

FETHİYE TİCARET VE SANAYİ ODASI

TAVLA TURNUVA KURALLARI 2025

Tüm oyuncuların hiçbir farklılık göstermeden tüm maçlarda kurallara uygun olarak hareket etmeleri gerekmektedir.

1-Turnuvaya sadece Oda üyesi, ortağı ya da tescilli firma yetkilisi katılım gerçekleştirebilir.

2-Turnuva sırasında skor yazılan kağıt-kalem dışında hiç bir mekanik veya yazılı araç kullanılamaz.

3- Turnuva sırasında oyuncuların telefon konuşması yapması, gelen sms ve e-maillerine maç esnasında bakması etik değildir. Katılımcıların telefonları ve diğer cihazları maç boyunca kapalı olmalı ya da cihazlar sessiz kalmalıdır.

4-İzleyicilerin maç süresince sessiz olmaları gerekir. İzleyicilerin başından sonuna kadar maçı aynı hareketsizlikle takip etmeleri gerekir. İzleyicilerin oyuncuları rahatsız edecek kadar masaya yaklaşmaları, maç devam ederken hareket halinde olmaları doğru değildir.

5- Müsabaka esnasında oyuncuların yaptığı bir hamle sonunda harekete geçmek, ayağa kalkmak, diğer seyirciler ile konuşmak oyuncuya işaret vermek gibi anlaşılabilir. İzleyiciler illegal hamle, hileli hamle, yanlış hamle vb. olarak ifade edilebilecek kural dışı ve yapılması mümkün olmayan hamle gördüklerinde oyuncuları bilgilendirebilirler. (örnek 1-1 atan bir oyuncunun beş defa bir oynaması gibi) ancak, izleyici kendisi durumu yanlış değerlendirerek oyuna gereksiz yere müdahale etmiş ise oyunculara vermiş olduğu rahatsızlıktan ötürü maçın devamını seyretmekten men edilebilir. Seyirci illegal hamle olduğuna emin olmadan maça müdahale etmemeli, maçta bir gözlemci/hakem var ise oyuncuları rahatsız etmeden ve maça müdahale etmeden ilk önce gözlemciye bu durumu bildirmelidir. İlegal hamle dışında olan durumlarda maça müdahale eden, oyuncuları rahatsız eden, çeşitli hareketlerle oyuncuları açıktan ya da gizli olarak uyarın, süresi çok azalan ve bunu fark etmeyen oyuncuya bunu belli edecek şekilde uyarıda bulunan seyirciler turnuva mekanının dışına çıkarılır ve direktör tarafından turnuvadan ihraç edilirler. Oyuncular turnuva direktöründen talep ederek, neden göstermeksizin, bir veya daha fazla izleyicinin maçı izlemesini engelleyebilirler.

Pozisyon Ve Maç Kaydetme

Oyuncunun maç sırasında bir pozisyonu veya maçı kağıt-kalemle veya kamerayla kaydetmeleri rakibin iznine bağlıdır. Maçın kaydedilmesi halinde rakip istediği bir anda uygulamaya son verdirebilir. Turnuva direktörünün dilediği maçları maçın oynanışını aksatmamak şartıyla kaydetme ve yayınlama hakkı vardır. Özellikle final maçı gibi kaydedilmesi ve canlı olarak internette yayınlanmasında oyuncular direktöre itiraz edemez.

Hak Devretme

Turnuvaya kayıt olan bir oyuncunun, kura çekiminin başlangıcına kadar turnuvaya katılma hakkını başka bir oyuncuya devri turnuva direktörünün iznine bağlıdır.

Mekân & Maç Başlangıç Saati

Tüm maçlar önceden belirlenmiş turnuva mekânında oynanır. Maçın başlama zamanında turnuva mekânında olmayan oyuncu 10 dakika sonunda gelmediği takdirde yenilmiş sayılır. Kura sonucu karşılaşmış iki oyuncu da turun başlama saatinde hazır değil ise turnuva direktörü her iki oyuncuyu yenilmiş sayar.

Agresif ve uyumsuz davranışlarda bulunan oyuncu direktör tarafından hükmen mağlubiyet veya turnuvadan ihraç edilme gibi cezaları ile karşılaşabilir.

Mola

Turnuvalarında mola kullanımı tuvalet ihtiyacı gibi acil bir durum olmadığı sürece kesinlikle yapılamaz. Acil durum molası kullanmak isteyen oyuncu direktörden onay alarak molaya çıkabilir. Direktör 5 dakika içinde dönmeyen oyuncuyu için saatini aktif hale getirerek süre cezası uygulaması yapar. Maç süresi içinde moladan dönmeyen oyuncu süresi biterse maçı kaybeder.

Ön Hazırlıklar

Teçhizat Kontrolü Ve İlk Turun Başlangıcı

Turnuvalarında zar bardağı ya da fincan kullanılması zorunludur. Oyunculardan birinin kişisel tavlansı var ise diğer oyuncunun da kabul etmesi halinde kişisel tavlansı kullanılabilir. Kişisel tavlansı şekil, görüntü ve gürültü gibi ortamı bozan bir haldeyse iki oyuncu kabul etse dahi direktörün tercih ettiği turnuva tavlalarının kullanılması zorunlu olacaktır.

İlk turun başlangıcı:

İlk tur kuralları çekildikten sonra turnuvada mücadele edecek oyuncuların ismi bildirilir. Masa numarasını öğrenen oyuncu vakit kaybetmeden masasına gider ve rakibini bekler. Doğru masa numarasına giden oyuncunun rakibinin doğru kişi olduğuna emin olmasından sonra direktörün başlama talimatını beklemesi ve masadan ayrılması gerekir.

Rakibin maçın başlama saatinde masaya gelmemesi:

Maçın başlama saatine rağmen rakibi gelmemiş olan oyuncu masayı terk etmeden beklemeye başlar. En fazla 10 dakika içinde gelmeyen oyuncuyu direktör turnuvadan men eder ve hazır olan oyuncu galip ilan edilir.

Maç başlamadan önce oyuncuların anlaşamaması halinde, oyun yönü seçimi, pul rengi seçimi, oturma tarafı seçimi her biri için ayrı ayrı zar atışı ile büyük atanın tercihi ile belirlenir. Masaya önce gelen oyuncu oturma tarafını seçme hakkına sahiptir.

Oyunun Oynanışı Ve İlegal Durumlar

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. Her yeni oyunun başında iki oyuncu birer zar atar, büyük zarı atan oyuncu hamlesini yapmaya başlar.

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 geçersiz 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. Zarların bardağın içine konarak avuç ile bardağın yukarı aşağı 3 kere sallanmasından sonra tavlanın sağ bölümüne atılması ideal atış şeklidir. Atılan zarlardan birinin ya da ikisinin tavlanın zeminine düşmeden önce tavla dışındaki cansız sabit bir nesneye çarpıp tavla zeminine düşmesi halinde gelen zar geçerlidir. Tavla dışına çıkan zar canlı bir nesneye çarpıp tekrar tavla zeminine dönerse zarlar geçersizdir. Oyuncuların kendi özel zar atma bardaklarını kullanmaları rakiplerinin iznine bağlıdır.

Oyuncular hamlelerini açık bir şekilde yapmalı, pullarını oynatmak için tek ellerini kullanmalıdırlar. Kırık pulu olan oyuncu önce kırığını oyuna sokmalı, ardından hamlesine devam etmelidir. Zarların bulunduğu bölgede yer alan bir pul ile hamle yapacak oyuncu rakibini bilgilendirerek ilk önce zarları daha sakin bir bölgeye alır. Böylelikle hamle esnasında zarlara dokunup değişmesinin önüne geçilir. Oyuncu rakibin hamlesi sırasında hiçbir hareket yapmadan tavlaya, zarlara, pullara dokunmadan sabit olarak beklemelidir. Hamle sırası kendinde olan oyuncu rakip oyuncu zarları alır ise zarları alan oyuncunun uğrayacağı mağduriyet turnuva direktörü bağlamaz. Hamle yapan oyuncu illegal bir hamle yaptığını fark ederse rakip zarları atmadan önce oyunu durdurarak illegal hamlesini düzeltebilir. Rakip zarları attıktan sonra illegal hamlenin düzeltilip / düzeltilmemesi zarları atan oyuncunun inisiyatifine geçer. Turnuva direktörünün bu konuda bir yaptırımını olamaz.

Pulların Oynanışı

Kırılan pullar köprüye (bar) konmalıdır. Toplanan pullar oyun sahasının dışına konmalıdır. Bu konuda yapılan yanlışlıklar rakip zar atışı yapmadan önce düzeltiler. Rakip zar atışı yaptıktan sonra her hangi bir düzeltme yapılması mümkün değildir. Oyuncu hamlesini tamamlamadan rakibin zar atması halinde, hamlesini henüz tamamlamamış olan oyuncu, dilerse rakibin zarlarını geçerli sayar, dilerse zarları tekrar attırır.

Geçerli zar atışından sonra oyun içerisinde gerçekleşebilecek pozisyondan dolayı sadece bir zar için hamle imkânı varsa büyük olan zarın oynanması mecburidir.

Puanlama

Turnuvada puan sistemi olmayıp, eleme sistemi şeklinde yapılır. Oyunlar 3 set üzerinden oynanır. Her sette 5 puana ulaşan oyuncu 2 set kazanması durumunda bir üst tura geçmiş sayılır.

LÜTFEN DİKKAT!!!

- Oyuncu vur kaç tabiri baskısına alınamaz, oyuncu istediği şekilde hamlesini yapabilir.
- Oyuncu dokunduğu pulu oynatma zorunluluğu yoktur, oyuncu hamlelerini tamamladıktan sonra “bitti” ya da “tamam” demesi ya da tavlaya dokunması ile oyun sırası rakibe geçecektir.

******Turnuvaya katılım sağlayanlar kuralları kabul ettiğini beyan etmiş olarak kabul edilecektir.*****