

# BUGACPUSZTAHÁZA BACKGAMMON KLUB

## BAJNOKSÁG MENETE, JÁTÉKSZABÁLY

6 főnél kevesebb jelentkező versenyző esetén egyszerű körmérkőzésekkel történik a bajnokság. Mindenki mindenkivel 2 meccset játszik, majd a végén a mérkőzések pontszámait összeadva az nyer, akinek a legtöbb pontszáma volt. Egyenlő pontszám esetén új játék eredménye a döntő. Ez a döntő játék nem pontszámra történik, hanem helyezésért.

6 főtől csoportok alakítása kezdődik, minden csoportban legalább 3 játékosnak kell lenni. A csoportok kialakítása sorshúzással történik oly módon, hogy a húzó először az első, majd a többi csoportba húz játékos. A csoporton belül mindenki 2 játszmát játszik minden játékosal, majd a végén a mérkőzések pontszámait összeadva az nyer, akinek a legtöbb pontszáma volt. Egyenlő pontszám esetén új játék eredménye a döntő. Ez a döntő játék nem pontszámra történik, hanem helyezésért. Ezután a csoportok helyezettei döntik el egymás között a bajnokság eredményét úgy, hogy az első helyezettek játszanak egymással egy körmérkőzést, azaz mindenki egyszer játszik a másikkal. 2 csoport esetében az első két csoport helyezettiből kerül ki a bajnokság 1. és 2. helyezette, a csoportok 2. csoporthelyezettjeinek játszmájából pedig a 3. és 4. helyezett.

A duplázó kocka nem játszik a bajnokságban.

### Pontozás:

Backgammon 3 pont (az ellenfél a kiszálló játékos térfelén marad, vagy kiütve van)

Gammon 2 pont (a játékos nem tud egyetlen korongot sem bevinni)

Normál 1 pont (bevitt legalább 1 korongot)

### Kezdés, korongszín- és ülőhely választása:

Az a játékos kezdi a játékot és választhat korongszínét és ülőhelyet, aki a duplázó kockával a legnagyobb számot dobja.

### Szabályok (minden játékos és néző kötelezőnek tartja magára nézve):

A játék előtt a táblákra az utolsó játékosok újra felrakják a korongokat, a kockákat a táblában a szélső tartókba rakják hatos számmal felfelé. A dobópoharakat a játéktérre állítják. A kezdés és hely eldöntése után (dobás a duplázó kockával) helyet foglalnak, majd egymással kezet fogva bemutatkoznak, és jó játékot kívánnak egymásnak. Dobás kizárólag a táblán belül és a pohárból történhet! Kétséges dobóeredmény esetében a dobást mindkét kockával meg kell ismételni! A játék alatt mobiltelefont vagy bármilyen olyan eszközt, mely a másik felet zavarhatja, tilos használni, ennek megszegése kizárással jár! Ugyanez vonatkozik a nézőkre is, azzal a kiegészítéssel, hogy a nézők nem beszélgethetnek, a játékosoknak nem segíthetnek! A Rendezők jogot tartanak fel arra, hogy a nem megfelelően viselkedőket felszólítás után a rendezvény területéről kikísérjék, vagy végső esetben intézkedő szervet hívjának ki. A játékosok játék közben halkán, kizárólag a játékkal kapcsolatban kulturált hangnemben kommunikálhatnak egymással. Kizárásra kerül az a játékos, aki játékaival jogtalan előnyre segíti a másik felet. A játékok eredményéről jegyzőkönyv készül. A helyezettek emléklapot kapnak.

*Fenti szabályokat elolvastam, magamra nézve kötelezőnek tartom: .....*