

Reglament de l'Scrabble® duplicat

Índex

Introducció.....	3
Formació i posicionament dels mots.....	3
Tauler estàndard.....	3
Distribució de fitxes.....	4
Recompte de punts.....	4
Caselles multiplicadores.....	4
Mots formats simultàniament.....	5
Bonificació per escrable.....	5
Material de joc.....	5
Material del jugador.....	5
Material del director.....	5
Desenvolupament de la partida.....	5
Selecció del faristol.....	6
Comunicació del faristol i pas a la ronda següent.....	6
Taula de denominacions estàndards recomanades.....	7
Durada i acabament d'una ronda.....	7
Penalitzacions i sancions.....	8
Bonificació per millor jugada única.....	8
Final de la partida.....	8
Anotació de les jugades.....	8
Casos especials.....	9
Classificació final.....	9
Publicació i comprovació dels resultats.....	9
Decisions arbitrals.....	10
Variants de joc.....	11
Partida duplicada amb escarràs.....	11
Partida subhastada.....	11
Terminologia.....	12
Referències.....	13

Introducció

L'Scrabble duplicat és una variant del joc de l'Scrabble on tots els jugadors s'enfronten amb el mateix tauler i les mateixes fitxes alhora, durant tota la partida. L'objectiu és aconseguir la millor puntuació possible en cadascuna de les jugades.

Com en l'Scrabble clàssic, cal encreuar mots sobre una graella, similar als mots encreuats, fent servir fitxes de lletres i valors diferents.

Formació i posicionament dels mots

En cada ronda, els jugadors han de formar paraules, de 2 o més fitxes, amb les fitxes que tenen disponible al faristol, de manera que lliguin amb les paraules que es troben col·locades al tauler.

La primera paraula ha de cobrir la casella central. Les següents paraules es col·loquen, o bé perpendicularment, o bé en paral·lel, alguna paraula del tauler. Totes les paraules formades han de ser admeses al diccionari arbitral declarat.

Totes les paraules formades s'han d'escriure d'esquerra a dreta o de dalt a baix.

Les paraules que es troben al tauler es poden estendre per davant, per darrere o simultàniament per davant i darrere.

Tauler estàndard

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A	Red			Blue				Red				Blue			Red
B		Pink				Blue				Blue				Pink	
C			Pink				Blue		Blue				Pink		
D	Blue			Pink				Blue				Pink			Blue
E					Pink						Pink				
F		Blue				Blue				Blue				Blue	
G			Blue				Blue		Blue				Blue		
H	Red			Blue				Pink				Blue			Red
I			Blue				Blue		Blue				Blue		
J		Blue				Blue				Blue				Blue	
K					Pink						Pink				
L	Blue			Pink				Blue				Pink			Blue
M			Pink				Blue		Blue				Pink		
N		Pink				Blue				Blue				Pink	
O	Red			Blue				Red				Blue			Red

Les columnes són numerades d'1 a 15 (d'esquerra a dreta) i les files s'identifiquen amb una lletra de A a O (de dalt a baix).¹

Les caselles s'identifiquen per la lletra de la línia i el número de la columna corresponents.

¹ El sistema d'identificació de files i columnes pot ser diferent en edicions antigues del joc. Aconsellem usar el sistema de coordenades indicat en aquest document.

Distribució de fitxes²

Quantitat	Fitxa	Valor
12	A	1
2	B	3
3	C	2
1	Ç	10
3	D	2
13	E	1
1	F	4
2	G	3
1	H	8
8	I	1
1	J	8
4	L	1
1	L·L	10
3	M	2

Quantitat	Fitxa	Valor
6	N	1
1	NY	10
5	O	1
2	P	3
1	QU	8
8	R	1
8	S	1
5	T	1
4	U	1
1	V	4
1	X	10
1	Z	8
2	□	0

Recompte de punts

Cada fitxa té un valor numèric assignat. Els escarrassos tenen un valor de 0 punts.

Per a computar el valor d'una jugada, cal sumar el valor de les fitxes de totes les paraules implicades en la jugada, tenint en compte, si s'escau, l'efecte de les caselles multiplicadores i la bonificació per escrable.

Caselles multiplicadores

Si una fitxa es col·loca sobre una casella multiplicadora, segons el color:

- blau clar: duplica el valor de la fitxa
- blau fosc: triplica el valor de la fitxa
- rosa: duplica el valor de la paraula
- vermell: triplica el valor de la paraula

Si una paraula es col·loca sobre dues caselles multiplicadores, segons el color:

- rosa: quadruplica el valor de la paraula
- vermell: nonuplica el valor de la paraula

Si una paraula es col·loca sobre tres caselles vermelles, multiplica el valor de la paraula per 27.

Una vegada que una casella de color s'ha cobert, perd el seu efecte multiplicador en les rondes següents.

² En aquest document, fem la notació QU, en coherència amb l'ús que en fa en el joc de la fitxa Q₈. El símbol □ representa la fitxa de l'escarràs.

Mots formats simultàniament

Si en la mateixa jugada es formen dues o més paraules, aleshores se sumen les puntuacions computades de cadascuna de les paraules. L'efecte de les caselles multiplicadores s'aplica a cadascuna de les paraules formades en la jugada

Bonificació per escrable

Qualsevol jugador que col·loqui en una jugada les 7 lletres disponibles en el faristol obté una bonificació addicional de 50 punts.

Material de joc

Material del jugador

El material habitual de cada jugador és:

- Un joc complet: tauler, distribució completa de 100 fitxes
- Paperetes d'anotació, suficients per a totes les rondes de la partida
- Un full de control per a anotar les jugades i puntuacions pròpies, i també la general
- Bolígraf
- Opcionalment, un full en blanc

És rigorosament prohibit:

- Usar qualsevol documentació escrita o enregistrada
- Usar qualsevol tipus d'aparell electrònic

Material del director

El material habitual del director de la partida és:

- Una bossa opaca amb la distribució completa de 100 fitxes de la versió en català del joc.
- Un cronòmetre o minuter per a mesurar el temps de joc
- Un exemplar del diccionari de referència emprat.
- Un tauler de joc on col·locar les jugades
- Si és possible, un ordinador amb el programari per a arbitrar duplicades, p. e. l'Eliot.³
- Un taula ben visible, on, per a cada ronda, se'n pugui consultar el faristol, la jugada i les fitxes romanents al faristol després de la jugada. Cal que el valor de l'escarràs hi estigui indicat clarament.

Desenvolupament de la partida

La partida duplicada es pot desenvolupar entre dos o més jugadors.

La partida duplicada clàssica pot ésser completa (fins acabar les fitxes) o bé amb un nombre de rondes preestablert. Només les partides duplicades clàssiques completes es consideren oficials.

³ <http://www.nongnu.org/eliot/en/index.html> (en anglès). Teniu un manual d'instal·lació i ús al web de l'AJUSC

Sempre que sigui possible, cada jugador ha de jugar amb un tauler , faristol i sac de fitxes propis. En tot cas, les condicions (disponibilitat de tauler i sac) han de ser les mateixes per a tots els jugadors.

Abans de cada ronda, el director avisa i ensenya al tauler de referència (si està disponible) les 7 fitxes extretes.

Cada jugador, durant el temps establert que dura una ronda, ha de trobar la jugada de més puntuació possible fent servir el seu tauler i aquestes 7 fitxes.

Abans d'esgotar-se el temps destinat a una ronda, cada jugador ha d'apuntar a la papereta d'anotació la jugada trobada i després lliurar-la seguint les indicacions del director.

El director tria la jugada de referència i la comunica als jugadors. Si es disposa de tauler de referència, la hi col·loca.

La jugada de referència triada ha de ser la puntuació més alta possible:

- Si s'usa un programa informàtic, és de puntuació màxima.
- En cas contrari, el director selecciona la jugada de més puntuació entre les suggerides pels jugadors.

En cas de tenir dues o més jugades de puntuació més alta possible, el director en tria una segons el seu criteri. Pot ser a l'atzar, o pot valorar l'equilibri de vocals i consonants pendents de jugar, o l'obertura del tauler.

Selecció del faristol

El primer faristol que el director de la partida està format per les 7 fitxes que agafa de la bossa.

Després d'indicar la jugada de referència, es passa a la ronda següent, de manera que el director afegeix a les fitxes romanents del faristol tantes de la bossa, quantes siguin necessàries a fi de tenir-hi sempre 7, o menys si ja no en resten prou.

Un faristol vàlid ha de tenir un mínim d'1 vocal i 1 consonant (els escarrassos compten alhora com a vocal i com a consonant)

En el cas de no poder tenir cap faristol vàlid per l'incompliment del punt anterior, la partida finalitza.

Comunicació del faristol i pas a la ronda següent

El director indica les fitxes en l'ordre alfabètic o en el que les hagi agafat, a poc a poc i amb claredat, emprant la taula de les denominacions estàndard recomanada.

Si resten fitxes al faristol de la ronda anterior, primer ha d'indicar aquestes.

Les fitxes es diuen a un ritme prou pausat, per a donar temps a cada jugador a agafar-les.

El director torna a repetir tot el faristol, aquesta vegada a un ritme més ràpid, i tot seguit indica el començament de la ronda següent, anunciant «Temps!». Just en aquest moment, acciona el cronòmetre.

Taula de denominacions estàndards recomanades⁴

Fitxa o lletra	Denominació
A	«a d'Andratx»
B	«be de Benavarri»
C	«ce de Ceret»
Ç	«ce trencada de Flaçà»
D	«de de Dosrius»
E	«e d'Elx»
F	«efa de Felanitx»
G	«ge de Guardamar»
H	«hac d'Hostalric»
I	«i d'Ibi»
J	«jota de Juncosa»
K	«ca de Katmandú»
L	«ela de Les»
L·L	«ela geminada de Brussel·les»
M	«ema de Mequinensa»

Fitxa o lletra	Denominació
N	«ena de Navarques»
NY	«ena, i grega de Nyer»
O	«o d'Ontinyent»
P	«pe de Perpinyà»
QU	«cu, u de Queralbs»
R	«erra de Reus»
S	«essa de Salses»
T	«te de Terrassa»
U	«u d'Ulldemolins»
V	«ve baixa de Valldemossa»
W	«ve doble de Wellington»
X	«ics de Xàtiva» (també «xeix de Xàtiva»)
Y	«i grega de Yaoundé»
Z	«zeta de Zarra»
□	«escarràs»

És molt aconsellable mantenir les denominacions durant tota la partida.

També es recomana indicar de la mateixa forma les coordenades de la jugada de referència, per exemple «Hostalric vuit» si es jugués a H8 en horitzontal o «quinze Katmandú» si es jugués a 15K en vertical.

Durada i acabament d'una ronda

En una duplicada estàndard, el temps destinat a una ronda és de 3 minuts, això significa que en finalitzar aquest temps les jugades han d'estar apuntades i no es pot escriure res més en la papereta.

Si es designa un altre temps per ronda, cal que el director n'informi abans de començar la partida. El temps designat serà el mateix en totes les rondes.

Quan manquen 60 segons abans de finalitzar cada ronda, el director pot avisar «1 minut!».

Quan manquen 30 segons abans de finalitzar cada ronda, el director ha d'avisar «30 segons!».

Quan s'exhaureix el temps assignat per a la ronda, el director anuncia «Temps!». Inmediatament, tots els jugadors han d'alçar la mà en què tinguin la papereta d'anotació ja emplenada o procedir de la manera indicada pel director del campionat abans de l'inici de la partida. Altrament la jugada es penalitza amb 0 punts.

⁴ Tot i que no existeixen les fitxes K, W ni Y en la versió catalana del joc, n'inclouem la denominació per a altres possibles usos, per exemple indicar coordenades en la fila K, o lletrejar en altres jocs lingüístics.

Penalitzacions i sancions

Una jugada es considera nul·la (val 0 punts) si:

- Les coordenades falten, no estan escrites correctament o són il·legibles.
- La paraula principal no és vàlida o és il·legible.
- La lletra representada per l'escarràs no està encerclada, en les rondes en què el jugador la col·loca al tauler.
- El jugador no lliura a temps la jugada, en no respectar les instruccions del director (d'alçar la mà,...).

A criteri del director de la partida, si un jugador fa comentaris en públic que puguin alterar el desenvolupament correcte del joc, o té un comportament impropï, s'apliquen les sancions següents:

- La primera vegada, n'és informat i amonestat.
- La segona vegada, n'és informat i se'n penalitza la jugada amb zero punts.
- La tercera vegada, n'és informat i és expulsat de la partida.

Bonificació per millor jugada única

Si un jugador realitza la millor jugada d'una ronda i és l'únic jugador en fer-ho, pot rebre una bonificació en punts que se sumen a la puntuació de la jugada realitzada pel jugador.

Aquesta bonificació és opcional i cal que el director l'anuncii abans de començar la partida. En cas de fer-ho, s'aplica en totes les rondes on un jugador aconsegueixi, ell sol, la millor jugada de la ronda.

Només es pot acordar la bonificació per millor jugada única a partir de 10 jugadors. Entre 10 i 50 jugadors, s'atorguen la meitat del nombre de jugadors inscrits, arrodonint a la baixa. Si hi ha més de 50 jugadors, s'atorguen 25 punts. Per exemple:

- En una partida amb 9 jugadors no s'assigna cap punt per bonificació de millor jugada única.
- En una partida amb 15 jugadors s'assignen 7 punts de bonificació per millor jugada única.
- En una partida amb 52 jugadors s'assignen 25 punts de bonificació per millor jugada única.

Final de la partida

La partida duplicada finalitza si:

- S'han col·locat les 100 fitxes al tauler
- No és possible fer cap jugada vàlida amb les fitxes dels faristol i les de la bossa.
- S'han jugat totes les vocals o totes les consonants
- El director, en comú acord amb els jugadors, ho decideix.

Anotació de les jugades

Abans de començar la partida, tots els jugadors reben les paperetes d' anotació.

A les paperetes cal anotar:

- El número de la ronda.
- Les dades identificatives del jugador: nom i número de taula.
- Jugada: s'anota només la paraula principal (no és necessari anotar les paraules formades com a conseqüència de la col·locació de la paraula principal). Si la jugada usa escarrassos (1 o 2) cal encerclar les fitxes que representin
- Coordenades: per a l'anotació de les coordenades se segueix el criteri d'anotar primer la lletra de la fila, i després el número de la columna si la paraula es juga en direcció horitzontal, i viceversa, si la disposició de la jugada és vertical.
- Puntuació de la jugada, si l'organitzador ho demana explícitament.

Casos especials

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

En duplicades arbitrades sense programa informàtic:

- Una vegada finalitzat una ronda, si s'adverteix que la jugada de referència indicada no és la jugada de més puntuació possible, sigui quina sigui la causa de l'error, no es canvia la jugada de referència de la ronda en qüestió.
- Una vegada finalitzat una ronda, si el director adverteix que la jugada de referència és incorrecta, la jugada no es retira. El director ha d'informar els jugadors de la situació immediatament. Si cap jugador ha fet aquesta mateixa jugada, se li assignarà un valor de 0 punts. Totes les jugades que hagin lligat, o lliguin, amb aquesta paraula en altres rondes, seran subjectes a les regles estàndards del joc i, si s'escau, tindran un valor de 0 punts.
- Si en una ronda cap jugador no aconsegueix fer una jugada vàlida, el director té la llibertat de proposar qualsevol jugada vàlida de continuació o, si s'escau, proposar un faristol tou, avisant-ne els jugadors.

Classificació final

En finalitzar la duplicada, es calcula la puntuació total per a tots els jugadors, sumant-ne els punts obtinguts a cada ronda i, si s'escau, aplicant-hi les bonificacions, penalitzacions i sancions als jugadors corresponents.

La classificació resulta en ordenar els jugadors de manera decreixent, per la puntuació final total.

Si a la classificació hi ha diferents jugadors amb la mateixa puntuació total, el desempat es realitza de la manera següent:

- Preval el jugador que ha trobat la jugada de més puntuació.
- Si segueixen empatats, es busca la jugada de puntuació immediatament inferior i així successivament

Publicació i comprovació dels resultats

Una vegada finalitzada la partida duplicada, i durant la mateixa jornada de la partida, el director ha de fer accessibles els resultats als jugadors.

Els resultats han d'estar detallats per rondes i jugadors, de manera que cada jugador pot comprovar qualsevol discrepància possible i, si s'escau, sol·licitar al director de la partida les esmenes adients.

El director ha d'indicar amb claredat l'interval de temps destinat a la comprovació. Un cop transcorregut aquest interval de temps, els resultats es consideren definitius.

Decisions arbitrals

El director de la partida duplicada exerceix d'àrbitre en qualsevol incidència durant la partida.

El director té potestat per a interpretar aquest reglament segons la situació particular. Ha de vetllar per a prendre decisions que no perjudiquin a cap jugador, o ho facin el mínim possible. Els jugadors han d'acceptar la decisió del director.

El criteri del director aplicat en situacions excepcionals s'aplica només en la partida en qüestió. Si s'escau, passarà a formar part d'aquest document.

Variants de joc

L'Scrabble és un joc molt flexible que permet moltes variacions, també en la modalitat duplicada. Considereu les variants següents com a suggeriments per a canviar la rutina de la duplicada.

Partida duplicada amb escarràs

Abans de començar la partida s'aparten els dos escarrassos del sac del director i es reserven.

A l'inici de cada ronda, el director ha d'agafar fitxes del sac fins a tenir-ne 6 al faristol (en comptes de 7 és habitual). La 7a fitxa del faristol és un dels escarrassos apartats.

Si la jugada triada a la ronda usa l'escarràs del faristol, i sempre que sigui possible, s'extreu la fitxa corresponent del sac del director i es col·loca al tauler en comptes de l'escarràs. L'escarràs roman sense col·locar al tauler, reservat. Si no hi ha la fitxa necessària al sac per a reservar l'escarràs, aleshores es col·loca aquest al tauler i se segueix la mateixa mecànica a les rondes amb el 2n escarràs.

La puntuació de la jugada es computa segons les fitxes col·locades al tauler de forma efectiva. És a dir, si l'escarràs ha estat substituït per una fitxa, es compten els punts de la fitxa.

La partida finalitza com una duplicada habitual.

Partida subhastada

La jugada de referència triada en cada joc és, entre les proposades pels jugadors, la de més puntuació. Si hi ha més d'una de màxima puntuació, el director en tria una segons els seu criteri. Per exemple, la que obri més el tauler, o equilibri el nombre de consonants i vocals pendents de jugar del faristol i bossa.

Es pot elaborar una classificació alternativa a la dels punts acumulats per jugada. Només cal assignar 1 punt de victòria a cada jugador que aconsegueixi col·locar la seva paraula al tauler de referència. Al final de la partida, només cal ordenar els jugadors segons el nombre acumulat de punts de victòria.

Terminologia

- **Jugador:** cadascun dels participants en la partida duplicada.
- **Director:** persona encarregada de dirigir la partida duplicada, exercir de jutge i d'àrbitre en qualsevol incidència de la partida.
- **Taula:** ubicació física assignada, de forma inalterable durant la partida, cadascun dels jugadors. Habitualment cada taula s'identifica de forma inequívoca amb un número natural.
- **Tauler de referència:** idealment, tauler gegant, ben visible, on el director col·loca, en cada ronda, la jugada de referència.
- **Faristol:** conjunt de fitxes disponibles que, en cada ronda, permet realitzar una jugada. En l'Scrabble duplicat, el faristol és comú a tots els jugadors.
- **Jugada:** paraula i coordenades que, en cada ronda, declara un jugador determinat. La puntuació obtinguda se suma a la puntuació acumulada del jugador.
- **Jugada de referència:** jugada triada pel director en cada ronda i que és la es col·loca al tauler de referència.
- **Bonificació per millor jugada única:** bonificació addicional que pot aconseguir un jugador si un realitza la jugada de més puntuació d'una ronda, i és l'únic en fer-ho. Subjecte al nombre de jugadors i al fet que s'apliqui la norma en la partida en qüestió.

Referències

En la redacció d'aquest reglament s'han usat les referències següents:

- Diccionari Oficial de l'Scrabble en Català (en català)
- Reglament de les duplicades (de la FISC, en català)
- Règlement du Scrabble Duplicate de compétition (de la FFSC, en francès)