzulässig.
  - Sobald ein Spieler seine Würfel aufgehoben hat, darf ihn sein Gegner nur dann darauf hinweisen, dass der Zug unrichtig gewesen sei, wenn er wünscht, dass dieser korrigiert wird. Weist er nicht darauf hin, bleibt der Zug wie gespielt.
  - Das Intervenieren eines Zuschauers in einem solchen Fall ist unzulässig; bei Verstoß gegen diesen Grundsatz kann der Zuschauer, sofern er Turnier-Teilnehmer ist, vom Turnier ausgeschlossen werden.
  - Wurde ein Spieler auf einen fehlerhaften Zug hingewiesen, so steht es ihm zu, den Zug völlig neu auszuführen. Zur Ausführung legt er die Würfel mit den entsprechenden Werten zurück ins Spielfeld.
- 
- Beendigung des Zuges
  - Ein Spieler hat seinen Zug vollendet, wenn er einen oder beide Würfel von der Spielfläche nimmt. Dafür genügt es, dass mindestens ein Würfel das Board nicht mehr berührt.
  - Das vorsichtige Verschieben der Würfel ist gestattet, falls deren Position auf dem Board ein Ziehen der Steine erschwert. Dabei ist darauf zu achten, dass die Würfel nicht vom Spielbrett abgehoben und nicht verdreht werden.
- 
- Zu langsames Spielen
  - Zu langsames Spielen gefährdet den Ablauf des Turniers. Aus diesem Grund ist die Turnierleitung berechtigt, Strafpunkte zu vergeben.
  - Wenn ein Spieler der Meinung ist, dass sein Gegner zu langsam spielt, kann er einen Protest bei der Turnierleitung einbringen. Die Turnierleitung wird dann das Match beobachten. Wenn dabei festgestellt wird, dass der Spieler die allgemein üblichen Zeiten für das Ausführen eines Zuges fortwährend überschreitet, wird dem entsprechenden Spieler eine Verwarnung erteilt oder die Turnierleitung ordnet dem Match eine Uhr zu.
  - Stellt die Turnierleitung von sich aus fest, dass ein oder beide Spieler eines Matches die üblichen Zeiten für das Ausführen eines Zuges fortwährend überschreiten, wird eine Verwarnung erteilt. Die Turnierleitung kann dem Match eine Uhr zuordnen. Ist ein Match in Bezug auf den ausliegenden Zeitplan in Verzug ist, kann die Turnierleitung dem Match eine Uhr zuordnen.
  - Wenn die Überschreitung trotz Verwarnung weiter andauert, so erhalten der entsprechende Spieler oder beide Spieler einen Strafpunkt. In einem Match können mehrere Strafpunkte vergeben werden.
  - Die Strafpunkte werden sofort zum Punktestand des Gegners hinzugezählt und nicht vom Punktestand des übertretenden Spielers abgezogen. Erreicht

der Gegner dadurch die für den Matchgewinn notwendige Punktzahl, ist das Match sofort beendet.

- Spiele mit der Backgammonuhr
- Die Turnierleitung kann zu Beginn oder während eines Matches verfügen, dass mit einer Backgammonuhr gespielt wird. Ein Anspruch auf den Einsatz einer Backgammonuhr seitens der Spieler besteht nicht.
- In Spielen mit Einsatz der Backgammonuhr steht jedem Spieler für das Match ein Zeitkontingent von 3 Minuten mal Matchlänge zur Verfügung (Beispiel: in einem Match auf 11 Siegpunkte steht jedem Spieler ein Zeitkontingent von 33 Minuten zur Verfügung). Außerdem wird den Spielern für jedem Zug bzw. Dopplerentscheidung eine Bedenkzeit von 15 Sekunden gewährt, die nicht auf ihr Zeitkontingent angerechnet wird. Die Turnierleitung kann für alle mit Uhr gespielten Matches auch andere Zeitvorgaben (wie z.B. 2 Minuten / Matchpunkt) festlegen, solange diese vor Turnierbeginn allen Spielern bekannt sind.
- Falls die Turnierleitung den Einsatz der Backgammonuhr für ein bereits laufendes Spiel verfügt, wird das Zeitkontingent für jeden Spieler um 1,5 Minuten für jeden bereits erzielten Punkt gekürzt (Beispiel: wird die Backgammonuhr bei einem Match auf 11 Siegpunkte beim Stand von 9:3 eingesetzt, steht jedem Spieler für den Rest der Partie ein Zeitkontingent von 15 Minuten zur Verfügung).
- Spiele mit Backgammonuhr werden mit nur einem Würfelpaar gespielt, das von beiden Spielern benutzt wird. Nach dem Eröffnungswurf wird die Backgammonuhr von demjenigen Spieler gestartet, der die niedrigere Zahl gewürfelt hat. Im Anschluss daran macht der Spieler, der die höhere Zahl gewürfelt hat, seinen Eröffnungszug.
- Ein Zug wird beendet, indem der Spieler die Backgammon-Uhr betätigt. Die Würfel verbleiben dabei auf dem Board. Durch Betätigen der Uhr wechselt automatisch die Anrechnung der verstreichenden Zeit von seinem Zeitkontingent auf das des Gegners. Die Backgammon-Uhr muss auch dann zum Abschluss eines Zuges betätigt werden, wenn dem Gegner keine Möglichkeiten für einen Zug zur Verfügung stehen (z.B. bei geschlossenem Homeboard). Erst nach dem Betätigen der Backgammon-Uhr darf der gegnerische Spieler die Würfel vom Board nehmen, um zu würfeln und seinen Zug durchzuführen.
- Zum Anbieten einer Verdopplung legt ein Spieler den Verdopplungswürfel mit der entsprechenden Seite auf das Board, sagt 'Ich doppelte' und betätigt anschließend die Backgammonuhr. Falls sich der Gegner zur Annahme der Verdopplung entschließt, legt er zunächst den Verdopplungswürfel auf seine Seite des Boards, sagt 'Take' und betätigt erst danach die Backgammonuhr.
- Die Backgammon-Uhr darf während eines Matches angehalten werden, um
  - vom Tisch heruntergefallene Würfel wieder aufzuheben
  - vor dem Wurf eine Aufgabe des aktuellen Spiels anzubieten
  - die Steine nach dem Ende eines Spieles für das nächste Spiel wieder aufzustellen oder eine den Regeln entsprechende Pause einzulegen

- einen Zug durchzuführen, falls der Gegner nach Abschluss des vorherigen Zuges irrtümlicherweise die Würfel vom Board genommen hat
  - einen nicht legalen Zug des Gegners zu reklamieren
  - die Turnierleitung zur Entscheidung in einem Streitfall heranzuziehen
- Der Spieler, der nicht am Zug ist, darf die Würfel nicht berühren, bis sein Gegner die Backgammonuhr zur Beendigung des Zuges betätigt hat. Nimmt ein Spieler die Würfel trotzdem auf, obwohl er nicht am Zug ist, so darf er bei seinem nächsten Zug erst nach Ablauf seiner Grundbedenkzeit würfeln.
  - Falls das Zeitkontingent eines Spielers vor der Beendigung seines Zuges abgelaufen ist, verliert er automatisch das Match.
- Fehlerhafte Startaufstellung
  - Beide Spieler haben zu Spielbeginn die korrekte Startaufstellung zu überprüfen.
  - Ein Fehler in der Startaufstellung muss sofort korrigiert werden, wenn dies bemerkt wird.
  - Bereits gezogene Steine verbleiben dabei auf ihrer Position.
  - Die Turnierleitung kann jedoch entscheiden, dass das Spiel neu begonnen werden muss.
  - Die Aufstellung bleibt wie sie ist, nachdem fünf Halbzüge (inkl. Eröffnungswurf) gespielt wurden.
- Doppeln
  - Die nachstehend definierte Crawford-Regel findet bei allen Matches Anwendung:
  - Wenn ein Spieler den Matchpunkt (z.B. 12 Punkte in einem 13-Punkte-Match) erreicht hat, darf im ersten Spiel, das folgt (aber nur in diesem), nicht gedoppelt werden.
  - Automatische Doppel sind unzulässig.
  - Beavern ist nicht zulässig.
  - Beide Spieler haben darauf zu achten, dass sich der Verdopplungswürfel zu Beginn jedes Spieles in der Mitte des Boards befindet.
  - Es darf nur nach Abschluss des gegnerischen Zuges und vor dem eigenen Wurf gedoppelt werden. Nach dem Rollen von „brennenden“ Würfeln darf vor dem erneuten Wurf nicht gedoppelt werden. Hat ein Spieler jedoch gedoppelt, bevor der Gegner den vorherigen Zug abgeschlossen hat, so kann er den Verdopplungswürfel nicht zurücknehmen. Es gelten die Regeln für fehlerhaftes Ziehen.

- Wurde in einem Spiel noch nicht gedoppelt, so sind beide Spieler zum Doppeln berechtigt.
  - Wurde in einem Spiel bereits gedoppelt, so ist immer nur der Spieler zum Doppeln berechtigt, der zuletzt das Doppel akzeptiert hat..
  - Ein Spieler, der doppelt, hat deutlich zu sagen: "Ich doppele". Der Verdopplungswürfel muss (mit der entsprechenden Fläche nach oben zeigend) auf die gegnerische Seite des Boards gelegt werden. Mit dem Würfeln ist zu warten, bis der Gegner ausdrücklich angenommen oder abgelehnt hat.
  - Ein Spieler, der beschließt, den Doppler anzunehmen, hat deutlich zu sagen: "Ich nehme an" oder "Take".
  - Ein Spieler, der beschließt, den Doppler abzulehnen, hat deutlich zu sagen: "Ich lehne ab" oder "Pass".
  - Sobald ein Spieler den Verdopplungswürfel ausdrücklich angenommen hat, gilt das Spiel als verdoppelt.
  - Der Spieler, der den Verdopplungswürfel angenommen hat, muss den Verdopplungswürfel in der korrekten Position in den linken oder rechten Außenrand des Boards auf der ihm zugewandten Boardseite legen.
  - Beide Spieler haben darauf zu achten, dass sich der Verdopplungswürfel nach dem Doppeln auf dem richtigen Platz und in der richtigen Position befindet.
  - Nicken oder Handzeichen usw. sind kein zulässiger Ersatz für das Doppeln oder das Annehmen.
  - Im Falle einer Meinungsverschiedenheit bezüglich der Position des Verdopplungswürfels gilt die tatsächliche Lage und Position des Verdopplungswürfels. Befindet sich der Verdopplungswürfel in der Mitte des Boards, so hat er den Wert 1, unabhängig davon, welche Zahl auf der nach oben weisenden Seite zu sehen ist.
- 
- Matchpunktezah
  - Alle Matches werden bis zur festgesetzten Punktezah gespielt. Die Spieler sind dazu angehalten, sich vor Matchbeginn bei der Turnierleitung über die festgesetzte Punktezah zu informieren. Die Spieler sind nicht berechtigt, sich untereinander auf eine andere Punktezah zu einigen.
  - Falls ein Match bis zu einer unkorrekten Punktezah gespielt wurde, trifft die Turnierleitung eine entsprechende Entscheidung.
  - Stellt die Turnierleitung während eines Match fest, dass dieses auf eine andere als die festgesetzte Punktezah gespielt wird, so kann die Turnierleitung mit sofortiger Wirkung die für dieses Match gültige Punktezah korrigieren.
  - Sollte ein Spieler aus Versehen ein Match aufgeben, obwohl sein Gegner die erforderliche Punkteanzahl noch nicht erreicht hat, so wird diese Aufgabe als gültig betrachtet, sobald der Name des Gewinners auf der Turnierliste eingetragen ist.

- Wurde ein Match auf eine andere als die festgesetzte Punktezahl gespielt, so wird nur die von der Turnierleitung für dieses Match festgesetzte Punktezahl für die Rangliste gewertet.
- Mögliche Settlements finden in der Eigenverantwortung der Spieler statt.
- Verhalten bei Streitfällen
  - Im Streitfall sind Steine und Würfel und alles, was zum Spiel gehört, unberührt zu lassen. Ein Mitglied der Turnierleitung wird gebeten, sich den Streitfall anzusehen. Jede Veränderung durch einen Spieler erzeugt einen Verdacht zu seinen Ungunsten.
  - Der Turnierleitung steht es frei, weitere sachverständige Personen beratend oder mitentscheidend zu einer Entscheidungsfindung hinzuzuziehen. Dies können auch nicht betroffene Turnierteilnehmer sein. Dies muss auf jeden Fall gemacht werden, wenn einer der betroffenen Spieler selbst zur Turnierleitung gehört.
  - Ein Spieler kann die Entscheidung der Turnierleitung anfechten. Er muss dies aber zeitnah machen. Um die Beschwerde zu lösen beruft die Turnierleitung ein Komitee aus drei sachkundigen und unbeteiligten Backgammonspielern ein. Das Komitee hört sich relevante Aussagen und Argumente an und kann dann die Entscheidung der Turnierleitung aufheben. Dies kann nur einstimmig erfolgen. Damit sind die Widerspruchsrechte eines Spielers erschöpft.
- Spielwertung
  - Ein einfacher Sieg wird mit einem Punkt gewertet, ein Gammon mit zwei Punkten, ein Backgammon mit drei Punkten.
  - Gammons und Backgammons gelten in allen Matches des Turniers.
  - Die "Jacoby-Regel" kommt nicht zur Anwendung.
  - Wird ein Spiel dadurch beendet, dass ein Spieler zuerst alle Steine abgetragen hat, so wird der Wert des Spiels mit dem Wert der aktuellen Position des Dopplerwürfels multipliziert. (Wurde nicht gedoppelt, so hat der Verdopplungswürfel den Wert 1.)
  - Wird ein Spiel dadurch beendet, dass ein Spieler gedoppelt wird und diesen Verdopplungswürfel ablehnt, so wird dieses Spiel mit dem Wert gewertet, den der Dopplerwürfel hatte, bevor der ablehnende Spieler gedoppelt wurde. (Z. B. wird bei einem Doppel auf 4 das Spiel bei einem Pass mit 2 Punkten gewertet.)
  - Jedes Spiel muss bis zum Ende gespielt werden, außer es wird durch ein Pass nach einem Doppel beendet oder beide Spieler einigen sich in einer kontaktlosen Position auf ein einfaches Spiel, Gammon oder Backgammon. Kein Spiel oder Match darf abgebrochen oder neu gespielt werden.

- Pausen
  - Während eines Match stehen jedem Spieler Unterbrechungen von einer maximalen Dauer von je 10 Minuten zu. Die Anzahl Pausen ist abhängig von der Matchlänge: bis 9 Punkte eine Pause, 11-13: zwei, 15-17: drei, ab 19: vier. Bei wichtigen Matches hat die Turnierleitung das Recht, längere Pausen zu gestatten.
  - Wenn ein Spiel bereits in Gang ist, sind keine Unterbrechungen erlaubt. Die zulässigen Unterbrechungen haben zwischen den Spielen zu liegen.
  - Zwischen zwei Matches steht einem Spieler eine Pause von 15 Minuten zu.
- 
- Pünktlichkeit
  - Die Spieler haben pünktlich zu den Matches zu erscheinen.
  - Jeder Spieler ist selbst dafür verantwortlich, rechtzeitig zu erscheinen. Er hat zu überprüfen, ob irgendwelche Änderungen des Turnierzeitplanes vorgenommen wurden.
  - Unwissenheit schützt nicht vor Strafpunkten für Zuspätkommen.
  - Ein Match hat spätestens dann zu beginnen, wenn beide Spieler das jeweils vorangehende Match beendet haben und die ihnen zustehende Pausenzeit abgelaufen ist, soweit der Zeitplan des Turniers zu diesem Moment nichts anderes vorsieht.
  - Jeder Spieler, der sich vorübergehend aus dem Turnierbereich entfernen will (z. B. weil er auf seinen nächsten Gegner warten muss) , vereinbart in seinem eigenen Interesse mit der Turnierleitung einen Zeitpunkt, an dem er spätestens wieder im Turnierbereich sein muss und das nächste Match beginnen kann. Ist er zum vereinbarten Zeitpunkt nicht wieder anwesend, so gilt er als verspätet und erhält Strafpunkte.
  - Strafpunkte werden folgendermaßen vergeben: 1 Punkt pro 5 Minuten Verspätung ab 15 Minuten nach der angegebenen Startzeit des Matches. Diese Strafpunkte werden dem Gegner gutgeschrieben.
  - Sobald einem Spieler mehr als die Hälfte der zum Gewinn benötigten Punkte gutgeschrieben worden sind (z.B. 5 Punkte in einem 9-Punkte-Match), wird dieser zum Gewinner des Matches erklärt.
- 
- Hilfsmittel
  - Sobald ein Match in Gang ist, dürfen schriftliche Aufzeichnungen nur im Zusammenhang mit dem Punktestand gemacht werden. Darüber hinaus kann eine Spielposition schriftlich oder per Kamera festgehalten werden, wenn beide Spieler damit einverstanden sind.
  - Mechanische und elektronische Hilfsmittel jeglicher Art sind während des Matches verboten.

- Sobald ein Match in Gang ist, ist es streng untersagt, schriftliches Material über Backgammon (Wahrscheinlichkeitstabellen etc.) mitzuführen bzw. zu verwenden.
  - Während des Spiels ist es den Teilnehmern nicht gestattet, Musik oder andere Aufnahmen zu hören. Es ist untersagt, Kopfhörer zu tragen.
  - Die Verwendung von unerlaubten Hilfsmitteln kann den sofortigen Ausschluss vom Turnier zur Folge haben. Die Entscheidung liegt bei der Turnierleitung.
- 
- Zuschauer
  - Während der Austragung eines Matches haben die Zuschauer absolutes Stillschweigen zu bewahren.
  - Zuschauer sind nicht berechtigt, Spieler auf unrichtige Züge aufmerksam zu machen oder Kommentare bezüglich des Spiels abzugeben. Sie haben sich still zu verhalten.
  - Zuschauer können die Turnierleitung über das Schummeln von Spielern informieren.
  - Zuschauer dürfen auch keine nonverbalen Hinweise (Mimik, Gestik) in Bezug auf das Spielgeschehen geben.
  - Jegliche Verständigung von Spieler und Zuschauer hat die sofortige Disqualifikation sowohl des Spielers als auch des Zuschauers in diesem Turnier zur Folge. Ist der Zuschauer Turnierteilnehmer, kann er auch vom Turnier ausgeschlossen werden.
  - Jedem Spieler steht das Recht zu, Zuschauer ohne Angabe von Gründen zum Verlassen des Spieltisches aufzufordern.
  - Die Turnierleitung kann verfügen, dass ein bestimmter Zuschauer, mehrere Zuschauer oder alle Zuschauer einem bestimmten Match fernzubleiben haben.
  - Die Turniersprachen sind Deutsch und Englisch. Bei der Austragung eines Matches sind Unterhaltungen zwischen Spielern und Zuschauer oder unter den Zuschauern nur in diesen Sprachen gestattet.
- 
- Abschluss
  - Diese Turnierregeln sind für alle verbindlich, die aktiv oder passiv an einem Turnier teilnehmen, für welches die Turnierleitung die Verwendung der Regeln beschlossen hat.
  - Jeder Verstoß eines Spielers gegen das turnierübliche Verhalten kann nach Entscheidung der Turnierleitung den Ausschluss des Spielers aus dem Turnier zur Folge haben.