

Pokalturneringsregler

Regler for Dansk Backgammon Forbunds Pokalturnering

Gyldige pr. 20. maj 2021 – opdateret april 2024

1. Turneringsform og -struktur

1.1 Generelt

Dansk Backgammon Forbund (DBgF) afvikler hver sæson en landsdækkende pokalturnering for hold, som tilrettelægges af DBgFs turneringsudvalg (herefter kaldet TU).

1.2 Struktur

Pokalturneringen afvikles som en cupturnering. De tilmeldte hold opdeles i 2 grupper baseret på geografiske tilhørsforhold (hjemmebanens lokalitet), således at region VEST omfatter alle hold vest for Storebælt, mens region ØST omfatter alle hold øst for Storebælt. Fordelingen af antal puljer mellem ØST og VEST fastsættes årligt af TU ud fra den forholdsvise fordeling af antal hold og deres styrke.

1.3 Seedning

Sammensætningen af puljerne foretages på baggrund af en seedning baseret på holdets ratingtal. Ratingtallet beregnes som et gennemsnit af holdets 3 højst ratede spillere på én af TU nærmere fastsat dato. Seedningen vil danne baggrund for lodtrækningen, hvor eventuelle byes fordeles til de højst seedede hold.

I finalestævnet medtager holdene deres oprindelige seedning, og holdene mødes efter samme principper som beskrevet ovenfor.

2. Hold

2.1 Spillere

Et hold består af mindst 3 spillere. Alle holdets spillere skal være medlem af DBgF og må ikke være i kontingentrestance.

2.2 Holdkaptajn

Hvert hold vælger blandt sine spillere en holdkaptajn. Denne skal have mobiltelefon og mailadresse.

2.3 Holdsammensætning

Hvert hold skal ved tilmeldingen til turneringen angive holdnavn, spillernavn og DBgF-nr på samtlige spillere samt hjemmebanens data (navn, adresse).

2.4 Holdnavn

Holdets navn skal opfylde følgende betingelser:

a) navnet må ikke være på mere end 30 tegn; b) navnet kan uden grund afvises af turneringsudvalget (f.eks. hvis det er stødende) c) hold fra klubber, som stiller op til turneringen med mere end ét hold, vil blive tildelt et holdnummer, således at holdet med den højeste seedning er klubbens 1.-hold, holdet med næsthøjeste seedning er klubbens 2.-hold, etc..

2.5 Holdskifte og spillersupplering

Der kan ikke tilføjes nye spillere efter, at holdet har spillet sin første kamp.

2.6 Hjemmebane

Hvert hold bestemmer selv sin hjemmebane. Hjemmebanen kan være på en privat adresse, på en café, i et klublokale eller lignende. Et hold kan kun skifte hjemmebane i løbet af turneringen med turneringsudvalgets godkendelse.

Hjemmebanen skal opfylde følgende krav:

a) der skal være mulighed for at spille indtil kl. 23.00 b) der skal være ordentlige møbler og lysforhold samt røgfrit i spillelokalet c) kampene skal kunne afvikles under sportsligt forsvarlige vilkår i øvrigt Hvis to eller flere hold deler hjemmebane, skal der være plads til, at alle holdene kan afvikle hjemmekampe samtidig.

3. Kampe

3.1 Afvikling

En kamp mellem 2 hold afvikles som 2 x 3 enkeltkampe til hver 7 point. Et hold må gerne anvende samme 3 spillere til sidste 3 kampe, som de anvendte til de første 3 kampe. Hjemmeholdet har præference for valg af modstandere til enkeltkamp 1-3, og udeholdet har præference for valg af modstandere til enkeltkamp 4-6, og samme 2 spillere må ikke møde hinanden 2 gange. Der kan anvendes fra 3-6 spillere i de 6 enkeltkampe, dvs. det behøver ikke være samme 3 spillere, som spillede 1. runde, som spiller 2. runde. De 6 enkeltkampe afvikles hver i overensstemmelse med DBGFs officielle regler.

3.1.1 Ur Der er ur-præference. Dvs der skal benyttes spilleur i en enkeltkamp, hvis blot én af de 2 spillere kræver det. Denne spiller stiller ur til rådighed (andre ure må anvendes). Hver spiller tildeles 14 minutters kamptid og 12 sekunders turtid, jf. DBGF's turneringsregler for en kamp til 7 point. Der er også ur-præference i tie-break kampene efter samme regler (2 min/12 sek.). Indstillinger af ur er beskrevet i de officielle regler (turneringsreglementet).

3.2 Udfald

Vinder af holdkampen er det hold, der vinder flest enkeltkampe. Ved uafgjort (3-3) spilles der en tie-break runde bestående af 3 dmp'er (3 enkeltkampe til 1 point) **eller en hold dmp kamp, consultation dmp, hvor holdet må tale sammen i dmp. Hvilken dmp (double match point) type der vælges, fastsættes af Turneringsudvalget.** Modstanderen findes ved lodtrækning. Det hold med flest sejre vinder holdkampen. Disse kampe rates ikke.

3.3 Tid og sted

Alle 6 enkeltkampe skal afvikles samme spilledag i 2 runder á 3 kampe. Spilletidspunkt for holdkampens første 3 kampe (kamp 1-3) er kl. 19.00 medmindre andet er angivet i turneringsprogrammet. Spilletidspunkt for holdkampens sidste 3 kampe (kamp 4-6) fastsættes til 1 time efter start af kamp 1-3 af hensyn til planlægning for eventuelle tilgående spillere i disse kampe, dvs kl. 20:00 hvis kampstart af holdmatchen er kl. 19:00. En spiller, som skal spille 2. kamp men ikke 1. kamp skal således være mødt op senest en time efter kick-off for kamp 1-3 for at være sikker på at undgå strafpoint. Kamp 4-6 behøver ikke starte samtidig, men der er dog præference herfor, såfremt blot den ene part ønsker det.

Kampen spilles på hjemmeholdets hjemmebane. Hvilket hold, der har hjemmebane, fremgår af programmet.

Finalestævnet afvikles på et spillested og -tidspunkt fastsat af TU.

3.4 Flytning af en kamp og force majeure

En kamp kan kun flyttes, hvis begge hold er enige herom, i tilfælde af force majeure, eller hvis TU beslutter og redegør for dette.

Hvis to hold er enige om at flytte deres puljekamp til et senere tidspunkt end angivet i turneringsprogrammet, skal der ansøges hos TU via tu@dbgf.dk med modstanderens kaptajn på Cc med ny foreslået spilledato, og såfremt TU godkender flytningen, skal kampen skal være afviklet senest 2 dage før afviklingen af næste runde. Flyttes kampen til et tidligere tidspunkt end det programsatte, er det kun nødvendigt at informere TU via mail til tu@dbgf.dk med modstanderens kaptajn på Cc, og flytningen er godkendt, når denne har bekræftet aftalen via mail. Kampene i finalestævnet skal afvikles på det af TU fastsatte tidspunkt.

I tilfælde af force majeure, fx hvis spillestedet pludseligt er lukket, påligger det hjemmeholdet at kontakte udeholdets kaptajn for at meddele nyt spillested eller afvente udeholdets ankomst ved hjemmebanen for derefter sammen at begive sig til et nyt spillested.

3.5 Holdopstilling og matchprotokol

Inden kamp 1-3 kan begynde, skal udeholdet på matchprotokollen notere deres 3 spillere til disse kampe, hvorefter hjemmeholdet vælger modstandere. Inden kamp 4-6 kan begynde, skal hjemmeholdet på matchprotokollen notere deres 3 spillere til disse kampe, hvorefter udeholdet vælger modstandere. Spillerne må først skrives på protokollen, når de er til stede på spillestedet (se yderligere under §3.6).

I finalerunden betegnes det lavest-seedede hold som hjemmehold.

Når holdkampen er afviklet, udfyldes protokollen med resultaterne af de afviklede enkeltkampe, og kampens samlede resultat påføres og protokollen underskrives af de to holdkaptajner eller disses stedfortrædere.

Holdkaptajnerne er ansvarlige for hver sin del af protokollen, dvs. at navne og medlemsnumre på de benyttede spillere er korrekte. Hjemmeholdets kaptajn er desuden ansvarlig for korrekte oplysninger om dato og spillested.

Hvis der er fejl eller mangler i oplysningerne i protokollen kan den pågældende holdkaptajn eller holdets klub idømmes bøde.

Hjemmeholdets kaptajn er ansvarlig for, at matchprotokollen er DBgF i hænde senest 24 timer efter holdkampens afvikling. For sen indsendelse kan resultere i bøde, og manglende indsendelse resulterer i bøde. Det anbefales, at matchprotokol scannes og mailes til info@dbgf.dk, men det er nok blot at maile resultaterne som match 1-6 med klar angivelse af DBgF-nr og navn på begge spillere samt resultatet. Matchprotokollen skal stadig gemmes, til resultatet er anerkendt og fremgår af det af DBgF anvendte forum til formålet.

Begge hold udfylder en matchprotokol som dokumentation for resultatet. Der udfyldes således TO identiske matchprotokoller – én pr hold.

3.6 Udeblivelse og strafpoint

Hvis en spiller ikke er spilleklar (dvs. til stede på det anviste spillested og tidspunkt og er klar til at påbegynde spillet), skal én anden spiller fra dennes hold tage dennes plads. Såfremt der ikke er en ekstra spiller til stede, kan den fraværende spiller idømmes ét strafpoint 5 minutter efter det fastsatte starttidspunkt. Herefter tildeles der yderligere ét strafpoint for hvert 5 minutters forsinkelse, hvis spilleren fortsat ikke er spilleklar. Enkeltkampen dømmes som tabt for den fraværende spiller efter 4 tildelte strafpoint, hvilket med normal spillestart kl. 19:00 vil betyde, at kampen for den fraværende spiller er tabt kl. 19:20.

3.7 Pauser

I løbet af en enkeltkamp til 7 point har hver spiller ret til én pause på højst 5 minutter (jfr. HT-reglementets §2.2). Pauserne skal ligge naturligt mellem partierne.

3.8 Rygning

Lokalet skal være røgfrit.

3.9 Udstyr

Hjemmeholdet har ansvaret for udstyret, defineret som hjemmeholdet skal medbringe mindst 3 brætter.

Præciseret ud i detaljer ser kravet til hvert bræt således ud: 1 kampprotokol (hjemmeholdets kaptajn), 1 scorecard og 1 kuglepen, 1 komplet backgammonspil bestående af bræt, 2 bægre, 4 terninger (præcisionsterninger har præference), 2 x 15 brikker og 1 doble-terning.

Backgammonspillene skal være minimum 44 cm x 55 cm og maksimalt 66 cm x 88 cm.

Hvert hold skal endvidere sørge for, at der forefindes et eksemplar af DBgFs officielle Turneringsregler samt et eksemplar af DBgFs Pokalturneringsregler, hvilket er standardudstyr for ethvert backgammonhold i pokalturneringen.

4. Straf

Hvis holdet idømmes en bødestraf, hæfter klubben, som holdet tilhører, for denne. Har holdet intet klubtilhørsforhold, hæfter holdkaptajnen for bøden.

Hvis en enkelt spiller optræder usportsligt eller på anden vis er til skade for turneringen, kan den pågældende spiller idømmes personlig karantæne fra turneringen. I alvorlige tilfælde kan turneringsudvalget endvidere indstille til DBgFs bestyrelse og/eller ordensudvalget (OU), at spilleren bør idømmes yderligere sanktioner.

5. Tvister og protester

Protester skal, for at kunne behandles, indgives til turneringsudvalget senest 48 timer efter kampen er færdigspillet. Holdkaptajnerne – ellers disses stedfortrædere – optræder ved holdkampen som fungerende turneringsledere. Er en/flere spiller(e) i tvivl om en episode, stoppes spillet straks, og holdkaptajnerne – eller disses stedfortrædere – tilkaldes med henblik på en ruling. Kan disse ikke blive enige, kan et TU-medlem forsøges kontaktet.

6. Turneringsudvalget (TU)

6.1 Sammensætning

DBgFs TU består af et antal erfarne medlemmer, der udpeges af DBgFs bestyrelse, som er repræsenteret i TU via mindst ét medlem.

6.2 Kompetence

TU tilrettelægger turneringen, træffer beslutning om bøder og udelukkelse samt afgør tvister og protester. TUs afgørelser kan ikke appelleres. TU kan kontaktes via mail til tu@dbgf.dk.

Med venlig hilsen
Turneringsudvalget