

Reglamento de Juego

Modalidad Clásica

<p>I DISPOSICIONES GENERALES</p> <p>1. Fundamentos 2. Descripción básica 3. Verificación de fichas 4. Turno de salida 5. Anotaciones</p> <p>II DESARROLLO DE LA PARTIDA</p> <p>6. Comienzo de la partida 7. Extracción de letras 8. Colocación de letras 9. Formación de palabras 10. Comodines 11. Letras dobles</p> <p>III RECUENTO DE PUNTOS</p> <p>12. Valor numérico de las letras 13. Casillas con premio para letras 14. Casillas con premio para palabras 15. Palabras con valor múltiplo 16. Casilla central 17. Unicidad de premios 18. Palabras simultáneas 19. Premio por «Scrabble»</p> <p>IV DESPLIEGUE DE LAS LETRAS EN EL TABLERO</p> <p>20. Fallar la casilla central 21. Comienzo de la jugada 22. Posición relativa de las letras 23. Ficha colocada 24. Penalidad por incumplimiento</p> <p>V CAMBIO DE FICHAS</p> <p>25. Cambio de fichas 26. Turno cedido 27. Conteo de fichas restantes 28. Extracción de fichas de más 29. Extracción de fichas de menos</p>	<p>VI CONTROL DEL TIEMPO</p> <p>30. Duración de la partida 31. Duración de un turno 32. Ejecución de un turno 33. Uso del temporizador electrónico 34. Uso del reloj de ajedrez o cronómetro digital 35. Penalidad por tiempo excedido (con reloj de ajedrez o cronómetro) 36. Llegadas tarde 37. Ausencias</p> <p>VII CUESTIONAMIENTOS, RECLAMOS Y CONSULTAS</p> <p>38. Aceptación de una palabra 39. Cuestionamiento de una palabra 40. Cuestionamiento simultáneo de más de una palabra 41. Discrepancia aritmética en la suma de puntos 42. Reclamos 43. Consultas 44. Cierre de una partida</p> <p>VIII FINAL DE UNA PARTIDA</p> <p>45. Terminación de una partida</p> <p>IX COMPORTAMIENTO Y ÉTICA COMPETITIVA</p> <p>46. Normas de comportamiento general 47. Ética competitiva</p> <p>X INTERPRETACIONES Y ARBITRAJE</p> <p>48. Interpretaciones 49. Decisiones de los árbitros 50. Tribunal de apelaciones</p> <p>REGLAMENTO DE LÉXICO:</p> <p>XI TEXTO OFICIAL</p> <p>XII USO DE PALABRAS</p>
---	---

I DISPOSICIONES GENERALES

1. Fundamentos

Las partidas se regirán por las instrucciones originales del SCRABBLE (publicadas por J.W. Spears & Sons PLC en su última edición), excepto las que se modifiquen a continuación. El presente reglamento está destinado a regular la modalidad de enfrentamiento entre 2 jugadores. Regulaciones concernientes al léxico, condiciones de realización y logística de torneos están contempladas en documentos emitidos separadamente por la FISE.

2. Descripción básica

El juego consiste en formar palabras de dos o más letras y, colocarlas en el tablero, horizontal o verticalmente, de manera que puedan ser leídas de izquierda a derecha o de arriba hacia abajo. Después de la jugada inicial (art. 6), cada palabra sobre el tablero (art. 9) debe empalmarse con alguna de las incorporadas.

3. Verificación de fichas

Los jugadores pueden verificar la cantidad y distribución de las letras (100 fichas) antes de empezar cada una de las partidas; no se aceptarán reclamos posteriores. Después se colocan todas las fichas dentro de la bolsa y se mezclan.

4. Turno de salida

La salida en cada partida será determinada de la siguiente manera:

4.1 En el torneo «todos contra todos», la salida corresponde al primer jugador indicado en cada pareja, según el cuadro de pareos del torneo.

4.2 En el torneo por sistema suizo, el turno de salida se define de acuerdo con las reglas particulares del sistema.

4.3 En un encuentro tipo individual (varias partidas entre dos jugadores), se sortea la salida para la primera partida y se alterna en las siguientes.

4.4 En un torneo por equipos, se sortea la salida de cada partida individual.

5. Anotaciones

5.1 Durante la partida, cada jugador debe llevar la hoja de resultados y comprobar la coincidencia en las puntuaciones obtenidas por ambos. Posteriormente, los dos jugadores deben llenar la hoja de torneo y certificar los resultados firmando en la hoja del oponente o en la planilla de control del monitor.

5.2 Durante los torneos, ambos jugadores de una mesa deben procurar en lo posible anotar la(s) palabra(s) involucradas en cada jugada para que el caso de un accidente o motivo de análisis, la partida pueda ser reconstruida. Si un jugador no escribe las palabras principales de cada jugada, debe hacerlo antes de firmar la planilla y en su propio tiempo de reloj. El oponente tendrá el derecho de esperar a que complete esta tarea antes de firmar las planillas en concordancia al art. 44.

5.3 Durante la partida no se permite tener anotaciones previas, ni libros sobre la mesa de juego, pero sí está permitido tomar notas. Tampoco está permitido el uso de audífonos, computadoras portátiles, agendas electrónicas, teléfonos celulares, ni ningún otro aparato similar. Todo jugador tiene derecho a pedir la revisión de la hoja de anotación de su oponente, antes del inicio de la partida, para constatar que esté limpia de anotaciones.

II DESARROLLO DE LA PARTIDA

6. Comienzo de la partida

Al comenzar la partida, el primer jugador retira siete (7) fichas de la bolsa (según el procedimiento descrito en el art. 7). Luego combina dos o más de sus letras para formar una palabra, y la coloca en el tablero horizontal o verticalmente. El jugador debe poner una de las letras que forman su palabra en la casilla central marcada con una estrella (en caso de omisión ver art. 20).

7. Extracción de fichas de la bolsa

El jugador en turno sostiene la bolsa con la mano contraria a la que utilizará para sacar las fichas. Alzará la bolsa, la alejará de su rostro a una distancia de 15 centímetros aproximadamente, y sacará de ella la cantidad de letras que corresponda. Una vez que las haya sacado, colocará la bolsa a un lado del tablero procurando que la boca de la bolsa no muestre las fichas, y desplegará sus fichas en el atril. Para extracción de fichas de más o menos, ver el art. 28 y art. 29, respectivamente.

8. Colocación de letras

Todas las fichas jugadas en un turno deben colocarse en una línea horizontal o vertical y tienen que formar una palabra completa. Si esas fichas están en contacto con letras de filas o columnas contiguas, también con ellas deben formar palabras completas. El jugador obtiene puntos por todas las nuevas palabras que forme durante su turno. (Para recuento de pts, véanse los artículos 12 al 19).

9. Formación de palabras

Las palabras pueden formarse de las siguientes maneras:

9.1 Añadiendo una o más fichas a una palabra que esté colocada sobre el tablero.

9.2 Colocando una palabra que se cruce con otra en el tablero. La nueva palabra debe utilizar una de las letras de la palabra que ya se encuentra en el tablero.

9.3 Colocando una palabra completa paralelamente a otra que ya se encuentra en el tablero, de modo que las fichas contiguas también forman palabras completas.

10. Comodines

El SCRABBLE incluye dos fichas en blanco, o comodines, los cuales pueden utilizarse en sustitución de cualquier letra.

10.1 El valor de los comodines es de cero (0) puntos para calcular el valor de la(s) palabra(s) formada(s).

10.2 El jugador que coloca un comodín debe indicar en voz alta la letra que este representa, lo que no puede modificarse durante la partida. El comodín no puede reemplazar la K ni la W, porque estas letras no existen en el SCRABBLE, versión en español. Está permitido usar los dos comodines en una misma palabra. El premio de 50 puntos otorgado por utilizar las siete fichas del atril (art. 19) se contabiliza incluso utilizando uno o los dos comodines.

10.3 Los comodines pueden reemplazar una letra ya utilizada, aunque exista solo una de ellas en el juego. Por ejemplo, puede colocarse «ZUZAR» usando un comodín y la zeta, o los dos comodines, aunque ya se haya utilizado anteriormente la letra zeta.

10.4 En torneos, la letra representada por cada comodín será asentada en la planilla de control del partido. No se admitirán reclamos con posterioridad. Si los dos jugadores anotan letras diferentes, se tendrá por válida la anotada por el jugador que colocó el comodín. Si sólo uno de los jugadores anotó en su planilla la letra representada por el comodín, se tendrá ésta por válida. Si ninguno de ambos jugadores anota la letra representada por el comodín, se tendrá por válida la que señale el jugador que colocó el comodín. La falta de anotación puede implicar una advertencia del Director del Torneo.

11. Letras dobles

En el SCRABBLE los dígrafos RR, CH, LL aparecen en una sola ficha. Por tanto, no podrán utilizarse dos eres, ni dos eles, ni la ce y la hache para formar una doble letra. Ejemplos:

no son combinaciones permitidas.

III RECUENTO DE PUNTOS

12. Valor numérico de las letras

El valor de cada letra está indicado con una cifra en la parte inferior de la ficha. La puntuación total obtenida en cada turno se calcula sumando el valor de las letras utilizadas en las palabras que se hayan formado en ese turno, más los puntos obtenidos por haber colocado una o más fichas en casillas con premio.

13. Casillas con premio para letras

Al colocar una ficha en una casilla azul celeste (doble tanto de letra), se duplica el valor de dicha letra; y al colocarla en una casilla azul marino (triple tanto de letra), se triplica su valor.

14. Casillas con premio para palabras

Al colocar una palabra usando una casilla rosada (doble tanto de palabra), se duplica el valor de dicha palabra; y al colocarla usando una casilla roja (triple tanto de palabra), se triplica su valor.

Al hacer el recuento de puntos de una palabra se deben sumar primero los premios de las letras, y luego duplicar o triplicar el valor de la palabra, según sea el caso.

15. Palabras con valor múltiplo

Si se forma una palabra que ocupa dos casillas de «doble tanto de palabra», primero se duplica el valor de la palabra y luego se reduplica (es decir, se multiplica por 4 la suma de puntos de sus letras); y si son de «triple tanto de palabra», se triplica y luego se vuelve a triplicar (se multiplica por 9).

16. Casilla central

La casilla central (marcada con una estrella) es de color rosado, por lo que duplica la puntuación de la primera palabra formada en el tablero.

17. Unicidad de premios

Los premios para las letras y palabras aplican solamente la primera vez que se ocupa la casilla de premio. Posteriormente, las fichas que ocupan esas casillas cuentan simplemente por su puntaje real.

18. Palabras simultáneas

Cuando en un mismo turno el jugador forma dos o más palabras nuevas, se suma la puntuación de todas ellas. La(s) letra(s) común(es) entre ellas se cuenta(n) en cada palabra, incluido el premio, si lo tiene(n).

19. Premio por scrabble

Cuando un jugador coloca las 7 fichas de su atril en un solo turno, ha logrado lo que se llama un scrabble, y por ello obtiene 50 puntos extra como premio. Estos puntos se suman a la puntuación que haya obtenido en ese turno, después de duplicar o triplicar la puntuación, cuando corresponda.

IV DESPLIEGUE DE FICHAS EN EL TABLERO

Para colocar las fichas en el tablero se deben aplicar las siguientes normas:

20. Fallar la casilla central

Si al inicio de la partida, en el caso inusual de que el primer jugador coloca todas sus fichas fuera de la casilla central indicada con una estrella, el oponente tiene la potestad de:

20.1 Declarar inválida la jugada, en cuyo caso el jugador retira sus fichas y pierde el turno.

20.2 Aceptar la jugada, en cuyo caso el jugador no podrá duplicar el valor de su jugada, dejando la casilla central válida como doble premio de palabra en caso de que eventualmente sea usada.

21. Comienzo de la jugada

El sentido de colocación de una palabra está dado por:

21.1 La primera ficha colocada en el tablero define la fila o columna en que se colocará la palabra.

21.2 La segunda ficha colocada define si la palabra ocupará una fila o una columna, la cual será de uso obligatorio para la jugada completa.

También es posible colocar varias fichas simultáneamente, siempre que se cumpla con los puntos 21.1 y 21.2.

22. Posición relativa de las letras

Cuando el jugador en turno termina de colocar en el tablero las fichas de una palabra, sólo puede modificar la posición de las letras de esa palabra en los casos siguientes:

22.1 La palabra completa puede ser desplazada en la misma fila o columna para que enlace correctamente con la(s) ya existente(s) en el tablero.

22.2 La posición relativa de las letras puede cambiarse.

En el caso de que la jugada consista de una sola ficha, ésta solamente podrá ser desplazada a lo largo de la fila y columna donde esté colocada hasta que enlace correctamente con algunas de la(s) palabra(s) ya existente(s) en el tablero.

Una vez que comienza el conteo de puntos, está prohibido cambiar la ubicación de las fichas o la asignación de letra al/los comodín/es. Se recomienda no comenzar a contar hasta completar la colocación de las fichas.

23. Ficha colocada

Una ficha que haya sido colocada (incluyendo si esta se cae accidentalmente) sobre el tablero, debe ser obligatoriamente jugada.

24. Penalidad por incumplimiento

Si el jugador no puede o no quiere cumplir con los artículos 20, 21, 22 y 23, deberá retirar sus fichas del tablero y perder su turno.

V CAMBIO DE FICHAS

25. Cambio de fichas

Un jugador puede utilizar su turno para cambiar algunas fichas de su atril, o todas si así lo desea. En primer lugar anunciará en voz alta su intención, con la palabra «cambio». Durante el proceso de cambio, el jugador que cambia puede modificar la cantidad de fichas a cambiar en más o en menos, pero no puede desistir de cambiar. Después dejará esas fichas boca abajo sobre la mesa y tomará de la bolsa el mismo número de fichas que haya quitado del atril. Finalmente depositará dentro de la bolsa las fichas que haya cambiado. El jugador que ha cambiado fichas debe esperar al siguiente turno para jugar.

26. Turno cedido

Está permitido pasar en cualquier momento del juego, sin cambiar fichas, mediante el uso de la voz «paso».

27. Recuento de fichas

En cualquier momento se pueden contar las fichas que restan en la bolsa, ya sea palpándolas externamente o contándolas dentro de la bolsa. Si se decide confirmar la cantidad de fichas restantes contándolas dentro de la bolsa, debe hacerse con el consentimiento de ambos jugadores. En los torneos en que haya monitores, ellos se encargarán de tal conteo.

28. Extracción de fichas de más

Si un jugador, inmediatamente después de jugar, y antes de que sea nuevamente su turno, nota que ha extraído fichas de más de la bolsa, se procederá de la siguiente manera:

28.1 Si el jugador aún no colocó las fichas en su atril, y no las vio, su oponente procederá a sacarle, de entre las fichas extraídas, las que estén de más sin mirarlas.

28.2 Si el jugador ya ha visto y/o colocado en el atril X fichas de más, su oponente tendrá derecho a ver X+2 de fichas, elegirá de entre ellas la cantidad sobrante y las devolverá a la bolsa.

Si un jugador advierte que su oponente tiene más de 7 fichas antes de que éste inicie o complete su próxima jugada, podrá solicitar intervención del Director del torneo para que se registre el incidente. El jugador con las fichas de más perderá su próximo turno y el jugador afectado podrá escoger y ver las fichas sobrantes antes de devolverlas al atril. Jugar premeditadamente con fichas de más es considerado una falta grave de ética competitiva, por lo que si un jugador comete esta falta 2 veces en una misma partida o 3 veces durante el torneo será objeto de expulsión.

29. Extracción de fichas de menos

Si un jugador, inmediatamente después de jugar, y antes de que sea nuevamente su turno, nota que ha extraído fichas de menos de la bolsa, se procederá de la siguiente manera:

29.1 Si el jugador aún no colocó las fichas en su atril, y no las vio, puede aún proceder a tomar fichas de la bolsa hasta completar el número requerido en el atril.

29.2 Si el jugador ya ha visto y/o colocado en el atril X fichas de menos de las que debería tener, éste deberá extraer de la bolsa las X fichas que faltan y deberá mostrárselas a su oponente.

Cumplidos los procedimientos anteriores, la partida proseguirá normalmente.

VI CONTROL DEL TIEMPO

30. Duración de la partida

El tiempo máximo de duración de una partida será reglamentado para cada torneo en particular. Cuando ese tiempo finaliza, cada jugador debe tener el mismo número de turnos. De no ser así, el jugador a quien corresponda igualar la cantidad de turnos deberá ejecutar su jugada y se aplicará lo prescrito en el art. 45.

31. Duración de un turno

La duración del turno dependerá del método usado para el control individual del tiempo: temporizador electrónico, reloj de ajedrez o cronómetro digital de cuenta regresiva.

31.1 Si se utiliza el temporizador electrónico, cada jugador dispondrá de un máximo de dos (2) minutos para colocar cada palabra sobre el tablero.

31.2 Si se utiliza el reloj tipo de ajedrez o el cronómetro digital, cada jugador administrará su tiempo de acuerdo con sus necesidades, deteniendo la marcha de su reloj y activando el de su oponente según lo prescrito en los artículos 32 y 34.

Si un jugador sobrepasa el tiempo total que se le ha asignado para toda la partida, será penalizado (véase art. 35).

32. Ejecución de un turno

Existen 2 modalidades:

32.1 Tiempo «Corrido»: Después de colocar sus fichas en el tablero, el jugador cuenta los puntos obtenidos y los anuncia en voz alta junto con la suma total acumulada. Su oponente verifica la puntuación y la suma (si la verificación requiere más de 5 segundos, se podrá pausar el reloj). Si acepta la(s) palabra(s) colocada(s), ambos anotan dichas puntuaciones y la palabra principal formada en la planilla individual respectiva.

32.2 Tiempo «No Corrido»: Después de colocar sus fichas en el tablero, el jugador detiene su reloj, cuenta los puntos obtenidos y los anuncia en voz alta. Su oponente verifica la puntuación y, si acepta la(s) palabra(s) colocadas, ambos anotan dicha puntuación en la planilla individual respectiva. Si el oponente decide impugnar la jugada, se pausará el reloj y deberá proceder según los arts. 36 y 37.

Luego el jugador toma de la bolsa tantas fichas como letras haya utilizado, con lo que durante toda la partida (excepto al final, cuando no queden fichas en la bolsa) dispondrá siempre de siete fichas en el atril. Finalmente activa el reloj de su oponente.

Se entiende por completar la jugada: Cuando ambos jugadores anotan la puntuación de cada jugada en sus planillas.

Se entiende por completar el turno: Cuando un jugador, luego de anotar su puntuación, toma las letras de la bolsa hasta completar las siete.

33. Uso del temporizador electrónico

Se ajusta la perilla del temporizador electrónico en la posición «2». El temporizador avisa con tres señales progresivas que el tiempo está por finalizar. La palabra debe estar colocada o colocándose en el tablero al finalizar la última señal. Después de este momento, el jugador NO puede iniciar ninguna jugada ni cambiar de posición las letras. Seguidamente se efectúa el recuento de puntos y pasa el turno al otro jugador. El modo de activar el temporizador electrónico es el siguiente: una vez que se ha anotado el puntaje de una palabra colocada en el tablero, el jugador toma otras letras de la bolsa, y activa el reloj de su oponente para que comiencen a correr los dos minutos que le corresponden.

34. Uso del reloj de ajedrez o del cronómetro digital

Cada jugador programa su reloj con el tiempo estipulado para el torneo (Típicamente 30 minutos en los torneos de «Tiempo Corrido» y 25 minutos en los torneos de «Tiempo No Corrido»). El reloj será detenido para ambos jugadores en los casos siguientes:

34.1 (sólo en la modalidad Tiempo «No Corrido»): Cuando un jugador termina de colocar sus letras en el tablero, antes de contar los puntos obtenidos.

34.2 Mientras se establece la validez de una palabra.

34.3 Cuando hay diferencias en el conteo de puntos.

34.4 Mientras se devuelven a la bolsa letras extraídas por exceso.

34.5 Cuando se llama al árbitro del torneo para cualquier consulta.

35. Penalidad por tiempo excedido, usando reloj de ajedrez o cronómetro

El uso del reloj es responsabilidad exclusiva de cada jugador. Por tanto, si alguno olvida activar el reloj de su oponente cuando finaliza su propio turno, no podrá ser advertido de ello por ningún jugador, ni por el árbitro ni por el juez de mesa.

Si un jugador excede el tiempo total disponible ajustado en su reloj, será penalizado con 10 puntos por cada minuto (o fracción de minuto) que consuma extra, los cuales se le restarán de la puntuación que acumule al final de la partida.

36. Llegadas tarde

Si uno de los jugadores no está presente en la sala en el momento en el que el Director indica el inicio de una ronda, el Director pondrá en marcha su reloj. Cuando el ausente llega, se procede al sorteo mientras sigue corriendo su tiempo y la partida comienza normalmente.

Si ambos jugadores de una partida están ausentes, el Director pondrá en marcha el reloj, y correrá tiempo para ambos. El primer jugador que llegue a la sala, se le colocará el reloj en el tiempo establecido para la partida, deduciendo el tiempo transcurrido hasta su llegada, y seguirá corriendo el tiempo de su contrincante hasta su llegada. Si esta demora no se encuentra justificada a criterio del Director, podrá aperebir al jugador, y en caso de reincidencia podrá ser excluido del Torneo.

37. Ausencias

Si un jugador debe salir momentáneamente de la sala de juego debe notificar su ausencia al Director del torneo. Para ello debe también completar su jugada, sin tomar fichas de la bolsa y activando el reloj de oponente. Si el oponente realiza su jugada, puede activar el reloj pero tampoco extrae letras de la bolsa hasta que el jugador regrese. Una vez de vuelta el jugador, éste puede neutralizar el reloj, mientras se confirma la validez de la jugada y se confirman los puntos y sumas obtenidas. El jugador que estaba ausente extrae sus fichas seguido por el otro jugador, y se activa su reloj para proseguir con la partida normalmente.

Un jugador ausente pierde cuando se agota su tiempo de partida o cuando finaliza el resto de las partidas correspondientes a la ronda que se está disputando.

VII CUESTIONAMIENTOS, RECLAMOS Y CONSULTAS

38. Aceptación de una palabra

El hecho de anotar la puntuación del oponente en la planilla, por sí solo supondrá la aceptación de la palabra colocada, y ningún jugador ni el árbitro tendrán derecho alguno de cuestionarla, aunque sea manifiestamente errónea.

39. Cuestionamiento de una palabra

La validez de una palabra sólo se puede cuestionar cuando el jugador que la colocó completó la cuenta de puntos, su oponente no ha anotado el puntaje y siguiendo el procedimiento descrito en el art. 42. Si esa palabra no es válida, el jugador que la haya formado deberá retirarla del tablero, devolver las fichas a su atril y perder el turno

Una vez que ambos jugadores han anotado la puntuación de la jugada, no podrá efectuarse reclamación alguna, y todos los puntajes obtenidos en los turnos posteriores serán válidos, aún cuando se hayan construido palabras sobre alguna incorrecta.

40. Cuestionamiento simultáneo de más de una palabra

Si un jugador desea impugnar dos o más palabras colocadas en la misma jugada, debe hacerlo simultáneamente. En ese caso, la respuesta del jurado se referirá al conjunto de palabras impugnadas, como «jugada correcta» o «jugada no válida». En el caso de «jugada no válida», la respuesta no deberá discriminar si alguna de las palabras colocadas es válida.

41. Discrepancia aritmética en la suma de puntos

El total acumulado de puntos de ambos jugadores durante toda la partida sí podrá revisarse y corregirse en cualquier momento en caso de discrepancias aritméticas y previo a que ambos jugadores firmen las planillas. Esto incluye errores de sumas de puntos en la planilla así como errores de conteo en una jugada particular.

42. Reclamos

El procedimiento que debe seguirse para presentar reclamos es el siguiente:

42.1 La palabra cuestionada se escribe en el papel previsto para ello y se presenta con la firma de ambos jugadores.

42.2 Los monitores llevan la consulta a los jueces, quienes indican la validez o invalidez de la palabra.

42.3 El jugador cuya palabra se está consultando no podrá sacar fichas de la bolsa.

42.4 Si los jueces declaran inaceptable una palabra, el jugador que la haya colocado tiene derecho de apelar esa decisión, para lo cual debe escribir una hoja de reclamación, con los argumentos que sustenten su apelación. La respuesta a la apelación será definitiva. El jugador que apela puede solicitar que su rival no vea los argumentos de la apelación.

42.5 Desde el momento en que se solicita el arbitraje no se permite cambio alguno en las letras dispuestas en el tablero. Este debe cubrirse y ambos jugadores tienen que voltear sus fichas sobre la mesa.

42.6 El tiempo total estipulado para la partida no se detendrá ni extenderá por las reclamaciones realizadas. Se detiene el tiempo individual de cada jugador, pero no el tiempo de duración de toda la partida.

En ningún caso es obligatorio conocer el significado de la palabra colocada.

43. Consultas

No está permitido consultar a ninguna persona, ni en el diccionario, la validez de una palabra antes de colocarla en el tablero. Solo el oponente está autorizado a cuestionar una palabra.

44. Cierre de una partida

Una partida se considera finalizada y cerrada una vez que ambos jugadores firman la planilla. Esto implica que ambos jugadores están de acuerdo con los puntajes obtenidos y palabras colocadas así como deducciones por fichas restantes y tiempo de reloj. Bajo ningún concepto se puede reabrir la partida por petición de uno sólo de los jugadores o terceros, excepto que ambos jugadores, bajo mutuo acuerdo, soliciten expresamente al Director del torneo corregir algún error cometido.

VIII FINAL DE LA PARTIDA

45. Terminación de una partida

La partida finaliza cuando:

45.1 Ningún jugador puede colocar fichas en el tablero.

45.2 Ambos jugadores pasan dos (2) veces consecutivas. (Cambiar letras no se considera pasar. En cambio, quitar del tablero una jugada declarada no válida sí equivale a pasar.)

45.3 Se producen doce turnos (seis por jugador) consecutivos consistentes en pases, jugadas inválidas o cambios. Esta regla no se aplicará en el momento en el que el marcador aún es 0-0.

En los casos 45.1, 45.2 y 45.3, cada jugador restará de su puntuación final la correspondiente a las fichas que tenga en el atril.

45.4 Un jugador coloca todas las fichas de su atril y no quedan más en la bolsa. En este caso se le restarán al oponente los puntos de las fichas que tenga en el atril, y se le sumarán a quien haya terminado primero.

45.5 Se acaba el tiempo total de la partida. En este caso las puntuaciones quedan tal como aparecen en la planilla, sin restar los puntos correspondientes a las fichas que queden en los atriles, después de igualar la cantidad de turnos jugados (como se explicó en el art. 30).

IX COMPORTAMIENTO Y ÉTICA COMPETITIVA

46. Normas de comportamiento general

46.1 Los jugadores no podrán dialogar con los participantes de otras mesas ni con el público. Entre ellos solo hablarán lo indispensable para revisar las sumas de puntos y los resultados obtenidos. Está prohibido hacer comentarios sobre la forma en que el oponente encara la estrategia del partido.

46.2 Al jugador que está por colocar una palabra en el tablero no se le permite consultar sobre la validez de esa palabra ni al oponente, ni al árbitro ni a ninguna otra persona. Si lo hace y obtiene respuesta, no podrá colocar esa palabra. Si reincide en esa actitud, será descalificado definitivamente. De igual manera será penalizado el jugador que conteste una consulta, sea de la misma mesa o de alguna mesa vecina. Las consultas permitidas son las que se refieren a procedimientos en la manera de contabilizar los puntos o sobre aspectos del reglamento.

46.3 Todo jugador debe mantener una conducta respetuosa y mantener la voz baja al dirigirse a su oponente para no perturbar la concentración de jugadores en otras mesas.

46.4 No está permitido fumar, ingerir alimentos que comprometan la higiene de los materiales de juego sobre la mesa, o hablar por teléfono durante el desarrollo de las partidas.

46.5 Si un jugador tiene que abandonar el juego temporalmente, debe comunicárselo al Director del Torneo y proceder según el art. 37. Si no lo hace, será descalificado de la partida.

46.6 Durante los torneos, ambos jugadores de una mesa deben procurar en lo posible anotar y sumar correctamente puntos así como anotar la(s) palabra(s) involucradas en cada jugada para evitar ventajismos en puntos o en el uso del tiempo con respecto al contrario (ver art. 5 y art. 41).

47. Ética competitiva

Las siguientes prácticas por un jugador o ambos jugadores en una mesa se consideran poco éticas en un torneo:

47.1 El reclamo reiterado de palabras comúnmente conocidas en el tablero como estrategia de desconcentrar al oponente o ganar tiempo de reloj.

47.2 Abandonar una partida o torneo por razones de molestia o frustración.

47.3 Dejarse ganar intencionalmente o favorecer abiertamente al contrario para que haga puntos.

47.4 Sumarse sistemáticamente puntos de más en cada jugada o en la planilla para abultar el puntaje final de la partida.

47.5 Dejar intencionalmente el reloj neutralizado cuando el tiempo de descuento apremia en la partida.

47.6 Actitudes ofensivas o burla hacia el oponente o jugadores de otras mesas.

47.7 Violaciones sistemáticas al cumplimiento de las demás normas estipuladas en el presente reglamento.

En casos que otros jugadores, monitores o el propio Director de torneo adviertan situaciones como las mencionadas en el art. 47, el jugador o los jugadores implicados en la falta serán advertidos y sancionados por el Director de torneo quien hará uso del art. 49 para mantener la ética y el orden establecido dentro del torneo (tarjeta amarilla). La reincidencia de un jugador en estas faltas podrá implicar la expulsión del torneo (tarjeta roja) y adicionalmente, objeto de sanción disciplinaria por la FISE en futuros torneos internacionales.

X INTERPRETACIONES Y ARBITRAJE

48. Interpretaciones

La interpretación de este reglamento, así como la decisión sobre puntos que no estén contenidos en él, corresponde a los Directores de cada torneo en particular.

Sin embargo, la Junta Directiva de la FISE incorporará a estas reglas, como «interpretaciones», los conceptos o normas que ameriten cambios, de acuerdo con la valoración de situaciones reales, decisiones de los árbitros, o aclaraciones provenientes de los otros reglamentos emitidos por la federación.

49. Decisiones del Director o árbitros del torneo

El Director y/o los demás árbitros deberán esforzarse al máximo para que sus juicios sean absolutamente objetivos y acordes con el presente reglamento, las cuales deberán considerarse como criterio principal. Los demás textos oficiales emitidos por la FISE son soportes de segunda instancia.

Dependiendo de la gravedad de una falta, el Director de torneo puede penalizar a un jugador con la substracción mínima de 25 puntos en una partida hasta la expulsión del torneo cuando quede claramente demostrado que ha infringido una o varias normativas del presente reglamento. El jugador podrá recurrir ante el Tribunal de Apelaciones del torneo, cuya decisión será definitiva.

50. Tribunal de apelaciones

En los torneos de reconocida importancia (campeonatos internacionales, incluyendo campeonatos regionales y mundiales) se elegirá un Tribunal de Apelaciones, el cual estará constituido por las siguientes personas:

- * Un representante del Comité Organizador que tenga nacionalidad o afiliación diferente a la de los jugadores involucrados en la disputa y al resto del personal del Tribunal.
- * Un representante de la FISE, o de la asociación nacional, o de la entidad rectora del Scrabble en el país sede que tenga nacionalidad o afiliación diferente a la de los jugadores involucrados en la disputa al resto del personal del Tribunal.
- * Un representante de los jugadores, con dos suplentes, elegidos previamente al comienzo del torneo. Este representante (o uno de sus suplentes) debe ser convocado a formar parte del Tribunal de manera que no pertenezca al país (o países) involucrados en una apelación.

AUTORES:

Rosita Cassín (coordinadora), Marta Müller, Augusto Contreras, Hiquíngari Carranza, Adán Cassán, Puppi Belartsky y Antonio Álvarez.