



Reglamento de Torneos Oficiales Liga BackGammon de Buenos Aires 2019

1. Consideraciones Generales

El presente reglamento regula en lo general todos los torneos organizados por la Liga BackGammon de Buenos Aires. En los anexos al pie del mismo se encuentran estipuladas las normativas en lo particular de cada torneo.

Siempre en caso de consulta o disputa, el director designado del torneo será el único autorizado a determinar la conducta a seguir en la partida en toda situación que no se encuentre estrictamente definida en este reglamento.

Ambos jugadores deben señalar puntualmente cualquier violación de una regla, y deben corregirla a menos que las reglas permitan explícitamente que el oponente tolere la infracción.

El director puede imponer las penalidades que crea conveniente para el presente torneo ante cualquier violación de una regla o comportamiento inaceptable e informar al Comité de Disciplina para su eventual sanción al infractor.

El director podrá consultar a espectadores presenciales de la partida ante un caso de duda o controversia entre los participantes sin que dicha consulta sea vinculante con la decisión que posteriormente adopte.

Ante cualquier disputa cuando se encuentren en un juego bajo reloj los participantes deberán poner al mismo en un punto neutro y solicitar al director del torneo su asistencia.

2. Autoridades

Los torneos tendrán un director que será nominado antes del comienzo de cada uno de los mismos.

En caso que el director participe en el torneo, será designado un subdirector que arbitrará cualquier situación en la que el director sea parte interesada.

Paralelamente existirá un Comité de Disciplina compuesto por tres (3) miembros permanentes de la liga que aplicarán las sanciones pertinentes ante causas de indisciplina de los jugadores.

El accionar del Comité de Disciplina podrá ser iniciado por denuncia directa del director del torneo o bien por una denuncia de los participantes en forma presencial denunciando por única vez la situación al Director del torneo durante su desarrollo o posteriormente a través de la página www.aabkg.org

3. Espectadores

Todo sujeto tendrá derecho a presenciar una partida permaneciendo en silencio y omitiendo realizar gestos que afecten al normal desempeño de la misma. Solo podrán expresar opiniones ante la solicitud del director del torneo o solicitud simultánea de ambos participantes.

Cualquiera de los participantes de la partida podrá solicitar al director del torneo "Mesa libre" con una razonable y debida causa que la justifique. El director podrá conceder o denegar la petición, con lo cual en caso de aceptación la partida no podrá ser presenciada por ningún espectador salvo que alguno de los participantes o el director de oficio solicite un veedor para la misma que será designado por el mismo director del torneo no pudiendo ser cuestionada esta decisión por ninguno de los participantes o terceros.

4. Preferencias

Cuando un jugador proponga alguna de las siguientes solicitudes deberán ser aceptadas por el adversario

- a. Uso de dados calibrados.
- b. Uso de reloj (Se utilizara 1 solo juego de dados). La selección del uso de reloj será ejecutada por 2 minutos por punto de juego mas 12 segundos de retardo inicial de cada movimiento. El director del torneo podrá imponer durante el desarrollo de una partida de juego lento el uso de reloj por el tiempo remanente a su criterio.
- c. Dispositivo mezclador de dados

La elección del tablero, asiento, color de fichas y disposición de arranque serán seleccionados de común acuerdo. En caso de disputa se deberá realizar un sorteo entre ambos participantes.

Previo al inicio de cada partida del match, uno de los jugadores puede pedir mezclar dados. Para ello colocarán los 4 dados dentro de su cubilete y los arrojará sobre el paño. Luego comenzando por el rival, elegirán sucesivamente un dado por vez, hasta completar cada uno su par. Una vez iniciada cada una de las partidas de un match no se podrán mezclar dados. En el caso de juegos con reloj y par de dados únicos no podrán solicitarse el reemplazo de los mismos.

5. Ayudas

Se encuentran totalmente prohibidas la consulta por parte de los jugadores de ayudas presenciales o electrónicas durante el desarrollo del match. Cualquier denuncia al respecto durante el desarrollo o en intervalos de la misma deberá ser realizada al director del torneo que resolverá a su criterio la sanción al infractor.

Cada jugador podrá solicitar en una única oportunidad un intervalo durante el desarrollo de un match pero solo una vez finalizado un juego. Este no deberá ser mayor a 5 minutos y en caso de superarse ese tiempo o que el jugador haya abandonado el área de juego el director del torneo podrá resolver al respecto.

6. Lanzamiento de dados

De no utilizarse dispositivo mezclador, los dados deberán ser lanzados únicamente desde el cubilete que deberá ser agitado al menos en 2 oportunidades y lanzados a la derecha del tablero.

Para que este lanzamiento sea valido los dados deberán rodar y caer perfectamente asentados sobre el tablero (un dado sobre una ficha se considera invalido). Para verificar este asentamiento bastara con que al golpear el tablero en varias oportunidades los dados no realicen movimiento de asentamiento. Caso contrario deberán ser lanzados nuevamente.

Cuando se utilice un reloj el contrincante deberá realizar la recogida de los dados cuando el jugador activo confirme la jugada presionando al reloj finalizando de esa manera su turno.

En caso de no utilizar reloj la confirmación es realizada cuando el jugador activo recoge sus dados del tablero.

En caso de un lanzamiento prematuro del contrincante sin que el jugador activo haya confirmado su jugada la misma carecerá de efecto.

En caso que el lanzamiento sea realizado correctamente y tenga contacto con las manos del contrincante el jugador que realice el mismo podrá optar por dejar como valido el lanzamiento o realizarlo nuevamente.

7. Desarrollo de la partida

Cada match deberá jugarse al número de puntos establecido por la dirección del torneo, no pudiendo los jugadores acordar entre si un número diferente.

En caso de error y continuar jugando una vez superado el puntaje establecido será declarado vencedor de la partida aquel que haya alcanzado en primer termino el puntaje correcto mas allá de haberse doblado el cubo cuando hubiese correspondido no hacerlo por la regla Crawford.

Cada jugador deberá ejecutar por sus medios el lanzamiento de dados desde el cubilete, movimientos de fichas y uso del dado doblador.

Ambos jugadores podrán llevar la anotación del puntaje en tarjetas tradicionales o contadores electrónicos.

En caso de disputas y que solo un jugador haya llevado la puntuación se tomará como válida la misma. En caso de que ambos realicen sus anotaciones y existan divergencias entre las mismas el director del torneo será el responsable de decidir la conducta a adoptar.

Ambos jugadores deberán abstenerse de realizar comentarios y/o gestos respecto de las jugadas y/o dados arrojados propios o ajenas a fin de evitar el malestar y/o influencia sobre el adversario. Luego de una primera advertencia realizada por el adversario el director del torneo podrá actuar por solicitud del jugador o de oficio sancionando al infractor.

8. Movimiento de fichas y dado doblador

Las fichas deberán ser movidas con una sola mano en lugares perfectamente definidos y habilitados por los dados lanzados. Podrán realizar pruebas de los posibles movimientos si bien el movimiento será confirmado al recoger su dados o bien presionar el reloj en caso de estar siendo utilizado. El reloj debe ser presionado con la misma mano que ha utilizado para realizar el movimiento de fichas.

En caso de una jugada ilegal, una vez que el jugador ha confirmado la misma, únicamente el oponente la podrá señalar, aunque sólo si desea que aquel la corrija. Si la jugada ilegal no se señala y el oponente arroja sus dados u ofrece el cubo doblador, la jugada ilegal será considerada válida y ya no podrá corregirse. En el caso que el adversario observe una jugada mal realizada el jugador solo deberá rectificar la ficha cuestionada dejando la otra en el lugar del movimiento realizado.

Si durante una partida se encontrara una ficha fuera del tablero, el jugador reclamante podrá optar entre poner la ficha faltante de su adversario en la barra o bien, obligarlo a seguir jugando con menos fichas. En este último caso, el jugador con fichas de menos podrá perder un gammon o backgammon si no logra sacar ninguna de estas.

El dado doblador deberá ser expuesto en el tablero por el participante solo bajo su turno de juego en el puntaje correcto y expresar a viva voz la palabra “doblo” y podrá ser rechazado o aceptado por el adversario tomándolo y poniéndolo de su lado del tablero. Toda omisión al respecto no será validada en el desarrollo de la partida.

9. Crawford

Los torneo se ajustaran a la regla Crawford. El dado doblador sera removido del tablero al estar por primera vez uno de los dos jugadores a 1 punto de ganar el match.

Toda partida Crawford tiene la validez del resultado directo de la misma (Simple, Gammon o Backgammon) con independencia de cualquier acción del dado por parte de cualquiera de los jugadores participantes que por impericia o descuido pudiese haber sucedido.

ANEXO 1. Torneo Liga Backgammon de Buenos Aires 2019.

1. Fechas

El torneo será desarrollado los 2dos. y 4tos. domingos de cada mes (salvo excepciones) comenzando el 1 de marzo y finalizando el 30 de Noviembre de 2019. El calendario es el siguiente,

Marzo:	10 / 24
Abril:	14 / 28
Mayo:	12 / 26
Junio:	9 / 23
Julio:	14 / 28
Agosto:	11 / 25

Septiembre: 8 / 22
Octubre: 13 / 27
Noviembre: 10 / 24

La organización se reserva el derecho de realizar cambios o suspensión a las mismas debido a situaciones no previsibles como ser actos eleccionarios o inconvenientes climáticos de gravedad.

2. Conformación del torneo

Los torneos estarán compuestos por dos etapas: Ronda Clasificatoria y Ronda Final.

Para la ronda clasificatoria se abrirán grillas de 4 participantes hasta un máximo de 16 grillas por fecha del torneo. Las mismas quedaran confirmadas una vez inscriptos la totalidad de los participantes de la misma.

Los cruces de las mismas serán por orden cronológico de inscripción al momento de confirmar la apertura de la grilla, la cual no se dará a conocimiento a nuevos potenciales inscriptos hasta estar conformada.

Ante una participación inferior a las 16 grillas cualquiera fuese el numero de grillas finalizadas siempre serán completadas las posiciones del cuadro final hasta 16 participantes con los BYES correspondientes. Los BYE serán aplicados en forma secuencial desde el ultimo match al primero en la primera ronda final previamente a la realización del sorteo.

Las posiciones del sorteo se ajustaran según la siguiente distribución:

1
16
9
8
5
12
13
4
3
14
11
6
7
12
15
2

Solo podrán inscribirse en las grillas aquellos participantes de la fecha del torneo que no se hayan adjudicado otra grilla previamente y que no tengan partidos pendientes en ninguna de las grillas que hayan participado.

Ante la inclusión en una nueva grilla tienen prioridad de inscripción aquellos participantes con menor cantidad en la grilla y ante igualdad en esta de inscripciones totales. En caso de empate se recurrirá a sorteo.

Los torneos comenzarán a las 17.00 hs. al horario de apertura del torneo con los participantes inscriptos a ese momento se realizará el sorteo de las grillas iniciales.

El horario de cierre de las grillas de la ronda clasificatoria será a las 20.30 Hs.

El director del torneo tendrá la facultad de corregir estos horarios en tanto lo crea conveniente para optimizar el desarrollo del mismo.

Los match serán a 7 puntos salvo la final del torneo que podrá ser consensuada por los participantes de la misma a 9 puntos.

3. Puntajes

Se otorga solo una puntuación por jugador participante y es la asociada al mejor lugar conseguido durante el desarrollo de cada fecha del torneo.

El puntaje otorgado es el siguiente:

Participación :	1 Punto
Ganador Ronda 1/Clasificatoria:	2 Puntos
Ganador Ronda 2/Clasificatoria:	4 Puntos
Ganador Ronda 1/Final:	6 Puntos
Ganador Ronda 2/Final:	10 Puntos (Cuartos de Final)
Ganador Ronda 3 Final:	14 Puntos (Semifinales)
Ganador Ronda 4 Final:	18 Puntos (Final)

A la vez el ranking ELO de cada participante será aplicado en la totalidad de las partidas jugadas y será variable en función de la duración de las partidas y el ranking relativo de ambos contrincantes

ANEXO 2. Torneo Nacional de Backgammon 2019.

1. El torneo sera desarrollado bajo la modalidad Round-Robin (Grilla única, todos contra todos, partida única) y comenzara el día 15/Marzo de 2019 finalizando el día 14/Octubre de 2019.
2. Las inscripciones podrán realizarse hasta el día 14/Marzo de 2019 via web debiendo ser confirmadas con el pago correspondiente en forma presencial antes del comienzo del torneo.
3. Los matches serán desarrollados en partidas a 11 puntos y podrán ser realizados con fecha y orden a establecer de común acuerdo entre ambos participantes. A fin de otorgar mayor transparencia en la fase final las ultimas 4 partidas de cada participante deberán ser desarrolladas los días domingos en que se desarrolla el circuito anual del la liga en la sede de la misma. (Av. Alvarez Thomas 284 o e llegar que establezca oportunamente la organización)
4. En función de la cantidad de participantes inscriptos se establecerá un mínimo de partidas que cada participante deberá cumplir por bloque mensual. Esta cantidad sera informada una vez cerrada la inscripción. Aquel participante que no cumpla con este requisito sera sancionado con una deducción de 2 puntos. Los bloques mensuales son considerados desde el día 15 de cada mes a las 0.00 hs al día 14 del mes siguiente a las 23.59 hs.
5. Los participantes podrán solicitar a su adversario en forma personal o a través de la web la realización de una partida proponiendo día, horario y lugar (lugares dentro de la ciudad autónoma de Bs. As. y horarios de 10 a 21 hs) que deberá ser aceptada o rechazada por el rival. En caso de que el rival no acepte (o no responda durante 5 días) sera considerada "Invitación rechazada". Si el participante no cumpliera la cantidad de partidas mensuales estipuladas en el ítem 4, se le consideraran por perdidas aquellas partidas en que ha rechazado en 3 oportunidades al rival dentro del mismo periodo. (En caso que ambos participantes hayan rechazado recíprocamente 3 veces la propuesta del adversario se considerara ganador por walk-over a quien haya realizado la 3ra propuesta con mayor antelación)
6. Los resultados de las partidas deberán ser informados via web por el ganador y validados por el rival. En caso que el rival no responda durante los 5 días posteriores al informe del resultado la partida sera dada por ganada al participante que ha informado su victoria. El rival recibirá un correo electrónico advirtiéndolo de que el otro participante ha informado el resultado y que esta pendiente de su validación.
7. EL torneo tendrá una única categoría y se premiara a los 3 primeros lugares con los trofeos correspondientes y premios. Además, y solo a efecto de la premiación, existirán 2 categorías optativas denominadas Avanzada y Champion que se premiaran en la modalidad de side-pool.
8. Para otorgar un mayor grado de igualdad entre los participantes la puntuación por partida ganada es de 1 punto + 1/10 del ELO relativo de los participantes de la misma.
9. El seguimiento del torneo así como las posiciones del mismo serán visualizadas online.
10. El torneo otorga puntaje para el ranking ELO nacional.