

Reglament de joc de les partides clàssiques 2016/2017

1. Inici de la partida

Abans de començar el joc, els jugadors tenen el dret de comprovar la quantitat i distribució de peces del sac. Un cop començada la partida, ja no s'acceptaran reclamacions en aquest aspecte.

També poden sortejar la cadira i la direcció (lateral esquerra o dreta) del tauler, però només una de les dues i decidint abans del sorteig quina cosa vol sortejar.

El tauler es disposarà de manera que tingui la mateixa orientació enfront dels dos jugadors i no es mourà durant la partida, si es donés el cas, amb la direcció determinada pel sorteig.

Es poden fer anotacions només durant la partida, i en cap cas es permetrà l'ús de fulls impresos amb informació de qualsevol tipus (llistes de mots, etc.) ni d'aparells electrònics de qualsevol mena (PDA, telèfons mòbils, tauletes, etc.).

Per iniciar la partida, l'organitzador del campionat pot escollir entre dos mètodes: 1) si es fa servir el programa Swiss Perfect amb l'opció colors activada, sortirà el jugador que el programa posi en primer lloc per a cada parella o 2) es rifarà la sortida del jugador, tal i com s'explica més endavant. Cada jugador extraurà una peça del sac i la mostrarà al seu contrincant. Si les dues peces són iguals, els dos jugadors extrauran un altre cop sengles peces del sac. El procés es repeteix, fins extreure dues peces diferents. El jugador que hagi tret la peça més propera a la A en l'ordre alfabètic començarà la partida.

Només en el cas del sorteig inicial, la fitxa en blanc (blanca, escarràs o comodí) compta com a primera lletra de l'alfabet, essent per tant anterior a la lletra A.

El jugador que comença la partida treu 7 fitxes, una a una, del sac. Les deixa cap per avall. El contrincant fa la mateixa operació, i només després posa en marxa el rellotge del primer jugador. Els dos jugadors col·loquen les seves fitxes al faristol, i el primer es disposa a fer la seva jugada.

2. Desenvolupament

L' Scrabble basa el seu sistema de puntuació en l'aplicació dels factors multiplicadors del tauler a la suma del valor de les lletres usades en una jugada. Un jugador ha de tenir sempre, mentre n'hi hagi suficients, set peces al faristol. Si col·loca les set de cop, la seva jugada rep una bonificació de 50 punts.

Les fitxes en blanc (blanques, escarrassos) poden substituir qualsevol peça del sac, però el seu valor és de zero punts. Un cop disposat un escarràs al tauler, seguirà representant durant tota la partida la mateixa lletra o dígraf que hagi substituït en el moment de jugar-lo.

Tret de la primera jugada, que ha de cobrir la casella central (H8), en totes les jugades s'ha d'utilitzar alguna lletra de les que ja són al tauler, de manera que les noves paraules estaran en contacte amb les ja existents, tot encreuant-les, allargant-les, o bé formant nous mots de dues o més lletres. El sentit de lectura de les fitxes col·locades només pot ser d'esquerra a dreta o de dalt a baix. No és permès de col·locar fitxes en sentit vertical i horitzontal alhora en una mateixa jugada, tot i que les fitxes col·locades poden formar paraules en tots dos sentits de lectura.

Tota peça posada sobre el tauler s'haurà de jugar obligatòriament. Per tant, si el jugador ha comès un error en posar-la o posar-les, estarà obligat a completar una jugada amb aquella o aquelles peces, o a retirar-les i perdre el torn. De la mateixa manera, un cop iniciada una jugada, la fila o columna que ocupi la primera peça serà d'ús obligatori. Per tant, només es permetrà el canvi de la posició relativa de les fitxes en la mateixa direcció (horitzontal o vertical) en què s'hagin col·locat. En el moment de procedir a comptar els punts de la jugada, ja no es permetrà canviar la posició de cap de les fitxes, ni l'assignació de la lletra (les lletres) o del dígraf (dels dígrafs) a la blanca (les blanques) col·locada (col·locades) en aquesta jugada.

Per comptar el valor d'una jugada cal sumar els valors de totes les paraules formades. Les fitxes que ja eren al tauler només atorguen el seu valor facial, mentre que les noves permeten aprofitar els factors multiplicadors de lletra o de paraula que hi ha en certes caselles del tauler.

Els factors multiplicadors són acumulables: primer es compten els que afecten el doble o triple valor de lletra; posteriorment, els que afecten el doble o triple valor de paraula. Per tant, si en una mateixa jugada n'hi ha de tots dos tipus, primer es calcularà el valor de cadascuna de les lletres que formen la paraula, se sumaran, i després s'aplicarà el factor multiplicador de paraula.

Quan un jugador forma (per allargament) una paraula que cobreix dues caselles vermelles (que tripliquen paraula), el valor d'aquella paraula es multiplicarà per nou (nòuple). Si les dues caselles trepitjades alhora són duplicadores, el valor final de la paraula es multiplicarà per quatre (quàdruple).

Quan un jugador cobreix una casella multiplicadora i aquesta casella passa a formar part tant d'una paraula vàlida en horitzontal com d'una paraula vàlida en vertical, el factor multiplicador actua en tots dos sentits de lectura.

La fitxa de la lletra cu (Q) s'entén que sempre porta incorporada la lletra U.

Els dígrafs L·L i NY només poden ser jugats utilitzant la peça corresponent o un escarràs. Per tant, no s'admetrà l'ús de dues eles per formar una ela geminada, ni l'ús d'una ena i un escarràs (no existeix la peça Y) per formar el dígraf NY, ja que l'escarràs pot representar només les fitxes existents en el joc de Scrabble en català.

3. Agafar i canviar peces

Mentre en quedin suficients al sac, cada jugador ha de tenir sempre set peces al faristol.

Un jugador pot utilitzar el seu torn per canviar tantes lletres com vulgui. En aquest cas, però, no podrà col·locar cap fitxa al tauler i el torn passarà al jugador que el segueix. El canvi voluntari de fitxes es pot fer en qualsevol moment, només amb el límit de la quantitat de fitxes que quedin al sac (si només n'hi resten tres, només es podran tres, per exemple).

El jugador que vulgui fer un canvi voluntari de fitxes, en primer lloc anunciarà en veu alta quantes fitxes desitja canviar; després haurà de deixar-les de cap per avall sobre la taula; llavors agafarà tantes fitxes noves com hagi deixat; finalment, col·locarà dintre del sac les que ha deixat.

L'operació d'agafar les peces del sac s'ha de fer de forma que no pugui despertar cap mena de suspicàcia: s'ha d'alçar el sac, i no es poden palpar les peces ni utilitzar més temps de l'estrictament necessari. Qualsevol comportament sospitós serà analitzat pel comitè arbitral, que pot prendre la decisió de desqualificar el jugador que actuï de manera irregular.

Si per error n'agafa més del que hauria sense haver-les posat al faristol, el contrincant en retirarà a l'atzar tantes com hagi agafat de més, i les dipositarà de nou al sac sense mirar-les.

Si en el cas anterior, el jugador que ha agafat N peces de més, ja les ha col·locades al faristol, el contrincant en retirarà a l'atzar N+2 (les que hagi agafat de més i dues peces més) que podrà veure, abans de dipositar-ne les N (el nombre que hagi agafat de més) que consideri de nou al sac i tornar les dues restants al jugador.

També es permet deixar passar el torn en qualsevol moment del joc, sense jugar ni canviar peces. El jugador que vulgui passar ho ha d'anunciar dient "passo".

En qualsevol moment el nombre de fitxes restants al sac pot ser comptat externament, palpant-les per fora. Si es decideix confirmar la quantitat de fitxes restants comptant-les dins del sac, s'haurà de fer amb el consentiment de l'oponent o demanant-ho al jutge.

4. Final de la partida

La partida s'acaba si:

- A. Un dels dos jugadors esgota totes les lletres del faristol i ja no en queda cap al sac. Aleshores es procedeix a comptabilitzar els punts restants al faristol del contrincant, que se sumen a l'acumulat del jugador que ha tancat el joc i es resten de l'acumulat de l'oponent.
- B. Ambdós jugadors perden tres torns consecutius, ja sigui per haver jugat mots incorrectes (que s'hagin retirat del tauler) o per passar (canviar lletres no es considera pèrdua de torn). O si es produeixen dotze torns consecutius (sis per jugador) consistents en passades, paraules errònies i o canvis. Aquesta norma no s'aplica quan els marcadors encara estan a 0-0. En aquest cas, cada jugador restarà de la puntuació final el valor de les peces que li quedin al faristol.
- C. Se supera el temps destinat a la ronda i el comitè arbitral considera oportú suspendre la partida. Aquest cas es tracta a la secció 7 – Control del temps.
- D. Si un dels dos jugadors supera el marge de temps de descompte designat a la secció 7 – Control del temps, s'aplica allò estipulat al punt E d'avall.
- E. Un dels dos jugadors abandona la partida. En aquest cas l'altre jugador guanya la partida. Es considerarà com a resultat final, la situació d'aquell moment, restant 110 punts de penalització a la puntuació del jugador que ha abandonat. Els punts de les peces restants als faristols no es comptabilitzaran. Si així i tot, el jugador que ha abandonat tingués una puntuació superior al seu contrincant declarat com a guanyador de la partida (després d'haver estat penalitzat), s'aplicarà el resultat de 300 – 0 a favor del guanyador. El comitè arbitral pot penalitzar el jugador que ha abandonat la partida si considera que ha actuat de manera irregular.
- F. Ambdós jugadors abandonen la partida. En aquest cas els dos jugadors perden la partida i el resultat que es comptabilitza serà de 0 a 0. El comitè arbitral pot penalitzar els jugadors que han abandonat la partida si considera que han actuat de manera irregular.

Els jugadors tenen el dret de repassar la suma de tots els punts abans de lliurar el full a l'àrbitre per al seu processament. Un cop lliurat el full, el resultat es considerarà definitiu, i no s'acceptarà cap impugnació referida a la partida acabada de jugar.

El rellotge s'atura un cop s'ha anotat la puntuació de la darrera jugada i l'acumulat corresponent.

El moment exacte en què la partida es considera finalitzada és aquell en què ambdós jugadors hagin signat els fulls d'anotació.

Si un dels dos jugadors no té el full degudament emplenat (vegeu més avall la secció 5 – Anotació) i el seu contrincant ho reclama, el jutge deixarà córrer el temps del jugador que haurà d'apuntar les dades que manquin.

És la responsabilitat del jugador que faci la darrera jugada d'aturar el temps, després d'anotar la puntuació corresponent i l'acumulat. Si no ho fa, aquest seguirà corrent, podent el seu contrincant reclamar la penalització corresponent, si s'escau, abans de signar els dos jugadors.

5. Anotació

En cada partida es facilitarà als jugadors el full pautat per a l'anotació de les jugades. Aquest full s'emplenarà amb el nom dels jugadors, la ronda i el número de taula, i amb la paraula, la puntuació de cada jugada i l'acumulat parcial, i també les jugades de zero punts, tret del canvi de fitxes que es marcarà amb un guionet a l'apartat de la puntuació de la jugada. Després de la darrera jugada de la partida, s'hi anotaran també els punts restants als faristols [casos a) i b) de la secció 4 – Final de la partida] i l'acumulat de cada jugador, i altres registres que l'organitzador pugui demanar.

No serà obligatori apuntar les coordenades de les paraules.

L'ús de l'escarràs s'indicarà posant entre parèntesis o encerclant la lletra corresponent en anotar la paraula, i l'scrabble s'indicarà encerclant la puntuació de la jugada corresponent.

6. Impugnacions

Un jugador pot fer una impugnació si creu que la jugada feta pel seu contrincant no és correcta. En aquest cas s'aturarà el rellotge, es tapa el tauler i els dos faristol (o se'n giren les fitxes al revés) durant tot el procés d'impugnació, i es comunicarà a l'àrbitre el(s) mot(s) impugnat(s), que poden ésser tots, alguns o només un dels mots formats en haver-se fet la darrera jugada. No s'admeten impugnacions posteriors d'altres mots que facin referència a la mateixa jugada. Després de consultar-lo(s), l'àrbitre únicament determinarà la validesa o no de la jugada, sense donar-ne cap altra informació, ni sobre quin(s) dels mots és (són) erroni(s), ni sobre la seva categoria gramatical, ni sobre el seu model de flexió, etc.

Si el jugador que impugna no està d'acord amb la decisió de l'àrbitre, podrà tornar a impugnar la jugada, alhora argumentant la reimpugnació. La decisió sobre aquesta segona impugnació serà definitiva.

En el cas que la jugada fos correcta, s'afegirà al full d'anotació i es continuarà la partida amb normalitat. En el cas d'ésser incorrecta, el jugador haurà de retirar les peces jugades del tauler i perdrà el torn sense sumar cap punt.

La impugnació s'ha de fer just en el moment en què la jugada ha estat feta. Si ja s'ha iniciat la restitució de peces al faristol o s'ha premut el rellotge (quan ja no queden fitxes al sac), es considerarà la jugada acabada i acceptada, i per tant ja no s'admetrà cap impugnació.

7. Control del temps

Una jugada no es considerarà completa fins que el jugador no l'hagi col·locada al tauler, l'hagi anotada al full (la paraula principal, la puntuació de la jugada i la suma), torni a tenir set peces al faristol, o menys si no en queden al sac, i després premi el rellotge. En aquest precís moment és quan comença a comptar el temps per a la jugada del contrincant.

Només s'aturarà el rellotge:

- A. Mentre s'estableix la validesa d'una jugada impugnada.
- B. Si hi ha diferències en el recompte de punts de la darrera jugada o de l'acumulat parcial.
- C. Si s'avisava l'àrbitre per a qualsevol consulta.
- D. Quan els dos jugadors hagin apuntat la darrera jugada, cas en el qual el contrincant del jugador que hagi esgotat el faristol parará el rellotge.
- E. Per causa major.

El rellotge utilitzat serà del tipus emprat en les competicions d'escacs. Per tant, no hi haurà un temps determinat per jugada, sinó un temps total per a tota la partida, que serà de 30' o 25' (segons estableixi l'organitzador del campionat), per a cada jugador, i que cada oponent podrà administrar com desitgi. Si un jugador excedeix aquest temps, serà penalitzat a raó de 10 punts per cada minut (o fracció de minut) consumit de més, que es restaran a l'acumulat al final de la partida. Si un jugador ultrapassa en 10 minuts el seu temps reglamentari, perdrà la partida. Es considerarà com a resultat final, la situació d'aquell moment, restant 110 punts de penalització a la puntuació del jugador perdedor (que ha superat el seu temps reglamentari). Els punts de les peces restants als faristols no es comptabilitzaran. Si així i tot, el jugador perdedor tingués una puntuació superior al jugador guanyador (després d'haver estat penalitzat), s'aplicarà el resultat de 300 a 0 a favor del jugador guanyador.

Si passat el temps de joc establert per a una ronda, resta encara alguna partida en joc, el comitè arbitral avisarà els jugadors, que hauran de completar la mà en curs i una més (a raó d'un màxim de 2 minuts per jugada) i donar la partida per acabada amb la puntuació que hi

hagi en aquell moment. En aquest cas, però, no es comptabilitzaran els punts restants al faristol, pel fet que no es considerarà la partida com a tancada.

La responsabilitat de comptar el temps de cada jugador recau en el seu adversari. No s'admetrà cap impugnació al respecte si la causa n'és el propi oblit a l'hora d'engegar o aturar el rellotge. En cas d'haver d'aturar el temps per a consultar l'àrbitre, l'obligació d'aturar el temps sempre serà del jugador per a qui estigui corrent.

8. Altres situacions

Si un jugador inscrit no es troba a la taula en el moment en què el jutge dóna el senyal de començar una ronda, el seu oponent haurà d'avisar el jutge i aquest premerà el rellotge de manera que el temps del jugador absent comenci a córrer. Si passen més de 15 minuts sense que es presenti, el jugador present guanyarà la partida.

Si ambdós jugadors d'una partida s'absenten, el jutge premerà el rellotge del jugador que hagi sortit primer en la taula d'aparellaments.

- A. Si el jugador que hagi sortit primer en la taula d'aparellaments es presenta abans que hagin passat 15 minuts, el jutge premerà el rellotge del seu contrincant. Si comptant a partir d'aquell moment passen 15 minuts sense que el seu contrincant es presenti, el primer jugador guanya la partida.
- B. Si el segon jugador es presenta abans que hagin passat els 15 minuts, i el jugador que hagi sortit primer en la taula d'aparellaments continua absent, el segon jugador guanyarà la partida.
- C. Si cap dels dos jugadors no es presenta durant els 15 minuts, ambdós perdran la partida.

En els casos A i B de dalt, el resultat es considera 300 a 0 a favor del guanyador. En el cas C, el resultat final serà de 0 a 0 essent d'aplicació allò que s'esmenta a l'apartat F de la secció 4 – Final de la partida.

La puntuació d'una ronda no es pot tornar a corregir un cop passada aquella ronda. L'única correcció que es permet fer en qualsevol moment de la partida és la de l'acumulat momentani dels dos jugadors.