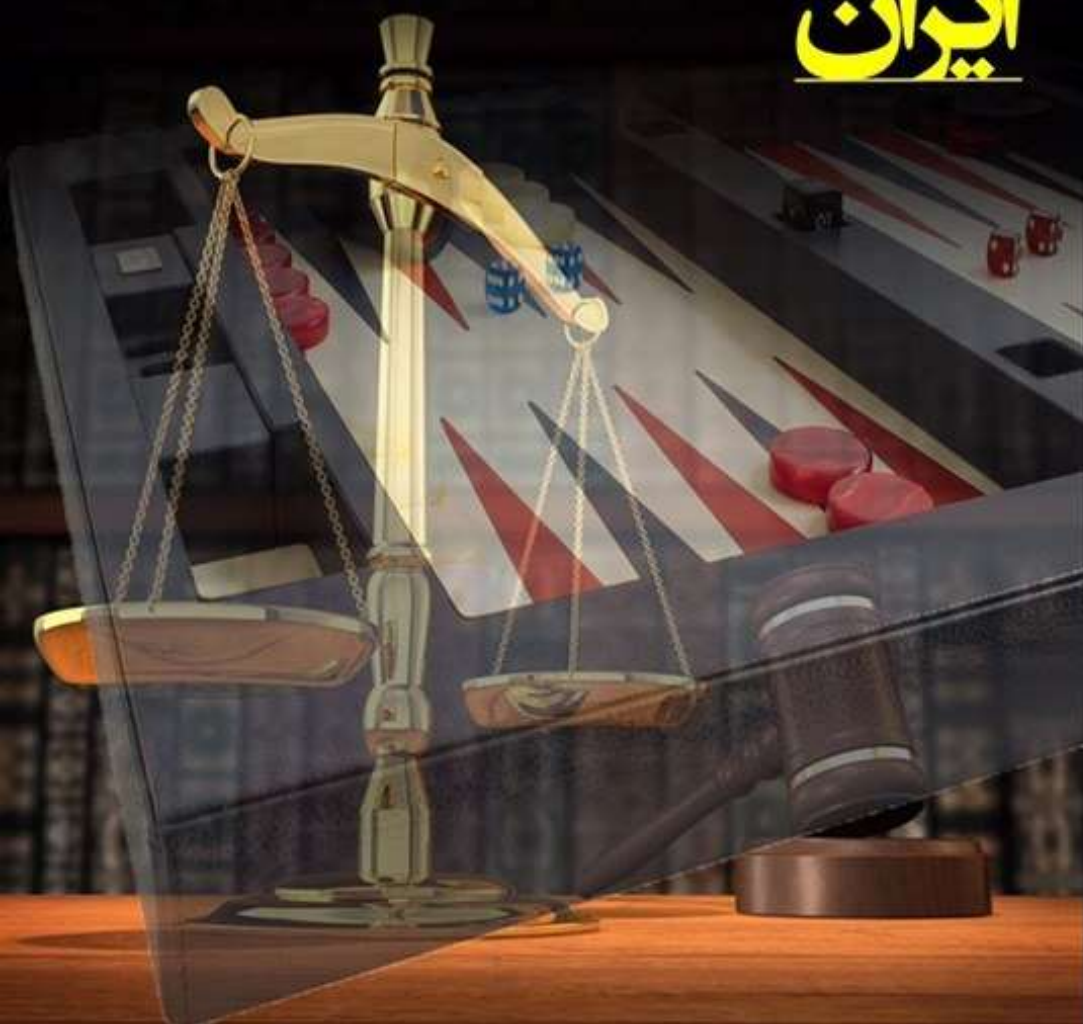


قوانین جامع تخت نرد ایران



بسم الله الرحمن الرحيم

درد

سال نو مبارک

بالاخره تصمیم گرفتیم نسخه الکترونیکی کتاب "قوانین جامع تخت نرد ایران" رو بعنوان عیدی نوروز ۱۴۰۳ خورشیدی در دسترس دوستان نردباز قرار بدیم.

در دهه اول ترویج تخت نرد در ایران اغلب بازیکنان حتی با ابتدایی ترین قوانین بیگانه بودند و گهگاه نظرانی ارائه میشد که بعضا بیشتر به طنز شبیه بود تا قانون. انتقال اشتباه قوانین، زبان به زبان، یا برداشت های اشتباه و ... سبب میشد که مشاجرات زیادی صورت بگیره و به دنبال این مشاجرات داوری های اشتباهی بشه که حتی تا کنون که قوانین در دسترس هستش هنوز قضاوت های اشتباه حتی از بازیکنان مطرح دیده میشه .

حجم زیاد موارد غیر منطقی در تصمیمات داوری و مشاجره های فراوان ، وجود قوانین مدون برای جامعه نوپای تخت نرد رو به یک نیاز جدی تبدیل کرده بود. حالا بگذریم که جرقه هایی برای خود من باعث شد که خیلی جدی به تدوین کتاب قوانین تخت نرد فکر کنم و با مطالعه و ترجمه و تطبیق قوانین کشورهای مختلف نسخه اولیه رو بعد از چند ماه تهیه کنم با بررسی اولیه به همراه آقای جلیل خلیلی اقدام به اشتراک گذاری با تعدادی از بازیکنان مطرح و ادمین های شهرهای مختلف در یک گروه تلگرامی صفحه به صفحه بررسی کنیم تا به نسخه قابل انتشار برسیم.

(آرمین هدایتی ، جلیل خلیلی ، پرویز رخ ، پیمان شهرپوری ، امیر اشراقی و بابک مرادی) شاید ساده بنظر بیاد ولی این بررسی صفحه به صفحه در گروه نزدیک به یک سال طول کشید تا بالاخره نهایی شد. و تدوین نهایی انجام شد تا با کمترین ایراد به مرحله چاپ برسه و در نیمه دوم سال ۱۳۹۶ چاپ و بعنوان مرجع تصمیم گیری و داوری تخت نرد ایران به جامعه تخت نرد عرضه شد.

اخیرا با تغییراتی که در سالهای گذشته در برخی قوانین بوجود آمده تصمیم گرفتیم که انتشار نسخه چاپی رو متوقف و با بروز رسانی قوانین نسخه الکترونیکی رو منتشر کنیم که بعلت مشغله و موارد دیگه زمان این بروز رسانی خیلی مشخص نیست.

از اینرو تصمیم بر این شد که همون نسخه اولیه کتاب "قوانین جامع تخت نرد ایران" رو در اختیار دوستان قرار بدیم.

امیدوارم که بازیکنان، اندکی از زمان خودشون رو صرف فراگیری قوانین کنند تا هم به حقوق خود ، حریف و سایرین آگاه بشن و هم در تورنمنت ها کمتر مواجه با اختلاف نظر با حریف شده و کمتر نیاز به مداخله تیم داورى باشه.

انتشار نسخه الکترونیکی (pdf) این قوانین به منظور استفاده دیگر بازیکنان بلامانع بوده ولی هرگونه انتشار چاپی ، بهره برداری شخصی و سوء استفاده به منظور منفعت طلبی، بویژه بدون ذکر منبع اقدامی غیر اخلاقی تلقی شده و مجاز نمی باشد.

با سپاس

به نام خدا

استفتاء

دفتر محترم عالم گرانقدر و مرجع تقلید شمیمان جهان، حضرت آیت الله عبدالله جوادی آملی
(مدظله العالی)

با سلام و تهیات

احتراماً از محضر آن عالم بزرگوار در خصوص انجام بازی تخته نرد در صورتی که به صورت
قمار برگزار نگردد استفتاء می گردد.

مستدعی است جهت تنویر افکار اینجانبان، نظر خود را در خصوص انجام این بازی اعلام
فرمایید.

با تشکر و آرزوی طول عمر

سببه تعار

جمعی از مقلدان آن عالم عظمی

اگر از آلات قمار نباشد و بازی برد و باخت

نیز نباشد جایز می باشد ولی اگر از آلات قمار

بوده یا بازی برد و باخت باشد جایز نمی باشد

و تشخیص آلات قمار بودن یا نبودن بر عهده

خود مکلف می باشد.



قوانین جامع تخت نرد ایران

مولفان:

آرمین هدایتی
جلیل خلیلی
پرویز رخ
پیمان شهرپوری
بابک مرادی
امیر اشراقی

که عنوان کتاب..... قوانین جامع تخت نرد ایران
که مولف..... آرمین هدایتی - جلیل خلیلی
پرویز رخ - پیمان شهرپوری - بابک مرادی - امیر اشراقی
که صفحه آرا..... محمد مردانی
که طراح جلد..... آرمین هدایتی
که شمارگان..... ۱۰۰۰ نسخه
که نوبت چاپ نخست، ۱۳۹۶

با توجه به گذشت حدود یک دهه از آغاز شکل گیری جامعه تخت نرد مدرن ایران و گسترش روز افزون این گروه و انجام پیوسته‌ی مسابقات درون باشگاهی و کشوری و جا افتادن برخی قوانین اشتباه، ضرورت وجود قوانین جامع و یکپارچه احساس می‌گردید که در راستای پاسخ به این نیاز با تشکیل گروهی از برگزارکنندگان مسابقات مهم در کشور از جمله مسابقات کشوری و BMAB و تهیه‌ی پیش نویس اولیه با الهام از قوانین دیگر کشورهای پیشرو در این رشته از جمله آمریکا، دانمارک، انگلیس و.... به بررسی و رفع نواقص پرداخته شد و مواردی که در قوانین وجود نداشت و در تورنمنت‌ها تجربه شده بود نیز افزوده گردید و طی یک سال در گروه به مرور به مشورت گذاشته شد و سعی شد بهترین تصمیم گرفته شود که هم با قوانین بین المللی تفاوت فاحشی نداشته باشد و هم با توجه به شرایط فعلی تخت نرد کشورمان بهترین گزینه انتخاب شود.

با توجه به تلاش انجام شده انتظار می‌رود که برگزار کنندگان و شرکت کنندگان از جمله درون باشگاهی و در سطوح بالاتر مانند کشوری و... این قوانین را مبنای قضاوت قرار دهند.

ضمن سپاس از تمامی دوستانی که از آغاز تا کنون در ترویج این بازی فکری و هیجانی در کشور تلاش نموده اند، از آنجا که بردن نام همه آنها در این مقوله نمی گنجد، برای تمامی دوستان آرزوی سربلندی و بهروزی در کلیه مراحل زندگی می نمایم.

بدینوسیله از همه ی دوستانی که در تدوین این مجموعه قوانین بی منت همکاری نمودند قدردانی نموده و بهروزی و کامیابی روز افزون آنها را از پروردگار خواستاریم.

گروه تدوین:

آرمین هدایتی تهیه ی پیشنهاد و ویرایش اولیه و همکاری در ویرایش

اولیه و تهیه نسخه نهایی

جلیل خلیلی همکاری در ویرایش اولیه و تهیه نسخه نهایی

پرویز رخ همکاری در تهیه نسخه نهایی

پیمان شهرپوری همکاری در تهیه نسخه نهایی

بابک مرادی همکاری در تهیه نسخه نهایی

امیر اشراقی همکاری در تهیه نسخه نهایی

فهرست مطالب

۱- کلیات	۱۵
۱-۱- شرح و محدوده عمل	۱۵
۲-۱- معاشرت و رفتار	۱۶
۱-۲-۱- کلیات	۱۶
۱-۲-۲-۱- کار با تجهیزات	۱۶
۳-۲-۱- جریمه ها	۱۶
۴-۲-۱- گزارش	۱۷
۳-۱- پرسنل برگزاری	۱۷
۱-۳-۱- مدیران برگزاری تورنمنت	۱۷
۲-۳-۱- کمیته ی تصمیم گیری	۱۷
۳-۳-۱- ناظرها	۱۸
۴-۱- نام نویسی	۱۸
۱-۴-۱- تصویب	۱۸
۲-۴-۱- انتقال به سطح مهارت بالاتر	۱۹

- ۱-۵-زبان رسمی ۱۹
- ۱-۶-تماشاگران، علامت دادن، و دیگر روش‌های کمک کردن به بازیکن
یا تقلب ۱۹
- ۱-۶-۱- تماشاگران ۱۹
- ۱-۶-۲- علامت دادن و دیگر روش‌های کمک از بیرون بازی ۲۰
- ۱-۶-۳- جریمه ها ۲۰
- ۱-۶-۴- درخواست ها ۲۱
- ۱-۶-۵- گزارش ها ۲۱
- ۱-۷-۷- تجهیزات کمکی ضبط و ثبت بازی و وسیله‌های شنیداری ۲۱
- ۱-۷-۱- کلیات ۲۱
- ۱-۷-۲- ثبت ساختار یا کل بازی ۲۲
- ۱-۷-۳- هدفون و هدست و غیره ۲۲
- ۱-۷-۴- گوشی موبایل ۲۳
- ۱-۷-۵- حق ضبط و پخش آنلاین ویدیویی شورای تخت نرد ایران ۲۳
- ۲-مقررات ۲۴
- ۲-۱-۱- مکان ۲۴
- ۲-۲- زمان آغاز بازی و تایم استراحت ۲۴
- ۲-۲-۱- زمان آغاز بازی ۲۴
- ۲-۲-۲- استراحت بین بازی ۲۵
- ۲-۲-۳- استثناء ها ۲۶
- ۲-۲-۴- جریمه ها ۲۶
- ۲-۳-۳- بازی آهسته ۲۷
- ۲-۳-۱- جریمه‌ها ۲۷
- ۲-۳-۲- درخواست ها ۲۷

- ۳-تجهیزات ۲۸
- ۳-۱- تخت نرد ۲۸
- ۳-۲-کاپ تاس ریز ۲۸
- ۳-۳-تاس ۲۹
- ۳-۳-۱- کلیات ۲۹
- ۳-۳-۲-انتخاب تاس ۳۰
- ۳-۴-بغل باکس و دیگر ابزار تاس ریزی ۳۰
- ۳-۴-۱- شرایط ۳۰
- ۳-۴-۱-۱- اختیار ۳۱
- ۳-۴-۱-۲- ترجیح ۳۱
- ۳-۴-۱-۳- ضرورت ۳۱
- ۳-۴-۱-۴- تحمیل ۳۱
- ۳-۴-۲- ساخت و تاییدیه ۳۲
- ۳-۴-۳- محل قرارگیری ۳۲
- ۳-۴-۴- محدوده‌ی عمل ۳۲
- ۳-۵- تایمر ۳۲
- ۳-۵-۱- تایید تایمر و استفاده از فقط دو تاس ۳۲
- ۳-۵-۲- شرایط ۳۳
- ۳-۵-۲-۱- اختیار ۳۳
- ۳-۵-۲-۲- ترجیح ۳۴
- ۳-۵-۲-۳- ضرورت ۳۴
- ۳-۵-۲-۴- تحمیل ۳۵
- ۳-۵-۳- ساخت و تاییدیه ۳۵
- ۳-۵-۴- محل قرارگیری ۳۵

- ۳-۵-۵-تنظیم تایمر..... ۳۶
- ۳-۵-۶-کنترل زمان..... ۳۷
- ۳-۶-ترجیح..... ۳۷
- ۳-۷-تعویض تجهیزات..... ۳۸
- ۳-۷-۱- کلیات..... ۳۸
- ۳-۷-۲-تایمر..... ۳۸
- ۳-۸-ضبط بازی یا نوت برداری..... ۳۸
- ۴-بازی..... ۳۹
- ۴-۱-تاس و تاس ریزی..... ۳۹
- ۴-۱-۱-تاس رندوم..... ۳۹
- ۴-۱-۲-لمس تاس..... ۴۰
- ۴-۱-۳-تعویض تاس..... ۴۰
- ۴-۱-۴-تاس ریزی مورد تایید..... ۴۱
- ۴-۱-۴-۱-بدون بفل باکس..... ۴۱
- ۴-۱-۴-۲-با بفل باکس..... ۴۲
- ۴-۱-۵-جریمه‌ها..... ۴۲
- ۴-۱-۶-درخواست ها..... ۴۲
- ۴-۱-۷-تاس ریزی قبل از موعد..... ۴۳
- ۴-۱-۷-۱-بدون تایمر..... ۴۳
- ۴-۱-۷-۲-با تایمر..... ۴۴
- ۴-۱-۸-پایان نوبت بازی..... ۴۴
- ۴-۱-۸-۱-با تایمر..... ۴۴
- ۴-۱-۸-۲-بدون تایمر با دو تاس..... ۴۵
- ۴-۱-۸-۳-بدون تایمر با چهار تاس..... ۴۵

- ۴-۲-مهره و حرکات آن ۴۶
- ۴-۲-۱- حرکات ۴۶
- ۴-۲-۲- کار با مهره ۴۷
- ۴-۲-۳- حرکات غیر مجاز ۴۸
- ۴-۲-۴- اشتباه در چیدمان ساختار آغازین ۵۰
- ۴-۲-۵- جابجا کردن مهره ۵۰
- ۴-۲-۶- ممنوعیت توافق ۵۱
- ۴-۳- تایمر ۵۲
- ۴-۳-۱- کار با تایمر ۵۲
- ۴-۳-۲- نگه داشتن زمان تایمر ۵۲
- ۴-۳-۳- باختن بازی در صورت تمام شدن زمان ۵۳
- ۴-۳-۴- خطا در مدیریت تایمر ۵۴
- ۴-۴- تاس دبل - کیوب ۵۴
- ۴-۴-۱- محل اولیه‌ی قرارگیری کیوب ۵۴
- ۴-۴-۲- زمان مناسب دبل و ری‌دبل دادن ۵۵
- ۴-۴-۳- پیشنهادها دبل؛ ژست و بیان الزام آور ۵۵
- ۴-۴-۴- قبول یا رد دبل؛ ژست و بیان الزام آور ۵۶
- ۴-۴-۵- دبل مبهم ۵۸
- ۴-۴-۶- قانون کرافورد ۵۸
- ۴-۴-۶-۱- اشتباه در قبول دبل در بازی کرافورد ۵۸
- ۴-۴-۶-۲- اشتباه در رد دبل در بازی کرافورد ۵۹
- ۴-۴-۷- دبل زود هنگام - قبل از موعد ۵۹
- ۴-۴-۸- دبل دادن به سطح دبل اشتباه ۶۰
- ۴-۴-۹- دبل دادن با کیوب مرده ۶۰

- ۴-۱۰- دبل اتوماتیک، بیور و قانون جاکوبی ۶۰
- ۴-۵- تکمیل بازی ۶۱
- ۴-۶- گزارش نتیجه بازی ۶۱
- ۴-۷- ثبت نتیجه حین بازی ۶۲
- ۴-۸- بازی با امتیاز اشتباه ۶۲
- ۴-۸-۱- امتیاز تعیین شده ی بازی ۶۲
- ۴-۸-۲- ممنوعیت توافق بین بازیکنان ۶۳
- ۴-۸-۳- بازی تمام شده ۶۳
- ۴-۸-۴- تصحیح بازی به پوینت بالاتر ۶۳
- ۴-۸-۵- تصحیح بازی به پوینت کمتر ۶۴
- ۴-۸-۶- تنظیم تایمر ۶۴
- ۵- اختلافات ۶۵
- ۵-۱- شکایت ۶۵
- ۵-۲- حق درخواست تجدید نظر در حکم مدیر تورنمنت؛ محدودیت
اختیارات کمیته تصمیم گیری ۶۵
- ۵-۳- جمع آوری شواهد و استدلال ۶۶
- ۵-۴- اختیار اما نه وظیفه ی شورای تخت نرد ایران ۶۶
- ۵-۵- وظیفه گزارش دهی مدیر تورنمنت ۶۶
- ۶- قوانین ویژه برای تورنمنت های آنلاین ۶۷
- ۶-۱- محدوده ی عمل ۶۷
- ۶-۲- برنامه ریزی بازی ۶۷
- ۶-۳- تنظیمات دارای رتبه ۶۷
- ۶-۴- غفلت از حضور برای بازی ۶۸
- ۶-۵- گزارش نتیجه ۶۸

- ۶-۶- تصمیم در مورد نتیجه ۶۸
- ۶-۷- عدم حق اعتراض ۶۹
- ۷- پیوست ۱ - استانداردهای اعمال اخلاقی ۷۰
- ۸- پیوست ۲ - چگونگی بازی و تفاوت‌های تخت نرد مدرن با سنتی و قوانین بازی در ساختارهای خاص ۷۴
- ۹- پیوست ۳- کلید واژه ۸۳

۱- کلیات

۱-۱- شرح و محدوده عمل

این قوانین که توسط کمیته‌ی فنی تخت نرد ایران به تایید رسیده است و ممکن است با گذشت زمان مورد بازبینی و تصحیح قرار گیرد، باید در کلیه تورنمنت‌های مورد تایید این کمیته و شورای تخت نرد ایران مورد استفاده قرار گیرد. و قوانین دیگری جز این قوانین مورد تایید نخواهد بود مگر اینکه صراحتاً توسط مدیر تورنمنت اعلام شده باشد.

این قوانین شامل اصول پذیرفته شده از طرف اغلب بازیکنان جهت استفاده و لذت بردن از بازی تخت نرد است و لزوماً تمامی اختلافاتی را که ممکن است در یک تورنمنت بوجود بیاید را پوشش نمی دهد. و در مواردی که این قوانین مورد را پوشش ندهد رای و قضاوت مدیریت تورنمنت و کمیته تصمیم گیری حاضر در تورنمنت نافذ خواهد بود.

۱-۲- معاشرت و رفتار

۱-۲-۱- کلیات

چنانکه در بخش ۱-۳-۱ اشاره شده است، از مدیر تورنمنت، پرسنل برگزاری تورنمنت و بازیکنان انتظار می‌رود که در تمامی مدت تورنمنت معقول و با روحیه‌ی جوانمردی رفتار نمایند. و رفتارشان با پیوست ۱ قوانین، در رابطه با استانداردهای اعمال اخلاقی منطبق باشد.

بازیکنان حق صحبت‌های غیر مرتبط و غیر ضروری در بازی را ندارند و بازی را باید در سکوت انجام دهند. از جمله مصادیق صحبت‌های غیر ضروری، خواندن تاس برای حریف یا خود بازیکن و یا کل کل در بازی و یا غر زدن می‌باشد، حتی اگر مخاطب حریف نباشد.

۱-۲-۲- کار با تجهیزات

بازیکنان باید همواره و در تمام مدت تورنمنت با تجهیزات رفتاری مناسب داشته باشند.

۱-۲-۳- جریمه ها

مدیر تورنمنت می‌تواند بازیکن ناقض بند ۱-۲ و زیربندهای ۱-۲-۱ و ۱-۲-۲ را از شرکت در تورنمنت و حضور در محل تورنمنت محروم نماید. در موارد خاص شورای تخت نرد می‌تواند بازیکنی را از حضور در تورنمنت‌های آینده محروم و/یا عضویت وی را باطل کند. شورای تخت نرد می‌تواند یک مدیر

تورنمنت یا پرسنل برگزاری تورنمنت را بخاطر نقض بند ۱-۲-۱ منع یا برای مدتی تعلیق نماید.

۱-۲-۴-گزارش

اگر بنا به بند ۱-۲-۳، مدیر تورنمنتی بازیکنی را از حضور در تورنمنت محروم نمود و حکم او عواقبی فراتر از تورنمنت حاضر برای آن بازیکن داشت، مدیر تورنمنت باید پس از پایان تورنمنت و در اسرع وقت مورد به همراه چگونگی آن را به شورای تخت نرد ایران گزارش دهد تا توسط شورا بازبینی گردد.

۱-۳-۳-پرسنل برگزاری

۱-۳-۱-مدیران برگزاری تورنمنت

تورنمنت باید توسط مدیری ماهر و مورد اطمینان مدیریت شود. مدیر تورنمنت می‌تواند بعنوان بازیکن در تورنمنت حضور داشته باشد، ولی حضور او در تورنمنت نباید باعث وارد آمدن لطمه به روند تورنمنت و زمانبندی آن شود.

۱-۳-۲-کمیته‌ی تصمیم‌گیری

بجز موارد اشاره شده در بندهای ۱-۵ و ۶، یک کمیته فنی جهت حل اختلافات هنگام تورنمنت باید تشکیل شود. این کمیته باید شامل سه یا پنج

نفر افراد مشرف بر قوانین و مورد اطمینان حاضر در تورنمنت بوده و توسط مدیر تورنمنت انتخاب می‌شوند.

۱-۳-۳-ناظرها

مدیر تورنمنت می‌تواند بنا به تصمیم خود یا به درخواست یک بازیکن برای یک بازی ناظر تخصیص بدهد. ناظر مسئولیت نظارت بر برگزاری درست و قانونمند مسابقه را دارد و در موارد اختلاف نظر رای او نافذ است و مسئولیت او داوری در موارد مورد اختلاف است. عبارتی جهت اطمینان از اینکه بازی در فضایی با احترام متقابل و جوانمردانه انجام پذیرد. چنانچه دلیل قانع کننده ای از طرف یک بازیکن ارائه گردد ناظر برای یک بار قابل تعویض خواهد بود.

۱-۴-نام نویسی

۱-۴-۱- تصویب

تمام بازیکنانی که در تورنمنت نام نویسی می‌کنند باید توسط مدیر تورنمنت تایید شوند. ممکن است بازیکنی توسط مدیر با یا بدون توضیح و بدون حق اعتراض از تورنمنت محروم شود.

۱-۴-۲- انتقال به سطح مهارت بالاتر

در تورنمنت‌هایی با بیش از یک سطح برگزاری تورنمنت، ممکن است بازیکنی بدون حق اعتراض و به تشخیص مدیر تورنمنت از بازی در سطح پایینتر منع و به سطح بالاتر انتقال داده شود.

۱-۵- زبان رسمی

زبان رسمی برای تمامی تورنمنت‌ها فارسی است. و در طول انجام بازی بازیکنان یا تماشاگرها مجاز به صحبت با زبان غیر فارسی نیستند. ضمناً در صورت برگزاری تورنمنت به صورت بین‌المللی زبان رسمی انگلیسی خواهد بود.

در مورد بازیهای تیمی مشورتی تنها برای بازیکنان هم‌تیم حاضر در بازی، محدودیتی برای صحبت کردن به زبان دیگر وجود ندارد.

۱-۶-۱- تماشاگران، علامت دادن، و دیگر روش‌های کمک کردن به بازیکن یا تقلب.

۱-۶-۱- تماشاگران

تماشاگران می‌توانند بازی را در سکوت تماشا کنند. تماشاگران نباید توجه بازیکنان را به اشتباهات یا اعمال غیر مجاز جلب کنند و همچنین نباید سوالی بپرسند یا توضیحی در مورد بخشی از بازی بدهند بجز در مورد اتمام زمان تایمر یکی از بازیکنان. در مواردی که تماشاگر متوجه خطایی در

کاربرد تایمر شود باید مورد را بصورت خصوصی و فوری به مدیر تورنمنت یا دیگر پرسنل برگزاری اطلاع دهد. ولی محرومیت و جریمه ای برای عدم گزارش این موارد شامل حال تماشاگر نمی شود (۱-۶-۳).

اگر یک تماشاگر بخواهد یک بازیکن را خطاب کند باید از حریف او اجازه بگیرد. در صورت موافقت حریف، او باید زبانی را به کار ببرد که برای هر دو بازیکن قابل فهم باشد.

۱-۶-۲-علامت دادن و دیگر روش های کمک از بیرون بازی

مادام که یک بازی در حال انجام است، تماشاگران نباید علامت بدهند یا هر گونه کمکی به هیچ شکلی به بازیکنان بکنند.

۱-۶-۳-جریمه ها

مدیر تورنمنت می تواند تماشاگر ناقض بند ۱-۶ شامل زیر بندهای ۱-۶-۱ و ۱-۶-۲ را از شرکت یا ادامه ی تورنمنت و حضور در محل تورنمنت محروم نماید. همچنین در صورت تشخیص همکاری بازیکن برای دریافت کمک از بیرون، این محرومیت ها می تواند شامل حال او نیز بشود. در موارد خاص شورای تخت نرد می تواند بازیکن خاطی را از حضور در تورنمنت های آینده محروم و/یا عضویت وی را باطل کند.

۱-۶-۴- درخواست ها

بازیکن می‌تواند در هر زمان از بازی از تماشاگر یا تماشاگرانی بخواهد که بازی را ترک کنند و اگر تماشاگری از ترک بازی امتناع ورزد مدیر تورنمنت باید درخواست بازیکن را عملی نماید و نباید این درخواست را بی دلیل نادیده گرفت.

۱-۶-۵- گزارش ها

اگر بنا به بند ۱-۶-۳ مدیر تورنمنتی تماشاگر یا بازیکنی را از تورنمنت محروم و/یا اخراج نمود و حکم او عواقبی فراتر از تورنمنت حاضر برای آن شخص داشت، مدیر تورنمنت باید پس از پایان تورنمنت و در اسرع وقت مورد به همراه چگونگی آن را به شورای تخت نرد ایران گزارش دهد.

۱-۷-۷- تجهیزات کمکی ضبط و ثبت بازی و وسیله‌های شنیداری

۱-۷-۱- کلیات

بجز آنچه در این بند آمده است در زمان بازی و همچنین زمان استراحت بین گیم‌ها، بازیکن نباید با دیگر بازیکنان، در مورد پوزیشن‌ها صحبت کرده یا از کتاب‌ها، مقالات، نرم افزارهای کامپیوتری، اپلیکیشن‌های موبایل یا هر وسیله‌ی الکترونیکی، مکانیکی یا نوشته‌های مرتبط با تخت نرد بجز مواردی که برای ثبت نتیجه لازمند استفاده نماید. همچنین کلیه‌ی محاسبات لازم فقط بصورت ذهنی مجاز می‌باشد و بهره گیری از ماشین حساب یا قلم و کاغذ برای این منظور ممنوع می‌باشد.

۱-۷-۲- ثبت ساختار یا کل بازی

در هنگام بازی برای ثبت ساختاری خاص یا کل بازی، بازیکن اجازه‌ی ثبت بازی یا ساختار طبق شرایط زیر را دارد:

- بازیکن مجاز به فیلمبرداری از بازی می‌باشد.
- بازیکن مجاز به عکسبرداری از ساختارها می‌باشد. در بازی‌هایی که از تایمر استفاده نمی‌شود، به شرط موافقت حریف، ساختار را فقط پس از اتمام نوبت حریف می‌توان ثبت کرد. در بازی‌هایی که تایمر استفاده می‌شود ساختار را فقط در زمان خود بازیکن یا بین گیم‌ها می‌توان ثبت کرد.
- در تمامی موارد فوق مدیر تورنمنت اختیار مخالفت با ضبط بازی یا ثبت ساختار به هر طریقی را دارا می‌باشد.
- بازیکنان مجاز به متوقف نمودن زمان برای ثبت ساختار نیستند.
- همچنین این ساختارها نباید تا قبل از پایان بازی با کامپیوتر آنالیز شود یا با دیگر بازیکنان مورد بحث قرار گیرد.

۱-۷-۳- هدفون و هدست و غیره

در هنگام بازی، بازیکن حق استفاده از هدفون و هدست و دیگر ابزار مشابه برای کاستن صدای اطراف یا گوش دادن به موزیک را دارد. مگر اینکه حریف دلیل قانع کننده‌ای برای ممانعت از استفاده از این وسیله‌ها را داشته

باشد. مدیر تورنمنت باید همهی اینگونه اختلافات را داوری نماید و بعلاوه حق منع استفاده از این وسایل در هر زمان از بازی را دارد.

۱-۷-۴- گوشی موبایل

زمانی که یک بازی در حال انجام است بازیکن مجاز به استفاده از گوشی موبایل جز به قصد گوش دادن به موزیک و عکسبرداری از ساختارها نیست مگر اینکه حریف اجازه‌ی استفاده‌ی دیگر را داده باشد. با وجود رضایت حریف، مدیر تورنمنت حق منع استفاده از موبایل در هر زمان را دارد.

۱-۷-۵- حق ضبط و پخش آنلاین ویدیویی شورای تخت نرد ایران

بازیکنان با شرکت در تورنمنت‌ها موافقت ضمنی خود با حق ضبط و پخش آنلاین یا انتشار آن روی اینترنت یا به هر شکل دیگر را به شورای تخت نرد ایران می‌دهند.

۲- مقررات

۲-۱- مکان

تمامی مسابقات باید در مکانی که توسط مدیر تورنمنت در نظر گرفته شده انجام گردد، مگر اینکه قبلاً به تغییر مکان رضایت داده باشد. بازیکن می‌تواند اصرار کند که بازی در مکانی که سیگار کشیدن ممنوع است انجام شود.

استعمال دخانیات در سالن محل مسابقات ممنوع می‌باشد. و در صورت برگزاری مسابقه در فضای باز استعمال دخانیات سر میز مسابقه و محدوده‌ی تورنمنت ممنوع می‌باشد.

۲-۲- زمان آغاز بازی و تایم استراحت

۲-۲-۱- زمان آغاز بازی

کلیه‌ی بازی‌ها باید طبق زمان برنامه ریزی شده یا عبارتی زمان مشخص شده توسط مدیر تورنمنت انجام شوند. برای اولین بازی هر روز از تورنمنت پس از ۱۵ دقیقه و برای بازی‌های بعدی در آن روز بعثت حضور بازیکنان در محل مسابقه پس از ۱۰ دقیقه تاخیر به حریف اولین پوینت داده می‌شود و سپس هر ۵ دقیقه یک پوینت به حریف داده می‌شود. ملاک استارت هر راند اعلام برگزار کننده می‌باشد.

۲-۲-۲- استراحت بین بازی

هر بازیکن مجاز به استفاده از استراحت‌های پنج دقیقه ای بین گیم‌های بازی طبق روال زیر در هر بازی می‌باشد:

در بازی‌های ۷ پوینت و کمتر: بدون استراحت

در بازی‌های بیش از ۷ تا ۱۱ پوینت: یک تایم استراحت

در بازی‌های بیش از ۱۱ تا ۱۷ پوینت: دو تایم استراحت

در بازی‌های بیشتر از ۱۷ پوینت: سه تایم استراحت

تایم‌های استراحت فقط باید بین گیم‌ها گرفته شود ولی در موارد استثناء می‌توان در حین گیم تایم گرفت. هر دو بازیکن باید زمان ساعت دیواری و همچنین تایمر و نام بازیکن درخواست کننده تایم استراحت را در زمان شروع هر استراحت روی برگ ثبت نتیجه‌ی خود یادداشت کنند. تایم‌های استراحت را می‌توان به درخواست یک یا هر دو بازیکن بصورت متوالی نیز گرفت مشروط بر اینکه بازیکنان قصد خود مبنی بر چنین تصمیمی را قبل از شروع تایم استراحت اعلام نمایند. این مورد می‌تواند برای یک بازیکن در گرفتن همزمان دو یا همه‌ی تایم‌های استراحتش در یک مرحله بصورت تجمعی و یا گرفتن تایم‌های استراحت هر دو بازیکن در یک مرحله بصورت تجمعی اتفاق بیفتد. هرگونه ترک میز بازی توسط یک بازیکن گرفتن تایم استراحت قلمداد می‌شود مگر اینکه انجام آن، بخش لازمی از بازی باشد. در هنگام بازی بصورت سه مسابقه هفت پوینتی

(بیشترین برد در سه بازی ۷ پوینتی) بازیکنان فقط مجاز به گرفتن استراحت بین بازی‌ها هستند. و بین گیم‌های یک بازی مجاز به استراحت نمی باشند.

۲-۲-۳- استثناء ها

در صورتیکه نگرانی نسبت به یک یا هر دو بازیکن وجود داشته باشد یا بازی از اهمیت ویژه ای برخوردار باشد، مدیر تورنمنت حق قائل شدن استثناء برای بند ۲-۲ و زیربندهای ۱-۲-۲ و ۲-۲-۲ را دارد.

۲-۲-۴- جریمه ها

هرگونه نقض قوانین زمان استارت بازی یا گرفتن تایم استراحت می تواند مشمول جریمه از طرف مدیر تورنمنت شود. اگر با گذشت زمان تاخیر مجاز استارت بازی (۱-۲-۲) بازیکنی بازی خود را آغاز نکرده باشد یک پوینت بعنوان جریمه به حریف داده می شود و پس از آن به ازای هر پنج دقیقه تاخیر یک پوینت دیگر به حریف داده می شود. اگر بازیکنی برای شروع بازی حاضر نشود و پوینت‌های جریمه‌ی داده شده به حریف به بیش از نیمی از کل پوینت‌های بازی برسد بازیکن غایب بصورت اتوماتیک بازنده‌ی کل بازی خواهد بود. اگر بازیکنی بعد از زمان استراحت مجاز برنگردد ابتدا باید به او تذکر داده شود و سپس به ازای هر پنج دقیقه تاخیر یک پوینت به حریف او داده می شود ولی در این مورد باخت اتوماتیک وجود ندارد و بازیکن حاضر تا تکمیل پوینت بازی باید منتظر بماند. بازیکنی که در حال بازی نیست برای

ترک سالن برای بیش از ده دقیقه باید نام و اطلاعات تماس خود را در فرم خروج بنویسد و اگر این فرم در محل مسابقه وجود ندارد با مدیر تورنمنت هماهنگ نماید. در بازی هایی که حریف غیبت دارد نتیجه بازیکن برنده N به صفر ثبت می گردد. (N تعداد پوینت نهایی بازی است)

۲-۳-۲- بازی آهسته

۲-۳-۱- جریمه ها

در بازی هایی که بدون تایمر انجام می شوند، در صورتیکه مدیر تورنمنت تشخیص دهد که سرعت یک بازی کندتر از حد معمول است می تواند بازیکنان را در هر لحظه از بازی ملزم به استفاده از تایمر برای باقیمانده ی بازی نماید. که در آن زمان تاخیر و مقدار بانک زمان هر بازیکن بر اساس پوینت های باقیمانده ی دو بازیکن و طبق بند ۳-۵-۶ محاسبه می گردد.

۲-۳-۲- درخواست ها

در صورت کند بازی کردن حریف، بازیکن می تواند از مدیر تورنمنت درخواست ادامه ی بازی با تایمر بنماید. اگر مدیر تورنمنت درخواست بازیکن را معقول تشخیص دهد، تاخیر و زمان بانک هر بازیکن بر اساس پوینت های باقیمانده و طبق بند ۳-۵-۶ محاسبه می گردد.

۳-تجهیزات

۳-۱- تخت نرد

در صورت در دسترس بودن، بازیکن می‌تواند اصرار بورزد که تخت نرد مورد استفاده در حالت باز دست کم ۴۴ سانتیمتر (۱۷,۳ اینچ) در ۵۵ سانتیمتر (۲۱,۷ اینچ) و بیشینه ۶۶ سانتیمتر (۲۶ اینچ) در ۸۸ سانتیمتر (۳۴,۶ اینچ) باشد. اگر تخت نرد با اندازه قانونی فقط پس از شروع بازی در دسترس قرار بگیرد بازیکن می‌تواند برای تعویض آن در آن زمان پافشاری نماید. تخت نرد فقط بین گیم‌ها قابل تعویض خواهد بود. کلیه‌ی تاس‌ها و کیوب‌های اضافی باید در ابتدای بازی از صفحه‌ی تخت نرد خارج شوند. در موارد خیلی اضطراری که تخت نرد قابل استفاده نباشد می‌توان با موافقت مدیر تورنمنت وسط گیم نیز تخت نرد را تعویض نمود. تخت نردی که مشکل ندارد قابل تعویض نیست. همچنین بازیکنان مجاز به جابجایی تخت نردها نیستند، مگر با هماهنگی و موافقت مدیر تورنمنت.

۳-۲-کاپ تاس ریز

در صورت در دسترس بودن، بازیکن می‌تواند برای تاس ریزی با کاپ دارای لبه داخلی (برای دادن چرخش بیشتر به تاس) در مقابل تاس ریزی با کاپ بدون لبه‌ی داخلی پافشاری کند. اگر کاپ لبه دار در شروع بازی در دسترس نباشد، بازیکن می‌تواند به محض مهیا شدن کاپ استاندارد نسبت به تعویض کاپ پافشاری نماید حتی اگر در حین گیم اینکار انجام پذیرد. همچنین یک

بازیکن می‌تواند در آغاز بازی درخواست استفاده از بغل باکس یا هر ابزار رندوم کردن تاس که در دسترس باشد و توسط مدیر تورنمنت اجازه داده شده باشد بنماید (پیرو بند ۳-۴). مدیر تورنمنت می‌تواند استفاده از کاپی که صدای زیادی دارد را ممنوع نماید.

۳-۳-تاس

۳-۳-۱- کلیات

در صورت در دسترس بودن، بازیکن می‌تواند بر استفاده از تاس استاندارد (میزان، بالانس، دقیق) بجای تاس‌های دیگر پافشاری کند. "تاس دقیق" به تاسی گفته می‌شود که در ساخت آن از مکعبی دقیق با گوشه‌های گرد و توزیع وزن یکسان در تمام وجوه استفاده شده باشد که رندوم بودن تاس ریزی را به حداکثر برساند. در صورتیکه تاس استاندارد در شروع بازی در دسترس نباشد، بازیکن می‌تواند به محض مهیا شدن تاس استاندارد نسبت به تعویض تاس پافشاری نماید حتی اگر در حین گیم اینکار انجام پذیرد.

استفاده از تاس غیر هم سایز فقط در صورت توافق حریف امکانپذیر است. در صورتیکه طرفین در این مورد به توافق نرسند انتخاب تاس با تاس ریزی تعیین می‌شود و مجموع عدد بزرگتر تعیین کننده است.

۳-۲-۲- انتخاب تاس

در آغاز هر بازی، بازیکنان باید چهار تاس برای استفاده در طول بازی انتخاب نمایند بجز در مواردی که در بندهای ۳-۳-۱ و ۳-۷-۱ تشریح شده است. اگر قرار بر انتخاب دو تاس برای بازی باشد هر بازیکن یک تاس از بین چهار تاس انتخاب می‌کند. و اگر هر بازیکن از دو تاس جداگانه برای بازی استفاده می‌کند، بازیکنان باید به نوبت یک تاس انتخاب کنند. اگر دو تاس از چهار تاس در یک گیم مورد استفاده قرار می‌گیرد، دو تاس باقیمانده باید همچنان برای مواردی که یکی از بازیکنان درخواست مخلوط کردن و انتخاب دوباره‌ی تاس می‌دهد در میدان باقی بماند. (پیرو بند ۴-۱-۳).

در مورد بازی‌هایی که توسط برگزار کننده ضبط یا پخش آنلاین می‌شوند، برگزار کننده مجاز است تاسی را انتخاب کند که بهتر دیده شود.

۳-۴-۲- بفل باکس و دیگر ابزار تاس ریزی

۳-۴-۱- شرایط

بفل باکس وسیله ایست چوبی یا پلاستیکی که بازیکنان به قصد رندوم تر کردن، تاس هایشان را در آن می‌ریزند. تاس‌ها بطور متوالی منحرف می‌شوند تا با رسیدن به صفحه بازی عددهای رندوم تری را نشان دهند. استفاده از بفل باکس می‌تواند بعنوان اختیار، ترجیح، ضرورت یا تحمیل باشد.

۳-۴-۱-۱-اختیار

در هر زمان از بازی، دو بازیکن می‌توانند برای استفاده از بفل باکس توافق کنند. بازیکنان می‌توانند با استفاده از بفل باکس حتی پس از شروع بازی توافق کنند. هیچکدام از بازیکنان نمی‌تواند از توافق انجام شده برای استفاده از بفل باکس مگر با توافق حریف منصرف شود.

۳-۴-۱-۲-ترجیح

در صورتیکه در برشور تورنمنت یا سایت مربوطه یا گروه و... ارجحیت استفاده از بفل باکس عنوان شده باشد، بازیکن می‌تواند قبل از شروع بازی بر استفاده از بفل باکس پافشاری کند. در چنین شرایطی اگر بازی شروع شده باشد فقط با توافق دو طرفه می‌توان بفل باکس را وارد بازی کرد. یا به تشخیص مدیر تورنمنت میتوان بفل باکس را به بازی آورد.

۳-۴-۱-۳-ضرورت

در صورتیکه در برشور تورنمنت یا سایت مربوطه یا گروه و... ضرورت استفاده از بفل باکس عنوان شده باشد، بازیکنان باید تاس خود را با بفل باکس بریزند.

۳-۴-۱-۴-تحمیل

در صورت صلاحدید مدیر تورنمنت دو بازیکن باید بازی خود را تا پایان با بفل باکس ادامه دهند.

۳-۴-۲- ساخت و تاییدیه

بفل باکس باید به درستی ساخته شده باشد. در صورتیکه بازیکنی درخواست تایید بفل باکس توسط مدیر تورنمنت را داشته باشد این تاییدیه باید قبل از شروع یا ادامه‌ی بازی صورت پذیرد.

۳-۴-۳- محل قرارگیری

هنگامی که در یک بازی از بفل باکس استفاده می‌شود، این ابزار باید خارج از میدان بازی و در سمت مخالف خانه قرار گیرد. بطوریکه تاس‌های خروجی از آن در طرف مخالف جمع شدن مهره‌ها فرود آید.

۳-۴-۴- محدوده‌ی عمل

مقررات مربوط به بند ۳-۴ تا حد امکان قابل استناد برای استفاده از دیگر وسایل مورد استفاده در رندوم کردن تاس از جمله ابزارهای موجود در حال حاضر و یا هرگونه ابزار جدید که بدین منظور ساخته شود، و مورد تایید مدیر تورنمنت قرار گرفته باشد می‌باشد.

۳-۵- تایمر

۳-۵-۱- تایید تایمر و استفاده از فقط دو تاس

اجبار در استفاده از تایمر با فقط دو تاس برای بازی‌های تورنمنتی و با پوینت محدود مورد تایید می‌باشد. مدیران تورنمنت‌ها همچنین باید بازیکنان تازه کار، متوسط، پیشرفته و دیگر دسته بندی‌ها را ملزم به بازی با

فقط دو تاس و استفاده از تایمر (حتی اگر تنها برای تایید پایان نوبت) کنند. اگر تایمر به تعداد کافی در دسترس نباشد که پایان نوبت را با زدن آن مشخص کنند، مدیر تورنمنت باید بازیکنان را راهنمایی کند که چگونه با زدن روی بار با دست به نشانه‌ی پایان نوبت یا زدن روی بغل باکس یا هر وسیله‌ی رندوم کردن تاس نوبت را به حریف بدهند.

۳-۵-۲- شرایط

تایمر وسیله‌ای است شامل دو ساعت کنار هم با دکمه‌هایی که با متوقف کردن زمان یک ساعت زمان دیگری شروع به کار می‌کند. بنابراین هر دو ساعت هیچ وقت همزمان کار نمی‌کنند. هدف استفاده از تایمر مشخص نمودن مقدار زمان استفاده شده برای حرکات هر بازیکن است و اینکه هیچکدام از بازیکنان بیش از حد بازی را به تاخیر نیندازند. استفاده از تایمر می‌تواند اختیاری، ترجیحی، ضروری یا تحمیلی باشد.

۳-۵-۲-۱- اختیار

در هر زمان قبل از یا در حین بازی دو بازیکن می‌توانند توافق نمایند که بازی را با تایمر انجام دهند. در این مورد، اگر بازیکنان به هر دلیل توافق نمایند که اتمام زمان تایمر موجب باخت بازیکنی که زمانش به اتمام رسیده نشود (بند ۳-۳-۴ را ببینید)، بازیکنان باید این موافقت را در آغاز بازی روی ریزالت شیت خود ثبت نمایند یا قبل از بازی به مدیر تورنمنت اطلاع دهند.

۳-۵-۲-۲-ترجیح

در صورتیکه در برشور یا روی سایت یا گروه و غیره مربوط به تورنمنت اشاره شده باشد که اولویت با استفاده از تایمر است، بازیکن می‌تواند برای بازی با تایمر پافشاری نماید.

۳-۵-۲-۳-ضرورت

در صورتیکه در برشور یا روی سایت یا گروه و غیره مربوط به تورنمنت اشاره شده باشد که استفاده از تایمر ضروری است، بازیکنان باید بازی‌های خود را طبق بند ۳-۵-۶ با تایمر انجام دهند. و بازیکنان خاطی اخطار دریافت می‌نمایند و در صورت تکرار در ابتدای راند بعدی به حریف هر دو بازیکن پوینت داده می‌شود. همچنین در صورت اتمام زمان یک یا هر دو بازیکن، بازیکنان اجازه‌ی توافق برای ادامه‌ی بازی بدون تایمر را ندارند و بازیکنی که تایم او زودتر به پایان رسیده باشد بازنده شناخته می‌شود.

در صورتیکه زمان تایمر بازیکنان کمتر از تایم اعلام شده تنظیم شده باشد و زمان یکی از بازیکنان صفر شود باقیمانده‌ی زمان به بانک هر دو بازیکن افزوده می‌گردد. همچنین اگر زمان تایمر بازیکنان بیشتر از تایم اعلام شده تنظیم شده باشد در هر لحظه از بازی که مدیر یا پرسنل متوجه این اشتباه شوند تایم اضافی از هر دو طرف کسر می‌گردد.

اگر علیرغم ضرورت استفاده از تایمر یک بازی بدون تایمر انجام شود و بقیه بازی‌های آن راند به پایان رسیده باشد برای آن بازی تایمر تنظیم شده و حداکثر ۳۰ ثانیه به هر بازیکن وقت داده خواهد شد.

۳-۵-۲-۴-تحمیل

الف) در صورتیکه مدیر تورنمنت به استناد بند ۲-۳ تشخیص دهد که بازی باید با تایمر ادامه یابد دو بازیکن باید این حکم را بپذیرند.

ب) مدیر تورنمنت می‌تواند در هر زمان از بازی دستور دهد که بازی با تایمر انجام گردد.

۳-۵-۳-ساخت و تاییدیه

تایمر باید به درستی ساخته شده باشد و درست کار کند. در صورتی که بازیکنی درخواست تایید تایمر توسط مدیر تورنمنت را داشته باشد، این تاییدیه باید قبل از شروع یا ادامه ی بازی صورت پذیرد. در غیر اینصورت در صورت وجود و پیرو بند ۳-۷، بازی با تایمر دیگری ادامه می‌یابد.

۳-۵-۴-محل قرارگیری

در صورت استفاده از تایمر، محل قرار گرفتن آن همان سمت جمع شدن مهره‌ها می‌باشد.

۳-۵-۵-تنظیم تایمر

در تمامی بازی هایی که با تایمر انجام می شوند باید از روش زمان تاخیر که به نام "تاخیر ساده" شناخته می شود و به شیوه ی زیر عمل می کند استفاده شود: به هر بازیکنی به ازای هر پوینت زمانی ثابت بعنوان بانک داده می شود بعلاوه هر بازیکن به ازای هر حرکت نیز از زمانی موسوم به زمان تاخیر بهره می برد. زمان تاخیر قابل جمع شدن نیست و زمان تاخیر هر حرکت فقط برای آن نوبت حرکت قابل استفاده است. زمان بانک استاندارد برای هر پوینت بازی دو دقیقه می باشد. (برای مثال در یک بازی ۹ پوینتی هر بازیکن در ابتدای بازی ۱۸ دقیقه زمان بانک خواهد داشت) و زمان تاخیر برای هر حرکت از ۱۲ تا ۱۵ ثانیه در نظر گرفته می شود. در صورتیکه زمان تاخیر برای بازی در جایی مشخص نشده باشد زمان پیش فرض ۱۲ ثانیه در نظر گرفته می شود. برای بازی های تیمی مشورتی و تخت نرد سریع، مدیر تورنمنت بر اساس شرایط تورنمنت زمان بانک و تاخیر را مشخص می نماید.

در صورت صلاحدید مدیر تورنمنت بخاطر شرایط و محدودیت های زمانی ممکن است برای هر پوینت مقدار زمان بانک کمتری مثلاً ۱,۵ دقیقه در نظر گرفته شود. که باید در اعلام اولیه مسابقات در گروه یا برشور مربوطه بدان اشاره گردد.

۳-۵-۶- کنترل زمان

اگر برای یک بازی که در جریان بوده است، تصمیم به ادامه و تکمیل آن با تایمر گرفته شود، زمان تعیین شده برای دو بازیکن یکسان بوده و از فرمول $T * (RA + RB) / 2$ محاسبه می‌گردد که در آن RA تعداد پوینت‌های باقیمانده‌ی بازیکن A تا برنده شدن و RB تعداد پوینت‌های باقیمانده‌ی بازیکن B تا برنده شدن و T زمان در نظر گرفته شده برای هر پوینت می‌باشد.

۳-۶- ترجیح

همه‌ی دیگر اختلافات حل نشده‌ی بین بازیکنان از جمله ترجیح در انتخاب شرایط بازی، شامل ولی نه محدود به سمت نشستن، سمت چینش مهره‌ها، انتخاب تخت نرد، رنگ مهره، انتخاب تاس، و/یا استفاده از بفل باکس یا هر وسیله تاس ریزی رندوم مجاز باید قبل از بازی توسط بازیکنان مشخص شود. برای اینکار هر بازیکن دو تاس را طبق قوانین تاس ریزی در کاپ تاس ریز قرار داده و پس از تکان دادن کاپ، تاس خود را می‌ریزد. حق انتخاب کلیه موارد با بازیکنی است که مجموع تاس هایش عدد بزرگتری باشد. (تاس جفت فقط یکبار شمرده می‌شود، بعنوان مثال مجموع تاس ۵۵ عدد ۱۰ می‌باشد)

سمت و رنگ مهره‌ها فقط یک بار انتخاب می‌شود و می‌بایست به همان صورت تا آخر مسابقه باقی بماند.

۳-۷- تعویض تجهیزات

۳-۷-۱- کلیات

مدیر تورنمنت می‌تواند تجهیزات مورد استفاده را هر زمان که بخواهد تعویض کند. وقتی بازی در جریان است بازیکنان فقط در صورتی می‌توانند تجهیزات را عوض کنند که

الف) تجهیزات معیوب باشد یا ادامه بازی با آنها ممکن نباشد.

ب) هر دو بازیکن و مدیر تورنمنت موافق باشند.

پ) پیرو بندهای ۱-۳ و ۲-۳ یا ۳-۳-۱

۳-۷-۲- تایمر

علیرغم بند ۳-۷-۱، تایمری که به وضوح اشتباه کار می‌کند باید فوراً عوض شود. مدیر تورنمنت باید تایمر جایگزین را بر اساس اطلاعات موجود از تایم بازیکنان تنظیم نماید. و در صورت در دسترس نبودن اطلاع درست از زمان بازیکنان، تایمر را طبق بند ۳-۵-۶ تنظیم کند.

۳-۸- ضبط بازی یا نوت برداری

مدیر تورنمنت می‌تواند به صلاح خود یا به درخواست بازیکن شخص سومی را برای ثبت بازی بوسیله ابزار نوشتاری یا فیلمبرداری یا هر دو بکارگمارد. مدیر تورنمنت هیچ وظیفه‌ای در قبال فراهم آوردن امکانات برای فیلمبرداری توسط بازیکنان ندارد.

۴- بازی

در شروع هر گیم هر بازیکن یک تاس می‌ریزد و بازیکنی که تاس بزرگتری ریخته باشد با همان تاس‌های ریخته شده بازی را شروع می‌کند. در صورت ریختن خال‌های مشابه، هر دو بازیکن باید دوباره اقدام به تاس ریزی نمایند. در صورت معتبر نبودن تاس ریخته شده‌ی یکی از بازیکنان فقط آن بازیکن باید دوباره تاس بریزد.

در خانه می‌توان یک یا چند مهره‌ی تک را زده و روی مهره‌ی دیگری رفت. برای آوردن آخرین مهره به خانه اجباری به استفاده از تاس بزرگتر نیست. در تخت نرد مدرن مهم انجام بازی با هر دو تاس در صورت امکان است و سوزاندن خال اهمیتی ندارد.

هدف در بازی تخت نرد رساندن تمام مهره‌ها به خانه و بیرون بردن آنها قبل از حریف است.

۴-۱- تاس و تاس ریزی

۴-۱-۱- تاس رندوم

تاس به منظور ایجاد عددهای رندوم یا اتفاقی یکسان از ۱ تا ۶ استفاده می‌شود. هرگونه استفاده دیگری از تاس نقض این قوانین و بر خلاف روح بازی و بازی جوانمردانه است. اولویت با استفاده از تاس استاندارد است. تشخیص استاندارد بودن تاس در صورت بروز اختلاف با مدیر تورنمنت و کمیته تصمیم‌گیری است.

۴-۱-۲- لمس تاس

لمس تاسی که هنوز در اختیار حریف است و عبارتی "زنده" است مجاز نمی باشد. "تاس زنده" به تاسی گفته می شود که در اختیار حریف بوده و نوبت بازی او هنوز به پایان نرسیده است. در صورت لزوم بازیکن می تواند تاس خود را به منظور ایجاد فضا برای حرکت مهره ها روی سطح تخت نرد با لغزاندن و بدون برداشتن آن ها جابجا کند. بازیکن قبل از انجام این کار باید قصد خود را به حریف بگوید. در غیر این صورت، در بازی هایی که بدون تایمر انجام می شوند، اگر بازیکن قبلاً بازی خود را تکمیل کرده باشد نوبت او پایان یافته تلقی می گردد. (بند ۴-۱-۸-۱ را ببینید).

در موارد بازی بدون تایمر و استفاده از دو جفت تاس، بازیکن باید پس از تکمیل بازی تاس خود را برداشته و روی میز (زیر میز هرگز) آن را در کاپ گذاشته و بدون دست زدن به تاس حریف و تکان دادن کاپ منتظر پایان نوبت بازی او بماند.

۴-۱-۳- تعویض تاس

بازیکن می تواند درخواست نماید که قبل از هر گیم هر چهار تاس مخلوط شود. در این مورد بازیکن درخواست دهنده باید هر چهار تاس را همزمان در یک کاپ تکان داده و بریزد. سپس بازیکنان به نوبت یک تاس انتخاب کنند، که این نوبت با بازیکنی که درخواست نداده شروع می شود. پس از تعویض

تاس تا پایان گیم هیچکدام از بازیکنان نمی تواند درخواست تعویض تاس بدهد.

۴-۱-۴- تاس ریزی مورد تایید

کلیه تاس ریزی‌ها باید در قسمت سمت راست بار انجام گیرد. با هر گونه توافق دیگر طبق بند ۴-۲-۶ برخورد می‌گردد.

بازیکن نمی تواند مانع تاس ریزی حریف در نوبت او شود و تاس ریخته شده توسط حریف حتی در صورت ممانعت بازیکن صحیح تلقی می‌شود.

۴-۱-۴-۱- بدون بفل باکس

در بازی هایی که بدون بفل باکس انجام می‌شوند، یک تاس ریزی مورد تایید شامل تکان دادن شدید تاس در کاپ و سپس ریختن همزمان آن‌ها بر روی سطح تخت نرد است. در طول این پروسه تاس نباید با دست بازیکنی که تاس می‌ریزد برخورد کند و کاپ نیز نباید با سطح تخت نرد برخورد نماید. تاس‌ها باید به آسانی و تقریباً همزمان به بیرون از کاپ بغلطند و در سمت راست بار (نه روی خود بار) روی کف تخت نرد بطور کاملاً صاف ساکن شوند. در موارد عدم قطعیت که تاس درست ننشسته است، پس از باز ایستادن تاس از حرکت، بازیکن باید دست کم به مدت دو ثانیه صبر کند. و در صورتی که تاس به هیچکدام از اشکال بالا ننشست، تاس ریزی نامعتبر تلقی شده و باید تکرار شود.

۴-۱-۴-۲- با بفل باکس

در بازی هایی که با بفل باکس تاس ریخته می شود، یک تاس ریزی مورد تایید شامل ریختن همزمان تاس ها از کاپ یا با دست درون بفل باکس است. دیگر موارد مورد نیاز برای معتبر بودن تاس ریخته شده همانند بند ۴-۱-۴-۱ می باشد جز اینکه تاس ها برای هر دو بازیکن در سمتی از بار که بفل باکس قرار دارد ریخته می شود. همچنین در مواردی که در بازی برای تاس ریزی از بفل باکس استفاده می شود، در صورتیکه بازیکنی بدون بفل باکس تاس بریزد در مورد اول با تذکر از طرف حریف اقدام به تاس ریزی دوباره در بفل باکس نموده و در صورت تکرار، حریف در مورد قبول کردن تاس ریخته شده بدون بفل باکس یا تکرار آن با بفل باکس تصمیم می گیرد.

۴-۱-۵- جریمه ها

افزون بر دیگر محرومیت ها، اگر مدیر تورنمنت تشخیص دهد که بازیکنی ناقض بندهای ۴-۱-۱ یا ۴-۱-۴-۱ بوده، می تواند حکم کند که باقیمانده ی بازی و/یا بازی های بعدی آن بازیکن با استفاده از بفل باکس یا هر وسیله ی رندوم کردن تاس انجام شود.

۴-۱-۶- درخواست ها

اگر بازیکنی مظلون به نقض بندهای ۴-۱-۱ یا ۴-۱-۴-۱ توسط حریف باشد، می تواند از مدیر تورنمنت درخواست نماید که (الف) دستور دهد ادامه ی بازی با بفل باکس یا هر وسیله ای که باعث رندوم شدن تاس

می‌گردد (به شرطی که در دسترس باشد) انجام شود. (بند ۳-۴ را ملاحظه نمایید) یا (ب) اگر بفل باکس یا وسیله‌ی مشابهی در دسترس نیست شخصی را برای نظارت بازی بگمارد.

۴-۱-۷-تاس ریزی قبل از موعد

۴-۱-۷-۱- بدون تایمر

تا قبل از تکمیل بازی حریف، بازیکن نمی‌تواند تاس بریزد. اگر بازیکنی قبل از تکمیل بازی حریف تاس بریزد، حریف این اختیار را خواهد داشت که اجازه بدهد تاس ریخته شده باقی بماند و او حرکتش را با در نظر گرفتن این تاس اصلاح نماید. یا اینکه از پذیرش تاس ریخته شده امتناع نموده و پس از تکمیل حرکت از بازیکن بخواهد که دوباره تاس بریزد. اگر بازیکنی بدون اشاره، هشدار و اعتراض به تخلف در تاس ریزی زود هنگام حریف بازی خود را انجام دهد، این حرکت او ممکن است از نظر مدیر تورنمنت اینگونه تلقی شود که او از حق خود در اعتراض به تاس ریزی زود هنگام حریف به منظور استفاده از آن در زمانی دیگر چشم پوشی کرده است.

قانون تاس ریزی قبل از موعد در تمامی شرایط از جمله موارد زیر همچنان به قوت خود باقی می‌باشد، برای مثال: اگر بازی حریف اجبار باشد، اگر حریف مهره ای روی بار داشته باشد و با تاس ریخته شده نتواند وارد بازی شود، یا اینکه هر دو بازیکن بدون داشتن برخورد در حال برچیدن مهره باشند.

۴-۱-۷-۲- با تایمر

در بازی هایی که با تایمر انجام می شوند حریف نباید تا قبل از تکمیل بازی و فعال کردن زمان او توسط بازیکن در حال بازی اقدام به برداشتن تاس نماید. در صورت نقض این بند، باید مدیر تورنمنت را فرا خواند تا به بازیکن خاطی هشدار لازم را بدهد. در صورت تکرار خطا مدیر تورنمنت باید برای هر خطا، بازیکن خاطی را ۳۰ ثانیه (کسر ۳۰ ثانیه از زمان بانک) جریمه کند. اگر زمان باقیمانده بازیکن خاطی زیر ۳۰ ثانیه باشد، زمان بانک او باید به ۱ ثانیه کاهش یابد. و اگر بازیکن خطا را تکرار کرد به دلیل اتمام زمان بانک بازنده تلقی می گردد. (بند ۴-۳-۳)

۴-۱-۸- پایان نوبت بازی**۴-۱-۸-۱- با تایمر**

وقتی که بازی با تایمر انجام می شود چه به منظور محدودیت زمانی یا به قصد تایید حرکت، بازیکن نوبت خود را با فعال کردن زمان حریف پایان می دهد. اگر حتی حریف امکان بازی و دادن دبل نداشته باشد، باز بازیکن باید زمان حریف را فعال کند تا او نیز با فعال کردن دوباره ی زمان بازیکن تایم تاخیر برای هر حرکت را در اختیار او قرار دهد. اگر بازیکنی بعلت خطا در عملکرد تایمر نتواند زمان حریف را فعال کند، تمام تاس ریزی های بعد از آن باید بی اثر گردد. و تایم از دست رفته ی بازیکن متضرر باید تماماً برگردانده شود. اگر بازیکنی همزمان زمان حریف را فعال نموده و تاس را

بردارد، زمان باید متوقف شود، تاس باید به بازیکنی که نوبت اوست تحویل داده شود، و هر مقدار از زمان تاخیر و بانک بازیکنی که نوبت اوست هدر رفته باشد باید قبل از فعال کردن زمان به او برگردانده شود. برای اطلاعات بیشتر در مورد خطا در مدیریت تایمر به بند ۴-۳-۴ مراجعه نمایید.

۴-۱-۸-۲- بدون تایمر با دو تاس

هر گاه در بازی بدون تایمر از دو تاس استفاده شود، بازیکن پایان نوبت خود را با زدن دست روی بار، بفل باکس یا هر جای دیگری از مجموعه‌ی بازی بنابر توافق طرفین (در صورتی که توسط مدیر تورنمنت تعیین نشده باشد) اعلام می‌کند. اگر حریف امکان انجام حرکت نداشته باشد ولی به کیوب دسترسی داشته باشد، بازیکن نباید اقدام به ریختن تاس کند تا زمانی که حریف دبل بدهد یا با زدن روی بار یا هر جای توافق شده نوبت را به او برگرداند.

۴-۱-۸-۳- بدون تایمر با چهار تاس

هرگاه در بازی بدون تایمر از چهار تاس استفاده شود، بازیکن با برداشتن یک یا هر دو تاس پایان نوبت خود را اعلام می‌کند. اگر بازیکن مهره‌ها را بر اساس تاس ریخته شده حرکت داده باشد و سپس تاس‌های خود را بدون اعلام اینکه قصد جابجا کردن آنها را دارد لمس کند نوبتش پایان یافته قلمداد می‌گردد (بند ۴-۱-۲ را ببینید). به منظور اجتناب از ایجاد تردید در عدد تاس، در هنگام جابجایی تاس بازیکن باید تاس را از وجه‌های کناری

آن گرفته و جابجا کند و دقت شود که وجه بالایی آن در تمام مدت قابل دیدن باشد.

۴-۲-مهره و حرکات آن

۴-۲-۱- حرکات

حرکت مهره‌ها از یک خان به خان دیگر باید کاملاً واضح انجام پذیرد و برای اینکار باید از یک دست استفاده شود تا نوبت بازی پایان پذیرد. قبل از جابجا کردن هر مهره‌ی دیگر باید مهره‌ی ای که روی بار قرار دارد وارد بازی شود. نقض مکرر قوانین این بند در مرحله نخست منجر به هشدار توسط مدیر تورنمنت و در ادامه جریمه یا هر گونه محرومیت متناسب به تشخیص وی می‌گردد.

در جریان بازی تیمی، قوانین ساعت و مقدماتی اجرا می‌گردد. یک تیم متشکل می‌شود از دو بازیکن که یکی از آن دو کاپیتان می‌باشد. فقط کاپیتان حق حرکت دادن مهره‌ها، دادن دبل و فشار دادن کلید ساعت را دارد. کاپیتان می‌تواند در پایان هر حرکت، حرکت را تغییر دهد. درخصوص مشاجره بین یارها، تصمیم کاپیتان، تصمیم نهایی خواهد بود.

اگر بازیکنی فراموش کند که مهره‌ی زده را روی بار قرار دهد و با جمع کردن تاس‌ها یا زدن تایمر نوبت خود را تکمیل کرد، تصمیم به ماندن مهره در بازی یا گذاشتن آن روی بار به حریف واگذار می‌گردد.

در صورتی که فقط یکی از دو تاس ریخته شده را بتوان بازی کرد، باید تاس بزرگتر بازی شود. و در صورتیکه برای هر تاس امکان بازی باشد باید هر دو تاس بازی شود.

۴-۲-۲-کار با مهره

بازیکن حق دست زدن یا لمس مهره‌های خود یا حریف در نوبت حریف را ندارد. در صورت بروز هر گونه اختلاف در مورد موقعیت مهره قبل یا بعد از حرکت یا در مورد مجاز بودن حرکت باید به مدیر تورنمنت اطلاع داد. در هیچ رویدادی بازیکن نباید مهره‌ی حریف را جابجا کند. مهره‌ی زده شده باید تا زمانی که امکان ورود قانونی به میدان ندارد روی بار باقی بماند. مهره‌های برچیده شده باید تا پایان بازی در خارج از میدان قرار داده شوند. (ترجیحا در شیار کناری تخت نرد چیده شود)

با دست به مهره ضربه زدن، کوبیدن مهره، اشاره یا پرت کردن آن به قصد زدن مهره بسیار ناشایست است. هیچ مهره‌ای نباید در دست بازیکن نگه داشته شود.

اگر بازیکنی مهره کشته حریف را روی بار نگذارد و در دست نگه دارد و حریف پس از تاس ریزی متوجه این موضوع شود، بازیکن می‌تواند با تاس ریخته شده بازی کند یا بخواهد که ساختار به حالت قبل از تاس ریزی برگردد تا در مورد تصمیم به دادن کیوب یا ریختن دوباره تاس اقدام نماید.

۴-۲-۳- حرکات غیر مجاز

الف) بازیکنان موظفند هر گونه بازی که با قوانین تخت نرد مطابقت ندارد و توسط خود یا حریف انجام می‌پذیرد را فوراً گوشزد کنند. مگر موارد اشاره شده در بند ۴-۲-۳ (ت). این حرکات غیر مجاز باید تا قبل از تاس ریزی درست حریف برای نوبت بعد تصحیح شوند. در غیر اینصورت حرکت اشتباه باقی مانده و بازی بدون تصحیح حرکت ادامه می‌یابد.

ب) تنها بازیکنان، مدیر تورنمنت، یا دیگر پرسنل برگزاری می‌توانند حرکت اشتباه را گوشزد کنند. پیرو بند ۱-۶-۱ تماشاگران باید در چنین شرایطی سکوت اختیار کنند مگر اینکه در مورد حرکتی خاص، توسط هر دو بازیکن یا عوامل برگزاری از آنها کمک خواسته شود. در صورت توافق اولیه بازیکنان قبل از شروع بازی، شخص سومی مانند ترانسکریر یا ناظر می‌توانند حرکات اشتباه را گوشزد کنند. فرض بر اخلاق مداری در بازی است ولی بازیکنان و تماشاگران می‌توانند و باید موارد شبهه انگیز را بصورت خصوصی به مدیر تورنمنت یا پرسنل برگزاری اطلاع دهند.

پ) اگر بازیکنان بر روی تصحیح یک حرکت اشتباه که بموقع تشخیص داده شده توافق کردند، حرکت اشتباه و کلیه اعمال انجام شده‌ی بعد از آن باید برگردانده شوند. مهره‌ها، تاس‌ها، کیوب، و امتیاز بازی به حالتی که حرکت غیر مجاز اتفاق افتاده برگردانده می‌شود و سپس بازیکن باید حرکت درست را انجام دهد. مدیر تورنمنت نیز باید در صورت استفاده از تایمر، زمان از دست رفته را برای آنها بازگرداند.

ت) با وجود بند ۴-۲-۳ (الف)، وقتی حرکت غیر مجازی منجر به ساختاری شود که ادامه و تکمیل بازی را غیر ممکن می‌سازد (مانند اینکه هر دو بازیکن مهره ای روی بار داشته باشند و خانه شان هم بسته شده باشد) مدیر تورنمنت بدون توجه به اینکه چه وقت حرکت غیر مجاز که باعث قفل شدن بازی شده اتفاق افتاده است باید تصحیح لازم را انجام دهد.

ث) با وجود بند ۴-۲-۳ (الف)، وقتی بازیکنی مهره ای را به گونه ای بازی کند که مطابق تاس ریخته شده یا تعداد پیپ نباشد. (بعنوان مثال انتقال مهره ی حریف به جایی غیر از بار یا قرار دادن مهره ی خود روی بار یا برچیدن مهره ای قبل از آنکه تمام مهره ها به خانه وارد شده باشند) این حرکت نامتناسب مهره و دیگر حرکات متعاقب آن باید تا قبل از اینکه بازیکن متخلف اقدام به تاس ریزی نوبت بعد خود کند بازگردانده شوند.

ج) بازیکنان می‌توانند با تایید مدیر تورنمنت توافق نمایند که بازی غیر مجاز بعد از زمان مشخص شده در بندهای ۴-۲-۳ (الف) و (ث) قابل تصحیح باشد. ولی هیچکدام از بازیکنان مجبور به چنین توافقی نیستند و مدیر تورنمنت باید این مطلب را قبل از موافقت با تصمیم آنها به اطلاع آنها برساند.

چ) تکرار در نقض بند ۴-۲-۳ در مرحله اول منجر به هشدار از طرف مدیر تورنمنت به بازیکن خاطی و در ادامه به جریمه یا محرومیت متناسب با عمل وی می‌گردد.

۴-۲-۴- اشتباه در چیدمان ساختار آغازین

فرض بر این است که بازیکنان با چیدمان اولیه بازی و قوانین پایه‌ی بازی که در مقالات و سایت‌های مختلف بدان اشاره شده است (از جمله <http://www.bkgm.com/rules.html>) آشنا هستند. که بعنوان پیوست ۲ به این قوانین پیوست شده است. اگر اشتباه در چیدمان اولیه بعد از دومین حرکت بازیکنی که تاس دوم بازی را ریخته است مشخص شود، ساختار اولیه علیرغم اشتباه معتبر تلقی شده و گیم تا پایان با همان شرایط ادامه می‌یابد. در چنین شرایطی بازیکنی که بازی را با کمتر از ۱۵ مهره شروع کرده است هنوز می‌تواند مارس یا سوپرمارس شود. اگر اشتباه در چیدمان اولیه قبل از دومین حرکت بازیکنی که تاس دوم بازی را ریخته است مشخص شود، چیدمان باید طبق چیدمان استاندارد و با در نظر گرفتن تاس‌هایی که بازی شده در صورتی که اشتباه در چینش تأثیری روی بازی نگذاشته باشد تصحیح شود. در صورتیکه خطای چیدمان اولیه روی بازی هر کدام از بازیکنان تأثیر گذار بوده است آنگاه بازی باید با چیدمان درست از ابتدا و با تاس ریزی دوباره انجام شود.

۴-۲-۵- جابجا کردن مهره

اگر بازیکنی در نوبت بازی خود مهره‌های خود را به منظور ارزیابی ساختارهای مختلف جلو و عقب ببرد، باید مهره‌ها را با فاصله حداقل یک سانتیمتر (۵، ۰ اینچ) از مهره‌های موجود در خان مورد نظر یا اگر مهره‌ای

در خان مقصد وجود ندارد همین فاصله با دیواره تخت نرد قرار دهد. اگر حرکت مورد نظر مهره ای را در خان مقصد می‌زند بازیکن باید مهره‌ی خود را بدون قرار دادن مهره‌ی حریف روی بار، روی آن مهره قرار دهد. بازیکن باید حرکت‌های ممکن را آهسته و بگوشه‌ای که مشاهده‌ی آن برای حریف راحت و قابل درک باشد انجام دهد. اگر بازیکنی می‌خواهد که چند ساختار مختلف را ارزیابی کند، هر بار باید مهره‌ها را به موقعیت اصلی برگردانده و سپس گزینه بعدی را ارزیابی نماید. اگر در مورد جای اصلی مهره‌ها بعلت جابجایی خلاف قوانین بالا اختلاف پیش بیاید، مدیر تورنمنت باید هر گونه عدم اطمینان در برابر بازیکنی که مهره‌ها را حرکت داده است را حل و فصل کند.

۴-۲-۶- ممنوعیت توافق

بجز مواردی که در این قوانین ارائه شده است، تمامی بازی‌ها و گیم‌ها باید تا پایان انجام شود. بازیکنان نمی‌توانند بر سر بازی یا گیمی توافق کنند یا جای مهره یا کیوب را پیرو مذاکره و توافق تغییر دهند. بعلاوه، هر گونه توافق یا به اصطلاح شستن و... که باعث تغییر نتیجه واقعی بازی شود ممنوع است. همچنین توافق در انجام هر مورد بر خلاف قوانین تخت نرد ایران و شرایط اعلام شده برای تورنمنت ممنوع می‌باشد.

در صورت انجام هرگونه توافق شفاهی بین بازیکنان و عدم پایبندی یکی از آنها به آن توافق در مقطعی از بازی، توافق صورت گرفته باطل و مبنای قضاوت فقط قوانین موجود می‌باشد.

۴-۳-تایمر

۴-۳-۱- کار با تایمر

بازیکنان باید با همان دستی که مهره‌ها را جابجا می‌کنند تایمر را بزنند.

۴-۳-۲-نگه داشتن زمان تایمر

متوقف کردن زمان تایمر فقط تحت شرایط زیر امکانپذیر است:

الف) در پایان هر گیم

ب) در زمان استراحت. اگر یکی یا هر دو بازیکن میز را ترک می‌کنند، هر دو باید زمان تایمر را روی ریزالت شیت خود درج نمایند. اگر هر دو فراموش کنند که تایم را یادداشت نمایند، و تایمر در زمان استراحت فعال شده باشد، باید بلافاصله مدیر تورنمنت فراخوانده شود. مدیر تورنمنت باید زمان را بر اساس بهترین تخمین موجود از جمله ابزارهای ضبط بازی، بازیکن‌ها، و شاهدها تنظیم نماید.

پ) وقتی تاسی روی زمین می‌افتد.

ت) در موارد ایجاد اختلاف یا وقتی که مدیر تورنمنت فراخوانده می‌شود.

ث) وقتی بازیکن قبل از پایان نوبت حریف تاس را بردارد طبق بند ۴-۱-

۲-۷

ج) وقتی بازیکن تاس را برداشته و زمان حریف را فعال نماید طبق بند

۴-۱-۸-۲

چ) وقتی بازیکن اتهام انجام بازی غیر مجازی را علیه حریف اعلام

می نماید طبق بند ۴-۲-۳

ح) وقتی بازیکن تشخیص دهد که نتیجه نهایی گیم مشخص است. اگر

بازیکن مقابل مخالفت کند، تایمر فعال و بازی تا تاس آخر بازی می شود.

۴-۳-۳- باختن بازی در صورت تمام شدن زمان

وقتی که بازیکنی یا تماشاگری یا یکی از پرسنل برگزاری بدرستی اعلام

نماید که زمان بانک بازی به پایان رسیده است، زمان تمام شده تلقی

می گردد. بازیکنی که زمان بانک او به پایان رسیده است بصورت خودکار کل

بازی را باخته است. اگر قبل از اینکه کسی اتمام زمان بازی یکی از بازیکنان

را اعلام نماید تایم هر دو بازیکن به پایان رسیده باشد، و تشخیص اینکه

زمان کدام بازیکن زودتر به پایان رسیده ممکن نباشد بقیه بازی باید با یک

زمان اسمی که توسط مدیر تورنمنت تعیین و روی تایمر تنظیم می شود

ادامه یابد. مدیر تورنمنت می تواند برای یکی یا هر دو بازیکن زمان مشخصی

را حکم، یا برای بازی بعدی آنها پوینت جریمه در نظر بگیرد. همچنین در

صورت متوقف بودن تایمر حین بازی، بازیکن یا تماشاگر یا یکی از پرسنل برگزاری می‌تواند اعلام نماید که تایمر متوقف است.

۴-۳-۴- خطا در مدیریت تایمر

هر دو بازیکن مسئول تنظیم درست و مدیریت کارکرد تایمر در زمان بازی خود به منظور ارزیابی زمان خود و حریف و نگه داشتن زمان در طول هر کدام از شرایط مذکور در بند ۴-۱-۸ یا ۴-۳-۲ هستند. بازیکن باید به محض تشخیص، هر گونه تنظیم نادرست زمان بانک تایمر یا کار نکردن تایمر در نوبت حریف یا خود را فوراً به پرسنل برگزاری اعلام نماید. استفاده از تایمر در درجه اول به منظور اطمینان از جریان بازی با سرعتی منطقی می‌باشد نه بعنوان ابزاری برای بهره جستن بازیکن علیه حریف و سوء استفاده از خطای حریف در مدیریت تایمر. مدیر تورنمنت باید بازیکنی که عمداً باعث اعلام نکردن چنین بی‌نظمی در تایمر می‌شود را محروم نماید.

۴-۴- تاس دبل - کیوب

۴-۴-۱- محل اولیه‌ی قرارگیری کیوب

در شروع هر گیم باید یک کیوب روی وجه ۱ یا ۶۴ در حفاصل وسط دو بازیکن، سمت راست یا چپ تخت نرد قرار داده شود. اگر گذاشتن کیوب در محل مذکور فراموش شود، به محض متوجه شدن یک یا هر دو بازیکن کیوب باید در محل اولیه قرار داده شود. در گیم کرافورد (بند ۴-۴-۶ را ببینید) کیوب کاملاً از صفحه‌ی تخت نرد برداشته می‌شود تا مشخص شود

که در این گیم کاربردی ندارد. در طول بازی نباید کیوب دیگری در منطقه بازی و دید بازیکنان باشد.

در صورت بروز اختلاف در بازی، و عدم امکان حصول اطمینان از وضعیت واقعی کیوب، پوزیشن و عدد دبل فعلی مبنای تصمیم گیری مدیر تورنمنت می باشد. بدین معنا که پوزیشن و عدد فعلی کیوب، درست تلقی گردد.

۴-۲-۴- زمان مناسب دبل و ریدبل دادن

هر بازیکن می تواند دبل اولیه را در نوبت خود و قبل از اقدام به تاس ریزی با قرار دادن کیوب در کف تخت نرد و سمت راست بار روی عدد دو به حریف پیشنهاد بدهد. بازیکن نمی تواند پس از تاس ریزی نامعتبر و قبل از اقدام به تاس ریزی دوباره دبل بدهد. هر گاه بازیکنی دبل پیشنهاد شده از طرف حریف را قبول کرد مالکیت کیوب برای پیشنهاد دبل در سطح بالاتر در آن گیم از آن او می شود و باید کیوب را روی عددی که قبول کرده است، در سمت خود قرار دهد. در ادامه ی گیم، فقط بازیکنی که دبل قبلی را قبول کرده می تواند ریدبل کند و تنها در ابتدای هر نوبت خود و قبل از اقدام به تاس ریزی می تواند این کار را انجام دهد.

۴-۳-۴- پیشنهاد دبل؛ ژست و بیان الزام آور

بازیکن باید تصمیم خود مبنی بر دبل دادن را با قرار دادن کیوب در کف تخت نرد و سمت راست بار روی عددی که می خواهد دبل بدهد و گفتن

همزمان "دبل" یا هر عبارت مشابه بیان کند. هر چند بهترین حالت برای دبل دادن گذاشتن کیوب سمت راست بار و گفتن "دبل" است، ولی انجام تنها یکی از این دو یعنی بیان یا اقدام فیزیکی برای دبل دادن نیز کفایت می‌کند. هر گونه ریدبل بعدی نیز باید به همین روش انجام پذیرد. در هر مورد ارزش فعلی کیوب دوبرابر می‌شود.

اگر بازیکنی بگوید که دبل می‌دهد یا دبل خواهد داد، باید در اولین فرصت قانونی اینکار را انجام دهد. اگر بازیکنی کیوب را لمس کند یا حرکتی کند یا حرفی بزند که منطقا قصد او به دبل دادن را بیان کند، باید دبل بدهد. در نبود شواهد مبنی بر قصد بازیکن به دبل، صرفا بردن دست برای کیوب مدرکی کافی برای دادن دبل است. اگر بازیکنی قصد جابجایی کیوب بدون نیت دادن دبل را دارد باید اول به حریف بگوید که فقط قصد جابجا کردن کیوب را دارد. در بازی هایی که از تایمر استفاده می‌شود بازیکن باید بلافاصله پس از دبل دادن زمان حریف را فعال کند تا در زمان تصمیم گیری حریف به رد یا قبول دبل زمان او صرف شود.

۴-۴-۴- قبول یا رد دبل؛ ژست و بیان الزام آور

بازیکن باید تصمیم خود مبنی بر قبول دبل را با قرار دادن کیوب پیشنهاد شده در سمت خود روی عددی که دبل داده شده و گفتن همزمان "تیک" یا هر عبارت مشابه بیان کند. بازیکن باید تصمیم خود مبنی بر رد کردن دبل را با قرار دادن کیوب پیشنهاد شده در موقعیت اصلی آن در وسط و روی

عدد ۶۴ و گفتن همزمان "پاس" یا هر عبارت مشابه بیان کند. هر چند بهترین حالت برای رد یا قبول دبل اقدام همزمان فیزیکی و گفتن "تیک" یا "پاس" است، ولی انجام تنها یکی از این دو یعنی بیان یا اقدام فیزیکی برای رد یا قبول دبل کفایت می‌کند. هر گونه رد یا قبول ریدبل بعدی نیز باید به همین روش انجام پذیرد. اگر دبل رد شد کیوب باید برای گیم بعدی به موقعیت اصلی و اولیه‌ی خود برگردانده شود.

اگر بازیکنی که به او پیشنهاد دبل شده است کیوب را بصورت فیزیکی بگیرد و یا حرفی مبنی بر قبول کردن بزند مثل "تیک" یا "قبول" یا حرکتی انجام دهد که بیان کننده‌ی نیت او به قبول دبل بوده است در اینصورت دبل قبول شده تلقی می‌گردد. در نبود شواهد مبنی بر قصد بازیکن به قبول دبل، صرفا بردن دست به کیوب مدرکی کافی برای قبول دبل است. اگر بازیکنی در زمان تصمیم گیری به رد یا قبول دبل قصد جابجا نمودن کیوب را دارد، باید اول به حریف بگوید که فقط قصد جابجا کردن کیوب را دارد. در بازی هایی که با تایمر انجام می‌شود بازیکن باید بلافاصله پس از قبول دبل، زمان حریف را فعال کند تا نوبت ادامه‌ی بازی به حریف داده شود. و اگر بازیکن دبل پیشنهاد شده را رد کند باید بلافاصله تایمر را تا قبل از شروع گیم بعد متوقف کند.

اگر بازیکنی بگوید که در صورت دادن دبل آنرا قبول یا رد خواهد کرد، باید در صورت دادن دبل توسط حریف در نوبت بعد، اینکار را انجام دهد. (اما نه در نوبت‌های بعدتر).

۴-۴-۵- دبل مبهم

در صورت بروز هر گونه ابهام در حالت پیشنهاد دبل یا گرفتن آن، مدیر تورنمنت باید هر گونه اختلاف را در برابر بازیکن بوجود آورنده‌ی آن داوری و حل و فصل کند.

۴-۴-۶- قانون کرافورد

"قانون کرافورد" باید در تمام تورنمنت‌ها استفاده شود. بدین معنا که به محض رسیدن یکی از بازیکنان به یک امتیاز مانده به اتمام بازی، در گیم بعد کیوب از صفحه‌ی تخت نرد بیرون گذاشته می‌شود و در این گیم کسی نمی‌تواند دبل بدهد. این گیم را اصطلاحاً "گیم کرافورد" می‌نامند. در طول گیم کرافورد هیچ کدام از بازیکنان به کیوب دسترسی ندارند ولی برای مارس و سوپر مارس همچنان "دو" و "سه" پوینت محاسبه می‌گردد. اگر مدیر تورنمنت تشخیص دهد که بازیکنی عمداً و با نیت منفعت طلبی در گیم کرافورد دبل داده یا دبل را پذیرفته است، می‌تواند بازیکن متخلف را به روش‌های مختلف از جمله پوینت منفی، اعلام باخت در بازی و/یا محرومیت از تورنمنت جریمه کند.

۴-۴-۶-۱- اشتباه در قبول دبل در بازی کرافورد

اگر بازیکنی در گیم کرافورد دبل بدهد و حریف آنرا قبول کند، در صورتیکه این تخلف تا قبل از پایان بازی تشخیص داده شود، دبل نامعتبر می‌باشد و امتیاز مثل حالتی محاسبه و تصحیح می‌شود که کیوب در بازی نبوده است.

اگر بازیکنی که در گیم کرافورد در امتیاز کلی بازی عقب است، بازی را با تاثیر کیوب برود در صورت تشخیص این موضوع تا قبل از شروع بازی راند بعد هر کدام از بازیکنان، باید عدد امتیاز با فرض نبود کیوب در میدان تصحیح شده و بازی ادامه یابد.

۴-۴-۲- اشتباه در رد دبل در بازی کرافورد

اگر دبل داده شده در بازی کرافورد توسط بازیکنی که در جریان امتیاز کلی بازی جلو است رد شود، در صورتیکه تا قبل از شروع گیم بعد تشخیص داده شود امتیاز آن باطل می‌باشد. و اگر دبل داده شده در گیم کرافورد توسط بازیکنی که عقب است رد شود و بازی تمام شود در صورتیکه تخلف تا قبل از شروع بازی راند بعد هر کدام از بازیکنان تشخیص داده شود امتیاز آن باطل است. در هر دو مورد بالا گیم کرافورد طبق ساختار زمان پیشنهاد دبل و زمان باقیمانده تایمر ادامه می‌یابد. که در صورت وجود فیلم یا مدرک مشابه طبق آن عمل می‌گردد. در غیر اینصورت در صورتیکه توافق بین دو بازیکن بر سر ساختار وجود داشته باشد طبق آن ساختار و در غیر اینصورت آن گیم از ابتدا بازی می‌شود

۴-۴-۷- دبل زود هنگام - قبل از موعد

اگر بازیکنی قبل از پایان نوبت حریف دبل بدهد، در صورت معتبر بودن، به قوت خود باقی خواهد ماند و بازیکن با علم به اینکه حریف دبل خواهد داد حرکت خود را تکمیل می‌کند.

۴-۸- دبل دادن به سطح دبل اشتباه

اگر بازیکنی دبل را روی عدد نادرستی بدهد (مثلا به عددی غیر از دو برابر ارزش قبلی)، یا حریف دبل را در عددی نادرست قبول یا رد کند، عمل پیشنهاد دبل معتبر تلقی می‌گردد ولی ارزش کیوب به ارزش درست آن تصحیح می‌گردد و پیرو آن امتیاز گرفته شده نیز بر اساس ارزش درست کیوب محاسبه و در اسکوربرد تصحیح می‌گردد.

۴-۹- دبل دادن با کیوب مرده (وقتی ارزش سطوح بالاتر کیوب تأثیری در نتیجه‌ی بازی ندارد)

وقتی ارزش فعلی کیوب در صورت بردن گیم باعث برنده شدن بازیکن شود بازیکن نمی‌تواند به عدد بعدی کیوب، دبل بدهد. در این مورد هر گونه پیشنهاد دبل به سطح بالاتر نامعتبر تلقی شده و با آن مثل حالت دبل دادن در گیم کرافورد برخورد می‌شود. (بند ۴-۴-۶ را ببینید)، با احتساب امتیاز بر اساس آخرین کیوب معتبر برای بازیکن برنده.

۴-۱۰- دبل اتوماتیک، بیور و قانون جاکوبی

دیگر قوانین دبل که در پاره‌ای از بازی‌های تخت نرد مورد استفاده قرار می‌گیرند (شامل ولی نه محدود به دبل اتوماتیک که "در صورت ریختن تاس مشابه یعنی جفت، کیوب بصورت خودکار به یک سطح بالاتر برده می‌شود و همچنان در وسط باقی می‌ماند"، بیور و قانون جاکوبی) نباید در تورنمنت‌ها استفاده شوند.

۴-۵- تکمیل بازی

تمامی حرکات، گیم‌ها، و بازی‌ها باید تا پایان انجام پذیرد مگر اینکه به رد کردن یک دبل درست، اتمام زمان یک بازیکن، یا در حالت عدم وجود برخورد به قبول باخت واضح با تک امتیاز یا مارس یا سوپر مارس منجر شود. بازیکن می‌تواند پیشنهاد واگذاری از طرف حریف حتی اگر امکان بروز نتیجه ای بهتر برای حریف با ریختن تاس وجود داشته باشد را بپذیرد. در غیر اینصورت بازیکنان نمی‌توانند بر سر نتیجه‌ی یک حرکت، گیم یا بازی توافق کنند (بند ۴-۲-۶ را ببینید).

بجز موارد مذکور در بند ۴-۸ کلیه‌ی بازی‌ها باید تا رسیدن به امتیاز تعیین شده بازی شوند. علاوه بر این، در صورت تمام نشدن وقت، یک بازی نمی‌تواند با رد کردن یک دبل به پایان برسد (بندهای ۴-۴-۶، ۴-۴-۹ و ۴-۴-۱۰).

۴-۶- گزارش نتیجه بازی

بازیکن برنده موظف است که نتیجه بازی را بی‌درنگ به مدیر تورنمنت یا پرسنل برگزاری گزارش دهد و تایید نماید که نتیجه بدرستی در جدول مسابقات درج شده است. اگر نتیجه ای اشتباهی ثبت شده باشد، می‌تواند در زمان مشخصی حتی اگر یک یا هر دو بازیکن بازی بعدی خود را شروع کرده باشند تصحیح شود. به شرطی که به تشخیص مدیر تورنمنت این تغییر نتیجه به نفع تمامی شرکت‌کننده‌ها باشد.

در مورد جداولی که امکان ویرایش پس از ثبت آخرین نتیجه را ندارند نتایج ثبت شده به قوت خود باقی خواهند ماند. (مثل Tsystem و fbtg و...)

۴-۷- ثبت نتیجه حین بازی

لازم است که بازیکنان نتیجه بازی خود را گیم به گیم روی برگ نتیجه بنویسند. بازیکنان باید پس از اتمام هر گیم و قبل از شروع گیم بعد، نتیجه را ثبت نموده و بصورت زبانی نیز با حریف نتیجه را تایید کنند. قبل از شروع گیم کرافورد، بازیکنان باید کرافورد بودن گیم را به هم یادآور شوند. علاوه بر برگ نتیجه، می‌توان برای نگه داشتن نتیجه با توافق طرفین یا با الزام مدیر تورنمنت از اسکوربرد نیز کمک گرفت. مدیر تورنمنت باید کلیه‌ی اختلاف نظرها در مورد نتیجه در نبود شواهد دیگر را، با این شرط که اگر تنها یک بازیکن اقدام به ثبت نتیجه روی برگ نتیجه کرده باشد، نتیجه‌ی ثبت شده توسط آن بازیکن در اولویت قرار می‌گیرد حل و فصل کند.

۴-۸- بازی با امتیاز اشتباه

۴-۸-۱- امتیاز تعیین شده‌ی بازی

امتیاز بازی‌ها باید در قوانین تورنمنت ذکر شده باشد. بازیکنان باید برای اطمینان از امتیاز بازی از تیم برگزاری کسب اطلاع کنند. در زمان برگزاری تورنمنت، امتیاز اعلام شده توسط برگزار کننده فقط در صورت توافق طرفین بازی و موافقت مدیر تورنمنت قابل تغییر می‌باشد.

۴-۸-۲- ممنوعیت توافق بین بازیکنان

بازیکنان نمی توانند آگاهانه بازی خود را با امتیازی غیر از آنچه تعیین شده است انجام دهند. اگر مدیر تورنمنت تشخیص دهد که بازیکنان این قانون را نقض کرده اند، می تواند علیه یک یا هر دو بازیکن جریمه یا محرومیت متناسب با آن را اعمال نماید.

۴-۸-۳- بازی تمام شده

اگر یک بازی تمام شده با اشتباه طرفین با امتیازی غیر از امتیاز مشخص شده بازی شده باشد، نتیجه بدون توجه به اینکه بازی با امتیاز بالاتر یا پایین تر انجام گرفته معتبر و قابل قبول خواهد بود. بعلاوه، در صورت تشخیص اشتباه بودن امتیاز، اگر نتیجه بازی با امتیاز توافق شده در گیم در حال انجام مشخص می شود، این نتیجه قابل قبول خواهد بود.

۴-۸-۴- تصحیح بازی به پوینت بالاتر

اگر اشتباه بازیکنان وقتی که بازی هنوز در جریان است مشخص شود، به شرطی که بازی با پوینت کمتر در حال انجام باشد، امتیاز بازی به امتیاز درست که در قوانین تورنمنت قید شده است تصحیح و از گیم بعد اعمال می گردد.

۴-۸-۵-تصحیح بازی به پوینت کمتر

اگر امتیاز واقعی بازی کمتر از امتیاز مورد توافق بازیکنان باشد، آنگاه منوط به شرایط زیر، از شروع گیم بعد امتیاز بازی به امتیاز درست تصحیح می شود:

الف) در صورتی که بعد از اتمام گیم در حال بازی، بازیکنی به یک امتیاز مانده به برنده شدن برسد، قانون کرافورد بیان شده در بند ۴-۴-۶ اعمال می شود.

ب) اگر فقط و فقط امتیاز یکی از بازیکنان بعد از تکمیل گیم حاضر به امتیاز واقعی رسیده یا آنرا رد کند، آن بازیکن برنده ی بازی شناخته خواهد شد.

پ) اگر امتیاز هر دو بازیکن بعد از گیم در حال بازی به امتیاز واقعی رسیده یا از آن رد شده باشد، بازیکن با امتیاز بالاتر برنده ی بازی شناخته می شود .

ت) اگر امتیاز هر دو بازیکن بعد از گیم در حال بازی به امتیاز واقعی رسیده یا از آن رد شده باشد و نتیجه مساوی شود، بازی یک گیم بدون کیوب ادامه پیدا می کند تا برنده نهایی مشخص شود.

۴-۸-۶-تنظیم تایمر

در تمامی موارد خطا در امتیاز بازی، مدیر تورنمنت حق تنظیم زمان تایمر در راستای بهترین حالت برای اداره ی تورنمنت را دارد.

۵-اختلافات

۵-۱- شکایت

در صورت بروز اختلاف بین بازیکنان، باید تاس‌ها، مهره‌ها، کیوب، برگ نتیجه و دیگر موارد مرتبط با بازی را رها کرده و منتظر آمدن مدیر تورنمنت بمانند. اگر یک سمت بازی مدیر تورنمنت باشد، آنگاه اختلاف باید توسط شخص دیگری از تیم مدیریت تورنمنت یا کمیته تصمیم‌گیری فنی تورنمنت (بند ۱-۳-۲) حل و فصل شود.

۵-۲- حق درخواست تجدید نظر در حکم مدیر تورنمنت؛ محدودیت

اختیارات کمیته تصمیم‌گیری

بجز در مورد بازی‌های آنلاین (بند ۶)، بازیکن متضرر می‌تواند در مورد اتهام به نقض قوانین، درخواست تجدید نظر در حکم مدیر تورنمنت را بنماید. کمیته‌ی تصمیم‌گیری باید در سریع‌ترین زمان ممکن و در صورت امکان، قبل از اعمال هرگونه تحریم یا جریمه از طرف مدیر تورنمنت درخواست بازیکن را بشنود.

اینگونه درخواست‌ها باید توسط بازیکن مورد اتهام در زودترین زمان ممکن انجام پذیرد. کمیته تصمیم‌گیری می‌تواند حکم مدیر تورنمنت را تایید، عوض، و یا تصحیح کند. این کمیته باید بدون اطلاع از حکم مدیر تورنمنت تصمیم‌گیری کند و تصمیم گرفته شده اجرایی می‌باشد.

۵-۳- جمع آوری شواهد و استدلال

قبل از حل و فصل هر گونه اختلاف، مدیر تورنمنت و کمیته‌ی تصمیم‌گیری، می‌توانند جهت تکمیل اطلاعات خود در مورد واقعه از بازیکنان و شهود پرس و جو کنند، و باید به هر دو بازیکن فرصت بیان توضیحات داده شود. کمیته‌ی تصمیم‌گیری همچنین می‌تواند از مدیر تورنمنت در مورد اساس حکم صادره پرسش کند.

۵-۴- اختیار اما نه وظیفه‌ی شورای تخت نرد ایران

حق گزارش هر گونه تصمیم مهم مدیر تورنمنت یا کمیته‌ی تصمیم‌گیری به شورای تخت نرد ایران برای بازیکن متضرر محفوظ می‌باشد. شورای تخت نرد ایران حق درخواست اطلاعات بیشتر از مدیر تورنمنت و/یا هر اقدام مناسب دیگر به صلاح شورا را دارد.

۵-۵- وظیفه گزارش دهی مدیر تورنمنت

مدیر تورنمنت باید هرگونه حکم که می‌تواند منجر به عواقب بیشتر و فراتر از آن تورنمنت برای بازیکن متهم شود را به شورای تخت نرد ایران گزارش دهد.

۶- قوانین ویژه برای تورنمنت‌های آنلاین

۶-۱- محدوده‌ی عمل

قوانین زیر که ممکن است با قوانین دیگری که در تورنمنت‌های خاص، در نظر گرفته شده تکمیل شود باید در تورنمنت‌های آنلاین که زیر نظر شورای تخت نرد ایران انجام می‌پذیرد اعمال گردد. در مواردی که بین محتوای این بند(بند۶) و دیگر بندهای قانون اختلاف باشد، قوانین ارائه شده در این بند اولویت دارد.

۶-۲- برنامه ریزی بازی

تیم برگزاری باید حریف بعدی، نرم افزار بازی، و محدوده‌ی زمانی انجام بازی را به اطلاع بازیکنان برساند. هر دو بازیکن موظف به انجام هماهنگی با یکدیگر جهت انجام بازی در زمانی خاص هستند. در غیر اینصورت زمان نهایی اعلام شده توسط برگزار کننده زمان اصلی بازی قلمداد می‌شود.

۶-۳- تنظیمات دارای رتبه

کلیه‌ی بازی‌های آنلاین را می‌توان با تنظیمات ریتینگ روی وبسایت‌های طراحی شده انجام داد مگر اینکه هر دو بازیکن توافق نمایند که بازی را بدون تنظیمات ریتینگ انجام دهند.

(این آیتم فعلا برای تورنمنت‌های ایران کاربردی نیست)

۴-۴- غفلت از حضور برای بازی

انتظار می‌رود که بازیکنان برای انجام بازی‌های آنلاین خود بموقع حاضر شوند و بازی خود را در یک زمان تا پایان انجام دهند. در صورتیکه حریف برای بازی حاضر نشود بازیکن باید فوراً تلاش کند که با او برای حضور هماهنگ کند. و حداقل به مدت ۳۰ دقیقه از زمان تعیین شده برای بازی منتظر بماند. بازیکن باید از طریق راه‌های تعیین شده تیم برگزاری را از حاضر نشدن حریف برای بازی آگاه سازد.

بازیکنی که برای بازی حاضر نشده است به ویژه در صورت تکرار این خطا در یک تورنمنت یا بیشتر، باید منتظر عواقب عدم حضور خود باشد. تکرار غیبت در بازی‌های آنلاین می‌تواند منجر به تعلیق وی از بازی‌های آنلاین که زیر نظر شورای تخت نرد ایران برگزار می‌شود گردد.

۵-۶- گزارش نتیجه

بازیکن برنده موظف است نتیجه بازی را به تیم برگزاری اعلام نماید.

۶-۶- تصمیم در مورد نتیجه

اگر دو بازیکن نتوانند در مدت تعیین شده بازی خود را انجام داده یا تکمیل کنند، باید بلافاصله مراتب را به تیم برگزاری اطلاع دهند تا در مورد تعیین برنده تصمیم‌گیری نماید. عدم حضور یکی از بازیکنان از جمله فاکتورهای مد نظر برای این تصمیم‌گیری خواهد بود. همچنین مدیر تورنمنت می‌تواند

با در نظر گرفتن دیگر شرایط حاکم بر آن بازی جهت تعیین برنده تصمیم بگیرد.

۶-۷- عدم حق اعتراض

با وجود روش‌های استیناف برای بازی‌های حضوری بیان شده در بند ۵، بدون حق درخواست تجدید نظر و بدون تشکیل کمیته‌ی تصمیم‌گیری کلیه‌ی تصمیمات مدیر تورنمنت در رویدادهای آنلاین، نهایی و الزامی است.

۷- پیوست ۱ - استانداردهای اعمال اخلاقی

شورای تخت نرد ایران به منظور دست یافتن به بالاترین سطح ممکن بازی جوانمردانه، روحیه ورزشکاری و رفتار مناسب، یک کمیته اخلاق و احکام تشکیل داده است.

ما در تلاش برای حفظ این آرمان بالاتر دو هدف داریم:

۱) برای اطمینان دادن به اینکه مشارکت در بازی سازمان یافته‌ی تخت نرد در تمامی سطوح تجربه ای عادلانه و لذت بخش خواهد بود.

۲) برای ترویج بازی تخت نرد با دیدی مثبت.

از اعضای جامعه‌ی تخت نرد ایران و تورنمنت‌ها، باشگاه‌ها، سایت‌ها و تمامی رویدادهایی که توسط شورای تخت نرد ایران حمایت یا تحریم می‌شوند انتظار می‌رود که به این استانداردها پایبند باشند. توجه داشته باشید که این استانداردها برای کمک به مدیران تورنمنت و بازیکنان در ایجاد دستورالعمل برای بازی و رفتار، مد نظر قرار گرفته است. کاربرد و تفسیر قوانین بازی و رفتار در مسابقات خاص تنها برعهده‌ی مدیر تورنمنت و نمایندگان منصوب او می‌باشد.

بخش ۱. بازی جوانمردانه

مهمترین اصل در هر رقابت تخت نرد توانایی سازماندهی آن به بهترین نحو ممکن است. هر بازیکنی که در رقابت شرکت می‌کند باید شانس عادلانه و برابر برای برنده شدن و دیگر امتیازات را داشته باشد. بعلت عدم

پوشش کامل قوانین و استانداردها، برگزار کنندگان آزادی قضاوت در خیلی از موارد را پیدا می‌کنند که انتظار می‌رود نشان دهند که ارائه‌ی بازی جوانمردانه و حصول اطمینان از انجام بازی جوانمردانه در تمامی تصمیم‌گیریها در اولویت قرار دارد. بکارگیری قوانین و تصمیمات مرتبط با قرعه‌کشی، سیدبندی و اعطای جوایز همه باید به شفافترین حالت ممکن انجام پذیرد بطوریکه همه بتوانند فرآیندی که طی آن این تصمیمات گرفته شده را ببینند و اطمینان کنند. در صورت امکان باید برای معلولین یا افراد ناتوان تسهیلات ویژه‌ای در نظر گرفت. از شرکت کنندگان انتظار می‌رود تا در این زمینه با برگزار کنندگان نهایت همکاری را بعمل آورند. باشگاه‌ها، تورنمنت‌ها و رویدادهای تحریم یا پشتیبانی شده باید قوانین کمیته‌ی فنی تخت نرد ایران را بکار برند. هر گونه مغایرت یا انحراف از قوانین باید قبل از تورنمنت به وضوح بیان شود.

بخش ۲. رفتار اخلاقی

کلیه‌ی اعضای جامعه تخت نرد ایران و همچنین برنامه‌های پشتیبانی شده ملزم به حفظ بالاترین استانداردهای اخلاقی و روحیه‌ی ورزشکاری هستند. تخت نرد یک بازی مهارتی است و مشارکت در آن برای تمام مردم از هر نوع آزاد می‌باشد. استفاده از زبان و لباس نامتناسب یا رفتار زننده قابل تحمل نخواهد بود. فعالیت‌های غیر مجاز شامل ولی نه محدود به تقلب، فریبکاری، خشونت یا تهدید به خشونت، تهمت و افترا و رفتار مخرب عمومی ممنوع می‌باشد. کلیه رفتارهای مغایر با قوانین و استانداردهای

جامعه در کلیه تورنمنت‌های رسمی ممنوع می‌باشد (از جمله نحوه پوشش نامناسب و استعمال دخانیات و نوشیدنی‌های غیر مجاز و موارد مشابه). داشتن روحیه ورزشکاری و انجام رقابت دوستانه بوسیله اعضای جامعه تخت نرد ایران و برنامه‌ها و رویدادهای حمایت شده مد نظر است. از آنجا که تخت نرد عموماً بدون داور انجام می‌گردد، لازم است که خود بازیکنان عادل بوده و در کل زمان بازی روحیه و رفتار ورزشکاری و جوانمردانه‌ی خود را حفظ نمایند. که این شامل تذکر و تصحیح هر گونه بی‌نظمی (بجز موارد اجازه داده شده در قوانین) حتی اگر به نفع بازیکن نباشد، می‌گردد. اظهارات و اقدامات نادرست یا گمراه کننده توسط حریف برای تخلف از قانون یا گمراه کردن برگزار کنندگان در تناقض با این استانداردها می‌باشد. مدیران تورنمنت و برگزار کنندگان رویدادها مسئول تقویت، نظارت و اجرای اصول بازی جوانمردانه و روحیه ورزشکاری هستند.

بخش ۳. رفتار مثبت

از اعضای جامعه تخت نرد ایران و برگزار کنندگان رویدادها انتظار می‌رود که در رویدادهای واقعی تخت نرد و خارج از آن به گونه‌ای رفتار نمایند که تصویر و فضای زیبایی از بازی تخت نرد را برای عموم تداعی نمایند. بازیکنانی که نارضایتی یا شکایتی دارند، می‌توانند دیدگاه‌های خود را بصورتی مودبانه و به شیوه‌ای مناسب، با طرح هر گونه پرسش یا اعتراض از برگزار کننده‌ی رویداد یا کمیته‌ی فنی تخت نرد ایران، بطور مستقیم و خصوصی بیان کنند. سرزنش و زیر سوال بردن مدیران تورنمنت‌ها، بازیکنان

و دیگر مسئولین، نه منجر به ترویج تصویری مثبت از تخت نرد یا جامعه‌ی تخت نرد خواهد شد و نه بهترین روش برای ایجاد تغییر مثبت است. و بنابراین در راستای این استانداردها نیست.

بخش ۴. حق رجوع برای نقض

هر کدام از اعضای جامعه‌ی تخت نرد ایران که تصور می‌کند که حق او در مورد بازی جوانمردانه یا رفتار مناسب چنانکه در بالا تعریف شده، نقض شده است، می‌تواند ابتدا موارد را با برگزار کننده‌ی تورنمنت مطرح نماید تا ببیند آیا در این حالت برخورد مناسب و رضایت بخشی خواهد شد؟ اعضای جامعه تخت نرد ایران و مدیران تورنمنت‌ها نیز می‌توانند با کمیته‌ی احکام و اخلاق بوسیله‌ی ایمیل اعلام شده تماس برقرار نموده و در مورد هر گونه اتهام نقض این استانداردها تقاضای تحقیق و بررسی نمایند.

کمیته‌ی احکام و اخلاق، بهترین قضاوت را در رسیدگی به شکایات ارائه خواهد داد.

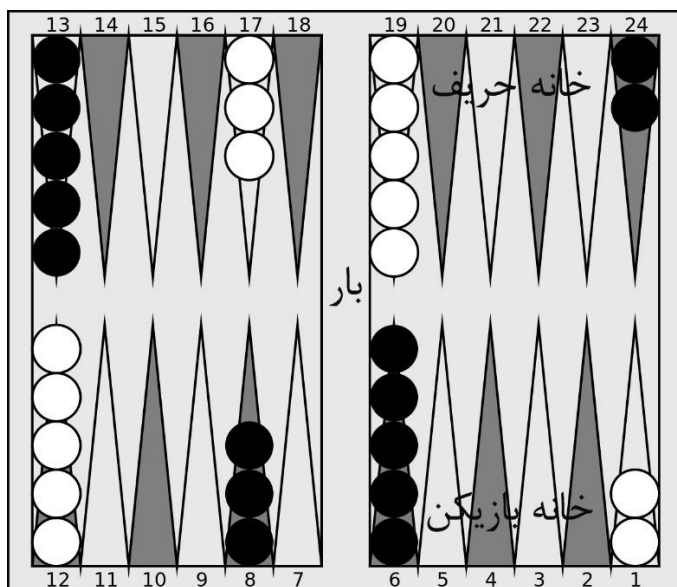
توجه داشته باشید که در صورت بروز اختلاف، هدف اولیه‌ی کمیته‌ی احکام و اخلاق، در نظر گرفتن تنبیه، ممنوعیت و سرزنش کسی نیست، بلکه کمک به حل و فصل اختلاف عقیده‌ها و سوء تفاهم‌ها، کمک به اینکه نقض هر کدام از این استانداردها تکرار نخواهد شد، و حفظ نام و تصویری زینبند از بازی تخت نرد و اعضای جامعه‌ی تخت نرد ایران است.

۸- پیوست ۲- چگونه بازی و تفاوت‌های تخت نرد مدرن با سنتی و قوانین بازی در ساختارهای خاص

تخت نرد یک بازی فکری همراه با شانس می‌باشد که از یک صفحه شامل چهار ربع تشکیل شده است که هر ربع دارای شش خان است که محل قرار گرفتن مهره هاست. خان‌ها برای دو بازیکن دارای شماره گذاری هستند که این شماره گذاری از اولین خانِ خانه‌ی هر بازیکن شروع می‌شود و دورترین خان، خان شماره بیست و چهار است، که در واقع خان شماره یک حریف به حساب می‌آید. هر بازیکن پانزده مهره دارد که مهره‌های دو طرف دو رنگ متفاوت دارند. چیدمان اولیه‌ی مهره‌ها عبارتست از: دو مهره روی خان بیست و چهار، پنج مهره روی خان سیزده، سه مهره روی خان هشت و پنج مهره روی خان شش هر بازیکن. هدف در بازی تخت نرد رساندن همه‌ی مهره‌ها به خانه و بیرون بردن آنها از میدان پس از رسیدن همه‌ی مهره‌ها به خانه است. برنده‌ی بازی کسی است که آخرین مهره اش را زودتر از حریف از خانه بیرون ببرد. برای حرکت دادن مهره‌ها ابتدا بازیکنان تاس می‌ریزند و عدد تاس‌های ریخته شده را بازی می‌کنند. برای ریختن تاس اغلب از لیوان‌های چرمی موسوم به کاپ تاس ریز استفاده می‌شود.

شکل ۱

یک شماتیک از تخت نرد با چیدمان اولیه. چیدمان قرینه‌ی این تصویر نیز که خانه در سمت چپ و بیرون خانه سمت راست قرار می‌گیرد نیز درست است.



برای شروع بازی مهره‌ها را مطابق شکل بالا روی صفحه‌ی تخت نرد چیده و هر بازیکن یک تاس می‌ریزد و بازیکنی که تاس بزرگتری ریخته باشد، بازی را با همان تاس‌های ریخته شده شروع می‌کند. در تخت نرد یک بازیکن ممکن است در هر گیم از بازی یک، دو یا سه امتیاز بدست آورد. اگر قبل از بیرون بردن آخرین مهره، حریف مهره‌ای بیرون برده باشد یک امتیاز و اگر قبل از اینکه حریف بتواند مهره‌ای برچیند همه‌ی مهره‌هایش را بیرون ببرد دو امتیاز می‌گیرد که اصطلاحاً می‌گویند مارس کرده است. و در صورتیکه بازیکنی همه‌ی مهره‌هایش را در حالیکه حریف هنوز مهره‌ای روی بار یا در خانه‌ی او دارد بیرون ببرد سه امتیاز می‌گیرد و به این نوع بردن اصطلاحاً "سگ مارس" یا "سوپرمارس" می‌گویند.

در تخت نرد مدرن هر بازیکن از یک جفت تاس استفاده می‌کند و در صورتیکه از تایمر استفاده شود هر دو بازیکن از یک جفت تاس استفاده می‌کنند. هر بازیکن تنها مجاز است در سمت راست خود تاس بریزد و در صورتی مورد قبول است که تاس‌ها روی کف تخت نرد نشسته و کاملاً صاف باشد. تا حریف بازی خود را تمام نکرده بازیکن مجاز به تاس ریزی نیست و اتمام بازی حریف زمانی است که تاس هایش را جمع کند. یا اگر از تایمر استفاده می‌شود، تایمر را بزنند. بر خلاف بازی سنتی بازیکن برنده در گیم بعد تاس ریزی نمی‌کند و در شروع هر گیم هر دو بازیکن تاس می‌ریزند و بازیکنی که تاس بزرگتر بریزد بازی را با همان تاس شروع می‌کند تاس‌ها باید لزوماً با لیوان ریخته شوند و قبل از ریختن تاس‌ها باید لیوان را چند بار تکان داد بگونه‌ای که صدای تاس شنیده شود. تکان ندادن لیوان تخلف محسوب می‌شود. همچنین تاس‌ها باید همزمان از لیوان خارج شوند و در صورت خروج تک تک، ریختن تاس باید تکرار شود.

اغلب برای کنترل زمان از تایمر یا همان ساعت شطرنج نیز استفاده می‌شود.

فرق اساسی بازی سنتی با مدرن در تاس دبل می‌باشد که برای دو برابر کردن ارزش یا امتیاز بازی از آن استفاده می‌شود. تاس دبل مکعبی است که روی آن اعداد ۲، ۴، ۸، ۱۶، ۳۲ و ۶۴ حک شده است. به این نوع تاس مکعب دبل می‌گویند که در سال ۱۹۲۰ در آمریکا اختراع شد و برای افزایش امتیاز بازی بکار می‌رود. برای بکار بردن کیوب در بازی‌های

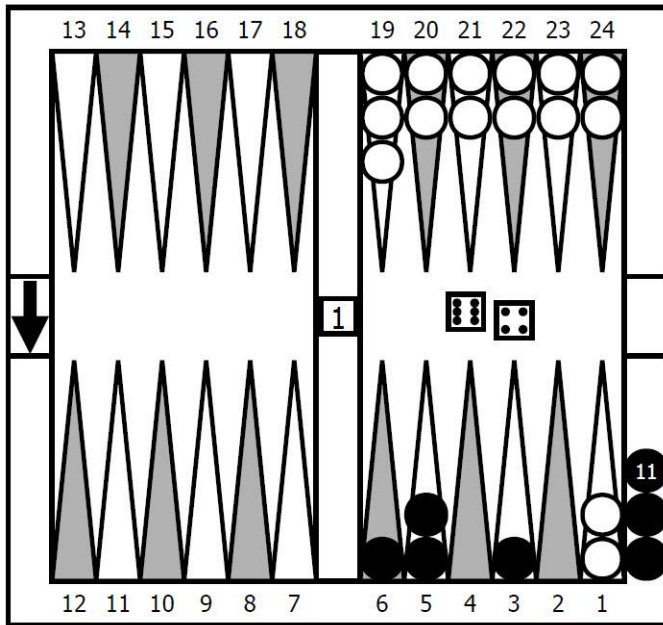
تورنمنتی، باید پوینت مشخصی برای بازی در نظر گرفته شود. برای مثال ۵، ۷ یا ۱۱ و... پوینت. کیوب اغلب نقش بسزایی در اینگونه بازی‌ها ایفا می‌کند. در هر نوبت، قبل از ریختن تاس بازیکن می‌تواند پیشنهاد دبل بدهد. برای اینکار باید کیوب را که در وسط صفحه‌ی بازی قرار دارد بگونه‌ای در صفحه‌ی سمت راست بار قرار دهد که عدد ۲ آن به سمت بالا باشد. حریف نیز در صورتیکه احتمال برد در بازی را بدهد این پیشنهاد را قبول می‌کند. و اگر ببیند که جریان بازی به سود او نخواهد بود دبل را رد می‌کند که در اینصورت آن گیم در همینجا تمام شده و پیشنهاد دهنده‌ی دبل یک امتیاز می‌گیرد. لازم به ذکر است که بازیکن در نوبت خود حتی اگر مهره اش روی بار و خانه‌ی حریف بسته باشد نیز می‌تواند دبل بدهد.

قانون کرافورد: در یک بازی تخت نرد با n پوینت، تنها در یک دست امکان دبل وجود ندارد و آن وقتی است که اولین بازیکن به پوینت $n-1$ برسد، که در گیم بعدی امکان دبل دادن برای هر دو وجود ندارد و آن گیم با پوینت عادی برگزار می‌گردد. و در صورت ادامه‌ی بازی پس از آن گیم، دوباره امکان دبل دادن وجود خواهد داشت.

در بازی تخت نرد نمی‌توان عمداً با تاس ریخته شده مهره‌ها را بگونه‌ای حرکت داد که تاس دوم قفل شود یا امکان بازی نداشته باشد. تا زمانی‌که امکان بازی برای هر دو تاس وجود دارد باید هر دو را بازی کرد. در شکل زیر نمی‌توان یک مهره از خان شش بیرون برد و مدعی شد که تاس چهار را نمی‌توان بازی کرد. بلکه باید حرکت زیر را انجام داد:

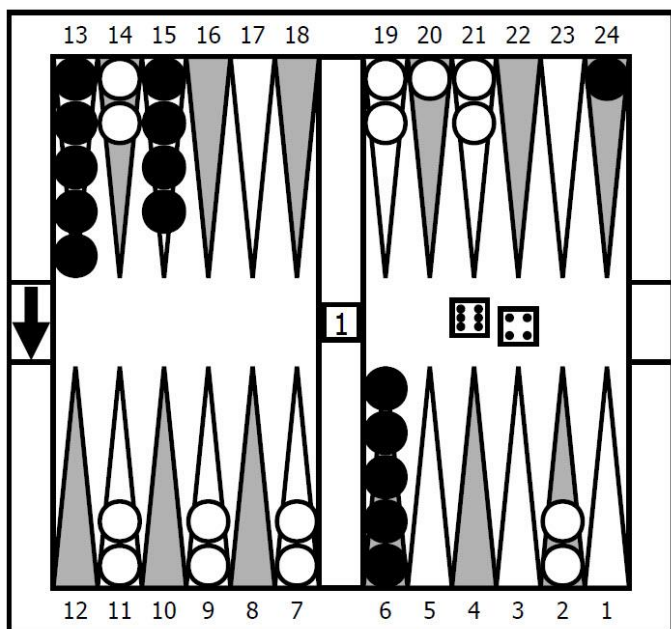
6/2 , 5/off

شکل ۲



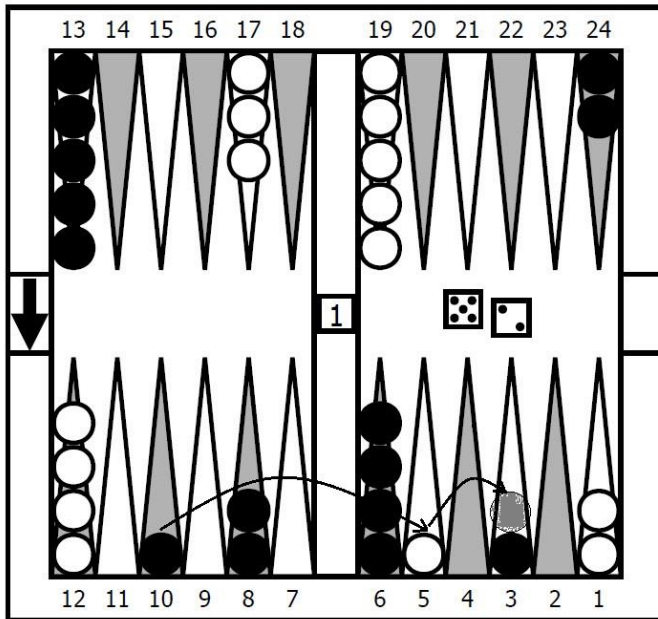
و اگر هر دو تاس قابل بازی باشند ولی با بازی یک تاس دیگری قفل شود، باید تاس بزرگتر را بازی کرد. مثلاً در شکل زیر با تاس ۶۴ تنها می‌توان مهره‌ی موجود در خان ۲۴ را حرکت داد ولی با انجام یک حرکت تاس دوم قفل می‌شود. بنابراین نمی‌توان بازی* 24/20 را انجام داد و مهره‌ی حریف را روی بار فرستاد بلکه باید تاس بزرگتر یعنی ۶ را بازی کرد یعنی 24/18.

شکل ۳



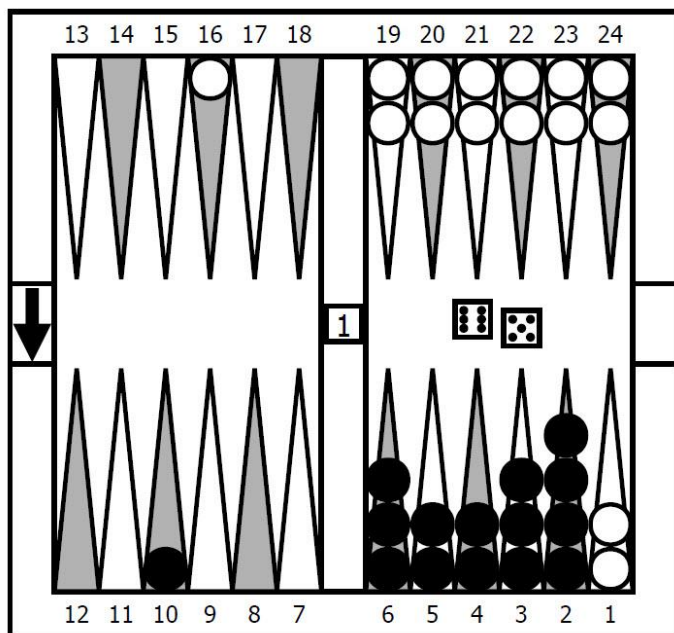
در تخت نرد مدرن می‌توان در خانه با یک مهره، مهره ای از حریف را زد و سپس مهره‌ی دیگری را نیز با همان مهره زد یا روی مهره‌ی دیگری رفت و یک خان را بست.

شکل ۴



ضمناً هیچ محدودیتی برای قرار دادن تعداد مهره روی یک خان مشخص وجود ندارد ولی به لحاظ فنی بهتر است که بیش از پنج مهره روی یک خان قرار نگیرد. همچنین برای آوردن آخرین مهره به خانه قبل از شروع به برچیدن مهره‌ها محدودیتی برای استفاده از تاس بزرگتر یا کوچکتر وجود ندارد حتی اگر منجر به خال سوزی شود. و بعبارتی در تخت نرد مدرن خال سوزی مجاز ولی تاس سوزی ممنوع است. در شکل زیر می‌توان بازی 10/5 , 6/off را انجام داد و از دادن مهره‌ی تک با بازی سنتی 5/off , 10/4 اجتناب کرد.

شکل ۵



در تخت نرد امکان قفل شدن بازی وجود ندارد و اگر چنین ساختاری پیش بیاید مطمئناً یکی از بازیکنان در انجام بازی اشتباه کرده است.

۹- پیوست ۳- کلید واژه

آغاز بازی (۲۴-۲۹-۳۳)

آنالیز (۲۲)

آنلاین (۲۳-۳۰-۶۵-۶۷-۶۹)

آهسته (۲۷-۵۱)

امتیاز (۴۸-۵۸-۵۹-۶۰-۶۱-۶۲-۶۳-۶۴-۷۰-۷۵-۷۶-۷۷)

اتوماتیک (۲۶-۶۰)

اختلافات (۱۵-۱۷-۲۳-۳۷-۶۵)

اختیار (۲۲-۳۰-۳۱-۳۳-۴۰-۴۳-۴۴-۴۸-۶۵-۶۶)

اختیارات (۶۵)

اخلاق (۱۶-۴۸-۷۰-۷۱-۷۳)

ارزش (۵۶-۶۰-۷۶)

استارت (۲۴-۲۶)

استاندارد (۱۶-۲۸-۲۹-۳۶-۳۹-۵۰-۷۰-۷۱-۷۲-۷۳)

استثناء (۲۵-۲۶)

استدلال (۶۶)

استراحت (۲۱-۲۴-۲۵-۲۶-۵۲)

استفاده (۱۵-۲۱-۲۲-۲۳-۲۵-۲۷-۲۸-۲۹-۳۰-۳۱-۳۲-۳۳-۳۴-۳۵-۳۶-

۳۷-۳۸-۳۹-۴۰-۴۲-۴۳-۴۵-۴۶-۴۸-۵۴-۵۶-۵۸-۶۰-۷۱-۷۴-۷۶-۸۰)

اسکوربورد (۶۰-۶۲)

اشتباه (۱۹-۳۴-۳۸-۴۸-۵۰-۵۸-۵۹-۶۰-۶۱-۶۲-۶۳-۸۱)

اضطرابی (۲۸)

اعتراض (۱۸-۱۹-۴۳-۶۹-۷۲-۸۲)

اعمال (۱۶-۱۹-۴۸-۶۳-۶۴-۶۵-۶۷-۷۰)

انتخاب (۱۸-۲۹-۳۰-۳۷-۴۰)

با تایمر (۲۷-۳۳-۳۴-۳۵-۳۶-۳۷-۴۴-۵۲-۵۷)

باختن (۵۳)

بار (۳۳-۴۱-۴۲-۴۳-۴۵-۴۶-۴۷-۴۹-۵۱-۵۵-۵۶-۷۷-۷۸-۸۲)

بازبینی (۱۵-۱۷)

باطل (۱۶-۲۰-۵۲-۵۹)

بالانس (۲۹)

بانک (۲۷-۳۴-۳۶-۴۴-۴۵-۵۳-۵۴)

بدون تایمر (۲۷-۳۵-۴۰-۴۳-۴۵)

برخورد (۴۱-۴۳-۶۱-۷۳)

برشور (۳۱-۳۴-۳۶)

برگ نتیجه (۶۲-۶۵)

برنامه ریزی (۲۴-۶۷)

بفل باکس (۲۹-۳۰-۳۱-۳۲-۳۳-۳۷-۴۱-۴۲-۴۳-۴۵)

بیان (۵۵-۵۶-۵۷-۶۴-۶۶-۶۹-۷۱-۷۲)

بیور (۶۰)

پاس (۵۷)

پخش (۲۳-۳۰)

پخش آنلاین (۲۳-۳۰)

پرسنل برگزاری (۱۶-۱۷-۲۰-۴۸-۵۳-۵۴-۶۱)

پوزیشن (۲۱-۵۵)

پوینت (۲۴-۲۵-۲۶-۲۷-۳۶-۳۷-۵۳-۵۸-۶۳-۶۴-۷۷)

پیشنهاد (۷۷-۶۱-۵۸-۵۵)

تاخیر (۴۵-۴۴-۳۳-۲۷-۲۶-۲۴)

تاس دبل (۷۶-۵۴)

تاس ریز (۷۴-۳۷-۲۸)

تاس ریزی (۷۶-۵۵-۵۰-۴۹-۴۸-۴۷-۴۴-۴۳-۴۲-۴۱-۳۹-۳۷-۳۰-۲۹-۲۸)

تاس زنده (۴۰)

تایم (۵۳-۵۲-۴۴-۳۸-۳۴-۲۶-۲۵)

تایمر (۱۹-۲۰-۲۲-۲۵-۲۷-۳۲-۳۳-۳۴-۳۵-۳۶-۳۷-۳۸-۴۰-۴۳-۴۴-۴۵)

(۷۶-۶۴-۵۹-۵۷-۵۶-۵۴-۵۳-۵۲-۴۸-۴۶-۴۵)

تایمر متوقف (۵۴)

تاییدیه (۳۵-۳۲)

تجدید (۶۹-۶۵)

تجهیزات (۳۸-۲۸-۲۱-۱۶)

تحمیل (۳۵-۳۳-۳۱-۳۰)

تخت نرد (۱۵-۱۶-۱۷-۲۰-۲۱-۲۳-۲۸-۳۶-۳۷-۳۹-۴۰-۴۱-۴۷-۴۸-۵۱-۵۴-۵۵-۵۸-۶۰-۶۶-۶۷-۶۸-۷۰-۷۱-۷۲-۷۳-۷۴-۷۵-۷۶-۷۷-۷۹)

(۸۱-۸۰)

تذکر (۷۲-۴۲-۲۶)

ترانسکرپیر (۴۸)

ترجیح (۴۷-۳۷-۳۴-۳۳-۳۱-۳۰)

ترک (۵۲-۲۷-۲۵-۲۱)

تصحیح (۷۲-۶۵-۶۴-۶۳-۶۱-۶۰-۵۹-۵۸-۵۰-۴۹-۴۸-۱۵)

تصمیم گیری (۷۱-۶۹-۶۸-۶۶-۶۵-۵۷-۵۶-۵۵-۳۹-۱۷-۱۵)

تعویض (۱۸-۲۸-۲۹-۳۸-۴۰-۴۱)

تقلب (۱۹-۷۱)

تکان دادن (۳۷-۴۰-۴۱)

تکمیل بازی (۴۰-۴۳-۴۴-۴۹-۶۱)

تماشاگران (۱۹-۲۰-۲۱-۴۸)

تمام (۱۶-۱۸-۱۹-۲۲-۲۹-۳۳-۳۴-۳۹-۴۴-۴۶-۴۹-۵۳-۵۸-۵۹-۶۱-۶۲-

۶۳-۶۴-۷۱-۷۶-۷۷)

تنظیم (۳۴-۳۵-۳۶-۳۸-۵۲-۵۳-۵۴-۶۴)

تنظیم تایمر (۳۶-۶۴)

تنظیمات (۶۷)

توافق (۲۹-۳۱-۳۳-۳۴-۴۱-۴۵-۴۸-۴۹-۵۱-۵۲-۵۹-۶۱-۶۲-۶۳-۶۴-۶۷)

تیک (۵۶-۵۷)

تیمی (۱۹-۳۶-۴۶)

ثبت (۲۱-۲۲-۲۵-۲۷-۳۳-۳۸-۶۱-۶۲-۷۰-۷۲-۷۳)

ثبت نتیجه (۲۱-۲۵-۶۲)

جابجا کردن (۴۵-۴۶-۵۰-۵۶-۵۷-۸۲)

جاکوبی (۶۰)

جریمه (۱۶-۲۰-۲۶-۲۷-۴۲-۴۴-۴۶-۴۹-۵۳-۵۸-۶۳-۶۵)

جریمه ها (۱۶-۲۰-۲۶)

جوانمردانه (۱۸-۳۹-۷۰-۷۱-۷۲-۷۳)

جوانمردی (۱۶)

چهار تاس (۳۰-۴۰-۴۵)

چیدمان (۵۰-۷۴)

چینش (۵۰)

حرف (۵۶-۵۷)

حرکات (۶۱-۸۲)

حرکت (۶۱-۷۴-۷۷-۷۸-۸۲)

حضور (۶۸-۶۹)

حق (۶۶-۶۹-۷۳-۸۲)

حکم (۱۷-۲۱-۳۵-۴۲-۶۵-۶۶)

خاطی (۲۰-۳۴-۴۴-۴۹)

خال (۲۲-۳۲-۳۹-۵۳-۸۰)

خان (۴۶-۵۰-۵۱-۷۴-۷۸-۸۰)

خطا (۴۴-۴۵-۵۰-۵۴-۶۴-۶۸)

خواندن تاس (۱۶)

داوری (۱۸-۲۳-۵۸)

دبل (۴۴-۴۵-۴۶-۵۴-۵۵-۵۶-۵۷-۵۸-۵۹-۶۰-۶۱-۷۶-۷۷)

دبل اتوماتیک (۶۰)

دبل زود هنگام (۵۹)

دخانیات (۲۴-۷۲)

درخواست (۱۸-۲۱-۲۵-۲۷-۲۹-۳۰-۳۲-۳۵-۳۸-۴۰-۴۱-۴۲-۶۵-۶۶-۶۹)

دسترسی (۴۵-۵۸)

دقیق (۲۹)

دو تاس (۳۰-۳۲-۳۳-۳۷-۳۹-۴۵-۴۷-۷۸)

راند (۲۴-۳۴-۳۵-۵۹)

رتبه (۶۷)

- رد دبل (۵۹-۵۶)
- رفتار (۷۳-۷۲-۷۱-۷۰-۱۶)
- رندوم (۴۲-۳۹-۳۷-۳۳-۳۲-۳۰-۲۹)
- رنگ مهره (۳۷)
- رویدادها (۷۲-۷۱-۷۰-۶۹)
- ریتینگ (۶۷)
- ریختن (۷۷-۷۶-۷۴)
- ریدبل (۵۷-۵۶-۵۵)
- ریزالت شیت (۵۲-۳۳)
- زبان (۷۱-۶۲-۲۰-۱۹)
- زبان رسمی (۱۹)
- زمانبندی (۱۷)
- زود هنگام (۵۹-۴۳)
- ژست (۵۶-۵۵)
- ساخت (۳۵-۳۲-۲۹)
- ساختار (۸۱-۷۴-۵۹-۵۱-۵۰-۴۹-۴۷-۲۳-۲۲)
- ساعت (۷۶-۴۶-۳۳-۲۵)
- سطح (۷۰-۶۰-۵۵-۴۱-۴۰-۱۹)
- سکوت (۴۸-۱۹-۱۶)
- سمت نشستن (۳۷)
- سنتی (۸۰-۷۶-۷۴)
- سوء استفاده (۵۴)
- سوال (۷۲)

سوپرمارس (۷۵-۶۱-۵۸)

سیگار (۲۴)

شبهه انگیز (۴۸)

شرایط (۶۹-۶۴-۵۴-۵۲-۵۱-۵۰-۴۸)

شکایت (۷۲-۶۵)

شنیدار (۲۱)

شواهد (۶۶-۶۲-۵۷-۵۶)

شورا (۷۰-۶۸-۶۷-۶۶-۲۳-۲۱-۲۰-۱۷-۱۶-۱۵)

شهود (۶۶)

شیار (۸۲-۴۷)

شیار کناری (۴۷)

صحبت (۲۱-۱۹-۱۶)

ضبط (۵۲-۳۸-۳۰-۲۳-۲۲-۲۱)

ضرورت (۳۵-۳۴-۳۱-۳۰)

عکسبرداری (۲۳-۲۲)

غفلت (۶۸)

غیر مجاز (۷۲-۷۱-۵۳-۴۹-۴۸-۱۹)

فنی (۸۰-۷۲-۷۱-۶۵-۱۷-۱۵)

فیلمبرداری (۳۸-۲۲)

قانع کننده (۲۲)

قانون (۷۷-۷۲-۶۷-۶۴-۶۳-۶۰-۵۸-۵۶-۴۷-۴۳-۲۸-۱۸)

قبل از موعد (۵۹-۴۳)

قبول (۷۷-۷۶-۶۳-۶۱-۶۰-۵۸-۵۷-۵۶-۵۵-۴۲)

قرارگیری (۳۲-۳۵-۵۴)

قصد (۲۳-۲۵-۳۰-۴۰-۴۴-۴۵-۴۷-۵۱-۵۶-۵۷)

کاپ (۲۸-۲۹-۳۷-۴۰-۴۱-۴۲-۴۶-۷۴)

کاپیتان (۴۶)

کرافورد (۵۴-۵۸-۵۹-۶۰-۶۲-۶۴-۷۷)

کل کل (۱۶)

کلیات (۱۶-۲۱-۲۹-۳۸)

کمیتہ (۱۵-۱۷-۳۹-۶۵-۶۶-۶۹-۷۰-۷۱-۷۲-۷۳)

کمیتہ تصمیم گیری (۱۵-۳۹-۶۵)

کنترل زمان (۳۷-۷۶)

کیوب (۲۸-۴۵-۴۷-۴۸-۵۱-۵۴-۵۵-۵۶-۵۷-۵۸-۵۹-۶۰-۶۴-۶۵-۷۶-۷۷)

کیوب مرده (۶۰)

گزارش (۱۷-۲۰-۲۱-۶۱-۶۶-۶۸)

گزارش نتیجہ (۶۱-۶۸)

گوشی (۲۳)

لباس (۷۱)

لغزانندن (۴۰)

لمس (۴۰-۴۵-۴۷-۵۶)

لمس تاس (۴۰)

مارس (۵۰-۵۸-۶۱-۷۵)

مبہم (۵۸)

متضرر (۴۴-۶۵-۶۶)

محدوده (۱۵-۲۴-۳۲-۶۷)

- محدوده عمل (۱۵)
- محدودیت (۱۹-۳۶-۴۴-۶۵-۸۰)
- محروم (۱۶-۱۷-۱۸-۲۰-۲۱-۵۴)
- محرومیت (۲۰-۴۲-۴۶-۴۹-۵۸-۶۳)
- محل (۲۰-۲۴-۲۷-۳۲-۳۵-۷۴)
- محل قرارگیری (۳۲-۳۵)
- مخلوط (۳۰-۴۰)
- مدرن (۳۹-۷۴-۷۶-۷۹-۸۰)
- مدیریت (۱۵-۱۷-۴۵-۵۴-۶۵)
- مدیریت تایمر (۴۵-۵۴)
- مشورتی (۱۹-۳۶)
- مظنون (۴۲)
- معاشرت (۱۶)
- معتبر (۳۹-۴۱-۴۲-۵۰-۵۵-۵۸-۵۹-۶۰-۶۳)
- معیوب (۳۸)
- مقررات (۲۴-۳۲)
- ممنوعیت (۵۱-۶۳-۷۳)
- موبایل (۲۱-۲۳)
- مورد تایید (۳۲-۴۱-۴۲)
- موزیک (۲۲-۲۳)
- موقعیت (۴۷-۵۱-۵۶-۵۷-۸۲)
- میز (۲۴-۲۵-۲۹-۴۰-۵۱-۵۲)
- میزان (۲۹)

ناظر (۴۸)

نام نویسی (۱۸)

نگه داشتن (۵۲-۵۴-۶۲)

نوبت بازی (۴۰-۴۴-۴۶-۵۰)

نوت (۳۸)

وسیله (۲۱-۲۲-۳۰-۳۳-۳۷-۴۲-۴۳)

هدست (۲۲)

هدفون (۲۲)

همزمان (۳۳-۴۰-۴۱-۴۲-۴۴-۵۶-۵۷-۷۶)

کانال دانش تخت نرد:

کتاب، مقاله، کلیپ آموزشی، فیلم بازی. نرم افزار بازی و آنالیز و تایمر و پوینت شمار و هر آنچه برای پیشرفت در تخت نرد نیاز دارید را در این کانال خواهید یافت.
کافیست وارد کانال زیر شوید یا با گوشی خود کد زیر را اسکن کنید تا وارد کانال تلگرام دانش تخت نرد شوید.

<https://t.me/bgscience>

@bgscience



کانال تازه های تخت نرد:

کانالی متفاوت شامل اطلاعات تخت نرد و خبرها و
کافیست وارد کانال زیر شوید یا با گوشی خود کد زیر را اسکن کنید تا وارد کانال تلگرام تازه های تخت نرد شوید.

<https://t.me/nardshir>

@nardshir

