

REGLAMENT DE LES PARTIDES DUPLICADES

1.1	Partides de Scrabble Duplicat clàssic.....	2
1.1.1	Desenvolupament.	2
1.1.2	Anotació de les jugades.	2
1.1.3	Faristols.....	3
1.1.4	Comunicació del faristol i pas a la ronda següent.	3
1.1.5	Durada i acabament d'una ronda.	4
1.1.6	Fi de la partida.....	5
1.1.7	Sancions.....	5
1.1.8	Casos especials.	6
1.1.9	Classificació final.....	7
1.1.10	Bonificacions.	7
1.1.11	Publicació i comprovació dels resultats.....	8

1.1 Partides de Scrabble Duplicat clàssic.

1.1.1 Desenvolupament.

- ◆ La partida duplicada es pot desenvolupar entre dos o més jugadors.
- ◆ La partida duplicada clàssica pot ésser completa (fins acabar les fitxes – vegeu 1.1.6) o bé amb un nombre de rondes preestablert. Només les partides duplicades clàssiques completes es consideren oficials.
- ◆ Sempre que sigui possible, cada jugador jugarà amb el propi tauler, faristol i sac de fitxes. En tot cas, les condicions (disponibilitat de tauler i sac) han de ser les mateixes per a tots els participants.
- ◆ Abans de cada ronda, el jutge avisa i ensenya al tauler de demostració (si està disponible) les 7 fitxes extretes.
- ◆ Cada jugador jugarà amb aquestes 7 fitxes al propi tauler, durant el temps establert que dura una ronda, a fi de trobar la jugada de més puntuació.
- ◆ Abans d'esgotar-se el temps destinat a una ronda, cada jugador ha d'apuntar a la papereta d'anotació la jugada trobada i després lliurar-la als corretaules o procedir de la manera indicada pel jutge abans de l'inici de la partida.
- ◆ El jutge tria la jugada mestra i la comunica als jugadors, ensenyant-la també al tauler de demostració (si està disponible).

1.1.2 Anotació de les jugades.

- ◆ Abans de començar la partida, tots els jugadors reben les paperetes d'anotació.
- ◆ A les paperetes cal anotar almenys:
 - ♣ El nombre de la ronda.
 - ♣ Les dades identificatives del jugador: nom i/o número de taula.
 - ♣ Jugada: s'anota **només** la paraula principal (no és necessari anotar les paraules formades com a conseqüència de la col·locació de la paraula principal). Si el faristol conté blanques (1 o 2) *cal encerclar les lletres que representin.*

♠ Coordenades: per a l'anotació de les coordenades se seguirà el criteri d'anotar primer la lletra de la fila, i després el número de la columna si la paraula es juga en direcció horitzontal, i viceversa, si la disposició de la jugada és vertical.

♠ Puntuació de la jugada, si l'organitzador ho demana explícitament.

1.1.3 Faristols.

♦ El primer faristol que el jutge avisa està format per les 7 fitxes que agafa del sac.

♦ Després d'indicar la jugada mestra, es passa a la ronda següent, de manera que el jutge afegeixi a les fitxes romanents del faristol tantes del sac, quantes siguin necessàries a fi de tenir-hi sempre 7, o menys si ja no en resten prou.

♦ Un faristol vàlid ha de tenir:

♠ Un mínim d'1 vocal i 1 consonant (les blanques poden comptar com a vocal o bé com a consonant),

♠ En el cas de no poder tenir cap faristol vàlid per l'incompliment del punt anterior, la partida finalitza segons allò que estableix **1.1.6**.

1.1.4 Comunicació del faristol i pas a la ronda següent.

♦ El jutge indica les fitxes en l'ordre alfabètic o en el que les hagi agafat, a poc a poc i amb claredat, emprant la *taula de les denominacions estàndard recomanada*, segons el model "A d'Alacant", etc. (vegeu més avall).

♦ Si resten fitxes de la ronda anterior, són aquetes que dirà en primer lloc.

♦ Les fitxes es diuen a un ritme prou pausat, per a donar temps a cada jugador a agafar-les.

♦ El jutge torna a repetir tot el faristol, aquesta vegada a un ritme més ràpid, i tot seguit indica el començament de la ronda següent, avisant "**Temps!**".

♦ En aquest mateix moment, s'acciona el cronòmetre.

Taula de les denominacions estàndard recomanades

A de	Alacant	I de	Igualada	QU de	Querol
B de	Barcelona	J de	Jorba	R de	Ripoll
C de	Costitx	L de	Lleida	S de	Sabadell
Ç de	ce trencada	L·L de	ela geminada	T de	Terrassa
D de	Dénia	M de	Manresa	U de	Ulldecona
E de	Eivissa	N de	Navàs	V de	València
F de	Figueres	NY de	Nyer	X de	Xixona
G de	Gandia	O de	Òdena	Z de	Zarra
H de	Hostalric	P de	Perpinyà		

♦ S'aconsella **no** variar les denominacions de les fitxes utilitzades durant la mateixa partida.

♦ També es recomana indicar de la mateixa forma les coordenades de la jugada mestra, per exemple: “*Hostalric vuit*” si es jugués a *H8* en horitzontal o “*quinze Gandia*” si es jugués a *15G* en vertical.

1.1.5 Durada i acabament d'una ronda.

♦ En una duplicada clàssica normal, el temps destinat a una ronda és de 3 minuts, el que vol dir que al cap dels 3 minuts les jugades han d'estar ja apuntades i no es pot escriure res més a la papereta.

♦ A falta de 60 segons abans de finalitzar cada ronda, el jutge *pot* avisar “**1 minut!**”.

- ◆ A falta de 30 segons abans de finalitzar cada ronda, el jutge **ha d'avisar "30 segons!"**.
- ◆ Al final dels 3 minuts el jutge avisa "**Temps!**". Seguidament, tots els jugadors han d'alçar la mà en què tinguin la papereta d'anotació emplenada o procedir de la manera indicada pel jutge del campionat abans de l'inici de la partida. Altrament la jugada es penalitzarà amb 0 punts.

1.1.6 Fi de la partida.

- ◆ La duplicada finalitza si:
 - ♣ S'han utilitzat totes les vocals o totes les consonants.
 - ♣ Amb les fitxes restants ja no es pot obtenir cap jugada vàlida.
- ♣ El jutge, de comú acord amb els jugadors, ho decideix:
 - ♣ per força major, o
 - ♣ perquè no es pot assegurar que, després d'una ronda en què no hi ha hagut cap combinació vàlida, hi hagi un faristol que sí ofereixi aquesta possibilitat.

1.1.7 Sancions.

- ◆ Una jugada es considera **nul·la** (val 0 punts) si:
 - ♣ Les coordenades falten, no estan escrites correctament o són il·legibles.
 - ♣ La paraula principal no és vàlida o és il·legible.
 - ♣ La lletra representada per la blanca no està encerclada, a les rondes en què el jugador la col·loqui sobre el tauler en fer la jugada.
 - ♣ El jugador no lliura a temps la jugada, en no respectar la indicació del jutge (d'alçar la mà, etc.).

♦ S'aplicaran les següents penalitzacions en els casos especificats més avall:

♣ Si un jugador fa comentaris públics durant la partida que en puguin alterar el desenvolupament correcte o té un comportament antireglamentari (abandona el seient sense avisar, etc.):

♥ la primera vegada, serà amonestat;

♥ la segona vegada, se'n penalitzarà la jugada amb zero punts;

♥ la tercera vegada, serà expulsat de la duplicada.

1.1.8 Casos especials.

♦ Si el jutge no s'ha adonat de la jugada de més puntuació, per la seva culpa o per la dels jugadors (en no haver-ne calculat correctament la puntuació, etc.), i indica una jugada inferior, ja no podrà ésser reemplaçada amb la millor, encara que després se'n constati l'existència.

♦ Si el jutge indica una jugada incorrecta, adonant-se'n en un moment posterior, sempre abans de l'acabament de la partida duplicada, la jugada incorrecta ja no es podrà retirar. El jutge té l'obligació d'avisar els jugadors d'aquesta situació en el mateix instant en què l'hagi descoberta. Als jugadors que l'hagin jugada, se n'anul·larà la jugada. Així mateix, les jugades subsegüents dels jugadors que s'hi recolzin seran subjectes a les regles del joc de Scrabble.

♦ Si a una ronda, cap jugador no aconsegueix fer cap jugada vàlida, el jutge tindrà la llibertat de proposar qualsevol jugada vàlida de continuació o, si s'escau, proposar un nou faristol, avisant-ne els jugadors.

♦ No es permet la incorporació a la duplicada de cap jugador, un cop començada la primera ronda.

1.1.9 Classificació final.

- ◆ En finalitzar la duplicada, es calcula la puntuació total per a tots els jugadors, sumant-ne els punts obtinguts a cada ronda (vegeu també **1.1.10**).
- ◆ La classificació resulta en ordenar els jugadors de manera decreixent, per la puntuació total.
- ◆ Si a la classificació hi ha diferents jugadors amb la mateixa puntuació total, el desempat se'n farà de la manera següent:
 - ♣ Preval el jugador que hagi trobat la jugada de més puntuació.
 - ♣ Si segueixen empatats, es busca la jugada de puntuació immediatament inferior i així successivament.

1.1.10 Bonificacions.

- ◆ Definició. S'entén per *bonificació* un premi expressat en punts que es pot atorgar a cada ronda al jugador que hagi trobat ell sol la jugada de més puntuació davant les jugades fetes per la resta dels jugadors.
- ◆ La bonificació es pot acordar només si hi ha un mínim de 10 jugadors en començar la partida.
- ◆ En tal cas, el valor de la bonificació es regeix per la taula de més avall. El número *N* representa el nombre de jugadors en el moment inicial de la partida. No es tindran en compte els eventuais abandonaments durant la partida.
- ◆ Les bonificacions se sumen a la puntuació dels jugadors al final de la duplicada, tenint-les en compte per a la classificació final.
- ◆ El jutge avisarà els jugadors abans de començar la partida si s'hi aplicaran bonificacions.

- ◆ Les jugades en què s'hagin atorgat bonificacions, els jugadors que les hagin rebut i el valor de les bonificacions es ressaltaran a la classificació final.

Valor de la bonificació en funció del nombre N de jugadors

Nombre de jugadors (N)	Valor del premi
menys de 10	no s'atorga
entre 10 i 50, límits inclosos	$N / 2$
més de 50	25

1.1.11 Publicació i comprovació dels resultats.

- ◆ L'organitzador de la partida duplicada es compromet a publicar-ne els resultats **durant** la competició en què s'hagi disputat. Els resultats han d'estar detallats per **rondes** i **jugadors**, de manera que cada jugador pugui comprovar qualsevol discrepància que hi pugui haver i després sol·licitar-ne al jutge del campionat la comprovació a fi de corregir l'errada si es donés el cas. L'organitzador cal especificar amb claredat l'interval de temps destinat a la comprovació. Un cop transcorregut aquest interval de temps, els resultats es consideren definitius.