



INTERNATIONAL
BACKGAMMON
FEDERATION



DBV
DEUTSCHER BRETTSPIELVERBAND

GENEHMIGT
durch Beschluss des Präsidiums
der Internationalen Vereinigung
„International Backgammon Federation“
Protokoll Nr. _____
vom __. __. 2026

INTERNATIONAL BACKGAMMON FEDERATION (IBF) SPIELREGELN

Deutsche Übersetzung

Deutsche Fassung in Kooperation mit dem Deutschen Brettspielverband (DBV).

Inhaltsverzeichnis

Artikel 1. Grundbegriffe und Ziel des Spiels	2
Artikel 2. Begriffe und Definitionen	2
Artikel 3. Allgemeine Beschreibung des Spielablaufs beim Backgammon	3
Artikel 4. Besonderheiten des Spielablaufs bei „Longgammon“ und „Longgammon Blitz“	4
Artikel 5. Besonderheiten des Spielablaufs bei „Backgammon“ und „Backgammon Blitz“	4
Artikel 6. Besonderheiten des Spielablaufs bei „Backgammon Doubles“	5
Artikel 7. Besonderheiten des Spielablaufs bei „Sprintgammon“	5
Artikel 8. Turnierregeln	6
Artikel 9. Verdopplungswürfel und Verdopplungsregeln	6
Artikel 10. Regeln für das Würfeln	7
Artikel 11. Beeinträchtigung des gegnerischen Würfelwurfs	8
Artikel 12. Ziehen der Spielsteine	8
Artikel 13. Abtragen der Spielsteine	8
Artikel 14. Fehlerhafte Ausgangsstellung und regelwidrige Züge	9
Artikel 15. Beendigung einer Partie und von Matches	10
Artikel 16. Notation	10
Artikel 17. Arten von Sanktionen	10
Artikel 18. Einsatz von Videoaufzeichnungen	10
Anlage Nr. 1	10
Zeichen für die Spielnotation	10

Artikel 1. Grundbegriffe und Ziel des Spiels

1.1. Backgammon ist ein intellektuelles Spiel zwischen zwei Spielern, das mit Spielsteinen und zwei Würfeln auf einem besonderen Spielbrett gespielt wird.

1.2. Ziel des Spiels ist es, alle eigenen Spielsteine entsprechend den Zugregeln (Spielregeln) von ihrer Ausgangsposition in die Endposition zu führen und sie vor dem Gegner vom Spielbrett abzutragen. Wer dies zuerst erreicht, gewinnt die Partie.

Die Voraussetzungen zur Erreichung dieses Ziels können sich je nach Disziplin unterscheiden und sind in den entsprechenden Abschnitten dieser Regeln beschrieben.

1.3. Backgammon kann entweder in Präsenz in einem Spielsaal oder aus der Ferne unter Nutzung des Internets gespielt werden.

Artikel 2. Begriffe und Definitionen

2.1. „Backgammon“ - Ergebnis einer Partie, bei dem der Verlierer keinen Spielstein abgetragen hat und sich zusätzlich noch ein oder mehrere seiner Spielsteine auf der Bar oder im Heimfeld des Gegners befinden (gilt nur für die Disziplinen „Backgammon“, „Backgammon Blitz“, „Backgammon Doubles“ und „Sprintgammon“).

2.2. „Crawford-Regel“ - Entfernung des Verdopplungswürfels aus einer Partie, wenn einer der Spieler den Matchpoint erreicht. Der Verdopplungswürfel wird nur für eine Partie entfernt (Partie ohne Cube).

2.3. „Baffle-Box“ - Vorrichtung zum Schütteln und Werfen der Würfel während der Partie.

2.4. „Bar“ - erhöhter Steg auf dem Spielbrett, der das „Heimfeld“ vom „Außenfeld“ trennt.

2.5. „Abtragen“ - das Entfernen der Spielsteine vom Spielbrett.

2.6. „Würfel“ - sechsseitige Würfel mit gleich großen Flächen und Augenzahlen von eins bis sechs (die Summe der Zahlen auf gegenüberliegenden Seiten beträgt sieben), die für jede Seite die gleiche Eintrittswahrscheinlichkeit gewährleisten.

2.7. „Pasch“ - gleiche Augenzahl auf beiden Würfeln nach einem Wurf.

2.8. „Verdoppeln“ - Handlung, durch die die Zahl der in einer Partie zu gewinnenden Punkte potenziell vervielfacht wird.

2.9. „Partie“ - ein einzelnes Spiel innerhalb eines Matches.

2.10. „Gammon“ - Ergebnis einer Partie, bei dem der Verlierer keinen Spielstein abgetragen hat.

2.11. „Head (Kopf)“ - Ausgangsanordnung der Spielsteine bei Longgammon.

2.12. „Heimfeld“ - das Viertel des Spielbretts, in das ein Spieler alle eigenen Spielsteine bringen muss, bevor er mit dem Abtragen beginnen darf.

2.13. „Matchpoint“ - Spielstand in einem Match, bei dem ein Spieler nur noch einen Punkt vom Sieg entfernt ist.

2.14. „Match“ - Wettkampf innerhalb eines bestimmten Wettbewerbs, bei dem ein Spieler zum Sieg eine in der Ausschreibung festgelegte Punktzahl erreichen muss. „Zeitmatch“ ist ein Wettkampf innerhalb eines bestimmten Wettbewerbs, bei dem das Ziel darin besteht, innerhalb einer festgelegten Zeit mehr Punkte als der Gegner zu erzielen.

2.15. „Notation“ - Aufzeichnung der Spielzüge durch die Spieler auf einem besonderen Spielprotokoll nach den genehmigten Regeln.

2.16. „Außenfeld“ - das Viertel des Spielbretts, das an das Heimfeld angrenzt.

2.17. „Spielerwertung“ - numerischer Indikator für die Spielstärke eines Spielers, der sich in Abhängigkeit von seinen Wettbewerbsergebnissen verändert. Im Backgammon werden die Wertungssysteme Elo und Glicko verwendet.

2.18. „Spielbereich“ - Bereich, der den Spielsaal, Ruheräume, Toiletten und andere vom Hauptschiedsrichter festgelegte Bereiche umfasst.

2.19. „Spielsaal“ - Ort, an dem der Wettbewerb stattfindet.

2.20. „Zug“ - Handlung, die aus dem Würfeln mit zwei Würfeln und dem Ziehen der Spielsteine entsprechend den gewürfelten Zahlen oder aus einer Handlung mit dem Verdopplungswürfel besteht. Ein Zug gilt mit dem Drücken der Uhrtaste als beendet.

Artikel 3. Allgemeine Beschreibung des Spielablaufs beim Backgammon

3.1. Gespielt wird auf einem besonderen Spielbrett mit 24 schmalen Dreiecken, den sogenannten Punkten. Die Dreiecke wechseln sich farblich ab (besondere Farbvorgaben bestehen nicht, die Farben müssen jedoch kontrastieren) und sind in vier Bereiche mit jeweils sechs Dreiecken eingeteilt.

Die Punkte werden für jeden Spieler gesondert nummeriert, beginnend im eigenen Heimfeld. Die vier Bereiche werden als „Heimfeld“, „Außenfeld“, „gegnerisches Außenfeld“ und „gegnerisches Heimfeld“ bezeichnet.

3.2. Jeder Spieler verfügt über 15 eigene Spielsteine, schwarz bzw. weiß oder in anderen deutlich kontrastierenden Farben.

3.3. Zum Schütteln und Werfen der Würfel wird ein besonderer Würfelbecher oder eine Baffle-Box verwendet. Die Baffle-Box hat Vorrang vor dem Würfelbecher. Beim Würfeln mit der Baffle-Box darf die Hand weder in deren Innenraum gelangen noch die Baffle-Box berühren. Die Verwendung eines besonderen Würfelbeckers oder anderer Vorrichtungen zum Einwerfen der Würfel in die Baffle-Box ist nicht gestattet.

3.4. Die Spieler führen ihre Züge abwechselnd aus, bewegen ihre Spielsteine einmal vollständig um das Brett und tragen sie anschließend vom Spielbrett ab.

Der Zug wird durch Drücken der Turnieruhr an den Gegner übergeben. Erst nach der Übergabe des Zuges darf der Gegner die Würfel aufnehmen und würfeln.

Alle Handlungen innerhalb eines „Zuges“ (Würfeln, Ziehen der Spielsteine, Drücken der Uhr, Handhabung des Verdopplungswürfels) müssen mit einer Hand ausgeführt werden.

Während der Partie sitzen die Spieler einander am Spielbrett gegenüber, sofern die Wettbewerbsordnung nichts anderes bestimmt.

3.5. Besteht zwischen den Spielern Uneinigkeit über die Farbe der Spielsteine oder die Seite des Bretts (Zugrichtung), kann dies vor Beginn des Matches durch einen Würfelwurf entschieden werden. Das Wahlrecht erhält der Spieler mit der höheren Augenzahl.

3.6. Backgammon wird mit den vom Veranstalter bereitgestellten Würfeln gespielt, sofern die Wettbewerbsordnung nichts anderes bestimmt.

3.7. Die Wettbewerbsordnung kann jedem Spieler das Recht einräumen, den Würfelsatz austauschen zu lassen. Hierzu muss der Spieler den Hauptschiedsrichter des Wettbewerbs anrufen. Ein Austausch ist ausschließlich zwischen zwei Partien und je Spieler nur einmal pro Match zulässig. Führt der Antrag eines Spielers zu einem Würfelaustausch, darf der nächste Austausch auf Antrag des anderen Spielers erst nach Abschluss der darauffolgenden Partie erfolgen.

3.8. Würfel können aufgrund einer begründeten Entscheidung des Hauptschiedsrichters oder seines Stellvertreters ersetzt werden; dies ist im Matchprotokoll zu vermerken. Erfolgt der Austausch während einer Partie, hält der Hauptschiedsrichter die Uhren vorübergehend an und gibt nach dem Austausch das Signal zum erneuten Start der Uhren.

3.9. Der Hauptschiedsrichter muss gegen einen Spieler, der während eines Matches einen Würfel oder Würfelsatz ohne Anrufung des Hauptschiedsrichters ausgetauscht hat, einen Strafpunkt verhängen und kann weitere Disziplinarmaßnahmen nach Maßgabe dieser Regeln einleiten.

3.10. Die Wettbewerbsordnung kann Pausen während eines Matches vorsehen.

Bei Matches bis 7 oder 9 Punkte steht jedem Spieler eine Pause zu; bei Matches bis 11 oder 13 Punkte zwei Pausen; bei Matches bis 15 Punkte oder mehr drei Pausen pro Spieler. Bei Matches bis 5 Punkte oder weniger sowie in den Disziplinen „Backgammon Blitz“, „Longgammon Blitz“ und „Sprintgammon“ sind Pausen nicht zulässig. Eine Pause darf höchstens 5 Minuten dauern und ist nur zwischen zwei Partien eines Matches zulässig. Ist in der Wettbewerbsordnung keine Pause vorgesehen, erhält der Spieler zusätzliche Zeit, die seiner Hauptzeit zugeschlagen wird.

3.11. Nimmt ein Spieler während eines Matches zu einem Zeitpunkt eine Pause, der in der Wettbewerbsordnung nicht vorgesehen ist, muss sein Gegner den Matchschiedsrichter rufen. Auf Antrag des Gegners oder bei selbstständiger Feststellung des Verstoßes startet der Schiedsrichter die Uhren und spricht eine Verwarnung aus. Bei wiederholtem Verstoß verliert der Spieler das Match durch Forfait.

3.12. Das Anhalten der Uhren während eines Matches für höchstens 30 Sekunden ist nur in folgenden Fällen zulässig:

- 1) in der Pause zwischen zwei Partien zur Herstellung der Ausgangsstellung;
- 2) wenn Würfel vom Spieltisch gefallen sind;
- 3) bei einer strittigen Situation, um sie selbstständig zu klären oder den Schiedsrichter zu rufen.

Bei einem ungültigen Wurf (zum Beispiel wenn ein Würfel auf einem Spielstein landet, auf einer Kante oder Ecke liegen bleibt oder in der Baffle-Box stecken bleibt) darf der Spieler die Uhr zweimal drücken, um die Zugzeit wiederherzustellen und den Wurf zu wiederholen. Der Gegner darf die Wiederherstellung der Zugzeit nicht behindern.

3.13. Zur eindeutigen Erkennbarkeit der Stellung wird empfohlen, auf einem Punkt nicht mehr als fünf Spielsteine in einer Reihe anzuordnen; ab dem sechsten Spielstein sollen die Steine übereinandergestapelt werden.

3.14. Nach Ende des Matches sollen die Spieler die Spielsteine aus Gründen der Fairness und Höflichkeit wieder in die Ausgangsstellung bringen.

Artikel 4. Besonderheiten des Spielablaufs bei „Longgammon“ und „Longgammon Blitz“

4.1. Jeder Spieler hat 15 Spielsteine einer Farbe, die in der Ausgangsstellung auf den Punkten 12 und 24 platziert werden (Abbildung Nr. 1).

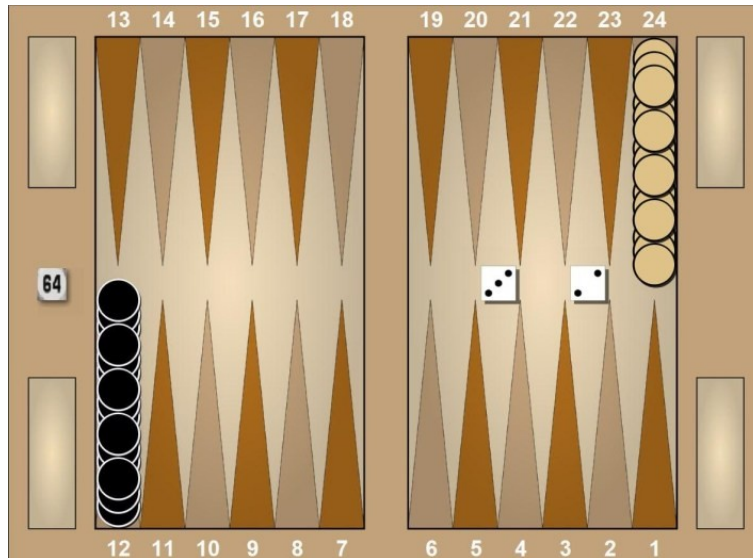


Abbildung Nr. 1. Longgammon. Ansicht der Ausgangsstellung der Spielsteine.

4.2. Die Ausgangsanordnung der Spielsteine auf dem Brett wird „Head (Kopf)“ genannt. Ein Zug aus dieser Stellung heißt „Zug vom Head“. Pro Zug darf nur ein Spielstein vom „Head“ genommen werden. Eine Ausnahme gilt für den ersten Zug des zweiten Spielers, wenn dieser einen Pasch 3-3, 4-4 oder 6-6 würfelt. In diesem Fall darf er zwei Spielsteine vom „Head“ nehmen.

4.3. Ein Spielstein darf nur auf einen offenen Punkt gesetzt werden, der nicht von einem gegnerischen Spielstein besetzt ist. Auf einem Punkt dürfen sich beliebig viele eigene Spielsteine befinden.

4.4. Das Bilden von Blöcken aus 6 Spielsteinen ist zulässig; es ist jedoch verboten, alle 15 gegnerischen Spielsteine vollständig zu blockieren. Ebenfalls verboten ist die vorübergehende Bildung eines Blocks durch Zwischenzüge innerhalb eines einzelnen Zuges, etwa wenn ein Spielstein zunächst auf einen freien Punkt gesetzt und anschließend weitergezogen wird und dadurch nur vorübergehend ein Block entsteht, der am Ende des Zuges wieder aufgelöst ist.

4.5. Der Spieler muss die Spielsteine entsprechend den auf beiden Würfeln angezeigten Zahlen ziehen, das heißt den maximal möglichen Zug ausführen, auch wenn dieser für ihn nachteilig ist. Kann nur eine der beiden gewürfelten Zahlen gespielt werden, muss die höhere Zahl gespielt werden.

Artikel 5. Besonderheiten des Spielablaufs bei „Backgammon“ und „Backgammon Blitz“

5.1. Jeder Spieler hat 15 Spielsteine einer Farbe. Eine mögliche Ausgangsstellung ist in Abbildung Nr. 2 dargestellt.

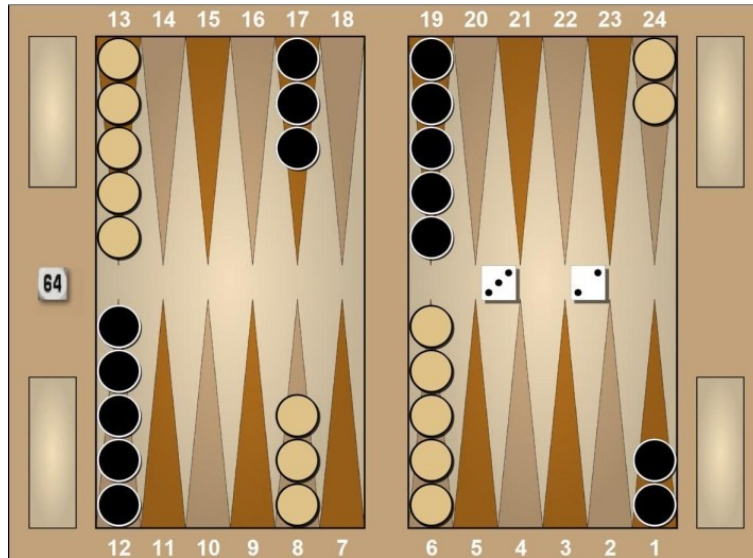


Abbildung Nr. 2. Backgammon. Ansicht der Ausgangsstellung der Spielsteine.

5.2. Der am weitesten entfernte Punkt ist der 24-Punkt; für den Gegner ist derselbe Punkt der 1-Punkt. Für Weiß werden die Punkte im Uhrzeigersinn aufsteigend nummeriert, die Züge erfolgen jedoch gegen den Uhrzeigersinn vom 24-Punkt zum 1-Punkt. Die schwarzen Spielsteine ziehen in die entgegengesetzte Richtung.

5.3. Während eines Zuges darf ein Spieler einen Spielstein auf einen offenen Punkt ziehen (d. h. einen Punkt, der nicht von zwei oder mehr gegnerischen Spielsteinen besetzt ist), auf einen Punkt mit eigenen Spielsteinen oder auf einen Blot (einen Punkt mit genau einem gegnerischen Spielstein).

Zieht ein Spielstein auf einen Blot, wird der gegnerische Spielstein geschlagen und auf die Bar gesetzt.

5.4. Während eines Zuges muss ein Spieler zunächst alle geschlagenen Spielsteine von der Bar entsprechend den gewürfelten Zahlen in das gegnerische Heimfeld einsetzen. Erst danach darf er andere Spielsteine ziehen.

Sind die erforderlichen Punkte im gegnerischen Heimfeld besetzt, verliert der Spieler mit Spielsteinen auf der Bar seinen Zug.

5.5. Der Spieler muss die Spielsteine entsprechend den auf beiden Würfeln angezeigten Zahlen ziehen und den maximal möglichen Zug ausführen, auch wenn dieser nachteilig ist.

Artikel 6. Besonderheiten des Spielablaufs bei „Backgammon Doubles“

6.1. Gespielt wird nach den Regeln von „Backgammon“, jedoch mit jeweils zwei Spielern pro Seite, die sich miteinander beraten dürfen.

Während einer einzelnen Partie ist nur ein Spieler eines Paares berechtigt zu würfeln, die Spielsteine zu bewegen und den Verdopplungswürfel zu bedienen. Zwischen den Partien dürfen die Spieler eines Paares die Plätze tauschen.

Artikel 7. Besonderheiten des Spielablaufs bei „Sprintgammon“

7.1. Jeder Spieler hat 3 Spielsteine. In der Ausgangsstellung befinden sich die Spielsteine im Heimfeld des Gegners auf den drei am weitesten entfernten Punkten des Bretts: 24, 23 und 22. Die Ausgangsanordnung ist in Abbildung Nr. 3 dargestellt.

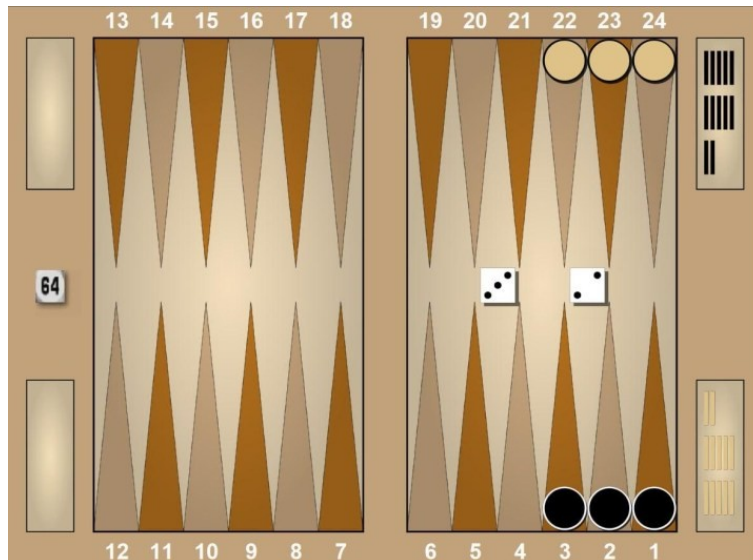


Abbildung Nr. 3. Sprintgammon. Ansicht der Ausgangsstellung der Spielsteine.

7.2. Sprintgammon wird nach denselben Regeln wie Backgammon gespielt.

Artikel 8. Turnieruhren

8.1. Die Spieler müssen ein Match innerhalb der in der Wettbewerbsordnung festgelegten Zeit beenden. Hierzu werden Turnieruhren mit zwei Anzeigen verwendet. Für alle Disziplinen bestimmt der Hauptschiedsrichter vor Beginn jeder Runde die Anordnung der Spielsteine, Uhren und sonstigen Ausrüstung.

8.2. In den Disziplinen „Longgammon“ und „Longgammon Blitz“ werden die Turnieruhren vom Hauptschiedsrichter parallel zum Brett aufgestellt, in der Regel auf der linken Seite des Spielers mit den weißen Spielsteinen. Die Baffle-Box wird auf der gegenüberliegenden Seite des Bretts aufgestellt.

8.3. In den Disziplinen „Backgammon“, „Backgammon Blitz“, „Backgammon Doubles“ und „Sprintgammon“ werden die Turnieruhren vom Hauptschiedsrichter parallel zum Brett auf der Seite aufgestellt, auf der sich die Heimfelder der Gegner befinden. Die Baffle-Box wird auf der gegenüberliegenden Seite des Bretts aufgestellt.

8.4. Nach Ausführung seines Zuges muss der Spieler die Uhr des Gegners mit derselben Hand drücken, mit der er den Zug ausgeführt hat. Der Spieler darf den Gegner nicht beim Drücken der Uhr behindern, insbesondere darf er die Hand nicht auf oder über der Uhrtaste liegen lassen. Ein Spieler, der seinen Zug noch nicht beendet hat, ist nicht berechtigt, die Uhr zu drücken.

8.5. Niemand darf eingreifen, wenn ein Spieler vergessen hat, die Uhr zu drücken. Nur der Gegner darf ihn daran erinnern.

8.6. Wird während eines Matches eine Fehlfunktion der Uhr und/oder eine fehlerhaft eingestellte Zeit festgestellt, muss der Spieler den Schiedsrichter rufen. Dieser ersetzt die Turnieruhr durch eine funktionierende Uhr und/oder korrigiert die Zeit.

8.7. Das Ablaufen der Zeitkontrolle bedeutet die Niederlage im Match. Dem Gegner wird die zum Matchsieg erforderliche Zahl von Matchpunkten zugesprochen.

8.8. Das Ablaufen der Spielzeit kann vom Spieler selbst oder von seinem Gegner festgestellt werden. Stellt der Schiedsrichter fest, dass die Zeit abgelaufen ist, muss er dies erklären. Andere Personen dürfen nicht auf das Ablaufen der Spielzeit hinweisen.

8.9. Beanstandungen bezüglich der Funktion der Uhr müssen vor Ablauf der Spielzeit erhoben werden.

8.10. Stellen die Spieler während der Partie eine fehlerhaft eingestellte Zeitkontrolle fest und unterbrechen das Spiel, darf die Partie nur auf Entscheidung des Schiedsrichters fortgesetzt werden.

8.11. Ein Spieler, der die Uhr anhält, gilt als Verlierer, soweit diese Regeln keine Ausnahme vorsehen. Stellt der Schiedsrichter jedoch fest, dass die Uhr versehentlich angehalten wurde, wird lediglich eine Verwarnung ausgesprochen.

8.12. Der Spieler, der die Partie verloren hat, muss die Uhren anhalten.

Artikel 9. Verdopplungswürfel und Verdopplungsregeln

9.1. Der Verdopplungswürfel (Cube, Center Cube) trägt auf seinen Seiten die Zahlen 2, 4, 8, 16, 32 und 64 und ermöglicht es den Spielern, die in einer Partie zu erzielenden Punkte nach den Regeln für den Cube zu vervielfachen.

9.2. Der Verdopplungswürfel wird in allen Backgammon-Disziplinen verwendet.

9.3. Beide Spieler sind dafür verantwortlich, den Cube zu Beginn jeder Partie in die Mitte zu legen. Ein in der Mitte liegender Cube hat den Wert 1 Punkt. Im Streitfall sind die aktuelle Lage und der aktuelle Wert des Cubes für die Entscheidung maßgeblich.

9.4. Während einer Partie kann ein Spieler dem Gegner anbieten, den Verdopplungswürfel anzunehmen und dadurch die Zahl der Punkte, die der Sieger der Partie erhält, zu vervielfachen. Der Spieler darf dies mit den Worten „Ich verdopple“ begleiten.

Die erste Verwendung des Verdopplungswürfels verdoppelt die Punktzahl; hierzu wird der Cube mit der Zahl 2 nach oben angeboten. Bei weiteren Verdopplungen wird der Cube auf die entsprechende Seite 4, 8, 16, 32 bzw. 64 gedreht.

9.5. Nimmt ein Spieler den Cube auf bzw. berührt ihn, muss er die Verdopplung ausführen; er darf den Cube nicht wieder zurücklegen.

9.6. Eine Verdopplung ist während des eigenen Zuges zulässig, jedoch nur vor dem Würfeln. Nach dem Wurf der Würfel sind Handlungen mit dem Verdopplungswürfel während dieses Zuges verboten.

9.7. Lehnt ein Spieler eine angebotene Verdopplung ab („Drop“), endet die Partie. Der ablehnende Spieler verliert die Partie; sein Gegner erhält einen Punkt, wenn es sich um die erste Verdopplung dieser Partie handelt. Nimmt der Spieler die Verdopplung an, wird die Partie fortgesetzt und der Sieger erhält die entsprechend verdoppelte Punktzahl.

9.8. Der Spieler, der die Verdopplung annimmt, wird Besitzer des Cubes, legt ihn auf seine Seite des Bretts und nur er darf anschließend auf 4 redoppeln. In derselben Weise können die Spieler abwechselnd den Wert des Verdopplungswürfels auf 8, 16, 32 und 64 erhöhen. Der Sieger der Partie erhält dann eine Punktzahl entsprechend dem Wert des Cubes. Die Zahl der Redoubles ist nicht begrenzt.

9.9. Bei Annahme des Cubes legt der Spieler ihn mit dem angebotenen Wert nach oben auf seiner Seite des Bretts in den dafür vorgesehenen Bereich und kann seine Annahme mit „Take“ oder „Accept“ bestätigen.

9.10. Ein vorzeitig aufgedeckter Cube muss auf dem Brett liegen bleiben; der Gegner darf seinen Zug mit diesem Cube-Wert beenden.

9.11. Wurde ein regelwidriger Zug ausgeführt, aber noch nicht beendet, und der Gegner verdoppelt, bleibt die Verdopplung gültig; der regelwidrige Zug darf korrigiert werden.

9.12. Es ist verboten, den Cube vom Brett zu entfernen, da er Bestandteil der Stellung ist. Eine Ausnahme gilt, wenn ein Spieler erstmals den Matchpoint erreicht: Nach der Crawford-Regel wird der Cube für eine Partie vom Brett entfernt (Partie ohne Cube).

Artikel 10. Regeln für das Würfeln

10.1. Die Würfel dienen der Erzeugung zufälliger Zahlen. Gewürfelt werden muss mit einer Baffle-Box oder einem besonderen Würfelbecher.

10.2. Beide Würfel müssen gleichzeitig auf die ebene Spielfläche des Bretts oder auf eine ebene, einfarbige Fläche in einem gesonderten Bereich geworfen werden. Ein Spieler muss erneut würfeln, wenn ein oder beide Würfel außerhalb des Bretts bzw. des gesonderten Bereichs fallen, auf Spielsteinen landen oder nicht flach liegen bleiben.

10.3. Ein Zug gilt als beendet, sobald der Spieler seine Uhr gedrückt hat. Wird der Zug danach als unvollständig oder regelwidrig erkannt, kann der Gegner den Zug entweder in der ausgeführten Form akzeptieren oder verlangen, dass ein regelgerechter Zug ausgeführt wird. Ein Zug gilt als angenommen, sobald der Gegner seine Würfel geworfen oder seinen eigenen Zug begonnen hat, einschließlich des Angebots einer Verdopplung.

10.4. Würfelt ein Spieler, bevor sein Gegner den Zug beendet hat, kann der Gegner nach eigenem Ermessen entscheiden, ob der Wurf gilt oder nicht.

10.5. Hat ein Spieler die Würfel vom Brett aufgenommen, um zu würfeln, muss er den Wurf ausführen. Ein Spieler, der während seines Zuges die Würfel aufgenommen hat, darf vor dem Wurf noch eine Verdopplung anbieten.

Folgende Handlungen sind verboten, da sie die Eigenschaften der Würfel verändern können:

- das Reiben der Würfel auf der Oberfläche des Spielbretts, des Tisches, an Kleidung oder anderen Gegenständen;
- das Werfen der Würfel aus der Hand auf das Brett und anschließende erneute Aufnehmen;
- das Verbergen oder vorübergehende Verdecken der Würfel vor dem Gegner, dem Schiedsrichter oder einer Videokamera;
- das Berühren der Würfel mit einem anderen Körperteil als der Hand bzw. mit zwei Händen;
- das Verschmutzen der Würfel.

Es ist verboten, vor dem Wurf bestimmte Augenzahlen auf den Würfelflächen einzustellen.

Artikel 11. Beeinträchtigung des gegnerischen Würfelwurfs

11.1. Die Spieler dürfen den Würfelwurf des Gegners nicht beeinträchtigen. Jeder Kontakt mit den Würfeln, der Baffle-Box oder dem besonderen Würfelbecher vor Abschluss des Wurfs gilt als Beeinträchtigung. Die Phase, in der eine Beeinträchtigung möglich ist, beginnt in dem Moment, in dem beide Würfel in die Baffle-Box oder den Würfelbecher gelangen. Wird der Wurf durch den Gegner beeinträchtigt, darf der werfende Spieler einen beliebigen regelgerechten Zug seiner Wahl ausführen.

11.2. Es ist verboten, die Würfel vom Brett aufzunehmen oder den eigenen Wurf auszuführen, bevor der Zug übergeben wurde. Nimmt ein Spieler die Würfel auf, bevor sein Gegner den Zug beendet hat, unterliegt er Disziplinarmaßnahmen. Auf Antrag des Gegners oder bei selbstständiger Feststellung des Verstoßes spricht der Schiedsrichter eine Verwarnung aus. Bei wiederholtem Verstoß darf der Gegner einen beliebigen regelgerechten Zug seiner Wahl ausführen.

Artikel 12. Ziehen der Spielsteine

12.1. Jeder Spieler darf ausschließlich seine eigenen Spielsteine bewegen.

12.2. Das Recht auf den ersten Zug wird wie folgt bestimmt: Jeder Spieler würfelt einen Würfel. Zuerst würfelt der Spieler mit den weißen bzw. helleren Spielsteinen, danach der Spieler mit den schwarzen bzw. dunkleren Spielsteinen. Der Spieler mit der höheren Augenzahl zieht zuerst und bewegt seine Spielsteine entsprechend den auf beiden Würfeln angezeigten Zahlen.

12.3. Der Spieler, der den ersten Würfel wirft, muss diesen auf die Bar oder auf die andere Brethälfte legen, damit er durch den zweiten Wurf nicht verändert wird.

12.4. Der erste Zug wird in jeder Partie eines Matches neu bestimmt.

12.5. Die Augenzahl jedes Würfels gibt an, um wie viele Punkte ein Spieler seine Spielsteine bewegen darf. Die Spielsteine bewegen sich stets nur in einer Richtung, nämlich zum eigenen Heimfeld. Es gelten folgende Regeln:

12.5.1. Die Zahlen auf beiden Würfeln stellen getrennte Züge dar.

12.5.2. Bei einem Pasch wird die gewürfelte Zahl viermal gespielt.

12.5.3. Ein Spieler muss beide gewürfelten Zahlen bzw. bei einem Pasch alle vier Zahlen nutzen. Kann nur eine Zahl gespielt werden, muss diese gespielt werden. Können beide Zahlen jeweils einzeln, aber nicht gemeinsam gespielt werden, muss die höhere Zahl gespielt werden. Kann ein Spieler keinen Zug ausführen, verfällt sein Zug. Kann bei einem Pasch nicht die gesamte Zahl von vier Zügen ausgeführt werden, sind so viele Züge wie möglich auszuführen.

12.5.4. Jeder Zug ist eindeutig und nur mit einer Hand auszuführen; jeder Spielstein ist mit dieser Hand aufzunehmen und zu bewegen.

12.5.5. Während des gegnerischen Zuges darf ein Spieler keine Spielsteine bewegen oder berühren.

12.5.6. Während des gegnerischen Zuges darf ein Spieler das Backgammonbrett nicht berühren, um sein Nachdenken zu erleichtern.

12.5.7. Abgetragene Spielsteine müssen bis zum Ende der Partie außerhalb der Spielfläche bleiben, entweder neben dem Brett oder in einem dafür vorgesehenen Fach des Bretts.

12.5.8. Zur Erleichterung eines Zuges darf ein Spieler die Würfel auf der Spielfläche verschieben, sofern sie dabei nicht umgedreht werden.

12.5.9. Beim Würfeln dürfen die Würfel nicht unter das Niveau der Tischoberfläche abgesenkt werden.

12.5.10. Bleibt mindestens einer der Würfel in der Baffle-Box länger als 3 Sekunden liegen, ist der Wurf ungültig. Die Zeit wird durch lautes Zählen der Worte „einhunderteinundzwanzig, einhundertzweiundzwanzig, einhundertdreiundzwanzig“ gemessen. Bleibt nach dem Landen auf dem Brett ein Würfel länger als 3 Sekunden auf einer Kante oder Ecke stehen, ist der Wurf ebenfalls ungültig. Die Zeit wird in derselben Weise gezählt. Sobald ein Würfel in der Baffle-Box stehen geblieben ist oder auf Kante bzw. Ecke liegt und einer der Spieler mit dem Drei-Sekunden-Zählen begonnen hat, sind alle Handlungen verboten, die den Würfel in Schwingung versetzen könnten, etwa das Rütteln am Tisch, Anblasen der Würfel oder Stampfen mit den Füßen.

Artikel 13. Abtragen der Spielsteine

13.1. Ein Spieler darf mit dem Abtragen beginnen, sobald sich alle fünfzehn eigenen Spielsteine im Heimfeld befinden.

13.2. Die Spielsteine werden von den Punkten abgetragen, die den gewürfelten Zahlen entsprechen.

13.3. Befindet sich auf dem der gewürfelten Zahl entsprechenden Punkt kein Spielstein, darf der Spieler entweder einen Spielstein entsprechend der gewürfelten Zahl ziehen, sofern dies möglich ist, oder einen Spielstein von einem

niedrigeren Punkt abtragen, jedoch nur dann, wenn sich auf keinem höheren Punkt ein eigener Spielstein befindet. Kann der Spieler einen Zug ausführen, ist er nicht verpflichtet, einen Spielstein abzutragen.

13.4. In den Disziplinen „Backgammon“, „Backgammon Blitz“, „Backgammon Doubles“ und „Sprintgammon“ muss ein während des Abtragens geschlagener Spielstein zunächst wieder bis in das eigene Heimfeld geführt werden, bevor weitere Spielsteine abgetragen werden dürfen.

13.5. Der Spieler, der zuerst alle eigenen Spielsteine vom Brett entfernt hat, gewinnt die Partie.

13.6. Abgetragene Spielsteine müssen auf einer freien Fläche des Spieltisches oder in einem besonders dafür vorgesehenen Bereich des Backgammonbretts abgelegt werden.

13.7. Kann in einer strittigen Situation bei einem auf dem Brett befindlichen Spielstein dessen tatsächlicher Status (abgetragen oder noch im Spiel) vom Schiedsrichter nicht festgestellt werden, gilt der Spielstein auf Antrag des Gegners als im Spiel befindlich.

13.8. Hat der Schiedsrichter keinen Zweifel daran, dass ein Spielstein bereits abgetragen war, gilt er nicht als im Spiel befindlich. Der Spieler erhält wegen des Verstoßes eine Verwarnung.

Artikel 14. Fehlerhafte Ausgangsstellung und regelwidrige Züge

14.1. Wird in den Disziplinen „Backgammon“, „Backgammon Blitz“, „Backgammon Doubles“ und „Sprintgammon“ eine fehlerhafte Ausgangsstellung oder eine falsche Zahl von Spielsteinen festgestellt, nachdem beide Spieler jeweils zwei Züge ausgeführt haben, muss die Partie fortgesetzt werden.

Ein Spieler mit einer falschen Zahl von Spielsteinen kann die Partie durch „Gammon“ oder „Backgammon“ verlieren. Hat mindestens einer der Spieler weniger als zwei Züge ausgeführt, wird die korrekte Ausgangsstellung wiederhergestellt.

14.2. Wird in den Disziplinen „Longgammon“ und „Longgammon Blitz“ während der Partie bei korrekter Gesamtzahl der Spielsteine eine fehlerhafte Ausgangsstellung festgestellt, muss die Partie fortgesetzt werden, sofern beide Spieler mehr als zwei Züge ausgeführt haben.

Hat mindestens einer der Spieler weniger als zwei Züge ausgeführt, wird die korrekte Ausgangsstellung wiederhergestellt und die Partie von Beginn an neu gestartet.

Wird während der Partie eine zu geringe Zahl von Spielsteinen auf dem Brett festgestellt, muss der Schiedsrichter fehlende Spielsteine zum „Head“ hinzufügen, sofern sich dort mindestens ein Spielstein befindet. Befindet sich kein Spielstein mehr auf dem „Head“, wird die Partie fortgesetzt.

Wird während der Partie eine zu hohe Zahl von Spielsteinen festgestellt, muss der Schiedsrichter die überzähligen Spielsteine vom „Head“ entfernen. Befindet sich kein Spielstein mehr auf dem „Head“, wird die Partie fortgesetzt.

14.3. Für Fehler bei der Ausgangsstellung erhalten die Spieler eine Verwarnung. Bei wiederholtem Verstoß kann der Schiedsrichter weitere in diesen Regeln vorgesehene Sanktionen verhängen.

14.4. Ein Zug gilt als angenommen, sobald der Gegner gewürfelt oder eine Verdopplung angeboten hat. Nach Ende der Partie werden Beanstandungen wegen regelwidriger Züge nicht mehr berücksichtigt; das Ergebnis gilt als gültig.

14.5. Führt ein Spieler einen regelwidrigen Zug aus, beispielsweise indem er:

- einen Spielstein falsch zieht;
- einen zusätzlichen Zug ausführt;
- einen gegnerischen Spielstein bewegt;
- ohne Grund gegnerische oder eigene Spielsteine vom Brett entfernt,

kann der Gegner den Zug entweder akzeptieren oder verlangen, dass der Fehler korrigiert wird. Stellt ein Schiedsrichter einen regelwidrigen Zug fest, muss er den Spieler zur Korrektur verpflichten.

14.6. Hat der Gegner bereits einen Antwortzug ausgeführt, verliert er das Recht, eine Korrektur zu verlangen.

14.7. Führt ein Spieler einen regelwidrigen Zug aus und drückt anschließend seine Uhr, darf der Gegner die Uhr zurückdrücken und verlangen, dass der Fehler auf Kosten der Hauptzeit des Spielers korrigiert wird, also nach Ablauf der Zugzeit.

14.8. Das Ausführen regelwidriger Züge mit anschließendem Start der gegnerischen Uhr zum Zweck der Erlangung zusätzlicher Bedenkzeit stellt einen schweren Verstoß dar und ist nach Maßgabe dieser Regeln zu sanktionieren.

14.9. Werden regelwidrige Züge oder eine fehlerhafte Stellung auf dem Brett festgestellt, kann der Schiedsrichter das Match anhalten und die Korrektur des Fehlers verlangen. Ein regelwidriger Zug oder eine Folge regelwidriger Züge ist nach Ermessen des Schiedsrichters zu korrigieren.

Ist eine Videoaufzeichnung der Partie vorhanden, können nach Ermessen des Schiedsrichters auch regelwidrige Züge korrigiert werden, die von den Spielern nicht bemerkt wurden.

Artikel 15. Beendigung einer Partie und von Matches

- 15.1. Eine Partie ist bis zu ihrem regulären Ende zu spielen, sofern sie nicht durch „Drop“, „Gammon“ oder „Backgammon“ in einer unstrittigen Stellung beendet wird.
- 15.2. Ist ein Spieler überzeugt, dass der Gegner unabhängig vom Würfelergebnis gewinnen wird, darf er aufgeben, ohne abzuwarten, bis alle Spielsteine abgetragen sind.
- 15.3. Eine Partie darf nicht annulliert, wiederholt oder durch Vereinbarung beendet werden; ausgenommen ist die vorstehend genannte Aufgabe in einer unstrittigen Stellung.
- 15.4. Ein Match wird bis zu einer in der Wettbewerbsordnung festgelegten Punktzahl gespielt. Diese Punkte werden über eine oder mehrere Partien hinweg gesammelt.
- 15.5. Wurde ein Match auf eine niedrigere Punktzahl gespielt als in der Wettbewerbsordnung festgelegt, ist das Match ab dem im Matchprotokoll vermerkten Spielstand unter Berücksichtigung der Crawford-Regel fortzusetzen.
- 15.6. Wurde ein Match auf eine höhere Punktzahl gespielt als in der Wettbewerbsordnung festgelegt, werden die Punkte anhand des Matchprotokolls unter Berücksichtigung der Crawford-Regel neu berechnet.
- 15.7. Wurde ein Match im Online-Format mit einer von der festgelegten Zeitkontrolle abweichenden Zeitkontrolle gespielt und beendet, wird das Ergebnis nicht geändert; Beschwerden hinsichtlich des Matchergebnisses werden nicht berücksichtigt.

Artikel 16. Notation

- 16.1. Zur Aufzeichnung der Züge bei Backgammon-Wettbewerben wird ein besonderes Spielprotokoll verwendet. Die konkreten Hinweise zum Ausfüllen des Protokolls und die verwendeten Zeichen sind in Anlage Nr. 1 zu diesen Regeln enthalten.

Artikel 17. Arten von Sanktionen

- 17.1. Bei Verstößen gegen diese Regeln, die Wettbewerbsordnung und/oder bei unsportlichem Verhalten eines Spielers, das das Ansehen des Backgammonspiels beeinträchtigt, kann der Schiedsrichter folgende Disziplinarmaßnahmen verhängen:
- 1) Verwarnung;
 - 2) Verkürzung des Zeitkontingents;
 - 3) Gutschrift zusätzlicher Zeit auf das Zeitkonto des Gegners;
 - 4) Punktabzug als Strafmaßnahme (Abzug eines Punktes);
 - 5) Forfait einer Partie; ein Forfait gegen beide Spieler ist möglich;
 - 6) Ausschluss vom Wettbewerb durch Entscheidung des Hauptschiedsrichters.
- 17.2. Der Schiedsrichter wählt die Disziplinarmaßnahme nach eigenem Ermessen und unter Berücksichtigung der Art des Verstoßes.
- 17.3. Bei vorsätzlich unehrlichem Spiel, einschließlich einer absichtlich verlorenen Partie, wird der Spieler vom Wettbewerb ausgeschlossen und kann disqualifiziert werden.

Artikel 18. Einsatz von Videoaufzeichnungen

- 18.1. Während Wettbewerben können Partien mit technischer Ausrüstung aufgezeichnet werden, die vom Veranstalter bereitgestellt wird. Der Veranstalter bestimmt, an welchen Tischen Videoaufzeichnungen erfolgen und welche Tische live übertragen werden.
- 18.2. Nach Ermessen des Veranstalters können Liveübertragungen von Partien der Spieler mit Zeitverzögerung erfolgen. Der Hauptschiedsrichter des Wettbewerbs kann die Aufzeichnung von Partien untersagen oder beenden.
- 18.3. Zur Klärung einer strittigen Situation auf dem Brett darf der Schiedsrichter einen technischen Spezialisten hinzuziehen und die Videoaufzeichnung der Partie verwenden.
- Nach Ermessen des Schiedsrichters kann die verbleibende Zeit eines Spielers, der ohne hinreichenden Grund einen technischen Spezialisten angefordert hat, um bis zu die Hälfte reduziert werden.
- 18.4. Mit Zustimmung des Veranstalters dürfen die Spieler eigene technische Geräte zur Aufzeichnung von Partien verwenden.

Anlage Nr. 1

Zeichen für die Spielnotation

1. Zug: /

2. Schlag: *
3. Sieg: +
4. Niederlage: -
5. Gammon: +2
6. Backgammon: +3
7. Verdopplung: x2, x4, x8 usw.

Beispiel einer Spielnotation (jeweils die ersten drei Züge von Weiß und Schwarz):

Bezeichnung und Name des Wettbewerbs: _____

Datum: „___“ _____ 202__

Runde Nr. _____ Partie Nr. _____

Weiß: Vor- und Nachname des Spielers

- 1) 42: 24/20 20/18
- 2) 33: 24/21 18/15 21/18 18/15
- 3) 44: 24/20 15/11 15/11 11/7

Schwarz: Vor- und Nachname des Spielers

- 16: 24/23 23/17
- 55: 24/19 19/14 14/9 9/4
- 23: 17/15 24/21