

İSTAVDER TURNUVA KURALLARI

Not: Vidolu tavla turnuvalarına alışık olmayan oyuncuların özellikle dikkat etmesi gereken bölümler kalın yazıyla belirtilmiştir.

1- Genel Özellikler

1.1- Kuralların Yorumu

Burada yazılı kurallar turnuva sırasında ortaya çıkabilecek tüm durumları düzenlemek amaçlı değildir ve düzenlemez. Kurallar hakemi ortaya çıkan bir sorunla ilgili, o anki özel duruma uygun bir çözüm bulma yetkisinden mahrum etmez. Adiliyet ilkesi esastır.

1.2- Acemi Oyunculara Karşı Tutum

Turnuvaya acemi (beginner) kategorisinde katılan oyuncuların ve ilk kez İSTAVDER turnuvasına katılan oyuncuların vidolu tavla kurallarına hakim olmadıkları varsayılır. Hakemler tarafından bu oyunculara karşı müsamahalı davranılacağı unutulmamalıdır. Tecrübeli oyuncuların yeni oyunculara karşı müsamahalı davranmaları beklenmektedir.

1.3- Kapsam

Aksi belirtilmedikçe genel tavla kuralları geçerlidir.

1.4- Kadro

Turnuva, İstavder yönetim kurulu tarafından belirlenen turnuva kurulu tarafından yönetilir.

1.5- Katılım

Tüm katılımlar turnuva kurulunun onayıyla gerçekleşir. Turnuvaya kabul edilmeme nedeni belirtilmek zorunda değildir. Turnuva kurulu, birden fazla sınıf olması halinde, bir katılımcının alt sınıfta mücadele etmesine izin vermeyebilir.

1.6- Yardımcı Araçlar

Maç sırasında skor yazılan kağıt-kalem dışında hiç bir mekanik veya yazılı araç kullanılamaz. Kulaklık takmak rakibin iznine bağlıdır.

1.7- Dil

Turnuvanın resmi dili Türkçedir.

1.8- İzleyiciler

İzleyicilerin maç süresince sessiz olmaları gerekir. **İzleyiciler yanlış hamlelere müdahale edemezler, yapılan hamlelerle ilgili yorumda bulunamazlar.** İzleyicilerin yapılan bir hileyi hakeme bildirmeleri beklenmektedir. Oyuncular hakemden talep ederek, neden göstermeksizin, bir veya daha fazla izleyicinin maçı izlemesini engelleyebilirler.

1.9- Pozisyon ve Maç Kaydetme

Oyuncuların maç sırasında bir pozisyonu, maçın bir bölümünü veya tamamını kağıt-kalemle veya kamerayla kaydetmeleri rakibin iznine bağlıdır. Maçın kaydedilmesi halinde rakip istediği bir anda uygulamaya son verdirebilir. Turnuva kurulunun, dilediği maçları, maçın oynanışını aksatmamak şartıyla kaydetme hakkı vardır.

1.10- Hak Devretme

Turnuvaya kayıt olan bir oyuncunun, kura çekiminin başlangıcına kadar turnuvaya katılma hakkını başka bir oyuncuya devri turnuva kurulunun özel iznine bağlıdır. Kuralların çekilmesinden sonra haklar devredilemez.

2- Maç Kuralları

2.1- Mekan

Tüm maçlar önceden belirlenmiş turnuva mekanında oynanır. Maçın başlama zamanında hakem izni olmaksızın turnuva mekanında olmayan oyuncu 15 dakika sonunda gelmediği takdirde ceza puanı uygulanmaya başlanır.

2.2- Ceza Puanları

Hakem izni olmaksızın geç gelen veya gelmeyen oyunculara ilk 15 dakika sonunda 1 puan, ardından her 5 dakika için 1 puan olmak üzere ceza puanı uygulanır. Maç değerinin yarısından fazla ceza puanı alan oyuncu hükmen yenik sayılır.

2.3- Mola

Maç sırasında oyuncuların 5'er dakikalık 2'şer mola hakkı vardır. Molalar yalnızca oyun aralarında alınabilir.

2.4- Yavaş Oynama

Oyuncuların hamlelerini makul bir hızda yapmaları beklenmektedir. Hakem, eğer müsait teçhizat varsa, gerekli gördüğü takdirde maçın kalan kısmının saatle oynanmasına karar verebilir. Bu durumda saat süresi her iki oyuncu için "geride olan oyuncunun maçı bitirmesine kalan puan x 2.5 dakika + hamle başına 15 saniye" olarak belirlenir. Müsait teçhizat olmaması halinde hakem yavaş oyuncuyu uyarabilir. Durumun devam etmesi halinde hakem ceza puanı uygulayarak, yavaş oyuncunun rakibine +1 puan verebilir.

3.0 Ön Hazırlıklar

3.1- Teçhizat

Oyuncular, eğer mevcut ise, her iki tarafın hassas zarlar (precision dice) kullanmasını talep edebilirler.

3.2- Tercihler

Maç başlamadan önce oyuncuların anlaşamaması halinde, oyun yönü seçimi, pul rengi seçimi, oturma tarafı seçimi zar atarak yapılır.

3.3- Zar Değişimi

Tüm maç, maça başlanan zarlarla oynanır. Maça başlanan zarların değiştirilmesi, ancak oyuncuların karşılıklı anlaşması durumunda, oyun aralarında mümkündür. Karşılıklı anlaşma sağlanamaması durumunda oyuncular hangi zarlarla maça başladılarsa o zarlarla maçı bitirmek zorundadırlar. Hakem önceden haber vermeksizin ve oyun arasını beklemeksizin zarları değiştirme hakkına sahiptir.

3.4- Zarların Kendi Aralarında Değişimi

Oyunculardan birinin talep etmesi durumunda iki oyun arasında zarlar kendi aralarında değiştirilebilir. Bu durumda talepte bulunan oyuncu kendi ve rakip zarlarını zar kutusunda karıştırır ve atar. Rakibi önce olmak üzere sırayla zarları seçerler.

4.0 Oyunun Oynanışı ve Kural Dışı Durumlar

4.1- Rassal Atışlar

Zarların amacı oyuncuların hamle yapacağı rassal sayılar üretmektir. Geçerli zar atışı, 2 zarın zar kutusu içinde güçlü bir şekilde en az 3 kez sallanması ve zarların zar kutusundan birlikte çıkarak tavla yüzeyinde serbestçe yuvarlanacak şekilde belirgin bir yükseklikten atılmasından oluşur. Zarların kırık gelmesi halinde oyuncu zarları almadan önce durumu rakibine belirtmelidir.

4.2- Geçerli Atış

Her 2 zar, tavlanın oyuncuya göre sağ yarısında, tavla yüzeyine paralel gelecek şekilde durmalıdır. Zarlar eğer tavlanın oyuncuya göre sağ yüzeyinde durmadıysa, yüzeye paralel de durmuş olsalar gele sayılırlar. (Örneğin pulun üstünde durmuş zar geçersizdir.) Geçersiz zar gelmesi halinde her iki zar tekrar atılır. Açılış zarlarında yalnızca zarı kırık gelen taraf zarını tekrarlar.

4.3- Hamle

Oyuncular hamlelerini açık bir şekilde yapmalı, pullarını oynatmak için tek ellerini kullanmalıdırlar. Kırık pulu olan oyuncu önce kırığını oyuna sokmalı, ardından hamlesine devam etmelidir. **Oyuncu rakibin hamlesi sırasında pullara dokunamaz.**

4.4- Pulların Oynanışı

Kırılan pullar köprüye (bar) konmalıdır. Toplanan pullar oyun sahasının dışına konmalıdır.

4.5- Zarların Alınışı

Oyuncu bir veya iki zarını kaldırdığı anda hamlesi tamamlanmış sayılır. Oyuncu zarlarını kaldırmadığı sürece pullarını dilediği gibi oynatabilir. Zarlar pullarını oynamasına engel oluyorsa rakibine sözle belirterek zarların oyun sahası üzerinde yerlerini değiştirebilir. **Oyuncu zarlarını kaldırdıktan sonra kurallara aykırı bir hamle bile yapmış olsa hamlesini değiştiremez. Ancak rakibi kurallara aykırı hamleyi düzeltmesini isterse hamlesini değiştirebilir.**

4.6- Zamanından Önce Yapılan Hareketler

Oyuncu hamlesini tamamlamadan rakibin zar atması halinde, hamlesini henüz tamamlamış olan oyuncu, dilerse rakibin zarlarının geçerli sayar, dilerse zarları tekrar attırır. Oyuncu hamlesini tamamlamadan rakibi kübü katlarsa, geçerli sayılır.

4.7- Dizilişte Hata

Eğer dizilişte bir hata varsa, oyuncuların bu durumu 5. hamleye kadar belirtmesi halinde düzeltilir. 5. hamleye kadar düzeltilmeyen diziliş oyun sonuna kadar geçerli sayılır. Eksik pulla oyuna başlayan oyuncu pul toplamış sayılmaz; mars veya katmerli mars olabilir.

4.8- Kurallara Aykırı Hamleler

Oyuncu, rakibin kurallara aykırı bir hamle yapması halinde, hamleyi geçerli sayabilir veya aynı zar atışı geçerli olmak üzere hamleyi baştan yapmasını isteyebilir. Eğer oyuncu kendi zarlarını atarsa veya kübü katlarsa artık hamle geri alınamaz.

4.9 - Kurallara Aykırı Hamlelerde Hakemin Yetkisi

Hakemin, oyuncuların yaptığı kurallara aykırı bir hamleye oyuncuların dikkatini çekme yetkisi vardır. Bu durumda hakem, diğer oyuncu zarını atmış veya kübü katlamış dahi olsa, bu hamleyi geçersiz sayarak kural dışı davranan oyuncunun hamlesini kurallara uygun yapmasını

talep edebilir. Hakemin, kasti olarak yapıldığına hükmettiği kural dışı davranışlara karşı diğer oyuncularını korumak için, kasti olarak kural dışı davranışta bulunan oyuncuyu hükmen yenik saymak veya diskalifiye etmek de dahil olmak üzere, tam yetkisi vardır.

4.10- Rakibin Hamlesi Sırasında Yapılan Hareketler

Bir oyuncu hamle sırası rakipteyken, rakibinin dikkatini dağıtıcı veya rahatsız edici bir harekette bulunamaz, ses çıkaramaz, zarlarını sallayamaz.

4.11- Oyunun Tamamlanması

Bir oyun, kübe pas denmesi dışında veya düz oyun, mars veya katmerli marsın matematiksel olarak kesin olduğu durumlar dışında sonuna kadar oynanır.

5- Puanlama ve Kübün Katlanması

5.1 Skoru Tutulması

Her oyuncu her oyun sonunda maçın skorunu kendi skor çizelgesine yazmalı ve rakibinkiyle karşılaştırmalıdır. Anlaşmazlık halinde, hakem durumu değerlendirirken skoru yazmayan taraf dezavantajlı durumda olacaktır.

Her iki tarafın skor çizelgelerinin tutarlı olması, maçta önde olan tarafın sorumluluğundadır. Anlaşmazlık durumunda, geride olan oyuncunun skor çizelgesi esas alınacaktır.

5.2 Kübün Ayarlanması

Crawford dışındaki her oyunun başında küp 64'ü gösterecek şekilde ortaya konmalıdır. Anlaşmazlık halinde, hakem durumu değerlendirirken kübün o anki durumunu göz önünde bulundurur. Crawford oyununda küp, tavla takımının dışına konur.

5.3 Küp Hamleleri

Oyuncu sıra kendisine geldiğinde zarlarını atmadan önce kübü katlayabilir. Oyuncu zarlarını attıktan sonra, atış herhangi bir nedenden geçersiz dahi olsa, kübü katlama hakkı o el için geçmiş sayılır. Oyuncu kübü katlamak için kübü alır, kübün o anki değerinin 2 katını gösterecek şekilde tavlanın kendine göre sağ yarısına koyar. Rakip, kübü kabul etmek için alıp kendi tarafına koyar, reddetmek için ise kübü başlangıç değerine getirip başlangıç yerine koyar.

5.4 Kübün Değeri ve Yeri

Oyun sırasında kübün değerinin veya yerinin doğru olması her iki oyuncunun ortak sorumluluğundadır. Kübün değerinin veya yerinin yanlış olduğunun farkedilmesi halinde, küp doğru değerine ve yerine getirilir. Skorlar çizelgelere kaydedildikten ve yeni oyuna geçildikten sonra, geçmiş oyundaki kural dışı küpler geçerli sayılır.

5.5 Crawford Kuralı

Crawford kuralı tüm maçlarda geçerlidir. Oyunculardan biri maç sayısına ulaştığında, bir sonraki oyun boyunca küp katlanamaz. Sonraki oyunlarda küp yine oyundadır. Crawford elinde kübün yanlışlıkla katlanması ve bunun Crawford oyunu bitene kadar farkedilmesi halinde küp geçersiz sayılır.

5.6 Maç Sonucu ve Sonucun Bildirilmesi

Maçın sonucu maçı kazanan oyuncu tarafından, maçın bitmesinin hemen ardından turnuva ilerleyiş tablosundan sorumlu görevliye bildirilir. Sonucun doğru olarak iletilmesi galip

tarafın sorumluluğundadır. Bu konuda meydana gelecek bir hata, oyunculardan biri bir sonraki maçına başlayana kadar düzeltilebilir.

6.0 Uyuşmazlıklar

6.1 Anlaşmazlıklar

Anlaşmazlık halinde, oyuncular zarlari, pullari, kübü ve skor çizelgelerini olduđu gibi bırakarak hakemi çağırırlar. Bu kuralın çiğnenmemesine özellikle dikkat edilmelidir. Anlaşmazlığın ortaya çıkmasının ardından hakem gelmeden, zarlari, pullari, kübü veya skor çizelgelerini değıştiren oyuncu, hakem durumu değıerlendirirken dezavantajlı durumda olacaktır.

6.2 Karara İtiraz

Oyuncular hakemin aldıđı karara itiraz etme hakkına sahiptir. Bu itiraz gecikmeden, kararın değıştirilmesi için fırsat varken yapılmalıdır. Bu durumda hakem kurulunda bulunan en az 3 hakem toplanır, durumu değıerlendirir ve oylamayla karar alır. Bu noktadan sonra oyuncuların karara itiraz hakkı kalmaz.

Ek: Örnek Durumlar ve Kuralların Yorumu

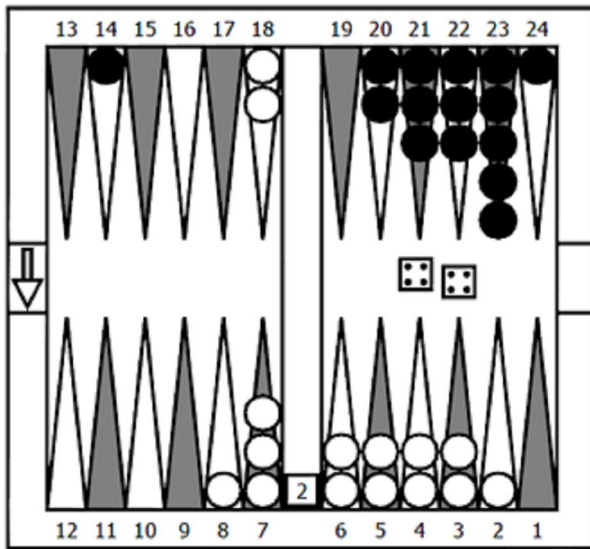
1- Başlama zarları atılırken A oyuncusunun zarı kırık geldi. B oyuncusunun atışı geçerli. Bu durumda her 2 zar tekrar atılır mı?

Cevap: Hayır, kural 4.2 uyarınca yalnızca A oyuncusu tekrar atar.

2- Oyuncu zarlarını attı ve zarlar dışarı çıktı. Zarlarını yeniden atmadan önce durdu ve kübü katlaması gerektiğine karar verdi. Katlayabilir mi?

Cevap: Hayır. Kural 5.3 uyarınca oyuncu zarlarını attığı anda kübü katlamama kararı almış demektir.

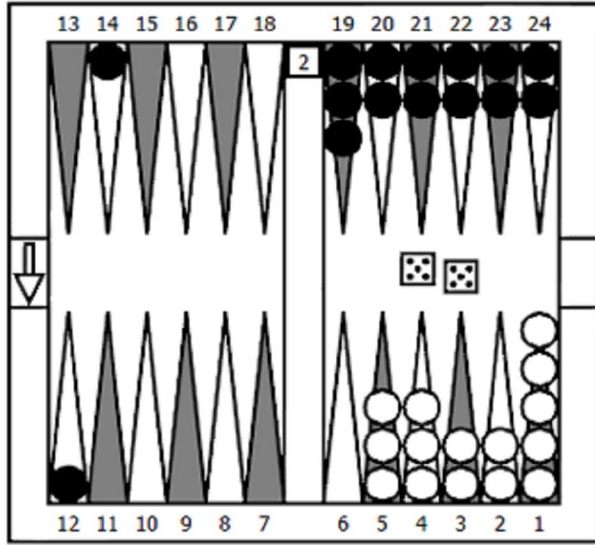
3- Aşağıdaki pozisyonda:



Beyaz oyuncu 44 zarıyla 18/14*/10/6/2 oynadı. Fakat hamlesini yaparken Siyah oyuncunun 14'teki kırdığı pulunu köprüye koymadı ve zararlarını aldı. Sıra Siyah'a gelince Siyah zararlarını atarak 14'teki pulunu oynadı. Beyaz oyuncunun itiraz etmesi halinde karar ne olur?

Cevap: Kural 4.8 uyarınca Beyaz oyuncu kendi hamlesi sırasında kurallara aykırı bir davranışta bulunmuştur. Pulu köprüye koymadığı için kırmış sayılmaz. Kural 1.2 uyarınca acemi oyuncuların bu kuralı bilmediği varsayıldığından pul kırılmış sayılır; acemi oyuncu durumun tekrarı halinde müsamaha gösterilmeyeceği konusunda uyarılır.

4- Aşağıdaki pozisyonda:



Beyaz 55 atarak 5 kapısından 3 pul, 4 kapısından 1 pul aldı. Fakat bu 4 pulu dışarı koymak yerine köprüye koydu ve zarlarını kaldırdı. Sıra tekrar kendisine geldiğinde pullarını toplayacakken Siyah pullarını toplayamayacağını, çünkü 4 kırığı olduğunu söyledi. Karar ne olur?

Cevap: Kural 4.8 uyarınca Beyaz oyuncu kendi hamlesi sırasında kurallara aykırı hamle yapmıştır. Zarlarını aldığı andan itibaren köprüye koyduğu pulları kırık sayılır. Kural 1.2 uyarınca acemi oyuncuların bu kuralı bilmediği varsayıldığından 4 pul toplanmış sayılır; acemi oyuncu durumun tekrarı halinde müsamaha gösterilmeyeceği konusunda uyarılır.

5- Crawford oyununda A oyuncusu kübü katladı, B oyuncusu kabul etti. Oyun sonunda Crawford eli olduğunu hatırladılar. Karar ne olur?

Cevap: Kural 5.5 uyarınca Crawford elinde küp katlanamaz. Oyuncular kübü katlamış dahi olsalar bir sonraki oyun başlamadan farketmeleri halinde küp geçersiz sayılır.

6- A oyuncusu küp 2'de ve kendisindeyken kübü katlamaya karar verdi. Kübün değerini 4'e katlaması gerekirken yanlışlıkla 8'e katladı. B oyuncusu kübü 8 olarak aldı. Hatanın sonradan farkedilmesi halinde karar ne olur?

Cevap: Kural 5.4 uyarınca oyuncular kübün hatalı değerde veya yerde olduğunu bir sonraki oyuna başlamadan farkedelerse, küp olması gereken değere getirilir ve doğru yerine konur. Verilen örnekte küp doğru değeri olan 4'e getirilir. Anlaşmazlık halinde kübün o anki yeri, alınan kararda etkili olacaktır.

7- Oyuncular 7 puan üzerinden maç yaptılar ve maç 7-6 bitti. Fakat maçı bitirdikten sonra öğrendiler ki oynadıkları maç aslında 11 puanlıkmış. Bu durumda ne yapılır?

Cevap: Maçın kaç puan üzerinden oynandığını bilmek her iki oyuncunun sorumluluğundadır. Bu durumda her ikisi de 7'lik maç olarak oynadıkları için 7-6'lık skor maçın skoru kabul edilir.

8- Oyuncular 11 puan üzerinden ma yaptılar ve ma 11-9 bitti. Fakat maı bitirdikten sonra ğrendiler ki oynadıkları ma aslında 7 puanlıkmiş. Bu durumda ne yapılır?

Cevap: Maın kaç puan üzerinden oynandığını bilmek her iki oyuncunun sorumluluğundadır. Bu durumda her ikisi de 7'lik ma olarak oynadıkları için 7-6'lık skor maın skoru kabul edilir.

9- A oyuncusu kübü katlamak üzere elinde aldı fakat vazgeçti. Karar ne olur?

Cevap: Kural 5.3 uyarınca kübü katlama hamlesinin tamamlanması için kübün tavlının yüzeyine konması gerekir. Katlamayı düşünen oyuncu kübü henüz tavra yüzeyine koymadıysa vazgeçme hakkı vardır. Bu durumda kübü eski gerine geri koyar. Aynı şekilde, kabul etmeyi düşünen oyuncu kübü tavra yüzeyinden aldıktan sonra kendi tarafına koymadan önce kararını deęiştirme hakkına sahiptir.

Bu belge İSTAVDER tarafından hazırlanmıştır. İzin alınmadan yayınlanamaz, çoęaltılamaz ve deęiştirilemez.