

Ελληνική Ομοσπονδία Παραδοσιακού Τάβλι
Κανονισμός Τουρνουά
Έκδοση 1.0 – Αύγουστος 2025

1. ΚΟΣΜΙΟΤΗΤΑ

- 1.1. Ερμηνεία**
- 1.2. Εθιμοτυπία**
- 1.3. Εγγραφές**
- 1.4. Εξωτερική Βοήθεια**

2. ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ

- 2.1. Ώρες Έναρξης & Διαλείμματα**
- 2.2. Αργό Παίξιμο**
- 2.3. Ζάρια & Ζαριές**
- 2.4. Πούλια & Κινήσεις**
- 2.5. Καταγραφή Σκορ**
- 2.6. Λανθασμένο Μήκος Ματς**

3. ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

- 3.1. Γενικά**
- 3.2. Πόρτες**
- 3.3. Πλακωτό**
- 3.4. Φεύγα**

4. ΔΙΑΦΩΝΙΕΣ

- 4.1. Κλήση Διευθυντή Αγώνων**

1. ΚΟΣΜΙΟΤΗΤΑ

1.1 Ερμηνεία

Ο παρών Κανονισμός δεν έχει την πρόθεση να καλύψει κάθε πιθανή περίπτωση που μπορεί να προκύψει στην πορεία ενός Τουρνουά και, συνεπώς, δεν αποτελεί υποκατάστατο της κρίσης του Διευθυντή Αγώνων και της διακριτικής του ευχέρειας να αποφασίσει την πιο κατάλληλη λύση σε κάθε ξεχωριστή περίπτωση.

1.2 Εθιμοτυπία

Οι Διευθυντές Αγώνων, οι παίκτες αλλά και οι θεατές οφείλουν να επιδεικνύουν φίλαθλο πνεύμα και ευγενική συμπεριφορά. Οι παίκτες πρέπει να σέβονται αίτημα να περιορίζεται η συζήτηση ή η απόσπαση της προσοχής. Παίκτης που παραβιάζει τα ανωτέρω μπορεί να απολέσει ματς ή να αποκλειστεί από το Τουρνουά. Σε εξαιρετικές περιπτώσεις μπορεί να του απαγορευτεί η συμμετοχή σε μελλοντικά Τουρνουά.

1.3 Εγγραφές

Όλοι οι παίκτες που εγγράφονται σε ένα Τουρνουά πρέπει να εγκρίνονται από τον Διευθυντή Αγώνων. Είναι στη διακριτική ευχέρεια του Διευθυντή Αγώνων να αποκλείσει έναν παίκτη από το Τουρνουά χωρίς να οφείλει εξήγηση.

1.4 Εξωτερική Βοήθεια

- i. ΓΕΝΙΚΑ – Όταν ένα ματς βρίσκεται σε εξέλιξη, οι παίκτες δεν επιτρέπεται να χρησιμοποιούν ηλεκτρονική, γραπτή, μηχανική ή άλλη βοήθεια εκτός από το να καταγράφουν το σκορ.
- ii. ΣΙΝΙΑΛΑ – Όταν ένα ματς βρίσκεται σε εξέλιξη, οι παίκτες απαγορεύεται να συνεννοούνται ή να δέχονται βοήθεια από τους θεατές με οποιονδήποτε τρόπο.
- iii. ΠΟΙΝΕΣ – Παραβίαση των διατάξεων των παραγράφων (i) έως και (ii) μπορεί να οδηγήσει σε πόντους ποινής, απώλεια του ματς ή αποβολή των παραβατών παικτών. Σε εξαιρετικές περιπτώσεις, τέτοιοι παίκτες μπορεί να αποκλειστούν από μελλοντικά Τουρνουά.

2. ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ

2.1 Ώρες Έναρξης & Διαλείμματα

- i. ΩΡΕΣ ΕΝΑΡΞΗΣ – Όλα τα ματς πρέπει να ξεκινούν την καθορισμένη ώρα ή αλλιώς την ώρα που καθορίζεται από τον Διευθυντή Αγώνων.
- ii. ΔΙΑΛΕΙΜΜΑΤΑ – Οι παίκτες δικαιούνται από ένα διάλειμμα πέντε (5) λεπτών ανά ματς και από ένα διάλειμμα δέκα (10) λεπτών ανά γύρο. Τα διαλείμματα μπορούν να παίρνονται μόνο μεταξύ των παρτίδων.
- iii. ΠΟΙΝΕΣ – Κάθε παραβίαση των ανωτέρω κανονισμών μπορεί να έχει ως αποτέλεσμα πόντους ποινής. Αν ένας παίκτης δεν είναι παρών την προγραμματισμένη ώρα έναρξης ή μετά το επιτρεπόμενο διάλειμμα, ένας πόντος ποινής πρέπει να απονέμεται στον αντίπαλό του για κάθε πεντάλεπτη καθυστέρηση.

2.2 Αργό Παίξιμο

Οποιαδήποτε στιγμή ο Διευθυντής Αγώνων θεωρήσει ότι ένα ματς παίζεται αδικαιολόγητα αργά μπορεί να δώσει παρατήρηση ότι, σε περίπτωση που το αργό παίξιμο συνεχιστεί, θα απονείμει πόντους ποινής.

2.3 Ζάρια & Ζαριές

- i. ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΤΩΝ ΖΑΡΙΩΝ – Τα ζάρια δεν πρέπει να αγγίζονται αν το παίξιμο της τρέχουσας ζαριάς δεν έχει ολοκληρωθεί εκτός αν είναι απαραίτητο για να μετακινηθούν τα πούλια.
- ii. ΕΓΚΥΡΕΣ ΖΑΡΙΕΣ – Τα ζάρια πρέπει να ρίχνονται αφού έχουν ανακατευτεί. Η ζαριά θεωρείται έγκυρη εφόσον τα ζάρια ηρεμήσουν επίπεδα σε οποιαδήποτε μεριά του ταμπλό.
- iii. ΑΙΤΗΜΑΤΑ – Ένας παίκτης μπορεί να ζητήσει από τον Διευθυντή Αγώνων το υπόλοιπο του ματς να παιχτεί με κουπάκια.

2.4 Πούλια & Κινήσεις

- i. ΚΙΝΗΣΕΙΣ – Οι παίκτες πρέπει να χρησιμοποιούν μόνο ένα χέρι για να κινούν τα πούλια.
- ii. ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΤΩΝ ΠΟΥΛΙΩΝ – Ο παίκτης δεν πρέπει να αγγίζει τα δικά του πούλια ή τα πούλια του αντιπάλου κατά τη διάρκεια της σειράς του αντιπάλου. Χτυπημένα πούλια πρέπει να παραμένουν στη μπάρα μέχρι να επιστρέψουν νόμιμα στο παιχνίδι. Μαζεμένα πούλια πρέπει να παραμένουν μακριά από την αγωνιστική επιφάνεια μέχρι το τέλος της παρτίδας.
- iii. ΚΙΝΗΣΗ ΠΟΥΛΙΩΝ – Οι παίκτες δεν πρέπει να κινούν ανεξέλεγκτα τα πούλια τους μπρος πίσω με σκοπό να δοκιμάζουν καινούριες θέσεις. Οι παίκτες, με σκοπό να δοκιμάσουν μία κίνηση, πρέπει να τοποθετούν τα πούλια που κουνούν ελαφρά εκτός θέσης.
- iv. ΛΑΘΗ ΣΤΗΝ ΑΡΧΙΚΗ ΘΕΣΗ – Αν ο παίκτης που έπαιξε πρώτος ξεκινήσει τη δεύτερη κίνησή του η αρχική θέση παραμένει παρά το όποιο λάθος παρατηρηθεί. Λάθος που παρατηρείται πριν ο παίκτης που έπαιξε πρώτος ξεκινήσει τη δεύτερη κίνησή του πρέπει να διορθώνεται σύμφωνα με τη σωστή αρχική θέση. Για την άρση κάθε αμφιβολίας, παίκτης με λιγότερα από 15 πούλια μπορεί ακόμα κι έτσι να χάσει διπλή παρτίδα.
- v. ΠΟΙΝΕΣ – Επανειλημμένες παραβάσεις των διατάξεων των ανωτέρω παραγράφων μπορεί να έχουν ως αποτέλεσμα πρώτα παρατήρηση και στη συνέχεια πόντους ποινής.

2.5 Καταγραφή Σκορ

Και οι δύο παίκτες ενθαρρύνονται να καταγράφουν το σκορ του ματς σε διαρκή βάση και να το ανακοινώνουν ο ένας στον άλλον πριν από κάθε παρτίδα. Σε περίπτωση διαφωνίας, το χαρτί καταγραφής του παίκτη που υπολείπεται στο σκορ πριν τη διαφωνία θεωρείται σωστό, εφόσον είναι καθαρό και σαφές. Αν μόνο ένας παίκτης καταγράφει το σκορ, σε περίπτωση διαφωνίας η καταγραφή αυτή θεωρείται σωστή.

2.6 Λανθασμένο Μήκος Ματς

Αν ένα ματς έχει ολοκληρωθεί σε λανθασμένο μήκος, το αποτέλεσμα ισχύει. Διαφορετικά, αν ένα ματς είναι σε εξέλιξη σε λανθασμένο μήκος, η τρέχουσα παρτίδα δεν επηρεάζεται, αλλά το μήκος του ματς πρέπει να διορθωθεί πριν την επόμενη παρτίδα, εάν αυτό είναι δυνατόν.

3. ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

3.1 Γενικά

- i. ΣΕΙΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ – Η σειρά των παιχνιδιών είναι Πόρτες-Πλακωτό-Φεύγα.
- ii. ΠΡΩΤΗ ΖΑΡΙΑ – Η ζαριά που καθορίζει τον παίκτη που θα παίξει πρώτος μετράει. Στα επόμενα παιχνίδια παίζει πρώτος ο νικητής του προηγούμενου. Σε περίπτωση ισοπαλίας στο Πλακωτό, οι παίκτες ξαναρίχνουν ζάρια.

3.2 Πόρτες

Ισχύουν οι επίσημοι κανόνες του backgammon με εξαίρεση το βίδο και τα τριπλά παιχνίδια τα οποία λογίζονται ως διπλά.

3.3 Πλακωτό

- i. ΓΕΝΙΚΑ – Με εξαίρεση το πλάκωμα το οποίο αντικαθιστά το χτύπημα, ισχύουν οι ίδιοι κανόνες με τις Πόρτες.
- ii. ΜΑΖΕΜΑ – Αν ο παίκτης που μαζεύει αιχμαλωτιστεί, το μάζεμα διακόπτεται.
- iii. ΜΑΝΑ – Σε περίπτωση αιχμαλωσίας της μάνας του παίκτη, το παιχνίδι λήγει αυτόματα διπλό τη στιγμή που ο αντίπαλος διώξει τη δική του μάνα. Σε περίπτωση αιχμαλωσίας και της αντίπαλης μάνας, το παιχνίδι λήγει ισόπαλο και κανένας παίκτης δεν παίρνει πόντους.

3.4 Φεύγα

- i. ΓΕΝΙΚΑ – Με εξαίρεση την απουσία χτυπημάτων και τη φορά κίνησης, ισχύουν οι ίδιοι κανόνες με τις Πόρτες.
- ii. ΠΡΩΤΟ ΠΟΥΛΙ – Κάθε παίκτης υποχρεούται να μετακινήσει μόνο ένα πούλι μέχρι αυτό να περάσει τη μάνα του αντιπάλου.
- iii. ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ ΣΤΑ ΕΞΑΠΟΡΤΑ:
 - α. Οι παίκτες απαγορεύεται να κάνουν εξάπορτο στην αφετηρία τους.
 - β. Οι παίκτες απαγορεύεται να κάνουν εξάπορτο μπροστά από τη μάνα του αντιπάλου.
 - γ. Οι παίκτες πρέπει, εφόσον είναι δυνατόν, να παίζουν τις ζαριές τους με τρόπο που να αφήνει στον αντίπαλο νόμιμες κινήσεις.

4. ΔΙΑΦΩΝΙΕΣ

4.1 Κλήση Διευθυντή Αγώνων

Αν προκύψει διαφωνία μεταξύ των παικτών, πρέπει να αφήσουν ανέγγιχτα τα ζάρια, τα πούλια, την καταγραφή του σκορ και οποιοδήποτε άλλο σχετικό αντικείμενο και να καλέσουν τον Διευθυντή Αγώνων να λύσει τη διαφωνία. Αν η διαφωνία οδηγήσει σε διαπληκτισμό, ο Διευθυντής Αγώνων διατηρεί το δικαίωμα να τιμωρήσει και τους δύο παίκτες.