

NORMES I REGLAMENTS DELS CAMPIONATS **U**FICIALS

I

última revisió: 4 de maig de 2007

ÍNDEX

I DISPOSICIONS GENERALS

II DESENVOLUPAMENT DE LA PARTIDA

III RECOMPTE DE PUNTS

IV COL·LOCACIÓ DE FITXES AL TAULER

V CANVI DE FITXES

VI CONTROL DE TEMPS

VII IMPUGNACIONS RECLAMACIONS I CONSULTES

VIII TEXTOS OFICIALS I PARAULES ACCEPTADES

IX FINAL DE LA PARTIDA

X COMPORTAMENT

XI INTERPRETACIONS I ARBITRATGE

I DISPOSICIONS GENERALS

0. Regles del JOC

Les partides dels campionats de la UF han de ser en la modalitat de joc clàssic, per a la victòria entre dos jugadors i es regiran per les instruccions de l'SCRABBLE o INTELECT a excepció de les que es modifiquin a continuació.

II DESENVOLUPAMENT DE LA PARTIDA

1. Verificació de Fitxes

Els jugadors poden verificar la quantitat i distribució de les lletres (100 fitxes) abans de començar la partida; no s'acceptaran reclamacions posteriors.

2. Anotacions

No està permès tenir sobre la taula cap llibre o anotació, però sí que està permès fer-ne durant la partida. Tampoc està permès l'ús d'audíffons, computadores, agendes electròniques o altres andròmines similars.

3. Inici de la Partida:

En començar la partida, el primer jugador retira set fitxes de la bossa, i en combina dues o més per formar una paraula, col·locant-la al tauler, horitzontal o verticalment. Està obligat a posar una de les lletres a la casella central.

4. Reposició de Lletres:

El jugador sosté la bossa amb la ma contraria a la que emprarà per a extreure-les. Alçarà i retirarà la bossa a una distància de 15 cm, aproximadament, del cap i procedirà al l'extracció de tantes lletres com facin falta al seu faristol.

Quan un jugador retira accidentalment una o més fitxes de les necessàries:

- 4.1 Si no ha col·locat al faristol les lletres extretes, el seu oponent elegirà a l'atzar les lletres sobrants i les retornarà a la bossa.
- 4.2 Si les ha col·locat al faristol, el seu oponent elegirà a l'atzar les lletres sobrants, entre totes les del faristol, i les retornarà a la bossa.
- 4.3 Quan el jugador hagi vist les lletres extretes de més, l'oponent té dret a veure-les.

5. Escarrassos:

Els escarrassos es poden emprar en substitució de qualsevol altre fitxa.

- 5.1 El jugador que col·loca un escarràs ha d'indicar la fitxa que representa, la qual no es pot modificar durant la partida. Està permès usar els dos escarrassos en una paraula.
- 5.2 El valor dels escarrassos és de zero punts.
- 5.3 Els escarrassos poden reemplaçar una fitxa ja emprada.

6. Dígrafs:

Els dígrafs NY, L·L i QU(Q) consten com una única fitxa; per tant no és permet usar dues fitxes per formar-los.

Per exemple: - el mot “IL·LÚS” s’ha de formar amb 4 fitxes:

I	L·L	U	S
---	-----	---	---

- el mot “QUE” s’ha de formar amb dues fitxes:

Q	E
---	---

III RECOMPTE DE PUNTS**7. Unicitat de Premis:**

Els premis per les lletres i paraules s’apliquen només el primer cop que s’ocupa la casella de premi. Posteriorment, les fitxes que ocupen aquestes caselles compten simplement pel seu valor facial.

8. Paraules Simultànies:

Quan en un mateix torn el jugador forma dues o més paraules noves, es suma la puntuació de totes. Les lletres comunes a dues paraules es compten en cada paraula.

9. Premi per BINGO:

Quan un jugador col·loca les 7 fitxes del seu faristol en un sol torn, aconseguirà un BINGO, i per això obté 50 punts extres, a sumar a la puntuació que obtingui en aquest torn.

IV COL·LOCACIÓ DE FITXES AL TAULER

La col·locació de les fitxes al tauler ha de complir:

10. Inici de la Jugada:

En iniciar l’acció de jugar, la fila o columna del tauler on es comença a col·locar les fitxes és d’ús OBLIGATORI.

11. Posició Relativa de les Lletres:

La posició relativa de les lletres pot ser modificada només abans de començar el recompte de la puntuació obtinguda, sempre que es compleixi l’article 10.

12. Fitxa Col·locada:

Qualsevol fitxa que hagi estat vista per l’oponent, per haver estat col·locada sobre el tauler, ha de ser obligatòriament jugada.

13. Sanció per Incompliment:

Si el jugador no pot, o no vol, complir els articles 10, 11, i 12, haurà de retirar les fitxes del tauler i passar en el seu torn.

V CANVI DE FITXES**14. Canvi de Fitxes:**

14.1 Un jugador pot utilitzar el torn per a canviar algunes o totes les fitxes del seu faristol si queden almenys set fitxes a la bossa. En primer lloc, anunciarà en veu alta quantes fitxes desitja canviar; després haurà de deixar-les cap per avall sobre la taula; llavors agafarà tantes fitxes noves com hagi deixat; finalment, col·locarà dintre de la bossa les que ha deixat.

14.2 Es podrà fer un canvi optatiu de fitxes sense perdre el torn, en el cas que un jugador ensenyi set vocals o set consonants en el seu faristol. Aquest canvi es podrà fer en tot moment (encara que només quedi una fitxa al sac) i cal fer-lo canviant totes les fitxes. En primer lloc, mostrarà el faristol amb les set vocals o consonants tot dient SENYORS; després les haurà de ficar totes a la bossa; llavors remenarà la bossa i agafarà set fitxes.

15. Passar:

Està permès passar en qualsevol moment del joc, sense canviar fitxes, dient: "passo".

16. Recompte de Fitxes:

En qualsevol moment el nombre de fitxes restants a la bossa pot ser comptat externament, palpant-les per fora. Si es decideix confirmar la quantitat de fitxes restants comptant-les dins de la bossa, s'haurà de fer amb el consentiment de l'oponent, quan n'hi hagi, els supervisors s'encarregaran del recompte.

VI CONTROL DE TEMPS

17. Duració de la Partida:

El temps màxim de duració d'una partida està reglamentat per a cada campionat en particular.

18. Duració de un Torn:

La duració del torn dependrà del mètode usat per a el control individual del temps: temporitzador, rellotge d'escacs, o cronòmetre amb compte regressiu.

- 18.1 Si s'utilitza el temporitzador, cada jugador disposarà d'un màxim de dos minuts per a formar una paraula sobre el tauler.
- 18.2 Si s'utilitza el rellotge d'escacs o el cronòmetre, cada jugador administrarà el seu temps per torn. Si sobrepassa el temps total que té assignat per a tota la partida serà penalitzat.

19. Final d'un Torn:

El jugador compta els punts obtinguts i els anuncia en veu alta. L'oponent verifica la puntuació i s'anoten al full d'anotacions. Finalment, activa el rellotge per començar el temps de l'oponent. La jugada es considera completa quan el rellotge de l'oponent està en marxa.

20. Us del rellotge d'escacs o del cronòmetre regressiu:

La meitat del temps màxim de duració de la partida s'ajusta en el rellotge de cada jugador. Quan un jugador acabi el torn, posarà en marxa el rellotge del seu oponent.

El rellotge serà neutralitzat:

- 20.1 Mentre s'estableix la validesa d'una paraula.
- 20.2 Si hi ha diferències en el recompte de punts.
- 20.3 Mentre es retornen a la bossa lletres estretes per excés.
- 20.4 Si s'avisarà a l'Àrbitre per a qualsevol consulta.

21. Sanció per temps excedit, usant rellotge d'escacs o cronòmetre:

L'ús del rellotge és responsabilitat exclusiva de cada jugador, i si oblida activar el rellotge de l'oponent quan finalitza el seu torn, no podrà ser advertit per l'àrbitre o qualsevol altra persona.

Si un jugador excedeix el temps total disponible ajustat al seu rellotge, serà penalitzat amb 10 punts per cada minut (o fracció de minut) adicional que hagi consumit, restant-los de la seva puntuació acumulada al final de la partida.

VII IMPUGNACIONS, RECLAMACIONS I CONSULTES

22. Acceptació d'una Paraula:

L'acte d'anotar la puntuació de l'oponent i permetre l'activació del rellotge, per sí sol suposarà l'acceptació de la paraula col·locada, no tenint llavors cap dret de qüestionar-la cap jugador, ni l'àrbitre, encara que sigui estrepitosament errònia.

23. Impugnació d'una Paraula:

Es pot posar en dubte la validesa d'una paraula, però abans que comenci el torn del següent jugador. Si la paraula és inacceptable, el jugador que l'ha format ha de retirar-la del tauler, retornant les fitxes al seu faristol i perdent el torn.

Si es fan un o més torns després del torn de la paraula en dubte, no es podrà efectuar cap reclamació i tots els punts obtinguts en els torns posteriors seran vàlids, per molt que s'hagin construït paraules sobre d'altres d'incorrectes.

Mentre es decideix sobre una impugnació, s'atura el temps de cada jugador, però no el temps de duració de tota la partida

24. Consultes

No està permès consultar a cap persona, ni al diccionari, la validesa d'una paraula abans de col·locar-la. Només l'oponent està autoritzat per qüestionar una paraula col·locada sobre el tauler.

VIII TEXTOS OFICIALS I PARAULES ACCEPTADES

25. Textos Oficials:

El diccionari oficial és el Gran Diccionari de la Llengua Catalana (GDLC) de l'editorial Enciclopèdia Catalana (primera edició 1998). Totes les paraules vàlides han d'estar referenciades en aquest diccionari, o edicions posteriors del mateix, per tal de garantir-ne una explicació, definició o equivalència i correcció.

Per a consultes es pot usar, equivalentment, el **Diccionari Oficial de l'Scrabble en Català (DOSC)**, exceptuant-ne:

- els mots que no són referenciats al Gran Diccionari, és a dir, els mots no normatius que apareixen al DOSC amb la indicació [a], [b], [r] o [v]
- les flexions verbals no pertanyents a l'estàndard general, sense variants, donat pel GDLC (és a dir, només s'accepten les principals de l'estàndard i no les que figuren entre parèntesi o consignades en forma de nota al **GDLC**).

26. Paraules Acceptades:

S'accepten **les entrades del diccionari oficial i les flexions de l'estàndard**. Però el conjunt de paraules acceptades es pot ampliar per decisió de l'organització d'un campionat segons els següents criteris:

- a) afegir les conjugacions verbals que pertanyen a variants de l'estàndard general. Aquest criteri

d'ampliació és equivalent a admetre les flexions verbals del llistat del DOSC incloses a l'apartat anomenat Àmbit general.

b) afegir les conjugacions verbals que pertanyen a una o més variants dialectals. Aquest criteri és equivalent a admetre un o més dels apartats sobre flexions verbals anomenats al llistat del DOSC Àmbit baleàric, nord-occidental o valencià.

c) afegir dialectalismes que apareixen al DOSC amb la indicació [a], [b], [r] o [v]

IX FINAL DE LA PARTIDA

27. Acabament d'una Partida:

La partida finalitza quan:

27.1 Cap jugador pot col·locar fitxes al tauler.

27.2 Ambdós jugadors passen dos torns consecutius (canviar lletres no es considera passar) o ambdós jugadors no col·loquen cap fitxa al tauler tres torns consecutius. En els casos 27.1 i 27.2, cada jugador restarà la puntuació corresponent que tingui al faristol.

27.3 Un jugador col·loca totes les fitxes del faristol i no en queden més a la bossa. En aquest cas, l'oponent restarà de la seva puntuació la corresponent a les fitxes que té i se li sumarà a qui a acabat.

27.4 S'acaba el temps total permès per a la partida. En aquest cas, les puntuacions queden SENSE restar la puntuació corresponent de les fitxes que queden als faristols.

X COMPORTAMENT

28. Normes de Comportament General:

28.1 Un cop iniciat el joc, no es permet al jugadors consultar la validesa d'una paraula a l'àrbitre o a una altra persona. Si ho fa i obté resposta, no podrà col·locar aquesta paraula.

28.2 Si reincideix en aquesta actitud, es desqualificarà al jugador definitivament. D'igual manera serà penalitzat el jugador que contesti una consulta, sigui de la mateixa o una altra taula.

28.3 L'organització es reserva el dret de sancionar un jugador sí no s'està comportant d'acord a l'esperit del joc o està trencant les normes.

28.4 Si un jugador ha d'abandonar el joc temporalment, ha d'avisar a l'àrbitre. Si no ho fa, serà desqualificat.

XI INTERPRETACIONS I ARBITRATGE

29. Interpretacions:

La interpretació d'aquest Reglament, i les decisions sobre punts que no hi són contemplats, correspon als àrbitres de cada campionat en particular. Però, el Comitè Executiu de la UF incorporarà a aquestes regles, com "INTERPRETACIONS", els conceptes o Normes que mereixin canvis, d'acord amb la valoració de situacions reals, decisions dels àrbitres, o aclariments lingüístics provinents de la normativa.

30. Decisions dels Àrbitres:

Els àrbitres hauran d'esforçar-se al màxim per a que llurs judicis siguin absolutament objectius i d'acord amb el diccionari oficial i aquestes Regles, les quals s'han de considerar com a criteri principal.