

# **REGLAMENTO PARA EL TORNEO MODALIDAD DUPLICADA**

## **I Introducción**

### **I.1 Definición**

La modalidad duplicada de Scrabble consiste en una sucesión de rondas en las que los jugadores deben proponer la jugada que consideran de máxima puntuación que puede obtenerse con un determinado atril y una configuración de tablero. Al finalizar cada ronda, se añade al tablero la jugada maestra designada por el Juez Árbitro de la partida y se completa el atril de la siguiente ronda.

El formato de la modalidad duplicada permite la participación de cualquier número de jugadores, con la única limitación de la logística del organizador.

### **I.2 Normativa a considerar**

La colocación de fichas sobre el tablero para la formación de palabras y el método para la puntuación de jugadas son los que se explicitan en las instrucciones originales del juego. La validez de las palabras formadas se atenderá en todo momento al Reglamento Léxico de la Federación Internacional de Scrabble en Español (FISE) vigente, expresado en forma del correspondiente Lexicón.

## **II Logística**

### **II.3 Sala de juego**

La sala de juego en la que se disputen partidas duplicadas deberá contar con las suficientes medidas de confort para los jugadores que las disputen, entre ellas:

#### **II.3.a Iluminación**

La sala dispondrá de iluminación suficiente para que el jugador pueda desarrollar actividades sin molestias. La disposición de los jugadores evitará que éstos proyecten sombras sobre su propio espacio de juego, al tiempo que deberán evitarse iluminaciones naturales o artificiales que provoquen reflejos en los tableros de juego.

#### **II.3.b Acústica**

La sala debe permitir que las indicaciones del Juez Árbitro de la partida sean audibles por parte de todos los jugadores, independientemente de su situación. Si fuera necesario, se deberá recurrir a sistemas de megafonía.

#### **II.3.c Espacio**

Cada jugador dispondrá del espacio suficiente para disponer su propio tablero de juego, el conjunto ordenado de fichas, y el necesario para realizar las anotaciones que sean necesarias. Preferiblemente se utilizarán mesas individuales.

#### **II.3.d Mesa arbitral**

La mesa desde la que el Juez Árbitro de la partida realiza sus labores deberá estar separada de las mesas ocupadas por los jugadores y desde ella tendrá una perspectiva completa de la sala de juego. Deberá disponer del espacio suficiente para disponer los elementos auxiliares para el arbitraje de la partida (ordenador(es), tablero, fichas, hojas de anotación, etc.).

#### **II.3.e Mesas arbitrales auxiliares**

En el caso que la organización disponga de Árbitros Auxiliares, estos deberán contar con una mesa de tamaño suficiente para realizar sus labores cómodamente. Dichas mesas estarán situadas en aquellos puntos de la sala que permitan a los Árbitros Auxiliares desarrollar de forma óptima las tareas que deban realizar.

#### **II.3.f Tableros gigantes y proyectores**

Siempre es recomendable la utilización de tableros gigantes o proyectores en los que se vaya mostrando el desarrollo de la partida, de forma que los jugadores puedan en todo momento comprobar que el tablero y los atriles con los que están jugando sean efectivamente los correctos.

### **II.4 Equipo arbitral**

El equipo arbitral estará formado por los siguientes componentes:

#### **II.4.a Juez Árbitro**

Máxima autoridad en el desarrollo de la partida. A él corresponde la vigilancia del estricto cumplimiento de normas y reglamentos aplicables por parte de jugadores y del resto del Equipo arbitral. Entre sus atribuciones están el establecimiento de sanciones y la resolución de apelaciones.

El Juez Árbitro deberá tener pleno conocimiento de los reglamentos y normas aplicables, así como de las condiciones específicas del torneo o partida. Deberá tener experiencia en el manejo de las herramientas utilizadas en el arbitraje y contará con experiencia previa formando parte de equipos arbitrales.

#### **II.4.b Árbitro Principal**

El Árbitro Principal será el encargado de conducir el desarrollo de la partida. Comunicará a los jugadores los atriles y jugadas principales de cada ronda, y realizará los avisos pertinentes del tiempo restante para cada ronda.

#### **II.4.c Árbitros Auxiliares**

La tarea principal de los Árbitros Auxiliares es la entrada de las jugadas propuestas por los jugadores en el sistema empleado para el arbitraje de la partida. Se recomienda la presencia de un Árbitro Auxiliar por cada 20-30 jugadores. Se recomienda, si es posible, la colocación del Árbitro Auxiliar en las inmediaciones del grupo de jugadores a su cargo.

#### **II.4.d Corremesas**

Son los encargados de recopilar las jugadas al final de cada ronda, y llevarlas al Árbitro Auxiliar encargado de su entrada en el sistema.

Excepcionalmente podrán realizar tareas de apoyo al Juez Árbitro en aquellas situaciones que lo requieran.

#### **II.4.e Equipo arbitral reducido**

En aquellos torneos cuya categoría y número de participantes lo permita, una misma persona puede realizar varias de las funciones anteriormente descritas. Por ejemplo, es posible la unificación en una única persona de las figuras de Juez Árbitro y Árbitro Principal. También es posible unificar la figura de Árbitro Auxiliar y Corremesas.

Otras combinaciones son también posibles, siempre que no afecte de forma negativa al desarrollo ágil de la competición.

#### **II.5 Herramientas de arbitraje**

Para efectuar el arbitraje de las duplicadas se recomienda la utilización del programa DupMaster (<http://www.dupmaster.net>). Herramienta de gestión de partidas de esta modalidad, que permite la integración de todas las tareas de arbitraje en una única aplicación.

#### **II.6 Disposición de los jugadores**

La disposición de los jugadores en la sala se establecerá siguiendo un criterio de ordenación. El criterio óptimo es la clasificación parcial del Torneo Duplicado, situando a los jugadores de las primeras posiciones cerca del Árbitro Auxiliar con más experiencia (preferentemente cerca de la Mesa Arbitral). Si este criterio no estuviera disponible, o no es posible su aplicación (primera partida de torneo) se puede optar por el escalafón duplicado en juego (internacional, nacional,

local) o por cualquier otro (orden alfabético, aleatorio). En todo caso, no se deberá permitir la libre elección de mesa con el fin de evitar posibles colaboraciones premeditadas entre jugadores.

Las mesas de juego deberán estar numeradas de forma que sean fácilmente identificables por los jugadores antes del inicio de la partida, como para el Equipo Arbitral durante el desarrollo de la misma.

## **II.7 Material permitido en las mesas de juego**

Cada jugador podrá disponer del siguiente material en su mesa:

- Tablero
- Atril
- 100 fichas correspondientes al juego en su versión en castellano
- Planilla de ordenación de fichas
- Taco de papeletas de anotación de jugadas
- Hoja de seguimiento de la partida
- Lápiz o bolígrafo (máximo dos unidades)
- Papel para anotaciones (máximo dos hojas en blanco)

Se recomienda que, para la disputa de partidas duplicadas, cada jugador aporte su propio juego (tablero, atril y fichas).

Está prohibido durante la partida utilizar cualquier equipo electrónico tales como teléfonos móviles o celulares, agendas electrónicas u ordenadores personales. Asimismo, no podrá consultarse ningún material escrito.

## **II.8 Papeletas de anotación de jugadas**

Antes del inicio de la partida, el equipo arbitral suministrará a los jugadores un taco de papeletas de anotación de jugadas suficiente para el desarrollo de la partida. Se recomienda entregar 30 papeletas en cada taco, de forma que, además de las necesarias para cada ronda, se disponga también de papeletas de repuesto.

La hoja de anotación debe prever los siguientes espacios:

- N° de partida (en caso de torneos multipartida)
- N° de mesa
- Nombre del jugador
- N° de ronda

- Jugada (expresada en la forma canónica)

Un ejemplo de papeleta de anotación se muestra a continuación:

<b>IV Torneo Duplicado de Villanueva</b>		
<b>PARTIDA</b>	<b>MESA</b>	<b>NOMBRE</b>
2	24	Alberto Pérez
<b>RONDA</b>	<b>JUGADA</b>	
17	14K - CASA	

En aquellos torneos en que el organizador lo considere oportuno, podrán presentarse jugadas con notación alternativa a la canónica, pero en todo caso, siempre como opción adicional. Las notaciones alternativas son las siguientes y se describen en apartados posteriores:

- canónica orientada
- tablero relativo
- tablero absoluto

Conviene tener en cuenta que la utilización de notaciones no canónicas dificulta la labor de arbitraje, debiéndose prever un número inferior de jugadores por Árbitro Auxiliar a los mencionados anteriormente en este documento. Además, las papeletas deben prever espacio adicional para las notaciones alternativas, incrementando el coste de papelería.

## **II.9 Hoja de seguimiento de la partida**

La organización del torneo pondrá a disposición de los jugadores Hojas de Seguimiento de la partida. En ella se podrán apuntar, para cada ronda, la jugada propuesta por el jugador y su puntuación, así como la jugada maestra, y puntuaciones acumuladas. De este modo el jugador puede hacer un seguimiento de su desempeño en la partida. La confección de la Hoja de Seguimiento en lo

referente a las jugadas propias, será condición indispensable para poder realizar reclamaciones.

Esta planilla deberá ser llenada entre cada ronda y debe contener lo siguiente:

- El nombre del jugador en la parte superior de la planilla.
- Un renglón por cada una de las rondas jugadas, con su número correspondiente.
- Las coordenadas en que se colocó la palabra principal en cada ronda.
- La palabra principal jugada en cada ronda.
- La puntuación obtenida en cada ronda.
- La puntuación acumulada en cada ronda.

Opcionalmente se podrá anotar la siguiente información:

- Las coordenadas en que se colocó la palabra maestra en cada ronda.
- La palabra maestra jugada en cada ronda.
- La puntuación obtenida por la jugada maestra en cada ronda.
- La puntuación acumulada de las jugadas maestras en cada ronda.

A continuación, se muestra un ejemplo de la planilla de seguimiento:

### **III Desarrollo de la partida**

#### **III.10 Prolegómenos**

Una vez finalizada la inscripción de jugadores se realizará la asignación de mesas. Los jugadores procurarán disponer de sus hojas de anotación de jugadas y hoja de seguimiento, y procederán al montaje de su mesa de juego utilizando su juego personal, o el que le haya sido asignado por la organización.

Antes del inicio de la partida el Juez Árbitro debe mostrar el tablero de demostración, o proyector, sobre el cual se colocarán las jugadas maestras e indicar el tipo de duplicada que se jugará especificando el número de rondas, tiempo por jugada, bonificaciones y procedimientos adicionales que deban ser conocidos por los jugadores.

Es responsabilidad de cada jugador antes del inicio de la partida verificar que dispone de todos los materiales necesarios mencionados en el numeral anterior

incluidos la totalidad de las fichas, el funcionamiento de su bolígrafo y las planillas de juego necesarias.

El Equipo Arbitral procurará que los prolegómenos de la partida sean lo más breves posible. Una vez éste dé el visto bueno, el Árbitro Principal decreta el inicio de la partida, y anuncia el primer atril.

### **III.11 Anuncio de atriles**

El anuncio de los atriles se realizará por dos veces. La primera vez se hará utilizando preferiblemente la tabla de deletreo que se adjunta. En caso de utilizar una tabla diferente, ésta deberá mantenerse constante durante el transcurso del torneo, siendo recomendable que antes de la primera partida se enuncie la tabla para familiarización de los jugadores.

El intervalo de enunciación de cada una de las fichas debe ser suficiente para permitir a los jugadores seleccionar la ficha de entre las disponibles.

En la repetición del atril, se recomienda una enunciación rápida de las palabras clave asociadas a cada ficha.

### **III.12 Composición del atril**

Un atril válido deberá contener:

Hasta la ronda 15ª inclusive, menos de seis (6) vocales y menos de seis (6) consonantes.

A partir de la 16ª ronda, mínimo una vocal y una consonante (sin contar los comodines),

Si antes de la 16ª ronda se agotan todas las vocales o las consonantes menos una que resta en la bolsa o en el atril, se seguirá con un mínimo de 1 vocal y 1 consonante hasta el término de la duplicada.

Los comodines pueden contar indistintamente como vocales o consonantes. La ficha Y, aún pudiendo representar fonemas vocálicos, se considera consonantes a todos los efectos.

En el caso de no poder obtenerse ningún atril válido por incumplimiento de alguno de los puntos anteriores, la partida se dará por finalizada tal como se especifica en la sección **III. 22 Fin de la Partida**.

### **III.13 Duración de la ronda**

La duración de una ronda en partidas oficiales duplicadas es de 3 minutos. Tras el anuncio del atril, el Árbitro Principal avisa del inicio de los 3 minutos exclamando "TIEMPO". Se recomienda el aviso a los jugadores a falta de 1 minuto y a falta de 30 segundos para la finalización del tiempo. A falta de 5 segundos el Árbitro Principal exclamará "ALCEN". Cuando el Árbitro Principal

vuelva a exclamar "TIEMPO" al agotarse los 3 minutos, todos los jugadores deberán sostener en alto la papeleta con su jugada debidamente anotada.

Las papeletas que no se encuentren en alto en ese momento, y las que dejen de estarlo antes del paso del Corremesas ante el jugador se considerarán **entregadas fuera de tiempo** a efectos de penalización, y a sus respectivos jugadores se le asignará CERO (0) puntos en esa jugada.

### **III.14 Recogida de papeletas**

Los corremesas deberán atender a los jugadores que tienen asignados, verificando que todos sostienen en alto sus jugadas cuando el Árbitro Principal anuncia la finalización del tiempo. Se desplazará por los pasillos habilitados, recogiendo las jugadas, absteniéndose de tomar aquellas que no fueron alzadas en tiempo, o aquellas que le sean indicadas por el Juez Árbitro. Estas jugadas serán recogidas por el propio Juez Árbitro, disponiéndose separadas del resto a la espera de posibles alegaciones.

### **III.15 Selección de la Jugada Maestra**

La Jugada Maestra de cada ronda será la jugada de máxima puntuación posible. En caso que existan varias jugadas de máxima puntuación, se escogerá como Jugada Maestra una de ellas al azar.

Dependiendo del uso o no de un programa informático, la elección de la jugada de mayor puntuación (maestra) se hace de las maneras descritas más abajo.

#### **Gestión manual:**

Después de cada ronda, el Juez Árbitro comprueba la validez de las jugadas apuntadas en las planillas de juego entregadas y escoge la jugada maestra. Luego el Juez Árbitro anuncia la jugada maestra y la coloca en el tablero de demostración (si éste está disponible) y seguidamente todos los jugadores la colocarán sobre sus tableros, independientemente de lo que hayan jugado.

El Juez Árbitro debe indicar la jugada maestra, sus coordenadas y la puntuación total de la jugada. En el caso de tratarse de palabras que den lugar a confusión, la palabra principal puede ser deletreada. El Juez Árbitro no podrá dar ninguna otra información relacionada con la palabra, como su significado, categoría morfológica, etc. Sin embargo, si la misma palabra se puede acentuar de dos o más maneras distintas, se recomienda escoger la que sea la más común.

Si los participantes han encontrado dos o más jugadas maestras de igual puntuación, se recomienda que el Juez Árbitro aplique los siguientes criterios de selección para la jugada maestra:

1. La jugada que no utilice el comodín.
2. La jugada que deje el atril más equilibrado de acuerdo con su criterio.

3. La jugada que use el menor número de letras.
4. La primera jugada en orden alfabético.
5. Si la jugada se puede colocar horizontalmente, la jugada que se encuentre más cerca de la columna 1, y de entre ellas la más cercana a la fila A; si sólo se puede colocar en la vertical, la jugada que se encuentre más cerca de la fila A, y entre ellas la más cercana a la columna 1.

### **Gestión automática:**

Al final de cada ronda, las nuevas fichas se seleccionan manualmente y luego se ingresan en el programa informático o, si es posible, el mismo programa las escoge automáticamente dependiendo de sus características. Si el programa utilizado muestra todas las jugadas de máxima puntuación, el Juez Árbitro escogerá la jugada maestra siguiendo los mismos criterios mencionados en la gestión manual, si el programa lo permite. Si no lo permite, o si el programa sólo muestra una jugada maestra, o bien tiene incorporado un módulo de selección de jugada maestra de entre las de máxima puntuación, se establece ésta.

En el evento de que el programa informático tenga incorporado el Lexicón no es necesario verificar la validez de la o las jugadas maestras generadas, de lo contrario será necesario comprobar la validez de cada jugada maestra.

En el caso de la *duplicada maestra* (partidas duplicadas preparadas con anticipación), las jugadas maestras vienen preestablecidas, por lo que se puede proceder a comprobar la validez de las planillas de juego al final de la partida.

Al igual que en la gestión manual una vez el Juez Árbitro escoge la jugada maestra, la comunica a los jugadores, mostrándola también en el tablero de demostración (si éste está disponible).

### **III.16 Anuncio de la Jugada Maestra**

Cuando todas las papeletas han sido recogidas por los Corremesas o al Juez Árbitro, el Árbitro Principal anuncia la Jugada Maestra, en su forma canónica, apoyándose, si está disponible, de tablero gigante o proyector. Para indicar la letra identificativa de la fila donde empieza la palabra principal se utilizará la palabra clave correspondiente de la tabla de deletreo. Ejemplos: "CASA en Europa 4" o "CASA en 7 Kuwait". En caso de jugadas con dificultades fonéticas, ortográficas o de colocación en tablero, deletreará la palabra principal, indicará la orientación, palabras secundarias formadas por la jugada, etc.

En caso de usar proyector o tablero gigante, el Árbitro Principal verificará la exactitud de la jugada mostrada a los jugadores.

Además de la Jugada Maestra, también anunciará la puntuación, y la puntuación acumulada por las Jugadas Maestras de la partida.

### **III.17 Comunicación del atril y paso a la ronda siguiente**

Tras indicarse la jugada maestra y luego de terminada la primera ronda el Juez Árbitro anuncia las fichas que han quedado de la ronda anterior en el atril en orden alfabético. Luego el Juez Árbitro anuncia las nuevas fichas en el orden en que han sido sacadas o también indicando primero las vocales y luego las consonantes, usando la Tabla Estándar de Deletreo. Las fichas deben ser anunciadas despacio y con claridad con el fin de dar el tiempo suficiente a cada jugador para buscarlas. Luego el Juez Árbitro vuelve a repetir todo el atril esta vez un poco más rápido y da inicio a la ronda diciendo «Tiempo» e iniciando el cronómetro.

### **III.18 Tabla Estándar de Deletreo**

Con el fin de uniformizar el anuncio de las letras y las coordenadas se recomienda siempre utilizar esta tabla. Por ejemplo: «España ocho» o «quince Argentina».

### **III.19 Reposición y cambio de letras**

Si en alguna de las rondas no hay un atril válido de acuerdo a lo especificado arriba en la sección **III.12**, el Juez Árbitro indicara «cambio de fichas» y procede a cambiar todas las fichas hasta obtener un atril válido. Es importante comprobar y estar prevenidos por si el programa informático tuviese limitaciones en cuanto al número de cambios de fichas sucesivos.

### **III.20 Anotación de las jugadas**

#### **III.20.1 Tipos de anotación**

Dependiendo de los recursos logísticos y organizativos disponibles, el director del torneo indicará si se podrán utilizar simultáneamente varios de los sistemas de anotación de más abajo. Sin embargo, adicionalmente a cualquier planilla de anotación utilizada, la notación canónica siempre deberá ser aceptada en los torneos con validez internacional.

#### **III.20.1.a Notación canónica**

Para la anotación de las jugadas se hará uso de la notación canónica.

Esta notación está basada en la indicación de la palabra principal (la formada por las fichas colocadas sobre el tablero), y la coordenada de la casilla donde está situada la primera ficha de la palabra principal, incluso si dicha ficha ya estaba situada previamente en el tablero.

Para indicar la orientación de la palabra principal se utiliza el criterio de situar en primer lugar de la coordenada la denominación de la fila o columna a lo largo de la cual se extiende la palabra principal.

Por ejemplo, la palabra principal CASA, empezando en la casilla H8 con orientación horizontal, se anotará como H8-CASA, al estar contenida la palabra principal en la fila H. Si empezando en la misma casilla, tuviera orientación vertical, la notación será 8H-CASA, al estar la palabra situada en la columna 8.

Sin embargo los organizadores de los torneos podrán permitir otro tipo de notaciones adicionales, según el objetivo y el nivel de la competición. Estas otras modalidades son:

### **III.20.1.b Notación canónica orientada**

Tras anotar la coordenada y la palabra principal de la jugada, el jugador indica con una flecha la orientación de la palabra principal, bien de izquierda a derecha (→), bien de arriba a abajo (↓). En este caso no se tiene en cuenta el orden fila-columna en la notación de la coordenada. Tanto "H8-CASA →" como "8H-CASA ↓" indican una jugada horizontal.

### **III.20.1.c Notación de tablero absoluto**

Para usar esta notación es preciso disponer de un tablero 15×15 con indicación de casillas de premio y coordenadas en filas y columnas. En este tipo de notación, el jugador debe situar la palabra principal exactamente en las casillas que debe ocupar.

### **III.20.1.d Notación de tablero relativo**

Esta notación se realiza sobre un tablero blanco, en el que se sitúa la palabra principal propuesta en relación a fichas o palabras ya situadas sobre el tablero, de modo que la jugada quede inequívocamente identificada. En el caso particular de la primera ronda, es necesario especificar qué ficha se sitúa sobre la casilla central del tablero.

### **III.20.2 Duplicidad de anotaciones**

En caso de permitir anotar las jugadas con notaciones adicionales a la canónica, los jugadores deberán entregar sus hojas de anotación con una única jugada visible, tachando claramente otras opciones descartadas, expresadas en otra notación. En caso de entregar una hoja en la que se puedan observar diferentes jugadas en diversos métodos de notación, la papeleta se considerará nula.

### **III.20.3 Notación de comodines**

En cualquiera de los sistemas de notación mencionados anteriormente, en caso de hacer uso de un comodín será necesario destacar de forma clara qué ficha de las que forman la palabra principal está representada por el comodín, lo que se realiza redondeando la letra que representa.

En caso de no marcar adecuadamente el comodín, se estará a lo dispuesto en el apartado correspondiente de penalizaciones **III.25**.

### **III.20.4 Otros motivos de nulidad de las papeletas**

Se considerarán nulas todas aquellas papeletas:

- Escritas con caligrafía ininteligible.
- En las que no se pueda identificar la posición de la jugada en el tablero.
- Aquellas que no permitan la identificación del jugador (no se ha apuntado el número ni el nombre del participante y no se puede deducir con toda certeza a quién pertenece la papeleta).

### **III.21 Duración de las partidas**

Las partidas duplicadas se disputan por lo general a bolsa completa, esto es, hasta que únicamente quedan vocales o consonantes fuera del tablero.

En determinadas circunstancias los organizadores pueden establecer un número predeterminado de rondas, aunque se recomienda el uso de estas partidas únicamente en actividades de iniciación y promoción del juego.

### **III.22 Fin de la partida**

La partida duplicada finaliza si:

- Se ha completado el número de rondas pactadas.
- Se han utilizado todas las vocales o todas las consonantes.
- Con las fichas restantes ya no se puede realizar ninguna jugada válida.
- El Juez Árbitro lo considera conducente debido a algún problema técnico, indisponibilidad del espacio físico, limitación de tiempo o por petición mayoritaria de los jugadores.

### **III.23 Puntuación**

Tras cada jugada, se sumarán para cada jugador los puntos de su jugada, si ésta es válida, o cero si la jugada es inválida por colocar una palabra inexistente o por cuestiones técnicas según lo previsto en la sección **III.25**.

La tabla final de posiciones reflejará la suma de las puntuaciones de todas las jugadas de cada jugador, posiblemente incluyendo las bonificaciones tratadas en la sección **III.24**.

### **III.24 Bonificaciones**

Se entiende por bonificación un premio expresado en puntos que se puede otorgar en cada ronda al jugador que haya sido el único en encontrar la jugada de mayor puntuación o jugada maestra. El Juez Árbitro avisará a los jugadores antes de empezar la partida si se aplicarán las bonificaciones y cuál será el valor de las mismas.

Se recomiendan dos alternativas de bonificación para el caso de la gestión automática:

- Una bonificación de 10 puntos para aquel único jugador que alcance la misma puntuación de la jugada o jugadas maestras (en caso de haber varias jugadas de máxima puntuación) generadas por el programa informático.
- Una bonificación de 5 puntos para aquel único jugador que logre la máxima puntuación en caso de que ningún jugador logre igualar la puntuación de la jugada o jugadas maestras generadas por el programa informático.

Para el caso de la gestión manual el director o Juez Árbitro del torneo podrá acordar una bonificación de 5 o 10 puntos para aquel único jugador que alcance la máxima puntuación en una jugada.

Las bonificaciones se suman a la puntuación de los jugadores al final de la duplicada, teniéndose en cuenta para la clasificación final. Se resaltarán con claridad en la clasificación final las jugadas en que se hayan otorgado bonificaciones, los jugadores que las hayan recibido y el valor de las bonificaciones.

Par a no desvirtuar en exceso la competición, se desaconseja el uso de bonificaciones en partidas con un número reducido de jugadores (10 o menos) y que las bonificaciones no excedan el valor de 25 puntos.

### **III.25 Penalizaciones**

#### **III.25.a Penalización por comodín no marcado**

Las jugadas que se propongan que utilicen un comodín situado en el atril, y cuya ficha representada no se haya marcado convenientemente en la planilla de anotación, será evaluada con cero puntos.

No es necesario marcar los comodines que se utilicen y que se encontraran previamente sobre el tablero.

### **III.25.b Penalización por jugada entregada fuera de tiempo**

Las jugadas entregadas fuera de tiempo no se tendrán en cuenta, por lo que no se considerará que el jugador no entregó su jugada.

### **III.25.c Otros casos de penalización**

En los extremos expuestos en la sección **III.20** como sigue:

- diferentes jugadas en diversos métodos de notación.
- anotación indescifrable.
- jugador no identificable.
- comodín sin redondear.
- jugada no entregada a tiempo.

Además, para todas las modalidades de anotación, si no se respetan las condiciones de anotación estipuladas, como:

- En la planilla tipo «tablero»: si no se muestra correctamente la conexión o ubicación de la palabra principal.
- En la planilla "canónica orientada": si las coordenadas o la orientación están mal indicadas (orientación errónea o coordenadas incorrectas).
- En la planilla "canónica": si las coordenadas están mal indicadas (orden equivocado o coordenadas incorrectas).

### **III.26 Publicación de resultados**

A la mayor brevedad posible, tras la finalización de la partida se publicarán los resultados provisionales de la misma. Con esta información, los jugadores realizarán los alegatos que consideren oportunos, y tras su inmediata resolución, se publicarán los resultados definitivos.

### **III.27 Reclamaciones y alegatos**

Para poder realizar reclamaciones y alegatos será necesario que los jugadores hayan rellenado durante la partida al menos los datos correspondientes a sus jugadas en la Hoja de Seguimiento de la partida. El Juez Árbitro, con ayuda del Árbitro Principal, resolverá las reclamaciones consultando el sistema de gestión de la partida, y si es necesario, se consultará la papeleta de anotación.

### **III.28 Desempates**

En las partidas duplicadas generalmente no se utilizan criterios de desempate.

En el caso que por motivos de organización (limitación en los premios, trofeos, cupos a cubrir, etc.) sea necesario establecer un criterio de desempate en una partida duplicada, se proponen los siguientes:

- Mayor número de veces que el jugador haya igualado la puntuación de la jugada maestra.
- Mayor número de veces que el jugador haya obtenido en solitario la máxima puntuación (no necesariamente la maestra).
- Menor diferencial máximo obtenido en una ronda respecto a la jugada maestra.

En caso de existir criterios de desempate en una partida, el organizador debe hacerlos públicos con anterioridad al inicio de la partida, o del torneo en que se encuadre dicha partida.

### **III.29 Casos especiales**

Las situaciones especiales serán dirimidas de acuerdo con el mejor criterio del Juez Árbitro. A continuación, se mencionan algunas de estas situaciones.

- Si el Juez Árbitro no se ha percatado de la mejor jugada o jugada maestra, por su culpa o por la de los jugadores (al no haber calculado correctamente la puntuación, etc.), y anuncia una jugada inferior, ésta no podrá ser reemplazada con la mejor, aunque luego se constate su existencia.
- Si el Juez Árbitro anuncia y coloca una jugada incorrecta y se percata de ello en la ronda siguiente, la jugada ya no se podrá retirar y la partida continuará con la jugada incorrecta sobre el tablero. Sin embargo, a los jugadores que la hayan jugado, se les anulará la jugada. El Juez Árbitro tiene la obligación de avisar a los jugadores de esta situación en el mismo instante en que la haya descubierto.
- Si en una ronda nadie consigue hacer una jugada válida, el Juez Árbitro tendrá la libertad de escoger una jugada maestra para continuar el juego o, si lo desea, proponer un nuevo atril, avisando de ello a los jugadores.
- El juego se podrá suspender o cancelar por factores externos tales como cortes de energía, fallos en el programa informático o en el ordenador.

## **IV Torneos Duplicados**

### **IV.30 Definición**

Los Torneos Duplicados son eventos en los que se celebran diversas partidas duplicadas.

### **IV.31 Criterios de desempate**

Se proponen los siguientes criterios de desempate, de tal manera que el Director del torneo elija el que le parezca más adecuado. En caso de que exista la necesidad de deshacer los empates en la clasificación final del torneo, debido a que se entreguen premios que no puedan ser compartidos por los jugadores empatados, se deberá realizar el desempate utilizando el Sistema de Desempate para una sola duplicada expuesto en la sección **III.28**, considerando al conjunto de todas las rondas como si fueran parte de una misma partida duplicada.

#### **Criterio Uno: Promedio de Plazas**

La tabla de posiciones se obtendrá ordenando los jugadores de manera ascendente de acuerdo al promedio de los lugares obtenidos en cada una de las partidas del torneo. Para obtener este promedio debemos aplicar la siguiente fórmula:

$$\text{Promedio} = (\text{Lugar}_1 + \text{Lugar}_2 + \text{Lugar}_3 + \dots + \text{Lugar}_n) / n$$

siendo «n» el número de partidas duplicadas del torneo.

(Si algún jugador no ha participado en algunas de las partidas duplicadas, para el cálculo del promedio se le asignará el último puesto de esa partida.)

#### **Criterio Dos: Promedio de Porcentajes con Respecto a la Jugada Maestra**

La tabla de posiciones se obtendrá ordenando a los jugadores de manera descendente de acuerdo al promedio del porcentaje obtenido en cada partida con respecto a la partida que totaliza las jugadas maestras. Para obtener este promedio debemos aplicar la siguiente fórmula:

$$\text{Promedio} = (p_1/M_1 + p_2/M_2 + \dots + p_n/M_n) / n$$

siendo:

«p<sub>x</sub>» los puntos obtenidos por el jugador en la ronda «x»,

«M<sub>x</sub>» los puntos del máster máquina en la ronda «x», y  
«n» el número de rondas de las partidas duplicadas del torneo.

### **Criterio Tres: Desviación Estándar**

La tabla de posiciones se calcula ordenando a los jugadores de manera ascendente de acuerdo a la desviación estándar con respecto a la jugada maestra. Para obtener este número debemos aplicar la siguiente fórmula:

$$\text{Desviación} = [\sqrt{(M_1-p_1)^2 + (M_2-p_2)^2 + \dots + (M_n-p_n)^2}] / n$$

siendo:

«p<sub>x</sub>» los puntos obtenidos por el jugador en la ronda «x»,

«M<sub>x</sub>» los puntos del máster máquina en la ronda «x», y

-«n» la suma del número de rondas de todas las partidas duplicadas del torneo.

### **IV.32 Publicación de resultados**

Después de cada partida, se deberá publicar la clasificación de la misma, y la clasificación global actualizada, con anterioridad al inicio de la siguiente partida.

Los resultados tendrán que estar detallados por rondas y jugadores, especificando las bonificaciones si las hubiera, de manera que cada jugador pueda comprobar cualquier discrepancia que pueda haber y luego solicitar al Juez Árbitro del torneo su averiguación con el fin de corregir el error si lo hubiera. Una vez transcurrido el tiempo destinado para este fin y publicados los resultados, éstos se consideran definitivos y no podrán ser modificados.

### **IV.33 Comportamiento**

Los jugadores no pueden dialogar con los participantes de otras mesas, ni con el público. No está permitido a los jugadores consultar la validez de ninguna palabra. Si un jugador tiene que abandonar el juego temporalmente, debe comunicárselo al Juez Árbitro, si no lo hace, será descalificado. Si se retira temporalmente, debe hacerlo después de haber entregado la planilla de juego.

## **V Escalafón Duplicado Internacional (EloDI)**

Se establece un ranking clasificatorio, llamado **EloDI**, propio para la modalidad duplicada clásica, cuyo mecanismo y funcionamiento se explican en el **Anejo EloDI**.

Cada jugador parte con un valor EloDI de **1200** puntos y una volatilidad de **535** antes de su primera Duplicada válida para EloDI.

Comparando los valores de EloDI y volatilidad de un jugador con el resto de jugadores que disputan la partida duplicada, se calcula una posición objetivo para el jugador en la clasificación final.

Si el jugador queda en esa posición, su EloDI no se ve afectado. En caso de quedar por encima de esa posición, su EloDI aumentará, y quedando por debajo, descenderá.

La volatilidad mide la regularidad en las posiciones ocupadas por el jugador en las diferentes partidas duplicadas en las que participa. Un jugador que normalmente quede en las posiciones que se esperan de él conforme a su escalafón tendrá volatilidad baja. En cambio, los jugadores con muchos altibajos presentarán una volatilidad alta.