

Normes Generals

INICI DE LA PARTIDA

1. Els jugadors poden verificar la quantitat i distribució de les lletres abans de començar la partida; no s'accepten reclamacions posteriors.
2. L'inici de cada partida es fa per sorteig entre els contendents. Comença el qui treu la fitxa més propera, alfabèticament, a la lletra A. Cal tenir en compte que l'escarràs és l'única fitxa que queda per davant de la lletra A.
3. L'anotació del transcurs de la partida corre a càrrec del jugador que la inicia. Això no exclou que l'altre jugador no porti una anotació paral·lela, però no és de caràcter obligatori.
4. El tauler es pot fer girar perquè quedi encarat al jugador que ha de fer jugada, en cap cas és obligatòria una sola posició fixa.
5. Mentre s'està jugant una partida, no es permet tenir informació en aparells electrònics ni disposar de cap anotació prèvia al seu inici, tot i que sí que es permet fer anotacions en un paper en blanc durant el transcurs de la partida. Només es poden fer servir aparells electrònics, i sempre d'acord entre ambdós jugadors, per a realitzar la impugnació de les jugades o usar-los com a rellotges.
6. El primer jugador extreu set fitxes del sac. Una vegada les ha col·locat al faristol i comprova que no té senyors (20X). El segon jugador fa el mateix, activa el rellotge i comença el torn del primer jugador. Els torns es van alternant i el jugador amb el torn pot jugar una paraula al tauler, passar o canviar fitxes.
7. La primera jugada que es col·loca al tauler com a mínim ha de combinar dues fitxes i ha d'ocupar la casella central H8.

DESENVOLUPAMENT DE LA PARTIDA

8. Totes les fitxes tenen un valor que pot veure's bonificat depenent de la casella del tauler on es col·loquin. Algunes d'aquestes caselles tenen la facultat de doblar o triplicar el valor de la lletra o bé de la paraula.
9. Les fitxes que es col·loquen han d'utilitzar almenys una de les que ja hi ha al tauler, que pot ser prolongant la paraula ja existent, encreuant-la o bé fent una paraula. Qualsevol de les combinacions esmentades ha de donar lloc a mots admesos al diccionari arbitral. Les paraules només es poden formar d'esquerra a dreta o de dalt a baix.

10. Els escarrassos es poden usar per qualsevol lletra, però el seu valor sempre serà de zero punts. Tanmateix, la lletra o dígraf que representa l'escarràs un cop posada al taulell no pot variar en tota la partida.

11. La fitxa que es col·loca sobre el tauler s'ha de jugar obligatòriament. El jugador que incompleix aquest aspecte ha de recollir les fitxes que ha jugat i passar el torn.

12. Si un cop posades les fitxes al tauler, el jugador s'adona que la paraula no és al lloc adequat, només pot desplaçar les fitxes dins la mateixa fila o columna en què les ha començat a col·locar, o bé retirar-les i passar el torn.

13. En el moment en què un jugador, amb la intenció de reposar les fitxes que ha gastat, n'agafa més del sac, l'oponent n'ha d'agafar una a l'atzar. Si el jugador que ha agafat la lletra de més ha vist el valor de la fitxa sobrera, l'oponent també té dret a veure'l abans de tornar-la al sac.

14. El valor d'una jugada és la suma de les paraules noves que forma en aquell moment. Les fitxes que ocupen una casella premiada reben el factor multiplicador només en el primer torn que s'usa. Després, la fitxa té el valor individual sense tenir en compte la casella de premi.

15. Si un jugador aconsegueix col·locar les set fitxes del faristol i, per tant, fa un scrabble, ha d'afegir 50 punts al valor propi de la jugada.

16. Es considera que la fitxa Q porta sempre incorporada la u. Per tant, cal posar al tauler «QE» o «QADRE» i no pas «QUE» o «QUADRE». En cap cas no es poden representar les seqüències *qu* o *qü* amb dues fitxes.

17. La ela geminada *ll* només es pot representar amb la fitxa pròpia L·L o amb un escarràs. En cap cas es pot representar amb dues fitxes.

18. El dígraf *ny* només es pot representar amb la fitxa pròpia NY o amb un escarràs. En cap cas es pot representar amb dues fitxes.

19. L'escarràs només pot representar alguna de les fitxes existents del joc. No pot representar les lletres *k*, *w* ni *y*.

20. **Canvi de fitxes.** Qualsevol jugador pot utilitzar el seu torn per canviar algunes o totes les fitxes del faristol si al sac n'hi queden com a mínim set. Després de dir el nombre de les que vol canviar, les ha de deixar a sobre de la taula cap per avall, ha de prendre del sac,

sense mirar-ne el valor facial, el mateix nombre de fitxes i, finalment, ha d'introduir al sac les que ha descartat.

Regla de senyors: es pot fer un canvi optatiu de fitxes sense perdre el torn si un jugador té set vocals o set consonants al faristol, sense cap escarràs. Aquest canvi només es pot fer just després d'agafar les fitxes del sac i en el temps propi, abans de donar el temps a l'oponent. En aquest cas, es pot fer encara que només quedi una fitxa al sac. En primer lloc, ha de mostrar el faristol amb les set vocals o set consonants, després ha de ficar totes les fitxes a la bossa i aleshores, un cop remenades les fitxes, n'ha d'agafar set. Si després del segon canvi continua amb set vocals o set consonants, cal sol·licitar a un tercer que miri les fitxes que queden a la bossa:

A. Si totes les fitxes de la bossa també són consonants o vocals, igual que les fitxes que el jugador té al faristol, s'ha de quedar amb les fitxes que té en aquell moment.

B. Si només queda una fitxa diferent de les que té al faristol (és a dir, una vocal i la resta consonants o a l'inrevés), s'ha de quedar amb aquesta única fitxa i llavors ha de posar les fitxes del faristol al sac, remenar-les i agafar-ne sis.

C. Si dues o més fitxes de la bossa són diferents de les que té al faristol (és a dir, una vocal i la resta consonants, o a l'inrevés), ha d'anar fent canvis de fitxes fins que aconsegueixi treure, com a mínim, una vocal i una consonant.

21. En qualsevol moment de la partida, un jugador pot passar el torn sense canviar fitxes, tot dient "passo".

22. Es pot fer un recompte de les fitxes que queden al sac, però només palpant-les per fora.

FINAL DE PARTIDA

23. La partida finalitza en els casos següents:

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

B. S'acaba el temps total permès per a la partida. En aquest cas, cada jugador resta el valor de les fitxes que té al faristol.

C. Ambdós jugadors passen dos torns consecutius (canviar lletres no és passar). En aquest cas, cada jugador resta el valor de les fitxes que té al faristol.

D. Ambdós jugadors no sumen cap punt durant tres torns consecutius. En aquest cas es procedeix segons el punt C anterior.

E. Cap jugador pot col·locar fitxes al tauler. En aquest cas es procedeix segons el punt C anterior.

F. Només en el cas d'usar un rellotge d'escacs:

a. Un jugador excedeix en cinc minuts el temps assignat. En aquest cas s'aplica la penalització prevista en l'apartat 28.B i es procedeix segons el punt 22.B.

b. Ambdós jugadors excedeixen el temps assignat. En aquest cas s'apliquen les penalitzacions previstes en l'apartat 28.B i es procedeix segons el punt 22.B.

24. Es considera guanyador el jugador que ha obtingut més punts en els transcurso de la partida.

IMPUGNACIONS

25. Un jugador pot impugnar una jugada si sospita que alguna de les paraules que ha format l'oponent no és correcta. Immediatament, s'atura el rellotge i es consulta al diccionari arbitral de la jornada les paraules dubtoses que formen la jugada. Si la jugada és correcta, s'activa de nou el temps i es continua amb normalitat la partida. Si, al contrari, la jugada es considera nul·la, el jugador que rep la impugnació ha de retirar les fitxes del tauler i perd el torn sense sumar ni un sol punt.

26. La impugnació és al conjunt de paraules dubtoses i el resultat de la impugnació és sobre aquest conjunt. No es poden impugnar per separat diferents paraules en la mateixa jugada.

27. Només es pot impugnar la jugada en el moment en què s'ha jugat. Una vegada la jugada ha estat anotada i el jugador ja ha reposat les fitxes que ha gastat es considera acceptada i finalitzada, sense opció a rebre una impugnació.

DICCIONARIS ARBITRALS

28. Cada amfitrió pot fer servir qualsevol dels diccionaris que actualment s'usen en les principals activitats de Scrabble en català:

A. **DOSC (Diccionari Oficial de Scrabble en Català):** en paper.

B. **DISC (Diccionari Informatitzat de Scrabble en Català)**: DIEC2 en format digital amb o sense connexió a internet.

C. **DOCSEL o DOCS (Diccionari Oficial Català de Scrabble)**: en format digital amb necessitat d'internet.

CONTROL DEL TEMPS

29. El temps màxim de durada d'una partida de la LLISCA és de seixanta minuts.

A. Si s'utilitza un **temporitzador**, cada jugador disposa d'un màxim de dos minuts per torn i, una vegada s'esgota el temps, està obligat a jugar immediatament. Si no fa efectiva la jugada es penalitza amb la pèrdua de torn sense possibilitat de canvi de fitxes i zero punts de jugada. Si la partida supera els seixanta minuts assignats, se n'informarà als jugadors. La partida finalitza quan el jugador que no l'ha iniciada finalitza el seu torn, sempre que el contrincant hagi tingut el torn després de l'avís.

B. Si s'utilitza un **rellotge d'escacs**, cada jugador administra el seu temps per torn. Si un jugador sobrepassa el temps total que té assignat per a tota la partida, que són vint-i-cinc minuts, pot seguir jugant fins a un màxim de cinc minuts addicionals. Per cada minut o fracció de minut addicional de joc, el jugador és penalitzat amb deu punts. Si l'altre jugador també excedeix el temps, la partida es considera finalitzada. En aquest cas, el segon jugador que ha excedit el temps pot acabar la seva jugada, i s'apliquen els mateixos criteris de penalització que al primer jugador que ha excedit el temps assignat.

C. La responsabilitat de portar el control del rellotge és del mateix jugador per activar-lo en acabar el torn i passar-lo a l'oponent. No s'admetrà cap impugnació si la causa és l'oblit propi en engegar o parar el rellotge.

30. Una jugada es considera completa quan el jugador l'ha col·locada sobre el tauler, s'ha anotat al formulari, reposa les fitxes que ha gastat i prem el rellotge. A partir d'aquest instant comença a comptar el temps per a l'oponent. Per tant, el jugador que no està obligat a anotar i ja ha reposat fitxes ha d'esperar que el jugador que està anotant la seva jugada i comptabilitzant els punts acabi abans de passar-li el torn en el rellotge.

31. El rellotge només es pot posar en pausa en els casos següents:

A. Mentre s'estableix la validesa d'una paraula.

B. Si hi ha diferències en el recompte de punts.

C. Mentre es retornen a la bossa lletres estretes per excés.

D. En cas de consulta arbitral.