Reglament dels campionats oficials 2026/2027

Notes prèvies:

- Quan parlem de *jugador, jutge*… es tracta d'un plural genèric; a la FISC cerquem la paritat, i hi ha força jugadores i jutgesses, algunes molt involucrades a la junta i/o les comissions.
- Sempre s'espera un comportament esportiu i ètic. Qualsevol comportament trampós, ofensiu, racista, misogin… podrà ser sancionat (depenent de la gravetat, fins i tot se li pot negar al jugador de participar durant cert temps a qualsevol campionat).
- Parlem de *lletres*, però s'entén que també poden ser els dígrafs QU, L·L i NY.

I. Partides clàssiques

1. Sistema de joc

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.

Per a establir la classificació general, es comptabilitzaran els punts de campionat a raó d'un punt per victòria, mig en cas d'empat, i zero per derrota. En cas d'igualtat a punts en la classificació, els criteris de desempat s'establiran en el següent ordre:

- **Coeficient Median-Buchholz** [se sumen els punts del campionat dels contrincants directes d'un jugador qualsevol, tret dels punts del campionat del contrincant pitjor classificat en els campionats de fins a 6 rondes incloses, i els dos pitjors classificats en els campionats a partir de 7 rondes incloses].
- **Coeficient Berger** [se sumen els punts del campionat dels contrincants directes vençuts per un jugador donat més la meitat dels punts del campionat dels contrincants directes amb qui ha empatat].
- **El diferencial de punts** de partida (suma dels punts de totes les jugades) a favor.
- **El total de punts acumulats**.

Els aparellaments de cada ronda s'establiran segons el criteri FIDE, que, entre altres coses, preveu que:

A. Dos jugadors no s'enfrontaran entre ells més d'un cop.

B. La distància en la classificació entre els dos jugadors ha de ser mínima.
C. Si el total dels jugadors és senar, l'últim classificat rebrà un punt i no jugarà.

A la primera ronda, l'ordre d'enfrontaments es farà aparellant els jugadors de la primera meitat de la graella (ordenats en ordre decreixent pel RaScCat) amb els de la segona meitat. Als campionats de 9 o més rondes es pot realitzar amb ordenació aleatòria.

L'ordre inicial de sorteig dels jugadors s'establirà mitjançant el seu últim RaScCat publicat.

2. Diccionari arbitral

El diccionari arbitral vàlid per als campionats clàssics i duplicats és l'oficial de la FISC, consultable a l'app Leximots (descarregable a Google Play: Leximots - Apps on Google Play i a Apple Store: Leximots - Apps on Apple Store) i a la web www.leximots.cat

3. Validesa dels campionats per al RaScCat

Tots els campionats oficials són vàlids a efectes de la classificació del RaScCat.

4. Incorporació de jugadors tardans

Per a un campionat de N rondes, es permetrà la incorporació de nous jugadors fins al començament de la ronda N/2 (si N és senar, (N – 1)/2) inclusivament, i en cap cas més tard, sempre que la cabuda de la sala de joc ho permeti. Per a no desequilibrar els enfrontaments, aquests rebran P/2 punts ficticis, essent P el nombre de rondes ja disputades, que només es consideraran a efectes d'aparellaments en les rondes restants. En acabar el campionat i abans de fer la classificació final, se'ls restarà aquests punts ficticis.

5. 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 del tauler (lateral esquerra o dreta), però només una de les dues i decidint abans del sorteig de sortida quina cosa es vol sortejar.

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 (telèfons mòbils, tauletes, etc.), excepte si l'organització permet que els jugadors comprovin les seves jugades de comú acord amb l'app dels seus mòbils.

Per iniciar la partida, es rifarà la sortida del jugador. 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 a extreure dues peces diferents. El jugador que hagi tret la peça més propera a la A en l'ordre alfabètic començarà la partida. La fitxa en blanc (blanca, escarràs o comodí) compta com a primera lletra de l'alfabet, ja que és 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.

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 es presenta abans, jugarà amb el temps que li quedi.

6. Desenvolupament

Cada jugador farà una tirada seguint el següent ordre: col·locació de fitxes, comunicació de la paraula i puntuació al contrincant de forma clara, anotació, agafada de fitxes i pas del temps [veure seccions I.7 i I.9]

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) 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 (nònuple). 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 encara que no estigui representada.

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.

7. Agafar i canviar peces

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

1. 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 se'n podran agafar 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.

2. 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.

3. Si per error n'agafa més del compte 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.
   És responsabilitat del contrincant avisar al jutge en cas que el contrincant no tingui el número de fitxes reglamentàries.

4. 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".

5. 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.

8. 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 en qualsevol moment de la partida. 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 I.11 – Control del temps.

D. Si un dels dos jugadors supera el marge de temps de descompte designat a la secció I.11 – Control del temps, s'aplica allò estipulat a la secció I.11.

E. Un dels dos jugadors abandona la partida. En aquest cas, l'altre jugador és declarat guanyador. En cas que el jugador que abandona vagi perdent, la puntuació final serà la que hi hagi en el moment de l'abandonament. En cas que el jugador que abandona vagi guanyant, se li atorgarà una puntuació de 50 punts menys de la puntuació tingui el jugador que no ha abandonat. Els punts de les peces restants als faristols no es comptabilitzaran.

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.

Es requereix l'emplenament i la signatura, per part dels dos jugadors, dels corresponents fulls de partida per donar per acabada la partida.

9. 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 que hem de restar dels faristols o del temps 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. 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.

10. 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, 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 (encara amb el temps aturat) 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 a partir que l'impugnat ha anotat la paraula fins just abans que agafi fitxes. A partir d'aquest moment es considerarà la jugada acabada i acceptada i, per tant, ja no s'admetrà cap impugnació.

11. Control del temps

Una jugada no es considerarà completa fins que el jugador no l'hagi col·locada al tauler, dit la puntuació, 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'avisa l'àrbitre per a qualsevol consulta.

D. 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 25 minuts 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 (fins a un màxim de 10 minuts), que es restaran a l'acumulat al final de la partida. Els punts de les peces restants als faristols no es comptabilitzaran.

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 seu 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.

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

II. Partides de Scrabble Duplicat

1. Desenvolupament

La partida duplicada es s'ha de desenvolupar, per donar-li oficialitat, entre cinc o més jugadors.

La partida duplicada clàssica pot ésser completa (fins a acabar les fitxes; vegeu II.6. – Final de la partida) o bé amb un nombre de rondes preestablert. Només les partides duplicades clàssiques completes es consideren oficials (vàlides per al RaPliCat).

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

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 jutges de taula 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).

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 a conseqüència de la col·locació de la paraula principal). Si el faristol conté escarrassos (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 a la inversa, si la disposició de la jugada és vertical.
- Puntuació de la jugada, si l'organitzador ho demana explícitament.

3. Faristols

El primer faristol que el jutge avisa està format per les set 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 set, o menys si ja no en resten prou.

Un faristol vàlid ha de tenir:

- Fins a la ronda 15a inclusivament, mínim 2 vocals i 2 consonants (els escarrassos poden comptar com a vocal o bé com a consonant).
- A partir de la 16a ronda, mínim una vocal i una consonant.
- Si abans de la 16a ronda s'esgoten totes les vocals o les consonants menys una que resta a la bossa o al faristol, se seguirà amb un mínim d'1 vocal i 1 consonant fins al terme de la duplicada.
- En el cas de no poder obtenir cap faristol vàlid per incompliment d'algun dels punts anteriors, la partida finalitzarà segons el que estableix II.6. – Final de la partida.

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 una de les *taules de les denominacions estàndard recomanades*, segons el model *"A d'Alacant",* etc.

Si resten fitxes de la ronda anterior, són aquestes 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.

Hi ha diverses taules de les denominacions estàndard recomanades. 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: *"Hospitalet vuit"* si es jugués a *H8* en horitzontal o "*quinze Granollers*" si es jugués a *15G* en vertical.

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 (es recalca que a partir de l'avís de "**Temps!**", no es permetrà fer cap anotació a la papereta). Altrament la jugada es penalitzarà amb zero punts.

6. Final 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.

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, ja que no respecta la indicació del jutge (d'alçar la mà, etc.).

8. Classificació final

En finalitzar la duplicada, es calcula la puntuació total per a tots els jugadors, sumant-ne els punts obtinguts a cada ronda.
La classificació resulta en ordenar els jugadors de manera decreixent, per la puntuació total.

9. 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.
Un cop conclosa la revisió, el resultat validat serà definitiu.

Si voleu veure el desenvolupament dels reglaments, podeu consultar el DOT (Document d'Observacions Tècniques).