

# 3r Obert dels Països Catalans de Scrabble en Català

Dissabte 13 de novembre de 2010  
a l'Hotel Pere III de Manresa



*Club*  
SCRABBLE  
Manresa

Benvolgudes i benvolguts,

Ja us tenim preparada la tercera edició de l'Obert dels Països Catalans de Scrabble en Català, organitzat pel Club Scrabble Manresa, que ja ha esdevingut un dels referents de l'Scrabble en català i manté el seu objectiu de promoció de la llengua i cultura catalanes.

Com en l'edició anterior, el torneig serà un únic dia, dissabte 13 de novembre. Esperem comptar de nou amb jugadors i jugadores del màxim nivell.

Així doncs, desitgem presentar-vos un torneig atractiu per als jugadors i jugadores de tot el territori, un cop més, us animeu a reunir-vos amb nosaltres al voltant d'uns quants taulers i faristols, en aquesta nova festa del joc i de la llengua.

Us hi esperem!

*Club Scrabble Manresa*

***3r Obert dels Països Catalans de Scrabble en Català***  
13 de novembre de 2010, Hotel Pere III de Manresa

Organitza: Club Scrabble Manresa

Patrocinen: Centre de Promoció de la Cultura Popular i Tradicional Catalana  
Obra Social de la Caixa d'Estalvis i Pensions de Barcelona

Amb el suport de: Regió7

Col·laboren: CatPress  
Federació Internacional de Scrabble en Català

# 1.- Reglament competició

## Sistema suís

Les partides seran en la modalitat clàssica d'un contra un, i el torneig es jugarà a un total de sis rondes en sistema suís.

Per establir la classificació general, es comptabilitzaran els punts de torneig a raó d'un punt per cada victòria, mig en cas d'empat, i zero per la derrota. En cas d'igualtat a punts en la classificació, els criteris de desempat s'establiran a partir dels punts de partida (suma dels punts de totes les jugades), essent el primer criteri el diferencial de punts a favor i el segon, el total de punts acumulats.

Els aparellaments de cada ronda s'establiran a partir dels criteris següents:

- 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.

L'ordre inicial de sorteig dels jugadors s'establirà mitjançant el seu últim BARRUF publicat. Els participants debutants, sense BARRUF, s'ordenaran seguint l'ordre d'inscripció.

En general se seguiran les normes del sistema suís establertes internacionalment i implementades en el programari Swiss Perfect.

Els resultats de les partides de tots els participants seran inclosos en el **rànquing mundial de jugadors d'scrabble en català (BARRUF)**.

## Diccionari arbitral

El diccionari arbitral utilitzat per al campionat serà el *Diccionari Oficial de l'Scrabble en Català* (DOSC), amb les esmenes contingudes en la fe d'errates del 7 de febrer de 2006.

S'acceptaran com a vàlids **tots** els mots que hi són referenciats, inclosos els corresponents a les variants rossellonesa, algueresa, balear, nord-occidental i valenciana. Les flexions admeses seran les que indica el DOSC i les conjugacions verbals admeses, les de tots els àmbits.

Tot i que ja s'especifica en els preàmbuls del diccionari, cal fer un esment especial al fet que, per coherència, els verbs que corresponguin a variants dialectals només s'admetran si són conjugats segons el model general o el del seu propi àmbit restringit.

## Horari previst:

09.30 Recepció i confirmació dels participants

10.00 Inici de la 1a ronda

11.15 Inici de la 2a ronda

12.30 Inici de la 3a ronda

14.00 Pausa per dinar

17.00 Inici de la 4a ronda

18.15 Inici de la 5a ronda

19.30 Inici de la 6a ronda

20.30 Lliurament de premis i cloenda

## 2.- Reglament de les partides

L'Scrabble és un joc de taula que es fonamenta en la combinació de peces —cada una amb una lletra— per formar paraules. Un cop col·locades sobre el tauler, els jugadors obtenen una determinada puntuació segons el valor de cada lletra i la seva disposició en el tauler.

El 2n Obert dels Països Catalans de Scrabble en Català es basa en la mecànica habitual del joc de l'Scrabble en la seva edició catalana, i en les normes establertes en el mateix joc.

### Inici de la partida

Abans de començar el joc, els jugadors tenen el dret de comprovar la quantitat i distribució de peces del saquet. Un cop començada la partida, ja no s'acceptaran reclamacions en aquest aspecte.

Per iniciar la partida, cada jugador extraurà una peça del saquet, la mostrarà i la tornarà a dipositar dins la bossa. El jugador que hagi tret la peça més propera a la A en l'ordre alfabètic començarà la partida i en realitzarà l'anotació.

Només en el cas del sorteig inicial, l'escarràs compta com a primera lletra de l'alfabet, anterior, per tant, a la lletra A.

El jugador que hagi guanyat el sorteig i que, per tant, iniciï la partida tindrà també el dret de tenir el tauler de cara. Els jugadors, tanmateix, tenen la possibilitat d'acordar-ne qualsevol altra disposició.

Es poden fer anotacions durant la partida, però en cap cas es permetrà l'ús de llibretes, fulls impresos amb informació de qualsevol tipus (llistes, etc.) ni d'aparells electrònics de qualsevol mena (PDA, telèfons mòbils, etc.). L'organització posarà fulls en blanc a disposició dels participants per a tal finalitat.

### Desenvolupament

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 al tauler formant una paraula, la seva jugada rep un plus de 50 punts.

Les fitxes en blanc (escarrassos) poden substituir qualsevol peça del saquet, 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 l'ajustament del mot al tauler si es desplaça en la mateixa direcció (horitzontal o

vertical) en què es llegeix, però sense variar en cap cas l'ordre en què s'hagin disposat inicialment les peces.

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, es 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 (nòuple). 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 lletra cu (Q) s'entén que sempre porta incorporada la lletra u, tant si es juga amb la fitxa corresponent com amb un escarràs. 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.

## Agafar i canviar peces

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

Quan un jugador té set fitxes al faristol que són tot vocals o tot consonants (sense cap escarràs), està autoritzat (no obligat) a canviar totes les lletres abans que tiri el jugador que el segueix. Per fer-ho haurà de mostrar el faristol al seu oponent, retornar totes les peces a la bossa i agafar-ne un altre cop set. En aquest cas, el jugador que canvia les lletres no perdrà el torn.

Si després de canviar-les continua tenint tot vocals o tot consonants, es demanarà a un dels àrbitres que comprovi les peces restants. Segons les que quedin, es procedirà de la manera següent:

- a) En cas d'haver-hi una sola vocal o consonant (segons s'escaigui) o un sol escarràs, es posarà aquesta peça al faristol del jugador. Les restants es posaran a la bossa i s'extrauran de nou les sis que li manquin.
- b) Si hi ha dues vocals o consonants, o més, es posaran totes les peces del faristol a la bossa i el jugador repetirà l'operació d'extracció fins que aconseguixi tenir un faristol amb almenys una vocal o una consonant.
- c) Si no queda cap peça de les necessàries, el jugador es quedarà les peces que té al faristol i continuarà el joc.

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. Per admetre un canvi voluntari de fitxes, n'hauran de quedar un mínim de 7 dins de la bossa. Si en queden 6 o menys, no s'admetrà el canvi, per evitar el desavantatge que representaria per a l'altre jugador.

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 de la bossa les que ha deixat.

L'operació d'agafar les peces de la bossa s'ha de fer de forma que no pugui despertar cap mena de suspicàcia: la bossa ha de ser sobre la taula, 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 actui de manera irregular.

Si després d'agafar peces, un jugador per error en té més de 7 al faristol, el contrincant n'hi retirarà una a l'atzar, i tindrà el dret de veure-la abans de dipositar-la de nou al saquet.

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".

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.

## Final de la partida

La partida s'acaba quan:

- a) un dels dos jugadors esgota totes les lletres del faristol i ja no en queda cap a la bossa. Aleshores es procedeix a comptabilitzar els punts restants al faristol del contrincant, que se sumen al total del jugador que ha tancat el joc i es resten del total de l'oponent.
- b) ambdós jugadors perden tres torns consecutius, ja sigui per haver jugat mots incorrectes o per passar (canviar lletres no es considera pèrdua de torn). En aquest cas, cada jugador restarà de la puntuació final el valor de les peces que li quedin al faristol.

Els jugadors tenen el dret de repassar la suma de tots els punts, i tot seguit hauran 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.

## 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 núm. de taula, i amb la paraula, la puntuació i la suma total de cada jugada. En acabar la partida s'hi anotaran també els punts restants als faristols i la puntuació final de cada jugador, com també la jugada màxima de cada un i la quantitat de scrabbles, per tal de facilitar el còmput d'alguns premis i rècords.

L'ús de l'escarràs s'indicarà posant entre parèntesi o encerclant la lletra corresponent en anotar la paraula, i l'scrabble s'indicarà encerclant la puntuació de la jugada.

## Impugnacions

Un jugador pot fer una impugnació si creu que la jugada que ha fet el seu oponent forma algun mot incorrecte. En aquest cas s'aturarà el rellotge i es comunicarà a l'àrbitre la jugada impugnada.

Una impugnació pot contenir més d'un mot. En aquest cas, l'àrbitre respondrà sobre la validesa del global de la jugada, però no indicarà separatament quins dels mots són correctes o incorrectes, ni en donarà cap altra informació (ni sobre la categoria gramatical, ni sobre el seu model de flexió, etc.). Un cop retornada la resposta a una impugnació, el jugador no podrà impugnar cap altre mot format en la mateixa jugada.

En cas que la jugada impugnada fos correcta, s'afegirà al full d'anotació i es continuarà la partida amb normalitat. En cas de ser incorrecta, el jugador haurà de retirar-la del tauler i perdrà el torn sense sumar cap punt.

La impugnació d'un mot s'ha de fer just en el moment en què el mot ha estat jugat. Si ja s'ha iniciat la restitució de peces al faristol, es considerarà la jugada acabada i acceptada, i per tant ja no s'admetrà cap impugnació.

## Control del temps

Una jugada no es considerarà completa fins que el jugador no l'hagi col·locada al tauler, l'hagi anotat al full, torni a tenir set peces al faristol i premi el rellotge. En aquest precís moment és quan comença a comptar el temps per a la jugada de l'adversari.

### Només s'aturarà el rellotge:

- a) mentre s'estableix la validesa d'una paraula impugnada.
- b) si hi ha diferències en el recompte de punts.
- c) mentre es retornen a la bossa lletres extretes per excés.
- d) si s'avisava l'àrbitre per a qualsevol consulta.

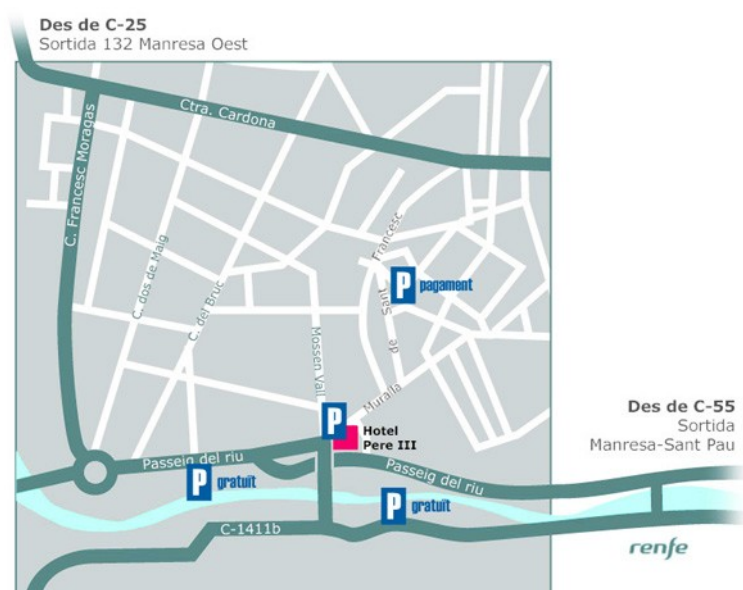
El rellotge utilitzat serà del tipus emprat en les competicions d'escacs. Per tant, no hi haurà un temps determinat per jugada, sinó un temps total per a tota la partida, que serà de mitja hora per a cada jugador, i que cada oponent podrà administrar com desitgi. Si un jugador excedeix aquest temps, serà penalitzat a raó de 10 punts per cada minut (o fracció de minut) consumit de més, que es restaran de la puntuació total al final de la partida.

A més, s'estableix un temps màxim d'una hora per a cada ronda. Si passat aquest temps encara resta 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 propi oblit a l'hora d'engegar o parar el rellotge. En cas d'haver d'aturar el temps per consultar l'àrbitre, l'obligació d'aturar el temps sempre serà del jugador per a qui estigui corrent.

### 3.- Ubicació

L'Hotel Pere III s'ubica en ple centre de la ciutat de Manresa, i molt a prop de l'estació de RENFE. L'aparcament de l'hotel serà d'ús lliure i gratuït per a tots els participants. Tanmateix, al voltant de l'hotel hi ha també diverses àrees d'aparcament gratuït, i a escassos metres de l'hotel s'hi emplaça un aparcament de pagament (Aparcament dels 4 Cantons).



### 4.- Premis

S'estableixen els premis següents:

- 1r classificat: 300 €
- 2n classificat: 150 €
- 3r classificat: 100 €
- Millor jugada: 50 €
- Millor puntuació individual en una partida: 50 €



## 5.- Inscripcions

Per a fer la inscripció, heu d'omplir degudament el formulari de la pàgina web. S'admetran inscripcions fins a dos dies abans del torneig, és a dir **fins al dia 11 de novembre** (inclòs). Un cop tancades les inscripcions, només s'acceptarà la incorporació de nous jugadors en el cas que hi hagi baixes entre els inscrits.

A mesura que es vagin rebent les sol·licituds, s'anirà actualitzant periòdicament la llista d'inscrits.

La quota d'inscripció serà de **5€ per participant**, que aniran destinats a sufragar les despeses d'organització. El pagament es farà efectiu durant la recepció dels participants a l'inici del torneig.

La quota d'inscripció no inclou cap servei de restauració, ni s'ha previst cap dinar conjunt per a tothom. Per tant, els participants podran desplaçar-se a dinar on vulguin durant la pausa de migdia, que es procurarà que sigui prou àmplia com per garantir la puntualitat a l'inici de la sessió de tarda. Podeu trobar informació acurada sobre l'oferta gastronòmica del centre de Manresa en aquesta pàgina web:

<http://manresaturisme.cat/cat/la-ciutat/on-menjar>

### Acompanyants

Qualsevol participant pot portar acompanyants, que podran romandre dins del recinte de joc sempre i quan no destorbin el correcte desenvolupament del torneig.

*La inscripció en el campionat implica haver llegit i acceptat les normes establertes per a aquesta competició. Qualsevol queixa o incident derivats del desconeixement d'aquest reglament no serà tingut en compte pel comitè organitzador.*

Podeu consultar directament amb l'organització qualsevol altre dubte o qüestió sobre el torneig, mitjançant l'adreça de correu electrònic [clubscrabblemanresa@yahoo.es](mailto:clubscrabblemanresa@yahoo.es)