DOCUMENT D'OBSERVACIONS TÈCNIQUES

TEMPORADA 2026/2027

ÍNDEX

1. Objectius i abast del document **3**
1.1 Nota prèvia 3
2. Normes aplicables **3**
3. Partides oficials de Scrabble clàssic **4**
3.1. Organització 4
3.2. Format de competició 4
3.2.1. Lliga “tots contra tots” 5
3.2.2. KOTH 5
3.2.3. Gibsonització 5
3.2.4. Aparellaments accelerats 5
3.3. Arbitratge 6
3.4. Desenvolupament del campionat 6
3.4.1. Ordenació inicial dels jugadors 6
3.4.2. Casos de baixa, retard, incompareixença i abandonament 7
3.4.3. Cronograma 8
3.5. Inici de partida 9
3.6. Impugnacions de paraules 10
3.6.1. Ordre d’actuació en cas d’impugnació 10
3.6.2. Autoimpugnacions 11
3.7. Agafar i canviar peces 11
3.8. Control del temps 12
3.8.1. Mètode de control del temps 12
3.8.2. Programació dels rellotges 13
3.8.3. Accionament del rellotge a l’inici de la partida 13
3.8.4. Casos especials 13
3.8.5. Diferències en els fulls de puntuació 14
3.8.6. Tancament de partida 14
3.9. Sancions per faltes de comportament 14
3.10. RaScCat (partides clàssiques) 14
3.10.1. Classificació 14
3.10.2. Validesa 15
4. Partides oficials de Scrabble duplicat **15**
4.1. Organització 15
4.2. Criteris per a la classificació final 15
4.3. Classificacions del RaPliCat (partides duplicades) 17
4.4. Desenvolupament 17
4.5. Anotació de les jugades 17
4.6. Elecció de la jugada 17
4.7. Faristols 17
4.8. Comunicació del faristol i pas a la ronda següent 17
4.9. Classificació final 19
5. Models oficials de formularis **21**

1. Objectius i abast del document

Aquest document té com a objectiu desenvolupar i precisar els Reglaments de la FISC, clàssic i duplicat, incloent el Gran Campionat de Plataforma per la Llengua, el manteniment de les classificacions RaScCat i RaPliCat de la FISC, així com diverses qüestions tècniques d'aplicació requerida en campionats oficials.

Així mateix, complementa el Reglament de la FISC en aspectes molt concrets, especialment per aclarir situacions excepcionals i ajudar els jutges en el desenvolupament de les seves funcions.

1.1 Nota prèvia

Parlem de *campionats*. A l'assemblea general de l'any 2014 vam crear una denominació concreta per a les diferents competicions que duem a terme. Potser en un diccionari es considerin sinònims, però per tenir clara l'organització d'aquests esdeveniments, vam diferenciar-los en:

- **Campionat:** s'entén com fins ara el "campionat oficial", regit pels Reglaments dels campionats oficials.
- **Torneig**: s'entén la competició que té com a finalitat incentivar la participació dels jugadors i tenen com a característica una durada de mig dia, un mínim de tres rondes amb partides a bossa completa i un mínim de 6 participants. Aquests tornejos comptaran per al RaScCat, i tindran un pes especial: 2 per als jugadors que tinguin menys o 50 partides oficials disputades, i 1 per a la resta.
- **Concurs**: s'entén una competició amb caràcter lúdic i popular, sobretot de demostració, incloent-hi els tornejos que no tinguin les característiques de dalt (per ex.: menys rondes, nombre de tirades limitat…), que no comptarà per al RaScCat. Es porten a terme a fires, mostres d'entitats, centres cívics, casals, CNL, biblioteques, etc.

2. Normes aplicables

Serà aplicable el Reglament de la FISC vigent en el moment de publicació del present Document d'Observacions Tècniques (d'ara endavant **DOT**).

3. Partides oficials de Scrabble clàssic

3.1. Organització

El club o entitat organitzadora es compromet a anunciar la data de celebració així com el format del campionat (nombre de rondes, si es juguen duplicades i de quin tipus, etc.) com a mínim amb un mes d'antelació i a mantenir informada a la FISC del que tingui a veure amb l'organització durant les setmanes prèvies a la celebració del campionat, a fi de possibilitar-ne la supervisió.

Després de l'aprovació del campionat, cal publicar la convocatòria (web, correu, xarxes socials…) juntament amb la data d'inici de recepció de les inscripcions. Aquesta data haurà de ser com a mínim una setmana després de la data de publicació de la convocatòria i com a màxim una setmana abans de la celebració del campionat. També s'ha de proporcionar una adreça de correu per enviar les sol·licituds d'inscripció i l'aforament màxim permès. En cas de campionats importants, es crearà un formulari d'inscripció, de manera que les inscripcions s'ordenin per ordre d'arribada. Si els inscrits sobrepassen l'espai disponible, els primers registrats tindran la prioritat per participar-hi.

El club o entitat organitzadora es compromet a remetre a la FISC els resultats del campionat per a la seva publicació a la web i la seva comptabilització a les classificacions del RaScCat i/o RaPliCat, en un interval no superior a dos dies hàbils des de la seva celebració.

Així mateix, al final del campionat el jutge principal es compromet a enviar a la comissió tècnica de la FISC un resum de les incidències ocorregudes durant el campionat, si s'escau.

3.2. Format de competició

Les partides clàssiques es disputaran en la modalitat d'un contra un. El campionat es jugarà a un nombre de N rondes (mínim 5) decidit per l'organitzador, en sistema suís.

S'estableix un nombre mínim de 5 rondes. El nombre de participants oficial ha de ser d'un mínim de 10 persones (o el que es determini ad hoc).

Es poden realitzar les variacions descrites a continuació sobre el sistema suís. Altres formats també són susceptibles d'aprovació després de la revisió pertinent de la comissió tècnica de la FISC.

3.2.1. Lliga “tots contra tots”

Es pot realitzar quan el nombre de jugadors és just un més que el nombre de rondes. D’aquesta manera cada un dels jugadors ha de jugar contra tots els possibles contrincants.

3.2.2. KOTH

Si l'organitzador ho considera oportú, en campionats de més de 6 rondes es pot aplicar el mètode KOTH pur (*el rei del turó*) la/es ronda/es final/s, cosa que consisteix a aparellar els jugadors en l'ordre de l'última classificació, és a dir: el 1r jugarà contra el 2n, el 3r contra el 4t, etc. Tanmateix, els aparellaments tindran en compte que a un mateix jugador no se li assigni més d'un *Bye* al mateix campionat. Per a un campionat de 6 rondes el KOTH només es podrà aplicar a la darrera. Per a campionats de més de 6 rondes, es pot aplicar a les dues últimes rondes.

3.2.3. Gibsonització

Per als casos en què escaigui, podrà aplicar-se també la regla de “Gibsonització”, que consisteix a aparellar el jugador que ja ha definit la seva posició guanyadora amb el primer dels classificats a la ronda precedent que no pugui acabar a la zona de premis.

3.2.4. Aparellaments accelerats

Es poden aplicar als campionats en què el nombre de jugadors estigui molt per sobre de l'òptim per al nombre de rondes a disputar o bé en aquells en què la meitat dels jugadors siguin principiants.

Es recomana que el nombre màxim dels jugadors del grup accelerat sigui igual a N/2 (o l'enter immediatament inferior si N fos imparell), sent N el nombre total de participants, $N \geq 10$.

El mètode és que els jugadors del primer grup de l'escalafó seran aparellats abans que si s'apliqués el Swiss normal, ja que l'algorisme els afegeix un nombre de punts ficticis a les primeres rondes. Després aquests punts s'eliminen automàticament, moment des del qual es van aplicant els aparellaments segons el Swiss clàssic.

3.3. Arbitratge

Es designarà almenys un jutge principal, que serà l'autoritat màxima i té l'última paraula per executar el reglament o elevar a consulta del comitè consultor, definit més avall.

A cada campionat es crearà un comitè consultor per assessorar en les tasques arbitrals, en tots els temes on puguin sorgir dubtes o el mateix jutge es vegi forçat a abstenir-se de decidir.

La composició del comitè consultor serà de tres membres, com segueix:

- Un membre de l'organització local.
- Un membre de la Comissió Tècnica.
- Un membre de la Directiva.

Si no hi ha cap membre d'un dels dos últims grups o ambdós, aquest o aquests seran reemplaçats amb membres de clubs diferents.

Als campionats amb format suís, s'utilitzarà el programa Swiss Perfect, posant la FISC la seva llicència a disposició dels organitzadors. La comissió tècnica subministrarà als organitzadors del campionat la configuració adequada per al tipus de campionat.

3.4. Desenvolupament del campionat

3.4.1. Ordenació inicial dels jugadors

Els jugadors seran ordenats per la classificació del RaScCat prèvia a l'inici del campionat, de major a menor. Als jugadors debutants en campionats oficials, és a dir, sense escalafó al RaScCat, se'ls assigna al programa Swiss Perfect només a la primera ronda un RaScCat *exclusivament a efectes d'ordenació inicial* de 0. A partir de la segona ronda, se'ls modificarà el del RaScCat de 0 a 1000 i es procedirà a la reordenació de la llista de jugadors.

Els organitzadors dels campionats de 9 o més rondes hauran d'avisar amb antelació a la Comissió Tècnica si per a la primera ronda procediran amb l'ordenació inicial per la classificació RaScCat dels jugadors o bé amb l'ordenació aleatòria (com en casos d'aparellaments accelerats).

3.4.2. Casos de baixa, retard, incompareixença i abandonament

3.4.2.1. Baixa

Un jugador podrà sol·licitar la baixa d'un campionat abans que se celebri el sorteig de la ronda en què ja no hi participarà. Si el jugador sol·licita la baixa quan ja s'ha realitzat el sorteig, i no es presenta a disputar la partida corresponent, es considerarà incompareixença, i tindrà el tractament exposat a continuació:

El jugador que no compareix a una partida, o se n'absenta, sense causa justificada durant el transcurs d'un campionat, patirà un *bye* de penalització (compta com a derrota) a la següent ronda de joc, però pot sol·licitar la seva readmissió per a les rondes posteriors. En cas de no produir-se aquesta sol·licitud, serà donat de baixa del campionat.

Si els motius exposats estan convenientment justificats, es permetrà a un jugador causar baixa momentàniament en un campionat, podent tornar a reenganxar-s'hi. El reenganxament es produirà a la següent ronda que se sortegi després de l'arribada del jugador al lloc de joc i la sol·licitud al jutge per reenganxar-se.

3.4.2.2. Incompareixença

Si un jugador inscrit no es troba a la taula en el moment en què el jutge dona 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 50 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 al Reglament (secció I.8 – Final de la partida, apartat F).

El jugador que no compareix a una partida, o se n'absenta, sense causa justificada durant el transcurs d'un campionat, patirà un bye de penalització (compta com a derrota) a la següent ronda de joc, però pot sol·licitar la seva readmissió per a les rondes posteriors. En cas de no produir-se aquesta sol·licitud, serà donat de baixa del campionat.

3.4.2.3. Abandonament

Qualsevol jugador pot sol·licitar donar per finalitzada la partida, ja sigui per considerar-la perduda, per no trobar-se en condicions d'acabar-la o per qualsevol altre motiu.

En cas d'abandonament, s'aplicarà allò definit al Reglament.

3.4.2.4. Canvis al RaScCat i el nombre de partides oficials computades

A efectes de la *variació del RaScCat* d'ambdós jugadors, només computaran les partides en què s'hagi produït un abandonament, o una absència perllongada. Les partides guanyades per incompareixença del rival **no** computaran als efectes de la variació del RaScCat de cap dels dos jugadors.

A efectes del *nombre mínim de partides* pel RaScCat, les partides guanyades per incompareixença, abandonament o absències prolongades sí computaran per al guanyador. En canvi, **no** computaran per als jugadors que no hagin comparegut a la partida, o que se n'hagin absentat. Sí que computaran per als jugadors que abandonin, excepte si el jutge estima que la partida s'ha jugat i abandonat exclusivament per fer-la computar, cosa que es considerarà falta d'ètica sancionable.

3.4.3. Cronograma

L'organització del campionat disposarà, en un lloc ben visible, el cronograma del campionat. No es podran fer modificacions en l'horari previst de començament d'una ronda un cop començada la ronda anterior.

És responsabilitat dels jugadors estar al corrent de l'horari de disputa de les diferents rondes.

Les rondes, per motius organitzatius, o pel desenvolupament del campionat, podran començar amb retard respecte a l'horari previst. En cap cas, no podran començar amb antelació.

La ronda comença quan el jutge del campionat dona el corresponent avís i comença a anunciar els enfrontaments a cada taula. Aquest procés es realitzarà encara que el campionat disposi de pantalla de projeccions on es mostrin els aparellaments. Durant aquest procés, els jugadors procuraran mantenir silenci, i en cap cas no estarà permès començar la partida mentre el jutge anuncia els aparellaments.

Un cop finalitzat l'anunci dels enfrontaments, el jutge deixa passar un minut, i en aquell moment decreta l'inici oficial de la ronda. A partir d'aquell moment, els jugadors poden iniciar la partida, amb el sorteig del torn de sortida.

3.4.3.1. Finalització d'una ronda

Transcorreguts seixanta-cinc (65) minuts des de l'inici oficial de la ronda, el jutge del campionat té la potestat de donar per finalitzada la ronda, i és aplicable l'article **I.8** del reglament FISC si calgués.

En finalitzar cada ronda, s'han de publicar tant els resultats com la classificació, de manera que els jugadors puguin detectar possibles errors d'entrada de dades al sistema per part de l'equip arbitral. El jutge principal té la potestat de verificar (si tots dos jugadors implicats així ho sol·liciten) les puntuacions, sol·licitant si així ho estima pertinent, els fulls d'anotació. La correcció, en cas que el jutge ho autoritzi, només es podria dur a terme abans de l'inici de la ronda següent. Un cop iniciada aquesta, ja no s'admetran reclamacions. S'aclareix que només s'acceptaran reclamacions sobre la puntuació global i el punt de victòria, en cap cas per a sumes parcials, o puntuació i/o validesa de jugades concretes.

Es recomana als organitzadors dels campionats que disposin dels mitjans necessaris (ordinador, projector, etc.) perquè aquesta publicació de resultats i classificació sigui tan àgil com sigui possible.

3.5. Inici de partida

Es recomana que cada parella disputi la partida en una taula separada. Si això no fos possible i s'hagués de compartir la mateixa taula, es recomana fer servir separadors verticals per tal d'assegurar una privadesa òptima a cada partida.

L'establiment del torn d'inici es realitzarà mitjançant sorteig (veure al Reglament l'apartat **I.5**). Els dígrafs QU, L·L i NY van immediatament després de P, L i N, respectivament. En cas de treure fitxes iguals ambdós jugadors, s'aparten les dues fitxes (no es tornen a introduir a la bossa) i es procedeix a extreure dues noves fitxes.

Al cap de cinc minuts de l'inici oficial de la ronda, el jutge comprovarà que totes les partides estiguin en joc. En aquelles taules on hi hagi jugadors absents procedirà a activar els rellotges segons es detalla a l'article **I.8** del Reglament FISC.

3.6. Impugnacions de paraules

Veure l'apartat I.10 dels Reglaments.

Les impugnacions es dirimiran mitjançant consulta a les aplicacions oficials dels campionats FISC (Leximots). Es permet l'ús de dispositius mòbils amb les aplicacions oficials instal·lades i en perfecte ús, actualitzades en la darrera versió. El jutge del campionat o, per delegació, el jutge de taula, consultaran la/les paraula/es impugnada/des i determinaran la validesa de la jugada.

Així mateix, el jutge principal pot autoritzar la gestió i la resolució de les impugnacions pels mateixos jugadors mitjançant dispositius mòbils; en aquest cas, ho ha d'anunciar així abans de l'inici del campionat. L'assumpció d'aquesta potestat pels jugadors a cada partida serà sota la seva responsabilitat, i ha de ser de mutu acord abans de l'inici de cada ronda; si no hi ha acord, la gestió correspondrà al jutge, que actuarà de la manera ja descrita. Si els jugadors decideixen utilitzar un dispositiu mòbil, aquest es situarà totalment recolzat pla a la taula, de forma que en tot moment els dos jugadors vegin la pantalla. En cas de dubte o discrepància sobre qualsevol impugnació, els dos jugadors poden recórrer en el moment a la supervisió del jutge, que ha de resoldre d'acord amb les seves funcions. No s'admetran reclamacions posteriors, una vegada resolta la impugnació.

Qualsevol actuació deshonesta per part dels jugadors a l'autogestió de les impugnacions es considerarà una falta molt greu i podrà suposar l'expulsió del campionat.

3.6.1. Ordre d'actuació en cas d'impugnació

Suposem que el jugador B acaba de fer la seva jugada. En aquest moment, el jugador A pot impugnar la jugada de B. En aquest cas:

a. A **no pot apuntar** el valor de la jugada de B (si ho fes, ja no podria impugnar la jugada de B, ni demanar-ne el recompte). A avisa immediatament B de la intenció d'impugnar dient-li clarament **Impugno!,** instant en què B pot aturar el rellotge.

b1. El jutge principal o de taula han d'anotar al dispositiu mòbil la paraula o paraules que el jugador A assenyala al tauler i indica de viva veu; a continuació les mostraran a tots dos jugadors perquè les verifiquin, i, després de la seva conformitat, el jutge principal o de taula efectuaran la consulta i mostraran el resultat als contendents.

b2. Si són els mateixos jugadors els qui resolen les seves impugnacions, A anotarà al dispositiu mòbil la paraula o paraules que impugna i, després de la conformitat de B, efectuarà la consulta. El dispositiu mòbil ha d'estar durant tot el procés a la vista dels dos contendents.

c1. Si la jugada de B es dona per vàlida, A i B procedeixen (amb el rellotge aturat) a computar la seva puntuació i anotar-la sense dilació als seus respectius fulls de joc.

A torna a accionar el rellotge, fent córrer el temps de B, que es disposarà a robar noves fitxes per completar el faristol.

c2. Si la jugada de B **no** es considera vàlida, A acciona el rellotge i es continua amb tot el procés.

Es prohibeix qualsevol activitat (escriure, comptar, etc.) mentre s'està esperant la resolució del jutge, període en el qual sempre cal tenir el rellotge aturat.

3.6.2. Autoimpugnacions

No es permeten les autoimpugnacions (impugnar un jugador la seva jugada).

3.7. Agafar i canviar peces

La reposició de fitxes s'ha de fer d'acord amb el procediment establert al Reglament FISC a aquest efecte (article **I.7.2**) i amb la diligència i premura deguda. La demora injustificada en aquesta acció suposa una manca de respecte al rival i entra, per tant, dins dels supòsits de manca d'ètica competitiva.

S'atendrà també, per tant, al que disposa el Reglament FISC per al cas d'extracció de fitxes de més (article **I.7.3**). Per al cas d'extracció de fitxes de menys, s'afegeix l'addenda següent:

Si un jugador A adverteix que el seu oponent B té menys de 7 fitxes abans que A completi la propera jugada o just després d'efectuar A el seu torn d'extracció (quedant encara fitxes a la bossa), podrà sol·licitar la intervenció del jutge del campionat perquè es registri l'incident. El jugador B haurà d'extreure fitxes de la bossa fins a completar el faristol i les mostrarà al jugador A, produint-se també la pèrdua del proper torn. En el cas que no quedin prou fitxes a la bossa per completar el faristol, el jugador A triarà les fitxes que falten entre les del seu propi faristol i les donarà al jugador B. Si això representés el buidatge del faristol, la partida conclourà conforme a les regles de finalització de partida.

Jugar premeditadament amb fitxes de menys és considerat una falta greu d'ètica competitiva, per la qual cosa si un jugador comet aquesta falta dues vegades en una mateixa partida o tres vegades durant el campionat serà objecte d'expulsió.

Si es dona el cas que, ja amb els darrers faristols de la partida i creient que no queden fitxes al sac, es descobreix que encara en queda alguna, el procediment serà: el primer jugador que hauria hagut d'agafar (A), prendrà la fitxa (o fitxes) i la (o les) mostrarà al jugador B. A més a més, el jugador A perdrà el següent torn. Totes aquestes operacions es realitzaran amb el temps aturat. En el cas que la partida ja s'hagi acabat, no es farà res, la puntuació quedarà com s'ha signat i no es farà cap jugada extra.

Si en compartir diverses parelles una taula es dona el cas de robar accidentalment fitxes d'una altra bossa que la pròpia, les partides involucrades es continuaran jugant fins al final.

Si un jugador, al retirar una jugada errònia, per error llença les fitxes al sac en lloc de retornar-les al faristol, es cridarà al jutge. Aquest remenarà les fitxes i aquest jugador agafarà les fitxes que li calguin per completar el faristol.

3.8. Control del temps

És un requisit imprescindible disposar a cada taula d'un rellotge per tal que el campionat es pugui considerar oficial.

3.8.1. Mètode de control del temps

El reglament de la FISC descriu a l'article **I.11** un temps per jugador de 25 minuts.

Un cop esgotats el temps d'un jugador, aquest serà penalitzat amb *deu punts* per cada minut o fracció addicional.

La indicació ":00" **no** penalitza, sinó *la següent.*

3.8.2. Programació dels rellotges

Als campionats oficials es recomana utilitzar rellotges analògics (per exemple, el model DGT 1001).

Així mateix, es permet l'ús de dispositius mòbils mitjançant aplicacions específiques (com ara "Scrabble Clock", per a Android). El mateix dispositiu mòbil no es podrà utilitzar en cap cas per a l'autogestió de les impugnacions descrites a l'apartat 3.6.

Cal que el rellotge, sigui del tipus que sigui, pugui:

a. Donar 25 minuts de temps per a cada jugador.
b. Limit de temps extra: 10 minuts.
c. Desabilitar el botó per reemprendre el temps mentre el rellotge està en marxa.

3.8.3. Accionament del rellotge a l'inici de la partida

a. El rellotge està correctament programat i resta aturat.

b. Un cop decidit que el jugador A comença la partida, A procedeix a robar les seves fitxes, col·locant-les cap per avall davant del faristol.

c. Tot seguit, B procedeix a robar les seves fitxes i les col·loca de cap per avall davant del faristol. El jutge del campionat avisa del moment que els rellotges s'hagin de posar en marxa.

d. Al moment de posar en marxa el rellotge, ja es considera l'inici del jugador A.

3.8.4. Casos especials

Si el rellotge deixa de funcionar per qualsevol motiu, es demanarà la intervenció del jutge que reemplaçarà el dispositiu de control de temps utilitzat per un de diferent en què programarà els mateixos moments de temps que constaven al reemplaçat. En cas de no tenir constància d'aquests temps, es configurarà el rellotge per a cadascun dels dos jugadors amb el temps que queda per donar finalitzada la ronda.

3.8.5. Diferències en els fulls de puntuació

Si el jugador A té una discrepància en quant a la puntuació anunciada per B, dir-ho. Tot seguit, B aturarà el rellotge i acordarà la puntuació amb A. Després, el jugador A activarà novament el rellotge.

3.8.6. Tancament de partida

Si un dels dos jugadors no té el full degudament emplenat 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.

3.9. Sancions per faltes de comportament

- Lleu: expulsió de campionat
- Greu: expulsió de la temporada
- Molt greu: eliminació de RaScCat i RaPliCat i expulsió de les properes 3 temporades.

El jutge, junt amb el comitè consultor, podran prendre mesures si es constata que ha tingut lloc un cas de conducta antiesportiva. En última instància, la Directiva de la FISC prendrà les mesures pertinents després de finalitzar el campionat.

3.10. RaScCat (partides clàssiques)

3.10.1. Classificació

LA FISC utilitza una classificació RaScCat en què cada jugador parteix de 1000 punts abans de la seva primera partida oficial. La FISC adquireix el compromís de publicar periòdicament la classificació RaScCat actualitzada.

Tot enfrontament en un campionat oficial de la FISC representa una variació a la classificació RaScCat en funció del resultat de la partida (victòria, empat o derrota) i dels nivells respectius dels contendents.

Els jugadors amb igual RaScCat són ordenats segons el nombre de partides oficials jugades (de major nombre a menor nombre) a la temporada en curs i, en cas de ser aquest també igual, segons el nombre total de partides oficials jugades.

3.10.2. Validesa

El RaScCat comptabilitza:

- Els campionats clàssics del circuit de competicions de la temporada oficial.

- La resta de campionats clàssics sempre que satisfacin les condicions següents:
    - Respectar els Reglaments de la FISC (el reglament de les partides clàssiques i aquest mateix), incloent-hi el diccionari arbitral Leximots.
    - Almenys un mes abans de disputar el campionat, comunicar-ne les dades.
    - Com a molt una setmana després de tenir lloc, comunicar-ne en format Excel o Swiss Perfect els resultats complets. La comunicació es farà mitjançant l'adreça de contacte de la FISC.

4. Partides oficials de Scrabble duplicat

4.1. Organització

A més dels campionats en modalitat clàssica, la FISC atorga caràcter de plena oficialitat als campionats disputats en modalitat duplicada que conformaran un circuit propi i independent del circuit de campionats en modalitat clàssica.

Les condicions generals descrites en aquest document sobre l'obligatorietat de la figura del jutge, la coordinació i la supervisió per part de la Comissió Tècnica i la Directiva, etc. (**3.3**) seran també de compliment obligat en els campionats en modalitat duplicada.

Per conferir oficialitat als campionats duplicats, s'exigeix un mínim de 5 jugadors. L'aforament mínim proveït per l'organització ha de permetre la presència de 10 jugadors.

També es permet la disputa de campionats en modalitat duplicada de més d'un dia, en períodes temporals no contigus.

4.2. Criteris per a la classificació final

En acabar la duplicada o el campionat de duplicades es calcula per a tots els jugadors la classificació final. Es declara guanyador el primer que resulti d'aquesta taula de posicions. Cal que totes les partides computin a efectes de RePliCat, amb independència del criteri de premis seleccionat per l'organitzador.

En cas que hi hagi la necessitat de desfer els empats a la classificació final del campionat, s'haurà d'utilitzar el sistema descrit a l'apartat 4.9. considerant el conjunt de totes les rondes com si fossin part d'una mateixa partida duplicada.

Extraordinàriament, es poden proposar altres mètodes que la comissió tècnica haurà de validar abans d'anunciar-se el campionat duplicat.

Criteri un: Diferencial

La taula de posicions s'obtindrà ordenant els jugadors de manera descendent d'acord amb la suma de les diferències de punts obtinguts davant del màster màquina en totes les duplicades disputades al campionats. S'aplicarà doncs la fórmula següent:

Diferencial_total = (Diferencial_duplicada_1 + Diferencial_duplicada_2 + ... + Diferencial_duplicada_ n)

essent *n* el nombre de les partides duplicades del campionat.

(Si hi ha un jugador que no participa en alguna partida duplicada, el diferencial corresponent és igual al nombre de punts aconseguits pel màster màquina en aquesta duplicada).

Criteri dos: Mitjana de percentatges respecte al màster màquina

La taula de posicions s'obtindrà ordenant als jugadors de manera descendent d'acord amb la mitjana del percentatge obtingut a cada partida pel que fa al màster màquina

corresponent. Per obtenir aquesta mitjana hem d'aplicar la fórmula següent, calculant cada terme arrodonit a dos decimals:

Promig = (p_1/M_1 + p_2/M_2 + ... + p_n/M_n) / n

essent p_x els punts obtinguts pel jugador a la partida "x"**,**

M_x els punts del màster màquina a la partida "x"**,** i

n el nombre de partides duplicades del campionat duplicat.

Criteri tres: Diferencial o mitjana acotat

S'aplica el **Criteri un o dos** ignorant el pitjor (major) diferencial de cada jugador. Es pot aplicar a un campionat de mínim tres partides duplicades.

4.3. Classificacions del RaPliCat (partides duplicades)

S'estableix també un rànquing classificatori, anomenat **RaPliCat**, propi per a la modalitat duplicada clàssica.

Cada jugador parteix amb un valor RaPliCat de **1200** punts i una volatilitat de **535** abans de la seva primera duplicada vàlida per al RaPliCat.

Comparant els valors del RaPliCat i volatilitat d'un jugador amb la resta de jugadors que disputen la duplicada, es calcula una posició objectiu per al jugador a la classificació final.

Si el jugador queda en aquesta posició, el RaPliCat no es veu afectat. En cas de quedar per sobre d'aquesta posició, el RaPliCat augmentarà, i quedant per sota, baixarà.

La volatilitat mesura la regularitat en les posicions ocupades pel jugador a les diferents duplicades en què participa. Un jugador que normalment quedi en les posicions que se n'esperen d'acord amb el seu escalafó tindrà volatilitat baixa. En canvi, els jugadors amb molts alts i baixos presentaran una volatilitat alta.

4.4. Desenvolupament

- ♦ Veure al Reglament l'apartat **II.1.**

4.5. Anotació de les jugades

- ♦ Veure al Reglament l'apartat **II.2.**

4.6. Elecció de la jugada

♠ Les fitxes s'extreuen a mà i després s'entren al programa de Scrabble o el mateix programa les pot triar, depenent de les seves característiques.

♠ Si el programari troba diverses jugades de màxima puntuació, el jutge triarà la mestra a l'atzar.

4.7. Faristols

♦ Veure al Reglament l'apartat **II.3.**

4.8. Comunicació del faristol i pas a la ronda següent

♦ Veure al Reglament l'apartat **II.4.**

Taules de les denominacions estàndard recomanades

De ciutats dels Països Catalans

A	Alacant	N	Nules
B	Barcelona	NY	*ena i grega* (o Nyer)
C	Canillo	O	Òdena
D	Dénia	P	Perpinyà
E	Eivissa	Q	Querol
F	Fígols	R	Rubí
G	Granollers	S	Sagunt
H	Hospitalet	T	Tiana
I	Isona	U	Ulldecona
J	Juneda	V	Vic
L	Lleida	X	Xàtiva
M	Mataró	Z	*zeta* (o Zarra)

De noms de persona

A	Anna	N	Núria
B	Beatriu	NY	*ena i grega*
C	Claudi	O	Ovidi
D	David	P	Pompeu
E	Elisenda	Q	Queralt
F	Francesc	R	Ramon
G	Gabriel	S	Sílvia
H	Hèctor	T	Teresa
I	Isabel	U	Úrsula
J	Jordi	V	Vicenç
L	Llorenç	X	Xavier
M	Manel	Z	Zacaries

De països del món

A	Àustria	N	Nepal
B	Bèlgica	NY	*ena i grega*
C	Camerun	O	Oman
D	Dinamarca	P	Portugal
E	Egipte	Q	Qatar
F	França	R	Rússia
G	Grècia	S	Suïssa
H	Hondures	T	Turquia
I	Iraq	U	Uruguai
J	Japó	V	Veneçuela
L	Luxemburg	X	Xipre
M	Madagascar	Z	Zimbabwe

♦ Es recomana atenir-se a aquestes denominacions o similars, que es regeixen pels criteris següents:

- Anomenar les lletres i els dígrafs bé sigui per ciutats/noms/països o pel nom de la lletra o del dígraf en els casos especials en què no hi hagi cap ciutat/nom/país que comenci per aquesta lletra o aquest dígraf, o bé s'estimi més adequat anomenar el nom de la lletra o del dígraf.

4.9. Classificació final

♦ Veure al Reglament l'apartat **II.8.**

♦ Si a la classificació final d'un campionat hi ha diversos jugadors amb la mateixa puntuació total, a efectes de la mateixa, aquests es desempataran de la següent manera, en l'ordre següent:

1. En el cas que el campionat consti de més d'una partida, el jugador que hagi obtingut la millor posició en la classificació en cadascuna de les partides que componen el campionat.
2. El jugador que hagi igualat més vegades la puntuació de cadascuna de les jugades mestres proposades pel jutge, en totes les partides que componen el campionat.
3. El jugador que hagi trobat la jugada de més puntuació en el conjunt de les partides que componen el campionat. En cas que persisteixi l'empat, es cerca la jugada de puntuació immediatament inferior i així successivament.

A efectes del RaPliCat, els empats no es desfan.

5. Models oficials de formularis

S'introdueixen els següents models oficials de formularis:

- Full de partida (**3.6.1, 3.8.5**).
- Papereta de joc de duplicades (per entregar al jutge) (Reglament, a l'apartat **II.2)**.
- Full de seguiment de la partida duplicada (pel jugador).

6. Notes Tècniques

Si durant la temporada cal regular aspectes puntuals que no hagin estat contemplats al DOT, i que són necessaris per al bon funcionament de l'activitat competitiva en l'àmbit de la FISC, la Comissió Tècnica emetrà les Notes Tècniques que consideri oportunes per poder així respondre amb agilitat a aquestes necessitats.

A cada Nota Tècnica se n'ha d'explicitar l'abast i el període de validesa. De tota manera, la Comissió Tècnica vetllarà per reduir el nombre de notes tècniques al mínim imprescindible, i que aquestes, en cap cas, no puguin provocar discriminacions entre els campionats disputats abans i després de la seva emissió.

Aquelles notes tècniques el contingut de les quals transcendeixi el de la temporada en què s'hagin emès, s'integraran dins de l'articulat del DOT per a la temporada següent.