

SCRABBLE

**PARTIDA DE
ANTICIPAȚIE**

**REGULAMENT
DE COMPETIȚIE**

2026

Prezentul regulament a fost aprobat de Adunarea Generală
a Federației Române de Scrabble din data de 14.03.2026
și intră în vigoare de la data de 01.04.2026

Versiunea 1.2

Cuprins

1. Precizări privind partida de anticipație..	4
2. Fondul oficial de cuvinte	4
3. Echipamentul de joc	4
3.1. Numărul și distribuția literelor	4
3.2. Echipamentul standard de concurs	5
3.3. Formulare de concurs	5
3.4. Alte precizări	5
4. Partida de anticipație în cadrul competițiilor organizate de Federația Română de Scrabble	6
4.1. Campionatul Național Individual de Scrabble	6
4.2. Alte competiții oficiale de sală	6
4.3. Durata standard a partidei de anticipație	6
4.4. Simultane naționale, turnee locale, alte competiții	6
5. Modul de desfășurare a partidei de anticipație	7
5.1. Pregătirea partidei de anticipație	7
5.2. Începerea partidei de anticipație	7
5.3. Desfășurarea partidei de anticipație	8
5.4. Obligațiile jucătorilor	9
5.5. Obligațiile arbitrilor	10
5.6. Recomandări privind redactarea fluturașilor	11
6. Corectarea partidei de anticipație	12
6.1. Depunere incorectă	12
6.2. Avertisment tehnic	12
6.3. Penalizare tehnică	12
6.4. Avertisment disciplinar	13
6.5. Contestații	13
6.6. Întocmirea clasamentelor	13
7. Conduita	13
7.1. Trișarea	13
7.2. Comportament nesportiv	14
7.3. Observarea unei partide de anticipație	15
7.4. Atribuțiile și responsabilitățile arbitrilor	16

8. Variante ale partidei de Scrabble anticipație	16
8.1. Anticipație avocalică.....	16
8.2. Scrabble exclusiv - rezistență	17
8.3. Scrabble exclusiv - fond	17
8.4. Anticipație oarbă.....	17
Anexa 1 – Regulament standard al partidei de scrabble	18
Anexa 2 – Tabela de adresare	22
Anexa 3 – Formulare de competiție	23

Prezentul regulament a fost aprobat de Adunarea Generală a Federației Române de Scrabble din data de 14.03.2026 și intră în vigoare de la data de 01.04.2026.

Orice regulament anterior al probei de anticipație se abrogă de la data intrării în vigoare a prezentului regulament.

SCRABBLE – PARTIDA DE ANTICIPAȚIE –
REGULAMENT DE COMPETIȚIE
Versiunea 1.2

1. Precizări privind partida de anticipație

1.1. Partida de anticipație reprezintă o variantă a jocului de scrabble care constă în atingerea unui obiectiv precizat, pornind de la distribuția literelor din cadrul setului de litere al jocului, grupate în 14 grupe de 7 litere și una de 2 litere, după anumite reguli, într-un timp dat, respectând regulile generale ale jocului de scrabble, regulile specifice fiecărui tip de anticipație, precum și regulile de redactare a formularisticii aferente concursului.

1.2. Prezentul Regulament de competiție al partidei de anticipație se referă la partidele disputate în cadrul turneelor naționale sau locale organizate de Federația Română de Scrabble.

2. Fondul oficial de cuvinte

2.1. Fondul oficial de cuvinte admis la competițiile de scrabble în limba română este stabilit de Federația Română de Scrabble. Fondul oficial de cuvinte admis poate fi modificat în urma deciziilor adoptate de organele competente ale Federației Române de Scrabble.

2.2. Probele de anticipație care se dispută în cadrul competițiilor organizate de Federația Română de Scrabble nu vor utiliza alte liste de cuvinte în afara fondului oficial de cuvinte admis la competițiile de scrabble în limba română.

3. Echipamentul de joc

3.1. Numărul și distribuția literelor

Frecvența și valoarea literelor conform regulilor FR Scrabble (100 de litere) literele K, Q, W și Y nu figurează pe nicio piesă, dar pot fi înlocuite de jokeri:

Bucăți	11	2	5	4	9	2	2	1	10	1	4	3
Litera	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	L	M
Valoarea	1	9	1	2	1	8	9	10	1	10	1	4

Bucăți	6	5	4	7	5	7	6	2	1	1	2
Litera	N	O	P	R	S	T	U	V	X	Z	? (joker)
Valoarea	1	1	2	1	1	1	1	8	10	10	0

Jucătorii sunt responsabili să verifice înaintea partidei de anticipație numărul și distribuția literelor proprii, dacă aleg să le utilizeze.

3.2. Echipamentul standard de joc

a. Pe masa de joc este permisă prezența echipamentului standard de joc, parțial sau complet, în funcție de preferința fiecărui jucător în abordarea partidei de anticipație.

b. Echipamentul standard de joc se compune din:

- tablă de joc
- săculeț cu litere
- suport (suporturi) de litere
- instrumente de scris
- formulare pentru notarea grupelor, anagramelor, soluției
- buletine de joc denumite în continuare „fluturași”

c. Se recomandă ca tabla proprie și grilele de pe formularele proprii de joc să aibă înscrise coordonate numerice, orizontal, de la stânga la dreapta, de la 1 la 15, corespunzătoare celor 15 coloane ale tablei, și coordonate literale, vertical, de sus în jos, în ordine alfabetică de la A la O, corespunzătoare celor 15 litere ale tablei..

3.3. Formulare de concurs

a. Jucătorii pot utiliza formulare proprii sau formulare puse la dispoziție de organizatori pentru notarea grupelor, anagramelor, soluției. Depunerile vor fi înscrise numai pe fluturași puși la dispoziție de organizatorii probei.

b. Formularele pentru partida de anticipație vor fi în format maxim A4. Se recomandă următoarele formulare:

- un set de minim 16 fluturași (14 tururi și minim 2 de rezervă)
- un formular de adnotare a partidei de anticipație care să conțină spații dedicate înscrierii datelor jucătorului (nume, prenume, numărul mesei de joc) și a datelor partidei, o parte grafică, în care este figurată o grilă de control, și o parte tabelară pentru înscrierea soluției (număr grupă litere, grupa de litere, tur, numărul grupei extrase, poziția, depunerea, punctaj depunere, punctaj total)

c. Înainte de începerea partidei organizatorul este responsabil de a împărți un set de formulare jucătorilor. Organizatorul va pune la dispoziția arbitrilor un număr suficient de seturi de formulare pentru cazul în care formularele împărțite nu sunt suficiente. Arbitrul va oferi în perioada de gândire dinaintea partidei sau în pauzele din timpul partidei formulare suplimentare jucătorilor care solicită acest lucru.

d. Arbitrul are dreptul să examineze orice material prezent pe masa de joc în timpul desfășurării partidei de anticipație. Arbitrul va rezolva, în orice moment al partidei, orice suspiciune asupra acceptabilității unui material pe masa de joc, inclusiv prezența unor înscrisuri care nu sunt din timpul partidei în desfășurare.

e. Setul de formulare de concurs se prezintă în anexa 3.

3.4. Alte precizări

a. Prezența lichidelor de hidratare este permisă pe masa de joc. Totuși, se recomandă ca pe perioada desfășurării partidei de anticipație jucătorii să nu aibă pe masa de joc altceva în afara echipamentului de joc. Consecințele oricărui accident

cauzat de vărsarea accidentală a lichidelor de hidratare, care provoacă rume în sală sau daune altor jucători din apropiere îl responsabilizează direct pe jucătorul care l-a provocat, atrăgând sancțiuni disciplinare.

b. Exceptând ceasurile electronice, dar nu de tip inteligent, și ceasurile de control, niciun alt dispozitiv electronic (incluzând dispozitivele portabile) nu poate sta pe masa de joc, decât în cazuri justificabile referitoare la sănătate, care trebuie aduse înainte de partidă la cunoștința arbitrului. Înainte de startul partidei toate dispozitivele electronice existente în sala de joc trebuie setate astfel încât să nu emită sunete.

c. Prezența la vedere a oricărui dispozitiv electronic, cu excepția celor nominalizate la punctul 3.4.b., a oricărui înscris cuprinzând liste de cuvinte, cu excepția foilor completate în timpul perioadei de gândire cu anagrama grupelor extrase, precum și prezența alcoolului pe masa de joc, consumul de alcool sau fumatul, inclusiv cu dispozitive electronice, în timpul partidei de anticipație se sancționează cu eliminarea jucătorului din partida în desfășurare.

4. Partida de anticipație în cadrul competițiilor organizate de Federația Română de Scrabble

4.1. Campionatul Național Individual de Scrabble - Seniori

La etapele de campionat național se dispută partide de anticipație cu grupe de litere trase de arbitru la începutul partidei, în sala de concurs, conform programării efectuate la începutul fiecărui an competițional.

4.2. Alte competiții oficiale de sală

Campionatul Național de Scrabble Perechi – Seniori și Cupa României programează, fiecare, o partidă de anticipație cu grupe de litere trase de arbitru la începutul partidei, în sala de concurs.

4.3. Durata standard a partidei de anticipație

Timp de analiză și pregătire a planului de joc	45 minute
Timp de gândire tururile 1-2	8 minute
Timp de gândire tururile 3-4	7 minute
Timp de gândire tururile 5-6	6 minute
Timp de gândire tururile 7-9	5 minute
Timp de gândire tururile 10-12	4 minute
Timp de gândire tururile 13-14	3 minute

4.4. Simultane naționale, turnee locale, alte competiții

În cadrul Simultanelor naționale, care se desfășoară de obicei înaintea unor competiții naționale de sală, organizatorii pot propune desfășurarea unor probe de anticipație cu grupe trase de arbitru și comunicate prin mijloace de comunicare la distanță pentru analiză în timp real (soft de conferințe video on-line) sau comunicate în prealabil, înaintea desfășurării concursului.

În cadrul Simultanelor naționale, al turneelor locale, concursurilor on-line sau în mass-media, organizatorii pot propune și alte tipuri de anticipație, conform capitolului 8. Numai proba clasică de anticipație, cu grupe trase în timp real sau anunțate anterior, desfășurată conform prevederilor prezentului regulament, poate conta pentru campionatele naționale, dacă este permis de regulamentul acestora.

5. Modul de desfășurare a partidei de anticipație

5.1. Pregătirea partidei de anticipație

Partida de anticipație este individuală, de aceea organizatorii trebuie să asigure pe cât posibil mese individuale pentru jucători sau spațiu suficient la mese comune, de lățime minim 0,8m/jucător și adâncime minim 0,6m/jucător, astfel încât să încapă lejer pe masă echipamentul standard de joc (art.3.2.b). Organizatorii trebuie să minimizeze interferența câmpurilor vizuale ale jucătorilor așezați în poziție normală, fără a întoarce capul. În cazul meselor comune este permisă folosirea unor obiecte pe post de paravan de protecție, cu condiția ca acestea să nu împiedice în niciun fel vizibilitatea vreunui alt jucător către ecranul de proiecție sau a arbitrilor către jucători.

Organizatorii trebuie să trimită arbitrilor, cu o zi înainte de desfășurarea concursului, lista înscrierilor până în momentul respectiv, precum și informații asupra jucătorilor care e posibil să participe dar nu au confirmat ferm, ar putea întârzia la începerea partidei sau alte situații speciale.

Pe baza listei înscrierilor, arbitrii întocmesc ordinea la mese. Aceasta poate fi modificată până cu 30 de minute înaintea orei de începere. Toți jucătorii înscriși după acest moment, înaintea începerii sau în timpul competiției, vor ocupa loc la ultimele mese, indiferent de rating. Ordinea la mese ține seama de ratingul jucătorilor la probele individuale (DAC), așezarea făcându-se în ordinea descrescătoare a acestuia. Arbitrii dispun schimbarea locurilor dacă jucători de la același club stau alături, dar și în alte cazuri (ex. cazuri medicale, probleme de vizibilitate, mese neocupate, etc). Concurenții ocupă locurile în sală conform ordinii stabilite de arbitri.

Înaintea partidei de anticipație, arbitrii verifică sistemul de proiecție, se asigură că există vizibilitate suficientă din orice punct al sălii către ecranul de proiecție, se asigură că sunt toate literele în sacul de litere și toate piesele în sacul de extragere a numărului grupelor de litere.

Prezentarea concurenților în sală se face cu cel puțin 5 minute înainte de ora de începere a partidei de anticipație. După începerea partidei de anticipație, jucătorii întârziați vor intra în sală numai cu permisiunea arbitrilor principal-șef.

5.2. Începerea partidei de anticipație

La ora de începere a partidei de anticipație, arbitrii au următoarele obligații:

a. verifică prezența tuturor jucătorilor, eventual dispun permutări la mese dacă situația o impune;

b. explică succint regulile partidei de anticipație, solicită liniște pe perioada desfășurării probei, amintesc precizările articolului 3.4;

- c. anunță începerea extragerii grupelor de litere;
- d. extrag grupa de două litere, care trebuie să permită formarea ambelor cuvinte; dacă din literele extrase nu se pot forma ambele cuvinte, literele se reintroduc în sac și se repetă extragerea până la îndeplinirea condiției; se anunță grupa de două litere și se înscrie pe grila de proiecție;
- e. extrag și anunță grupele de șapte litere, numerotate de la 2 la 15, astfel:
- se extrag 7 litere, între care să existe minim o vocală și o consoană;
 - se repetă extragerea până la îndeplinirea condiției anterioare;
 - dacă spre sfârșitul extragerilor grupelor se constată că în continuare ultima/ultimele grupe nu pot îndeplini condiția de minim o vocală și o consoană, se reintroduc în sac literele din numărul minim al ultimelor grupe extrase strict consecutiv pentru care se poate realiza condiția vocală/consoană cu supravegherea extragerii, și se extrag cu respectarea condiției pentru fiecare grupă. Exemplu – în ultima grupă nu sunt vocale, în penultima există o vocală iar în antipenultima 2 vocale. Se reintroduc cele 3 grupe în sac și se extrag din nou, până când în fiecare grupă va exista o singură vocală;
- f. ordonează alfabetic literele extrase și anunță fiecare grupă după extragere și verificarea punctului 5.2.e, în ordinea: numărul grupei, apoi literele conform tabelii de adresare aprobate de Federația Română de Scrabble (anexa 2), cu interval de anunțare de cca 2,5 secunde între litere, timp suficient pentru ca jucătorul să preia litera din stoc și să o plaseze unde dorește pe masa de joc; concomitent arbitrul înscrie literele pe grila de proiecție;
- g. după anunțarea tuturor grupelor de litere și înscrierea lor pe grila de proiecție, se reia anunțarea numărului și componenței grupelor de litere în ritm alert, concomitent cu proiectarea cronometrului partidei, care se pornește în momentul terminării anunțării literelor a doua oară.
- h. pornește cronometrul reglat cu durata timpului de analiză a grupelor; pe perioada timpului de gândire amintește din când în când numărul minutelor rămase –30 de minute, 20 de minute, 10 minute, 1 minut.
- Pe tot parcursul partidei de anticipație jucătorii sunt obligați să păstreze liniștea. Pe parcursul activității arbitrilor de anunțare a caracteristicilor partidei jucătorii sunt rugați să fie atenți pentru a nu perturba liniștea, în timpul anunțurilor sau al desfășurării partidei, cu întrebări al căror răspuns fusese deja enunțat.

5.3. Desfășurarea partidei de anticipație

După încheierea timpului de gândire pentru analiza grupelor extrase și pregătirea planurilor de joc, arbitrul anunță pentru turul 1 grupa de 2 litere și una din grupele de 7 litere, prin tragere la sorți. Tragerea la sorți este efectuată de jucătorii din sală, în ordinea meselor: turul 1 – masa 1, turul 2 – masa 2, etc. Dacă un jucător refuză să efectueze extragerea grupei când îi vine rândul, arbitrul poate trece la următorul jucător sau poate extrage personal, cu menționarea publică a acestui lucru.

Se anunță și se afișează pe grila de proiecție grupa nr.1 și grupa extrasă prin tragere la sorți, apoi se pornește cronometrul. În turul 1 jucătorii au opțiunea de a depune un cuvânt cu grupa de 2 litere, urmat de o a doua depunere cu litere din

grupa de 7 litere, sau pot depune doar un singur cuvânt, format din una din cele două grupe cea de 2 litere sau cea de 7 litere extrasă. Dacă jucătorii înscriu pe fluturaș două depuneri, prima este obligatoriu depunerea din grupa de două litere. Se înscriu pe fluturaș punctajele la fiecare depunere și punctajul total al turului. Este penalizată cu avertisment tehnic greșeala de calcul sau omisiunea la fiecare dintre aceste punctaje. Literele neutilizate (chiar și în totalitate) dintr-o grupa se elimină din joc.

Pentru turul 2 și următoarele, se extrage conform procedurii descrise câte o grupă din cele ramase. Jucătorii fac depuneri în fiecare tur cu litere din grupa anunțată, dezvoltând soluția proprie.

Un jucător poate solicita, în cursul partidei, anularea unei depuneri anterioare, iar odată cu aceasta se vor anula sau recalcula, conform regulamentului general al jocului, și eventualele depuneri ulterioare care se formează cu ajutorul depunerii anulate sau au tangență cu aceasta – ex. un adiacent care nu se mai formează și scade punctajul unei depuneri ulterioare. Anularea unei depuneri se face scriind într-un colț al fluturașului din turul în desfășurare „*Anulez turul X*” unde X este numărul turului anulat.

Un jucător poate solicita, în cursul partidei, verificarea cuvântului principal sau a unor adiacente, precizând pe fluturaș „Verificare” pentru cuvântul principal, respectiv „Verificare” urmată de lista cuvintelor dacă aceasta include minim un adiacent. De asemenea, va atrage atenția discret arbitrului care strânge fluturașii asupra acestui aspect. Arbitrii vor da curs întâi verificărilor cuvintelor solicitate iar apoi vor introduce fluturașii turului precedent în softul de corectare, pe parcursul turului curent.

5.4. Obligațiile jucătorilor

- a. să păstreze o liniște desăvârșită pe tot parcursul partidei;
- b. să se asigure că pe masa de joc nu se găsesc alte obiecte decât cele cuprinse la articolele 3.2. și 3.4.;
- c. să se asigure că toate dispozitivele electronice proprii nu emit sunete pe durata desfășurării partidei;
- d. să nu privească decât spre masa proprie de joc sau spre ecranul de proiecție; privirea în direcția altei mese de joc decât cea proprie constituie comportament nesportiv;
- e. să țină pe tot parcursul partidei evidența depunerilor efectuate, fie pe tabla de joc, fie pe o grilă tipărită, pentru a putea lămuri operativ eventualele situații rezultate în urma înscrierii pe fluturaș a unei depuneri cu un element incorect (ex. coordonată greșită)
- f. să cheme arbitrul numai prin ridicarea mâinii și numai în caz de nevoie, pentru eventuale lămuriri suplimentare asupra regulamentului, modului de redactare a fluturașului sau pentru a solicita formulare suplimentare de concurs; să discute cu acesta în șoaptă, dacă este cazul;
- g. să nu fumeze sau să consume băuturi alcoolice în sala de joc, în timpul concursului; concurenții aflați sub influența alcoolului sunt eliminați de la partidă;

h. să nu se deplaseze de la locul lor decât în mod cu totul și cu totul excepțional, numai pentru necesități fiziologice, cu acordul arbitrilor și fără a privi altundeva decât spre culoarul de deplasare, dacă aceasta se întâmplă înainte de finalul timpului alocat partidei; niciun alt motiv nu poate fi invocat pentru deplasarea jucătorului de la masa de joc în timpul partidei de anticipație;

i. să nu interpeleze alți jucători sau să discute cu aceștia;

j. să nu consulte vreun material ajutător (dicționare, caiete, liste de cuvinte, dispozitive electronice de orice fel);

k. să atragă atenția de îndată arbitrilor, prin ridicare de mână, asupra oricărei încălcări a regulamentului de către alt jucător;

l. să verifice completarea corectă a fluturașilor: coordonatele sunt scrise corect, cuvântul principal al depunerii este scris corect și complet, jokerii sunt marcați, iar punctajele depunerilor sunt calculate corect;

m. după anunțul „stop” al fiecărui tur să nu mai scrie și să ridice fluturașul de pe masă, în vederea preluării de către arbitru;

n. după încheierea partidei de anticipație să respecte indicațiile arbitrilor, să folosească un ton moderat al vocii, pentru a permite echipei de arbitraj să corecteze soluțiile și să anunțe punctajele totale în cel mai scurt timp posibil.

5.5. Obligațiile arbitrilor

a. să supravegheze, pe toată durata partidei de anticipație, ca limitele sportivității să nu fie încălcate; să acționeze ferm, imediat, pentru ca partida de anticipație să se desfășoare în cele mai bune condiții;

b. să anunțe, pe perioada timpului de analiză și planificare a partidei, numărul minutelor rămase –30 de minute, 20 de minute, 10 minute, 1 minut;

c. să efectueze tragerea la sorți a grupelor conform procedurii de la punctul 5.2. și tragerea la sorți a numărului grupei pentru fiecare tur conform procedurii de la punctul 5.3. Să anunțe și să afișeze numărul grupei extrase, literele grupei, timpul de gândire pentru fiecare tur. Să anunțe când mai e 1 minut până la expirarea timpului de gândire aferent fiecărui tur. Să strângă fluturașii la expirarea timpului regulamentar al fiecărui tur;

d. să supravegheze, pe toată durata partidei de anticipație, ca afișajul să fie pornit și cronometrul vizibil din orice punct al sălii; jucătorii vor fi înștiințați de îndată dacă intervin probleme în acest sens. Dacă nu se poate asigura cronometraj vizibil, anunțurile privind timpul rămas vor fi mai dese, la fiecare 2 minute în timpul tururilor și cu anunțarea ultimului minut;

e. să acorde asistență cât de repede posibil când un jucător solicită acest lucru prin ridicare de mână;

f. să anunțe înainte de partidă dacă aceasta este corectată în timp real sau cu întârziere. Dacă partida se corectează cu întârziere atunci arbitrii vor ține grile de corecție în timp real doar cu cuvintele depuse. Arbitrii vor verifica în ambele cazuri corectitudinea cuvintelor depuse și vor informa jucătorii pe cât posibil în decursul următorului tur asupra eventualelor greșeli. La corectura cu soft de corectură în timp real jucătorii vor putea fi informați și asupra altor greșeli de

completare a fluturașilor – ex. poziție eronată. Jucătorii vor fi permanent informați asupra momentului în care pot primi informații asupra invalidității unei depuneri – de exemplu spre sfârșitul partidei, când durata unui tur scade, e posibil ca anunțarea să nu mai fie în decursul turului imediat următor;

g. să anunțe înainte de partidă distribuția meselor de joc pe fiecare arbitru, astfel încât jucătorii să aibă o idee asupra intervalului de timp după care se verifică fluturașul lor;

h. să verifice cuvintele pentru care s-a solicitat verificare înaintea corectării propriu-zise a turului și să informeze de la masa de arbitraj, prin semn discret, asupra validității sau nu a celor solicitate;

i. să verifice la masa de joc situațiile de înscriere eronată a coordonatei pe fluturaș, informând jucătorul asupra penalizării aplicate; să verifice la masa de joc situațiile în care o depunere înscrisă pe fluturaș nu este validă și să comunice cât mai urgent jucătorului acest lucru, pentru a avea timp să își corecteze grila proprie; să verifice la masa de joc poziția jokerului dacă acesta nu a fost marcat pe fluturaș și există posibilități multiple de plasare în cadrul depunerii efectuate;

j. după încheierea partidei și terminarea corecturii să anunțe punctajele provizorii și să soluționeze eventualele contestații, precizând și termenul până la care acestea pot fi formulate; după încheierea perioadei de contestații să afișeze clasamentul partidei de anticipație și punctele de clasament acordate fiecărui jucător;

k. să dicteze avertismente disciplinare sau eliminarea de la partida de anticipație pentru cazuri grave de indisciplină, pentru încălcări repetate ale regulamentului sau pentru comportare necuviincioasă față de concurenți, arbitri, oficiali, spectatori sau organizatori. Jucătorul eliminat părăsește imediat sala de joc și nu figurează în clasamentul probei. Avertismentele disciplinare și eliminările sunt dictate de arbitrul principal-șef, verbal în timpul partidei și în scris după terminarea acesteia, menționându-se motivul sancțiunii, competiția, proba de concurs, numele și semnătura arbitrului, data și ora.

5.6. Recomandări privind redactarea fluturașilor

O verificare temeinică a depunerilor înscrise pe fluturași scutește jucătorii de neplăceri, o mică eroare de scriere a cuvintelor, pozițiilor, putând depuncta o soluție bună. Pentru evitarea acestor neplăceri, vă recomandăm următoarele:

- depunerile să fie scrise cât mai citet, pe cât posibil fără tăieturi sau inserții de cuvinte cu săgeți sau alte semne;

- marcajul jokerilor să fie vizibil, prin încercuirea literei desemnate de joker sau cerc mic în partea dreapta jos a acesteia; lipsa marcajului se penalizează cu avertisment tehnic;

- să începeți redactarea fluturașilor odată cu anunțul arbitrului de 1 minut rămas, pentru a nu intra în criză de timp și a nu putea redacta integral depunerea găsită;

- dacă sunteți în criză de timp, evitați calcularea punctajelor depunerilor, dar verificați bine scrierea coordonatei și a cuvântului principal;

- completarea grilei de control sau depunerile pe tabla proprie pot fi de ajutor în cazul unor divergențe cu arbitrii privind scrierea unor semne;
- nu uitați să înscrieți numele și prenumele, numărul mesei de concurs pe spatele primului bilet;
- aveți grijă spre sfârșitul partidei să înmânați fluturașul corespunzător turului anunțat; din dorința de a încheia partida, unii jucători scriu fluturașii corespunzători tururilor rămase, încurcându-i la predare.

6. Corectarea partidei de anticipație

Corectarea soluțiilor se poate face manual sau cu ajutorul unei aplicații (Arbitraj anticipație – autor Matei Gall, Scrabrom, Quackle, etc).

6.1. Depunere incorectă

Se consideră că o depunere este incorectă dacă:

- a. cuvântul principal înscris pe fluturaș sau cel puțin un cuvânt adiacent nu este în lista oficială de cuvinte;
- b. depunerea nu respectă principiile jocului de scrabble (prima depunere nu trece prin centrul tablei, depunerea folosește alte litere decât cele ale grupei extrase, nu se leagă de construcția existentă, nu respectă direcțiile sau sensurile de depunere, etc) și nu se poate aplica art 6.4.a;
- c. ambele semne ale coordonatei sunt înscrise greșit pe fluturaș;
- d. cel puțin unul din semnele coordonatei lipsește;

6.2. Avertisment tehnic

Se va acorda avertisment tehnic pentru:

- a. lipsa sau înscrierea greșită a unuia din elementele de recunoaștere de pe spatele fluturașului pentru turul 1: nume și prenume sau numărul mesei de concurs;
- b. absența numărului mesei sau a numărului turului de pe fluturaș;
- c. lipsa marcării jokerului în cuvântul înscris pe fluturaș;
- d. calcul de punctaj eronat sau lipsă al unei depuneri.

Valoarea unui avertisment tehnic este de 0p, pentru primele 3 avertismente tehnice și -5p începând cu al 4-lea avertisment tehnic. Se acordă un singur avertisment tehnic pentru un fluturaș.

6.3. Penalizare tehnică

Se va acorda penalizare tehnică pentru:

- a. inversarea semnelor poziției depunerii;
- b. un semn al coordonatei înscris greșit pe fluturaș;

Penalizarea tehnică este echivalentă cu 4 avertismente tehnice, adică din valoarea soluției se scad 20 de puncte pentru fiecare penalizare tehnică, dar nu mai mult decât valoarea depunerii însumată cu a depunerilor ulterioare care se formează cu ajutorul acesteia. Se aplică independent de numărul avertismentelor tehnice. Lipsa unui element de la punctul 6.2 pentru un fluturaș pasibil de penalizare tehnică se penalizează separat cu avertisment tehnic.

6.4. Avertisment disciplinar

La sfârșitul partidei de anticipație, după scăderea punctelor corespunzătoare avertismentelor tehnice, începând cu al 4-lea, și penalizărilor tehnice, se va cumula și valoarea avertismentului disciplinar care a fost eventual acordat în timpul desfășurării partidei. Dacă în timpul desfășurării partidei se acordă 2 avertismente disciplinare, jucătorul este eliminat din concurs, corectura se oprește pentru jucătorul respectiv și nu primește puncte de clasament.

Avertismentul disciplinar este echivalent cu 4 avertismente tehnice, adică din valoarea soluției se scad 20 de puncte pentru avertisment disciplinar. Se aplică independent de numărul avertismentelor tehnice.

6.5. Contestații

Jucătorii pot face contestații pentru avertismente tehnice, penalizări tehnice, depuneri incorecte, punctaj total - în termenul pentru contestații înscris pe tabelul cu rezultate provizorii. Contestația se înaintează arbitrilor principal-șef. Hotărârea arbitrilor principal-șef poate fi atacată prin apel la Comisia de Apel a turneului. Apelul trebuie înaintat imediat după primirea răspunsului la contestație de la arbitru. Decizia Comisiei de Apel a turneului este definitivă.

6.6. Întocmirea clasamentelor

Clasamentul final obținut după rezolvarea contestațiilor, se întocmește în ordinea descrescătoare a punctajelor totale obținute. La egalitate în clasament nu se efectuează departajare iar jucătorii primesc, fiecare, punctele de clasament corespunzătoare locului superior.

7. Conduita

7.1. Trișarea

7.1.1. Definiție

Se consideră un act de trișare orice încălcare gravă, deliberată, rău-intenționată, a Regulamentului standard sau a Regulamentului de competiție al partidei de anticipație. Aceasta include următoarele acțiuni, fără a se limita însă la acestea:

- a. Orice înțelegere între jucători, indiferent de motiv, aranjarea rezultatelor cu scopul promovării unor interese personale, de echipă sau de club;
- b. Utilizarea unor materiale, obiecte sau persoane complice pentru a obține un avantaj în timpul disputării partidei de anticipație;
- c. Comunicarea pe orice cale (verbal, scris sau prin semne) a unor cuvinte către un alt jucător, în timpul partidei, indiferent de momentul comunicării;
- d. Privirea repetată către alte mese de joc decât cea proprie, cu scopul de a însuși cuvinte din analizele sau soluțiile altor jucători.

7.1.2. Datoria de a nu trișa

- a. Toți jucătorii au datoria de onoare de a nu trișa.
- b. Fiecare jucător este responsabil nu numai să se abțină de la orice acțiune personală care ar putea trezi suspiciuni sau interpretări greșite, dar și să atragă atenția imediat altor jucători asupra oricărei astfel de acțiuni din partea lor.
- c. Un jucător care crede că în cursul partidei pe care o dispută s-a petrecut un act de trișare va chema imediat arbitrul principal șef. A se vedea art. 5.5.a și 5.5.k – obligațiile arbitrilor.
- d. O terță parte care crede că a asistat la un act de trișare petrecut în cadrul unei partide se va abține de la a interveni direct, dar va raporta cele întâmplate arbitrului principal șef.

7.1.3. Măsurile care trebuie luate în caz de trișare

Dacă un jucător este descoperit că a comis un act de trișare, atunci:

- a. Jucătorul va fi eliminat din partida de anticipație;
- b. Jucătorului nu îi vor fi atribuite puncte de clasament iar soluția nu va fi corectată;
- c. Arbitrul principal șef va întocmi, în caz de trișare, un raport de arbitraj în care va notifica Federația Română de Scrabble asupra încălcărilor grave ale normelor de comportament sportiv pe parcursul turneului, urmând ca organele abilitate ale federației să poată dispune și alte măsuri disciplinare, în urma analizei.

7.2. Comportament nesportiv

7.2.1. Definiție

Se consideră un comportament nesportiv, lipsit de etică, orice act deliberat care nu poate fi clasificat conform art. 7.1 (Trișarea), dar care, cu toate acestea, este împotriva spiritului echitabil, politicos, cinstit și onest al jocului. Jucătorii participanți la un turneu de scrabble trebuie să se comporte conform unor standarde etice înalte și să dezaprobe ferm comportamentul lipsit de etică, nesportiv.

7.2.2. Exemple de comportament nesportiv

- a. Împiedicarea adversarului să aibă o vizibilitate bună asupra ecranului de proiecție în orice moment al partidei;
- b. Distragerea atenției jucătorilor prin refuzul păstrării liniștii în timpul partidei de anticipație; manipularea îndelungată și zgomotoasă a literelor; zgomote diverse repetate, intenționate; comentarii în timpul partidei de anticipație, etc;
- c. Consumul de alcool în sală, înainte, în timpul probei sau al corecturii; prezența alcoolului la masa de joc; fumatul, inclusiv cu dispozitive electronice;
- d. Utilizarea dispozitivelor electronice în timpul partidei, cum ar fi telefon mobil, ceas electronic, laptop sau orice alt obiect sau material susceptibil a fi considerat neregulamentar, fără a se dovedi existența unui conținut care să ducă la obținerea unor avantaje; tulburarea liniștii din sala de concurs cu sunetele produse de aceste dispozitive;

- e. Deplasarea de la masa de joc în timpul partidei fără încuviințarea arbitrului;
- f. Întârzierea la începutul partidei, intrarea în sala de joc după începerea partidei de anticipație fără încuviințarea arbitrului;
- g. Atitudine necuviincioasă față de ceilalți jucători sau față de arbitri, bruscarea verbală și/sau fizică a acestora atât în interiorul sălii de concurs cât și în afara acesteia, în orice moment pe parcursul desfășurării turneului;
- h. Privirea accidentală către altă masă de joc decât cea proprie, fără ca arbitrul să observe o intenție de trișare;
- i. Păstrarea pe masa de joc a altor obiecte decât cele cuprinse la articolele 3.2. și 3.4.;
- j. Provocarea de zgomot sau deranjarea altor jucători între tururi;
- k. Scrierea depunerii după anunțul „Stop”;
- l. Refuzul respectării indicațiilor arbitrului de a folosi un ton moderat al vocii după încheierea partidei, pe timpul finalizării corectării soluțiilor.
- m. Vărsarea accidentală a unor lichide sau substanțe, care provoacă rumoare în sală sau daune altor jucători din apropiere, îl responsabilizează direct pe jucătorul care a provocat-o, atrăgând sancțiuni disciplinare.

7.2.3. Sancțiuni în cazul unui comportament nesportiv

- a. Arbitrul principal șef poate decide avertizarea jucătorului care a dat dovadă de comportament nesportiv cu avertisment disciplinar sau eliminarea de la partida de anticipație la al doilea avertisment disciplinar.
- b. Depunerea pentru avertisment disciplinar se face din punctajul total după corectură.
- c. Arbitrul principal șef va întocmi, dacă e cazul, un raport de arbitraj în care va notifica Federația Română de Scrabble asupra încălcărilor grave ale normelor de comportament sportiv, urmând ca organele abilitate ale federației să poată dispune și alte măsuri disciplinare, în urma analizei.

7.3. Observarea unei partide de anticipație

- a. Persoanele care observă o partidă de anticipație trebuie să se abțină :
 - i. Să distragă jucătorii în vreun fel;
 - ii. Să facă orice fel de comentarii care pot fi auzite de jucători;
 - iii. Să facă orice gest care ar putea furniza jucătorilor informații de orice fel despre partida de anticipație în desfășurare;
 - iv. Să încalce spațiul liber al jucătorilor (observatorii trebuie stea la distanță de cel puțin doi metri de mesele de joc);
 - v. Să continue să observe, în ciuda rugăminții de a pleca adresată de unul din arbitrii turneului;
 - vi. Să caute/verifice diferite cuvinte, această acțiune putând oferi jucătorilor, chiar și indirect, informații suplimentare.
- b. Arbitrii au credit total de a preveni și remedia încălcările normelor de comportament ale observării partidelor, inclusiv aplicarea unor sancțiuni.

7.4. Atribuțiile și responsabilitățile arbitrilor

a. Arbitrii trebuie să intervină ferm, sancționând corespunzător încălcări ale regulamentului de către unii jucători.

b. Pentru stabilirea faptelor și sancțiunii corespunzătoare, arbitrii pot să asculte și versiunea jucătorului. De asemenea, în măsura în care are relevanță, se pot audia eventuali martori.

c. Arbitrii vor acționa în sensul minimizării deranjului față de ceilalți jucători, atunci când urmează să sancționeze încălcări ale regulamentului de către unii jucători.

d. Exemplele de conduită adecvată și neadecvată prezentate în acest Regulament nu sunt complete. Inevitabil, pe parcursul partidei de anticipație pot să apară situații care nu sunt tratate direct în acest material. În astfel de situații, arbitrii își vor exercita inteligența și imparțialitatea în rezolvarea lor, în spiritul prezentului Regulament.

e. Arbitrii își asumă responsabilitatea sancțiunilor de ordin disciplinar aplicate pe parcursul probei de anticipație. Hotărârile disciplinare sunt definitive în cadrul unui turneu.

f. Arbitrii vor atenționa jucătorii, acolo unde încălcările de regulament nu se referă la trișare, iar dacă aceștia persistă în încălcarea regulamentului, vor fi sancționați cu avertisment disciplinar și apoi cu eliminare din partidă.

g. În cazul eliminărilor din partidă, arbitrul principal șef va întocmi un raport de arbitraj în care va notifica Federația Română de Scrabble asupra încălcărilor grave ale normelor de comportament sportiv, urmând ca organele abilitate ale federației să poată dispune și alte măsuri disciplinare, în urma analizei. Jucătorii își pot expune punctul de vedere asupra sancțiunilor primite în fața organelor abilitate ale federației, care vor lua măsurile ce se impun.

8. Variante ale partidei de Scrabble anticipație

Regulile de bază sunt aceleași ca la partida clasică de Scrabble anticipație. Regulile specifice sunt menționate la fiecare gen.

8.1 ANTICIPAȚIE AVOCALICĂ

Arbitrul anunță **doar consoanele** care intră în componența fiecărei grupe. Nu se pun condiții privind numărul consoanelor dintr-o grupă, cu excepția grupei de 2 litere, care trebuie să conțină o consoană diferită de G și J. În sală, arbitrul extrage 14 grupe de 7 litere folosind întreg stocul de litere și anunță numai consoanele. Vocalele din stoc pot fi folosite de jucători pentru completarea până la 7 litere a oricărei grupe, pe măsură ce acestea sunt extrase. Jokerii pot înlocui atât vocale, cât și consoane. În cazul anulării sau retragerii unei depuneri, literele folosite (consoane și vocale) sunt eliminate.

8.2 SCRABBLE EXCLUSIV - REZISTENȚĂ

În fiecare tur, jucătorii sunt obligați să depună toate cele 7 litere (scrabble), indiferent de punctajul realizat. În turul în care nu poate depune scrabble, jucătorul abandonează. Clasamentul se face în ordinea inversă a abandonurilor. Fiecare grupă de litere trebuie să permită formarea a cel puțin un scrabble independent. Penalizările se dau în puncte de clasament.

8.3 SCRABBLE EXCLUSIV - FOND

În fiecare tur, jucătorii sunt obligați să depună toate cele 7 litere (scrabble). În turul în care nu poate sau nu dorește să depună scrabble, jucătorul scrie "PAS" în rubrica DEPUNERE de pe fluturaș. Clasamentul se face în ordinea descrescătoare a punctajului total realizat de fiecare jucător.

8.4 ANTICIPAȚIE OARBĂ

Fiecare jucător alcătuiește, după cum dorește, cele 15 grupe de litere, respectând regulile generale ale partidei de Scrabble anticipație. Grupele vor fi numerotate (grupa de 2 litere va avea numărul 1). Grupele de litere sunt trimise sau înmânate arbitrului, într-un plic închis, înainte de începerea partidei. Pentru fiecare tur, arbitrul anunță numărul grupei cu care se va juca. În cazul primului tur, anunță grupa nr. 1 (de 2 litere) și, prin tragere la sorți, un alt număr de grupă, de la 2 la 15. Fiecare jucător utilizează, în turul respectiv, propria grupă de litere, corespunzătoare numărului anunțat de arbitru. Clasamentul se face în ordinea descrescătoare a punctajului realizat de fiecare jucător.

Anexa 1

Regulamentul standard al partidei de scrabble (extras din regulament pentru partida de anticipație)

© Mattel Inc, 2006

CUM SE JOACĂ

FIECARE CUVÂNT CONTEAZĂ !

SCRABBLE® este un joc de cuvinte. Jocul constă în formarea de cuvinte care se depun pe tablă în stilul jocurilor de cuvinte încrucișate, utilizând litere cu diferite valori. Scopul jocului este de a obține cel mai mare punctaj total. Fiecare jucător își utilizează literele în cuvinte și poziții care obțin cel mai bun punctaj, combinând valoarea literelor și câmpurile de multiplicare de pe tabla de joc.

CONȚINUT

- 1 tablă de joc
- un stoc de litere (pentru varianta în limba română sunt 100 de litere)
- 4 suporturi pentru litere
- 1 săculeț pentru litere

Literele:

- Sunt 98 de piese cu litere ale alfabetului și două piese joker.
- Fiecare literă are o valoare asociată, indicată printr-un număr situat în partea dreaptă jos.
- Piesele joker pot fi utilizate drept orice literă dorită și nu au o valoare asociată (valoare 0). Când depune un joker, jucătorul trebuie să spună ce literă înlocuiește acesta, după care semnificația jokerului nu mai poate fi schimbată până la sfârșitul jocului.

ÎNCEPUTUL JOCULUI

- Se ia un pix și foi de hârtie.
 - Se așază tabla în mijlocul spațiului de joc.
 - Se răstoarnă toate literele din sac, cu fața în sus, și se aranjează într-o grupă de două litere și 14 grupe de 7 litere, numerotate, conform indicațiilor arbitrilor.
- Toată lumea este acum gata să joace SCRABBLE® - anticipație.

REGULILE JOCULUI

Plasarea primei depuneri

Prima depunere combină două sau mai multe litere pentru a forma un cuvânt care va fi plasat pe tabla de joc orizontal sau vertical, astfel încât una din litere să fie situată în centrul tablei. Nu este permisă formarea cuvintelor în diagonală.

Toate literele jucate la prima depunere și în continuare trebuie să fie așezate pe o singură linie continuă, orizontal sau vertical.

Cuvinte permise

Se pot juca orice cuvinte menționate într-un dicționar standard al limbii române, exceptându-le pe cele care încep cu majusculă, abrevieri, cuvinte care au în componență apostrof sau cratimă. Înainte de începutul partidei, toți jucătorii trebuie să se înțeleagă asupra dicționarului care va fi utilizat.

Câmpuri speciale pe tabla de joc

Tabla de joc constă într-un caroiaj de 15x15 spații de litere (câmpuri), delimitate prin linii verticale și orizontale. Există câmpuri speciale de multiplicare cu diferite valori.

Câmpuri de multiplicare a valorii literelor

Un câmp de multiplicare de culoare albastru deschis dublează valoarea literei plasate pe acesta.

Un câmp de multiplicare de culoare albastru închis triplează valoarea literei plasate pe acesta.

Câmpuri de multiplicare a valorii cuvintelor

Un câmp de multiplicare de culoare roșu deschis dublează valoarea cuvântului care trece prin acesta.

Un câmp de multiplicare de culoare roșu închis triplează valoarea cuvântului care trece prin acesta.

Culorile albastru, pentru multiplicarea valorii literelor, și roșu, pentru multiplicarea valorii cuvintelor, sunt generice, putând exista table de joc cu alt cod al culorilor. Fiecare tablă de joc are înscrise semnificația câmpurilor de multiplicare fie pe acestea, fie într-o legendă, la margine.

Dacă un cuvânt trece simultan prin mai multe câmpuri de multiplicare a literelor și a cuvintelor, valoarea literelor se multiplică înainte de multiplicarea valorii cuvântului (cuvintelor).

Multiplicarea se aplică doar la depunerea în care o literă acoperă câmpul respectiv.

Dacă un joker este plasat pe un câmp de multiplicare a valorii cuvântului, suma valorilor literelor cuvântului depus se multiplică, chiar dacă jokerul nu valorează nimic. Dacă un joker se plasează pe un câmp de multiplicare a valorii literei, valoarea jokerului rămâne zero.

Punctarea cuvintelor

Punctajul depunerii este calculat însumând valorile literelor componente ale cuvântului format (ținând cont de câmpurile de multiplicare a literelor, respectiv a cuvântului, dacă este cazul). Se adaugă și punctajul cuvintelor adiacente nou formate, care se calculează la fel ca și pentru cuvântul principal.

Adăugarea primei de 50 de puncte

Dacă în cadrul unei depuneri se plasează toate cele 7 litere, la calcularea punctajului se adaugă o primă de 50 de puncte.

Toate literele jucate în cadrul oricărei depuneri trebuie să formeze cuvântul principal fără întreruperi (câmpuri libere), așezat pe o singură linie a tablei de joc, orizontal, sensul de citire de la stânga la dreapta, sau pe o singură coloană a tablei de joc, vertical, sensul de citire de sus în jos.

Literele depuse se pot învecina cu alte litere existente pe tablă, formând cuvinte adiacente, care trebuie să respecte regulile de citire enunțate mai sus și să fie acceptate în dicționarul care este utilizat pentru verificarea cuvintelor jucate.

Sunt cinci moduri în care se pot forma cuvinte noi:

1. Adăugarea uneia sau mai multor litere la începutul, la sfârșitul sau în ambele părți ale unui cuvânt deja existent pe tabla de joc.

2. Plasarea unui cuvânt perpendicular pe un cuvânt existent pe tabla de joc, care utilizează una din literele acestuia.

3. Plasarea unui cuvânt paralel cu un alt cuvânt existent pe tabla de joc, formând cel puțin un cuvânt adiacent. Dacă unele din literele depuse fac parte și din cuvinte adiacente și trec peste câmpuri de multiplicare, semnificația acestor câmpuri se aplică atât pentru literele cuvântului principal cât și pentru cele ale cuvintelor adiacente.

4. Noul cuvânt format poate adăuga o literă la un cuvânt existent pe tablă.

5. Noul cuvânt format poate forma un cuvânt perpendicular pe acesta prin plasarea uneia din literele sale între două litere existente deja pe tablă, parte a unor cuvinte diferite. Acest lucru se poate întâmpla cel devreme începând cu a 4-a depunere.

Câteodată un cuvânt poate traversa două sau chiar trei câmpuri de multiplicare a cuvântului. Cuvântul depus poate fi dublat și re-dublat – multiplicare cu 4 – „pătrar” sau poate fi triplat și re-triplat – multiplicare cu 9 – „nouar” sau chiar să treacă prin 3 câmpuri de triplare a cuvântului – multiplicare cu 27 – cuvânt de 15 litere.

CLARIFICĂRI ALE REGULILOR JOCULUI

- Același cuvânt poate fi jucat de mai multe ori în timpul unei partide.
- Se acceptă toate formele de declinare ale cuvintelor, mai puțin vocativul în cazul substantivelor și adjectivelor.
- Jucătorii nu pot adăuga litere sau forma cuvinte în diverse părți ale tablei de joc în cadrul aceleiași depuneri.
- Multiplicarea literei sau cuvântului se aplică doar la depunerea în care câmpul de multiplicare este acoperit de o literă.
- Dacă la o depunere se formează mai mult de un cuvânt, fiecare cuvânt nou format se calculează separat, iar punctajul total este dat de suma punctajelor cuvintelor nou formate. Literele comune nou depuse se calculează pentru fiecare cuvânt, ținând cont și de semnificația câmpului de multiplicare dacă litera acoperă un astfel de câmp.
- Nu este permisă utilizarea unui dicționar sau ghid de cuvinte, în timpul desfășurării partidei, pentru a căuta depunerile cele mai avantajoase. Dicționarul poate fi utilizat după ce un cuvânt a fost jucat sau contestat.
- La jocul de scrabble în limba română nu se ține seama de semnele diacritice. Astfel, I = Î, T = Ț, S = Ș, A = Ă = Â.

Anexa 2

Tabela de adresare a literelor la partida de anticipație

A	ANA
B	BARBU
C	CONSTANTIN
D	DUMITRU
E	ELENA
F	FLOREA
G	GHEORGHE
H	HARALAMBIE
I	ION
J	JIANU
L	LUCA
M	MARIN
N	NICOLAE
O	OPREA
P	PETRE
R	RADU
S	SANDU
T	TUDOR
U	UDREA
V	VASILE
X	XENIA
Z	ZAMFIR
?	JOKER

Tur	Punctaj	Masa
Poz.	Depunere	

Tur	Punctaj	Masa
Poz.	Depunere	

Tur	Punctaj	Masa
Poz.	Depunere	

Tur	Punctaj	Masa
Poz.	Depunere	

Tur	Punctaj	Masa
Poz.	Depunere	

Tur	Punctaj	Masa
Poz.	Depunere	

Tur	Punctaj	Masa
Poz.	Depunere	

Tur	Punctaj	Masa
Poz.	Depunere	

Tur	Punctaj	Masa
Poz.	Depunere	

Tur	Punctaj	Masa
Poz.	Depunere	

Tur	Punctaj	Masa
Poz.	Depunere	

Tur	Punctaj	Masa
Poz.	Depunere	

Tur	Punctaj	Masa
Poz.	Depunere	

Tur	Punctaj	Masa
Poz.	Depunere	

Tur	Punctaj	Masa
Poz.	Depunere	

Tur	Punctaj	Masa
Poz.	Depunere	

ANTICIPAȚIE

1																			
2																			
3																			
4																			
5																			
6																			
7																			
8																			
9																			
10																			
11																			
12																			
13																			
14																			
15																			

CONCURENT :

MASA :

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

Tur	Grupa	Poz	Depunere	Pct	Total
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					

TOTAL :

LOC :