

SCRABBLE

**PARTIDA DE
COMPUNERE**

**REGULAMENT
DE COMPETIȚIE**

2026

Prezentul regulament a fost aprobat de Adunarea Generală
a Federației Române de Scrabble din data de
14 martie 2026
și intră în vigoare de la data de 1 aprilie 2026

Versiunea 1.5

Cuprins

1. Precizări privind partida de compunere	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.....	4
3.3. Formulare de concurs	5
3.4. Alte precizări.....	6
4. Tipuri de partide de compunere	6
4.1. Integral.....	6
4.2. Integral ... parțial	6
4.3. Integral pe șir	7
4.4. Serie de maxime	7
4.5. N-Scrabble (N = tetra-, penta-, hexa-, hepta- etc.)	7
4.6. Superscrabble	8
4.7. Superscrabble incomplet	8
5. Partide de compunere în cadrul competițiilor organizate de Federația Română de Scrabble	8
5.1. Campionatul Național Individual de Scrabble	8
5.2. Alte competiții oficiale de sală	9
5.3. Simultane naționale, turnee locale, alte competiții.....	9
6. Modul de desfășurare a partidei de compunere	9
6.1. Pregătirea partidei de compunere	9
6.2. Începerea partidei de compunere.....	10
6.3. Desfășurarea partidei de compunere.....	11
6.3.1. Obligațiile jucătorilor	11
6.3.2. Obligațiile arbitrilor	12
7. Redactarea soluției	12
7.1. Redactarea soluției în partea tabelară... ..	13
7.2. Grila de control... ..	13
7.3. Recomandări privind redactarea soluției	13
8. Corectarea soluțiilor	14
8.1. Principii de corectare	14
8.2. Depunere incorectă	14
8.3. Avertisment tehnic	15
8.4. Penalizare tehnică	15

8.5. Avertisment disciplinar	15
8.6. Contestații	16
8.7. Întocmirea clasamentelor	16
9. Conduita	16
9.1. Trișarea	16
9.2. Comportament nesportiv	17
9.3. Observarea unei partide de compunere.....	18
9.4. Atribuțiile și responsabilitățile arbitrilor.....	19
Anexa 1 – Regulament standard al partidei de scrabble	20
Anexa 2 – Tabela de adresare	24
Anexa 3 – Formulare de competiție	25

Prezentul regulament a fost aprobat de Adunarea Generală a Federației Române de Scrabble din data de 14 martie 2026 și intră în vigoare de la data de 1 aprilie 2026. Orice regulament anterior al probei de compunere se abrogă de la data intrării în vigoare a prezentului regulament.

SCRABBLE – PARTIDA DE COMPUNERE –
REGULAMENT DE COMPETIȚIE
Versiunea 1.5

1. Precizări privind partida de compunere

1.1. Partida de compunere reprezintă o variantă a jocului de scrabble care constă în atingerea unui obiectiv precizat, pornind de la un eșation de litere din cadrul setului de litere al jocului, grupate sau nu după anumite reguli, într-un timp dat, respectând regulile generale ale jocului de scrabble, reguli specifice fiecărui tip de compunere, precum și reguli de redactare a soluțiilor

1.2. Prezentul Regulament de competiție al partidei de compunere 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 compunere 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 compunere 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 compunere.

b. Echipamentul standard de joc se compune din:

- tablă de joc
- săculeț cu litere
- suport (suporturi) de litere
- ceas
- instrumente de scris
- formulare pentru notarea soluției

c. Se recomandă ca tabla 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. Se vor folosi doar cele ale organizatorilor, dacă se precizează expres.

b. Formularele pentru partida de compunere vor fi în format A4, imprimat pe o singură față și trebuie să conțină la partea superioară spații dedicate înscrierii datelor jucătorului (nume, prenume, numărul mesei de joc) și a datelor partidei (litere, șir de litere, grupe de litere, în funcție de tipul partidei), o parte grafică, în care este figurată o grilă de control, și o parte tabelară pentru înscrierea soluției.

c. Grilele vor avea câmpurile cu laturi de minim 6mm, iar câmpurile speciale vor fi figurate astfel încât să nu obtureze, prin culoare sau simbolistică, literele înscrise de jucători. Se poate folosi grila standard alb-negru, cunoscută ca grila Nicolae Opreșiu, cel ce a creat-o în anul 1985.

d. Tabelul depunerilor va avea înălțimea rândurilor de minim 5mm. Capul de tabel va conține informații necesare indiferent de tipul compunerii ce urmează a fi jucată (numărul depunerii, grupa, numărul grupei, poziția, depunerea, puncte depunere, puncte total). Dacă se cunoaște tipul compunerii ce urmează a se disputa, organizatorii pot personaliza formularul în concordanță cu acesta.

e. Înainte de începerea partidei organizatorul este responsabil de a împărți un număr suficient de formulare jucătorilor (minim 2 formulare de jucător). Organizatorul va pune la dispoziția arbitrilor un număr suficient de formulare (minim 2 formulare de jucător) pentru cazul în care formularele împărțite nu sunt suficiente. Arbitrul va oferi în timpul partidei formulare suplimentare jucătorilor care solicită acest lucru.

f. Arbitrul are dreptul să examineze orice material prezent pe masa de joc în timpul desfășurării partidei de compunere. 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.

g. Modelele de formulare de concurs pentru fiecare tip 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 compunere jucătorii să nu aibă pe masa de joc altceva în afara echipamentului de joc și să se hidrateze înaintea partidei de compunere. Consecințele oricărui accident cauzat de vărsarea accidentală a lichidelor de hidratare, care provoacă rumoare 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. Înainte de startul partidei toate dispozitivele electronice existente în sala de joc trebuie setate astfel încât să nu emită sunete.

c. Prezența oricărui dispozitiv electronic, cu excepția celor nominalizate la punctul 3.4.b., a oricărui înscris cuprinzând liste de cuvinte sau a alcoolului pe masa de joc se sancționează cu eliminarea jucătorului din partida în desfășurare.

4. Tipuri de partide de compunere pentru competiții de sală

4.1. Integral

Rezolvarea problemei de Scrabble integral constă în realizarea unei construcții pornind de la tabla goală și făcând succesiv depuneri, până la epuizarea literelor din stoc. Nu este obligatorie depunerea tuturor literelor. Valoarea literelor care nu au fost depuse nu se scade din punctajul total.

Pentru fiecare depunere se alege 1-7 litere dintre cele existente în acel moment în stocul de litere care nu au fost depuse; prima depunere trebuie să aibă cel puțin 2 litere și să treacă prin centrul tablei; toate depunerile respectă regulile generale ale jocului.

Clasamentul se face în ordinea descrescătoare a punctajului realizat de fiecare jucător. Dacă, după corecțiile de punctaj date de penalizări, mai mulți jucători au același punctaj, se clasează mai bine jucătorul care a predat mai repede soluția. Regula este valabilă și la celelalte probleme, dacă nu se specifică în mod expres o altă regulă.

4.2. Integral ... parțial

Din stocul de litere arbitrul extrage între 21 și 35 de litere, pe care le anunță și le afișează. Numărul de litere extrase este stabilit prin tragere la sorți din intervalul menționat. Proporția de vocale sau de consoane în cadrul eșantionului trebuie să fie de minim 25% (1:3). Nu este permisă depunerea altor litere decât cele anunțate. Restul regulilor sunt aceleași ca pentru scrabble Integral.

Timpul acordat pentru prezentarea soluției:

21-25 litere extrase: 60 min;

26-30 litere extrase: 75 min;

31-35 litere extrase: 90 min.

4.3. Integral pe șir

Arbitrul extrage din stoc între 31 și 45 de litere, pe care le anunță și le afișează în ordinea extragerii. Numărul de litere extrase este stabilit prin tragere la sorți, din intervalul menționat. În șirul de litere nu trebuie să fie mai mult de 3 vocale sau 3 consoane consecutive, iar din primele 7 litere trebuie să se poată face cel puțin o depunere care să respecte regula specificată mai jos. Dacă apar astfel de situații, se va relua extragerea literelor din punctul în care șirul nu mai corespunde regulilor de formare. Jucătorii trebuie să utilizeze, pentru fiecare depunere, primele 1-7 litere din șirul rămas la dispoziție în momentul respectiv (prima depunere va avea cel puțin 2 litere), fără să sară niciuna. Orice depunere care nu respectă această regulă se anulează, determinând compromiterea întregii continuări a soluției. Nu este permisă depunerea altor litere.

Timpul acordat pentru prezentarea soluției:

31-35 litere extrase: 60 min.;

36-40 litere extrase: 75 min.;

41-45 litere extrase: 90 min.

4.4. Serie de maxime

Arbitrul extrage 7 grupe de câte 7 litere, fiecare grupă conținând minim o vocală sau o consoană. Numărul 7 al grupelor extrase nu este obligatoriu, acesta fiind însă, practic, suficient pentru departajare, în cele mai multe cazuri. Grupele se plasează succesiv pe grilă, după regulile generale ale jocului, făcându-se atâtea depuneri câte grupe au fost extrase. Nu este obligatorie depunerea tuturor grupelor.

Dacă dintr-o grupă rămân litere nefolosite, acestea se elimină din joc. La fiecare depunere începând cu prima, jucătorii urmăresc obținerea unui punctaj maxim care se poate realiza cu oricare din grupele rămase la dispoziție. Departajarea în clasament se face astfel: la triere sunt reținute soluțiile cu punctaj maxim la depunerea nr. 1. Dintre acestea sunt reținute soluțiile cu punctajul cel mai mare la depunerea nr. 2 ș.a.m.d. Departajarea se face după același sistem și în cazul soluțiilor care nu au punctajul maxim în turul 1, 2 etc. Timpul acordat pentru prezentarea soluțiilor: 75 de minute. Sancțiunile se dau în puncte de clasament.

Variantă: după extragerea grupelor, arbitrul anunță numai consoanele, vocalele fiind alese de fiecare jucător pentru completarea grupelor, având grijă să nu depășească stocul de litere aferent fiecărei vocale.

4.5 N-Scrabble (N = tetra-, penta-, hexa-, hepta- etc.)

Arbitrul extrage un număr N de grupe de câte 7 litere, pe care le anunță și le afișează, fiecare grupă conținând minim o vocală sau o consoană. Grupele se plasează pe grilă după regulile generale ale jocului. Dacă dintr-o grupa rămân litere nefolosite, acestea se elimină din joc. Ordinea folosirii grupelor este la alegere sau impusă, acest lucru fiind precizat înaintea partidei. Clasamentul se face în ordinea descrescătoare a punctajului realizat de fiecare jucător. Timpul de gândire este de 60 de minute pentru $N \leq 6$, respectiv de 75 de minute pentru $N \geq 7$.

Variantă: după extragerea grupelor, arbitrul anunță numai consoanele, vocalele fiind alese de fiecare jucător pentru completarea grupelor, având grijă să nu depășească stocul de litere aferent fiecărei vocale.

4.6 Superscrabble

Rezolvarea problemei de superscrabble constă în a găsi cât mai multe soluții posibile pentru plasarea integrală a unei grupe de 7 litere date, efectuând cât mai multe depuneri diferite, pe o tablă pe care se află o anumită configurație de cuvinte, realizată regulamentar. După fiecare depunere se revine la situația inițială. Clasamentul se face după numărul soluțiilor găsite.

Precizări privind posibilitățile de depunere:

- Același cuvânt poate fi plasat în mai multe poziții pe tablă.
- Dacă jokerul poate substitui mai multe litere de același fel, se socotește un singur scrabble pentru o aceeași poziție de plasare a cuvântului; jokerul este depus într-o singură poziție (exemplu: la prezentarea soluției se scrie 8a: DE_oPUNERI sau 8a: DEPUNE_oRI).

- Dacă jokerul poate substitui mai multe litere diferite, se punctează toate variantele corecte jucate (exemplu: g2: DEPUNERE_o și g2: DEPUNERI_o).

Timp de gândire: 60 - 90 de minute, în funcție de complexitatea problemei.

Sanțiuni: La al patrulea avertisment tehnic, jucătorul este penalizat cu scăderea unei depuneri. În continuare, la fiecare 3 avertismente tehnice, jucătorul este penalizat cu scăderea unei depuneri.

4.7. Superscrabble incomplet

Jucătorii trebuie să construiască, respectând regulile generale ale jocului, grila care să permită realizarea a cât mai multe depuneri-scrabble cu grupa de 7 litere dată sau extrasă în sală.

La sfârșitul timpului de gândire (90-120 de minute), jucătorii prezintă o grilă cu construcția realizată, succesiunea depunerilor prin care a fost realizată grila și soluția propriu-zisă (depușerile scrabble).

Greșelile de construcție a grilei sunt tratate la fel ca la punctul 4.1 Scrabble integral. Clasamentul se face după numărul depunerilor-scrabble realizate de fiecare jucător. În caz de egalitate se clasează mai bine jucătorul care a folosit mai puține litere la construcția grilei.

Sanțiuni: La al patrulea avertisment tehnic, jucătorul este penalizat cu scăderea unei depuneri. În continuare, la fiecare 3 avertismente tehnice, jucătorul este penalizat cu scăderea unei depuneri.

5. Partide de compunere în cadrul competițiilor organizate de Federația Română de Scrabble

5.1. Campionatul Național Individual de Scrabble

Tipurile de partide de compunere care se joacă în cadrul Campionatului Național Individual de Scrabble pentru seniori sunt:

- Integral ... parțial (art.4.2. – interval 21-28 litere; interval 28-35 litere)
- Integral pe șir (art.4.3.)
- Serie de maxime (art. 4.4.)
- Hexascrabble (art.4.5.; N=6; ordine la alegere)
- Heptascrabble (art.4.5.; N=7; ordine la alegere)

La fiecare etapă de campionat național se dispută 1-2 partide de compunere de tip diferit. Ordinea în care se desfășoară partidele la etapele de campionat se stabilește prin tragere la sorți, la o dată sau cu ocazia unui eveniment scrabblic stabilite de forurile de conducere ale federației. Pentru partidele care necesită precizarea numărului de litere, tragerea la sorți se efectuează de către arbitru, la începutul partidei.

5.2. Alte competiții oficiale de sală

Cupa României programează o partidă de tip integral...parțial. Campionatul Național de Scrabble Perechi – Seniori programează 2 partide de Compunere, din variantele Integral ... parțial”, „Integral pe șir”, „Heptascrabble”, „Serie de maxime”, prin tragere la sorți. Campionatul Național Individual de Scrabble – Tineret și Campionatul Național de Scrabble Perechi – Tineret programează partide de compunere de tip Integral ... parțial (art.4.2.). Tragerea la sorți a numărului de litere se efectuează de către arbitru, la începutul partidei.

5.3. Simultane naționale, turnee locale, alte competiții

În cadrul Simultanelor naționale, care se desfășoară de obicei înaintea unor competiții naționale de sală, organizatorii pot propune diverse tipuri de compuneri, în scopul inițierii și antrenamentului, dintre cele enumerate la art.5.1.

În cadrul turneele locale organizatorii pot propune și alte tipuri de compuneri, dar numai cele care fac parte din art. 5.1. și se desfășoară conform prezentului regulament pot conta pentru clasamentele naționale.

În cazul altor competiții (concursuri on-line, în mass-media) care se desfășoară pe un interval de timp de lungă durată sau permanent în cazul grilelor de tip integral sau cu tematică, la care rezultatele sunt consemnate ca recorduri naționale, organizatorii propun o gamă largă de partide de compunere cu reguli specifice, folosind dicționare diferite, de obicei mai complexe decât fondul oficial de cuvinte (art.2).

6. Modul de desfășurare a partidei de compunere

6.1. Pregătirea partidei de compunere

Partida de compunere 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 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, așezarea făcându-se în ordinea descrescătoare a acestora. 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 compunere, 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 de litere, dacă este cazul.

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

6.2. Începerea partidei de compunere

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

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

b. anunță tipul de partidă de compunere care se desfășoară;

c. extrag numărul de litere, dacă partida e de tip integral ... parțial (art. 4.2) sau integral pe șir (art.4.3) și nu aplică articolul 6.2.d;

d. (recomandare) desemnează un jucător să extragă numărul de litere; operația se va efectua în prezența și cu atenția celorlalți jucători;

e. anunță timpul acordat pentru prezentarea soluțiilor;

f. dacă în sală se desfășoară simultan competiții de seniori și tineret, arbitrii vor informa asupra modurilor în care vor fi anunțate literele pentru fiecare partidă;

g. explică succint regulile partidei de compunere care se va desfășura, cerințele specifice (dacă e necesară sau nu scrierea literelor, modul în care se redactează soluția, etc) și răspund la întrebările jucătorilor;

h. încep extragerea literelor, care se anunță pe măsura extragerii în cazul partidelor de tip integral pe șir (art. 4.3), serie de maxime (art. 4.4) și n-scrabble (art. 4.5) sau după extragerea tuturor literelor și aranjarea lor alfabetică în cazul partidei de tip integral ... parțial (art. 4.2);

i. anunță literele concomitent cu înscrierea acestora pe grila de proiecție, 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 aducă în poziția dorită;

j. după anunțarea tuturor literelor și înscrierea lor pe grila de proiecție, reia anunțarea literelor în ritm alert, concomitent cu proiectarea cronometrului partidei, care se pornește în momentul terminării anunțării literelor a doua oară.

Pe tot parcursul partidei de compunere 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.

6.3. Desfășurarea partidei de compunere

6.3.1. 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 cheme arbitrul numai prin ridicarea mâinii și numai în caz de nevoie, pentru eventuale lămuriri suplimentare asupra tipului partidei, modului de redactare a soluției sau pentru a solicita formulare suplimentare de concurs; să discute cu acesta în șoaptă, dacă este cazul;
- f. 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;
- g. **să nu se deplaseze de la locul lor decât pentru predarea soluției, 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 compunere;**
- h. să nu interpeleze alți jucători sau să discute cu aceștia;
- i. să nu consulte vreun material ajutător (dicționare, caiete, liste de cuvinte, dispozitive electronice de orice fel);
- j. să atragă atenția deîndată arbitrilor, prin ridicare de mână, asupra oricărei încălcări a regulamentului de către alt jucător;
- k. să verifice, înainte de predarea soluției, că toate elementele formularului de concurs sunt completate: nume jucător, masă, informații referitoare la litere, dacă este cazul, faptul că toate depunerile au fost transcrise, în ordine, și/sau au fost figurate pe grila de control, coordonatele sunt scrise corect, jokerii sunt marcați, iar punctajele depunerilor sunt calculate corect;
- l. să aibă în vedere faptul că, odată ridicat de la masă, jucătorul nu mai are dreptul să se reîntoarcă la masa proprie decât după predarea soluției;
- m. dacă predă soluția înainte de terminarea timpului regulamentar, să aibă grijă să nu provoace zgomot sau să deranjeze în vreun fel alți jucători; după predarea soluției jucătorul se poate reîntoarce la masa proprie pentru a-și strânge lucrurile proprii și a părăsi sala deîndată, în cea mai mare liniște posibilă;
- n. după părăsirea sălii de concurs să se depărteze suficient de aceasta și/ sau să păstreze un ton al vocii moderat până la terminarea partidei de compunere, deoarece zgomotul produs ar putea deranja jucătorii care încă sunt în sala de joc;
- o. dacă mai este mai puțin de 1 minut din timpul regulamentar, să rămână la masa de joc, soluția urmând a fi preluată de arbitru după anunțul „stop”;
- p. după anunțul „stop” să nu mai scrie și să ridice formularul de concurs de pe masă, în vederea preluării de către arbitru;

r. după încheierea partidei de compunere să respecte indicațiile arbitrilor de a părăsi sala sau a folosi un ton moderat al vocii, pentru a permite echipei de arbitraj să corecteze soluțiile.

6.3.2. Obligațiile arbitrilor

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

b. să anunțe, la intervale rezonabile de timp (15-20 de minute), cât timp a mai rămas pentru redactarea soluțiilor; spre finalul timpului regulamentar anunțurile se vor efectua la intervale mai reduse; se vor marca ultimul sfert de oră, ultimele 10 minute, 5 minute, ultimul minut;

c. să supravegheze, pe toată durata partidei de compunere, 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 10 minute, cu finalul anunțat ca la art. 6.3.2.b.;

d. să acorde asistență imediat ce un jucător solicită acest lucru prin ridicare de mână;

e. să numeroteze soluțiile primite cu numere de la 1 la numărul de jucători prezenți, în ordinea predării soluțiilor;

f. să verifice că soluțiile primite au elementele de identificare prezente – nume și prenume jucător, numărul mesei de concurs;

g. să preia de la mesele de joc soluțiile care nu au fost predate până în ultimul minut al timpului regulamentar; acestea se vor considera a fi predate în același timp;

h. să fie atenți la jucătorii care nu predau formularele de concurs la sfârșitul timpului regulamentar; aceștia vor avea punctaj 0, dar vor fi incluși în clasamentul probei;

i. după terminarea corecturii să afișeze clasamentul provizoriu 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 compunere și punctele de clasament acordate fiecărui jucător;

j. să dicteze avertismente disciplinare sau eliminarea de la partida de compunere 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 arbitrilor, data și ora.

7. Redactarea soluției

Jucătorii redactează soluțiile partidei de compunere pe un formular de concurs ale cărui caracteristici sunt prezentate la art. 3.3. În redactarea soluției depunerile se scriu în partea tabelară, una sub alta, prima depunere având

coordonatele și lungimea cuvântului astfel încât să atingă centrul tablei, iar următoarele depuneri respectând modurile în care se pot adăuga cuvinte noi la cele existente deja pe tabla de joc (anexa 1). Jucătorii pot alege să înscrie și în grila de control depunerile care alcătuiesc soluția.

7.1. Redactarea soluției în partea tabelară

În partea tabelară se înscriu următoarele:

- numărul de ordine al depunerii (facultativ)
- numărul grupei de litere folosite, la partidele tip serie de maxime (art.4.4) sau n-scrabble (art. 4.5)
- poziția cuvântului principal
- cuvântul principal
- punctajul total al depunerii
- punctajul total acumulat (facultativ)
- dacă în cuvântul principal se folosește joker, litera desemnată se marchează sau se încercuiește

Se recomandă completarea grilei de control.

7.2. Grila de control

Reprezentarea cuvintelor pe grila de control nu este obligatorie. Poate ajuta jucătorul care redactează soluția, în anumite cazuri, urmare a unor erori de scriere a depunerilor sau de definire a coordonatelor acestora.

Se recomandă completarea grilei de control cu depunerile care alcătuiesc soluția, figurate în pozițiile corespunzătoare.

7.3. Recomandări privind redactarea soluției

Partida de compunere se caracterizează printr-o varietate impresionantă de soluții posibile, necesar a fi găsite într-un timp relativ scurt. În dorința de a găsi soluția cea mai bună sau de a obține un avantaj prin ieșirea cât mai rapidă din sală, jucătorii ignoră adesea verificarea temeinică a soluției scrise pe formularul de concurs, o mică eroare de transcriere a cuvintelor, pozițiilor, putând depuncta o soluție bună. Pentru evitarea acestor neplăceri, vă recomandăm următoarele:

- soluția să fie scrisă cât mai citet, pe cât posibil fără tăieturi sau inserții de cuvinte cu săgeți sau alte semne;
- marcajul jokerilor să fie vizibil, atât în partea tabelară, cât și pe grila de control, prin încercuirea literei desemnate de joker sau cerc mic în partea dreapta jos a acesteia; lipsa marcajului se penalizează cu avertisment tehnic;
- în timpul partidei redactați o soluție intermediară pe care să o folosiți dacă nu reușiți să finalizați munca de creație pentru o soluție mai bună;
- să vă stabiliți un timp limită de la care să începeți redactarea soluției, pentru a nu intra în criză de timp și a nu putea redacta integral soluția găsită;
- dacă sunteți în criză de timp, evitați calcularea punctajelor depunerilor mai complexe, dar încercați să notați punctajele depunerilor simple, pentru a nu fi depunctată soluția din cauza cumulului de avertismente tehnice de calcul punctaj;
- completarea grilei de control poate fi de ajutor în cazul unor erori de poziție sau de scriere a depunerilor în partea tabelară;

- înainte de a preda arbitrilor formularul de concurs, verificați la masa de joc cele înscrise în acesta, pentru a depista eventualele erori.

- nu uitați să înscrieți numele și prenumele, numărul mesei de concurs și informații referitoare la litere (stoc, șir sau grupe) dacă sunt solicitate de arbitri în anunțurile făcute înainte de începerea cronometrării timpului de joc.

8. Corectarea soluțiilor

Corectarea soluțiilor se poate face manual sau cu ajutorul unei aplicații (Arbitraj compunere – autor Matei Gall, Scrabrom, Quackle, etc). În funcție de modul de corectare, arbitrul va avea grijă să ceară jucătorilor, înainte de cronometrarea timpului de joc, să înscrie sau nu pe formularele de concurs elemente referitoare la literele extrase.

8.1. Principii de corectare

La corectarea soluțiilor se vor avea în vedere următoarele principii:

- a. se verifică numai depunerile înscrise în zona tabelară;
- b. dacă o depunere nu are toate elementele corecte – coordonatele, cuvântul principal – se verifică înscrierea depunerii în grila de control.

8.2. Depunere incorectă

Se consideră că o depunere este incorectă dacă:

- a. cuvântul principal sau cel puțin un cuvânt adiacent nu este în lista oficială de cuvinte;
- b. cuvântul principal este scris greșit în partea tabelară și nu este înscris în grila de control;
- c. depunerea nu respectă principiile jocului de scrabble (prima depunere nu trece prin centrul tablei, depunerea folosește mai mult de 7 litere din stocul rămas, nu se leagă de construcția existentă, nu respectă direcțiile sau sensurile de depunere, etc) și nu se poate aplica art 8.2.a;
- d. se folosesc alte litere decât cele anunțate la începutul partidei;
- e. unul din semnele coordonatei depunerii este incorect și depunerea nu este figurată pe grila de control;
- f. ambele semne ale poziției sunt înscrise greșit în partea tabelară;
- g. cel puțin unul din semnele poziției lipsește;
- h. depunerea nu folosește literele șirului în ordinea indicată, la partida de Integral pe șir (art. 4.3.).

În cazul unei depuneri incorecte, corectura partidei de tip Integral pe șir se oprește la depunerea respectivă și se acordă punctajul înregistrat până atunci.

La partida de tip Integral ... parțial se elimină literele nou depuse în depunerea incorectă și corectura continuă. Se va avea în vedere ca literele să se elimine o singură dată pentru o depunere incorectă, să se evite pedepsirea multiplă pentru depunere incorectă repetată (exemplu: perpendicular pe cuvântul FOCAR se depune cuvântul CA, formând adiacentul incorect FOCARA*; soluția continuă cu CAR, CARA, CARAT. Se vor elimina literele AACRT și nu literele AAAAACCRRRT).

La partidele de tip serie de maxime și N-scrabble se vor acorda 0 puncte pentru depunerea incorectă făcută cu o anumită grupă și corectura va continua.

8.3. Avertisment tehnic

Se va acorda avertisment tehnic pentru:

- a. lipsa sau înscrierea greșită a unuia din elementele de recunoaștere a formularului de concurs: nume și prenume sau numărul mesei de concurs;
- b. absența numărului grupei în cazul partidelor tip serie de maxime sau N-scrabble;
- c. lipsa marcării jokerului în cuvântul înscrise în partea tabelară;
 - c.1. dacă jokerul este marcat în cuvântul înscris pe grila de control, se va considera că poziția jokerului în cadrul soluției este cea marcată pe grilă;
 - c.2. dacă jokerul nu este marcat nici în cuvântul înscris pe grila de control sau cuvântul nu e figurat pe grila de control, se va corecta soluția utilizând literele din stoc până în momentul în care va fi imposibilă continuarea corecturii fără marcarea unei litere drept joker;
 - c.3. punctajele înscrise pe formularele de concurs nu constituie criteriu pentru determinarea de către arbitri a poziției jokerului; ele vor fi corectate dacă va fi cazul, cu avertismentele de rigoare;
- d. calcul eronat sau lipsă al unei depuneri.
- e. inversarea semnelor poziției depunerii (pentru tineret);

Valoarea unui avertisment tehnic este de 0p, pentru primele 3 avertismente tehnice și -5p începând cu al 4-lea avertisment tehnic, cu excepția seriei de maxime unde are valoarea de 1% din punctele de clasament.

8.4. Penalizare tehnică

Se va acorda penalizare tehnică pentru:

- a. lipsa sau înscrierea greșită a ambelor elementele de recunoaștere a formularului de concurs: nume și prenume, respectiv numărul mesei de concurs;
- b. inversarea semnelor poziției depunerii (pentru seniori);
- c. un semn al poziției înscris greșit în partea tabelară, depunerea fiind figurată pe grila de control;
- d. cuvântul principal înscris în partea tabelară diferă de cuvântul principal înscris în grila de control, fiind corect cel din urmă.

Penalizarea tehnică este echivalentă cu 4 avertismente tehnice, adică din valoarea soluției se scad 20 de puncte pentru fiecare penalizare tehnică, cu excepția seriei de maxime unde are valoarea de -4% din punctele de clasament pentru fiecare penalizare tehnică. Se aplică independent de numărul avertismentelor tehnice.

8.5. Avertisment disciplinar

La sfârșitul corecturii unei soluții, după scăderea punctelor corespunzătoare avertismentelor tehnice, începând cu al 4-lea, și penalizărilor tehnice, se va cumula și valoarea avertismentului disciplinar care ar fi putut fi acordat în timpul desfășurării partidei. Dacă în timpul desfășurării partidei se acordă 2 avertismente

disciplinare, jucătorul este eliminat din concurs, soluția nu se corectează 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, cu excepția seriei de maxime unde are valoarea de -4% din punctele de clasament. Se aplică independent de numărul avertismentelor tehnice.

8.6. 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 arbitruului principal-șef. Hotărârea arbitruului 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.

8.7. Întocmirea clasamentelor

Clasamentul provizoriu, înainte de contestații, și clasamentul final se întocmesc în ordinea descrescătoare a punctajelor totale obținute, cu excepția seriei de maxime, unde se înscriu în ordine descrescătoare punctajele aferente primei depuneri, la punctaje egale în ordine descrescătoare punctajele aferente celei de a doua depuneri, ș.a.m.d . La egalitate în clasament, departajarea se face în ordinea ieșirii din sală, de la cel ce a ieșit cel mai repede spre cel ce a ieșit cel mai târziu.

9. Conduita

9.1. Trișarea

9.1.1. Definiție

Se consideră un act de trișare orice încălcare gravă, deliberată, rău-intenționată, a Regulamentului standard sau a Regulamentului de competiție al partidei de compunere. 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 compunere;
- c. Comunicarea pe orice cale (verbal, scris sau prin semne) a unor cuvinte sau soluții parțiale sau totale, către un alt jucător, în timpul partidei, indiferent de momentul comunicării (jucătorul este în sală sau a predat soluția și vociferează în afara sălii);
- d. Privirea repetată sau îndelungată către altă masă de joc decât cea proprie, cu scopul de a însuși, parțial sau total, soluția altui jucător.

9.1.2. 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. 6.3.2.d și 6.3.2.j – Atribuțiile și responsabilitățile 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.

9.1.3. Măsuri 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 compunere;
- 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.

9.2. Comportament nesportiv

9.2.1. Definiție

Se consideră un comportament nesportiv, lipsit de etică, orice act deliberat care nu poate fi clasificat conform art. 9.1 (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.

9.2.2. 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 compunere; manipularea îndelungată și zgomotoasă a literelor; zgomote diverse repetate, intenționate; comentarii în timpul partidei de compunere; etc;
- c. Consumul de alcool în sala de concurs, înainte, în timpul probei sau al corecturii; prezența alcoolului la masa de joc;
- d. Utilizarea dispozitivelor electronice în timpul partidei, cum ar fi telefon mobil, pager, laptop, palm 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, pentru alt motiv decât predarea soluției;

- f. Întârzierea la începutul partidei, intrarea în sala de joc după începerea partidei de compunere fără încuviințarea arbitrilor;
- 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 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. Reîntoarcerea la masa proprie fără predarea soluției, dacă jucătorul se ridicase pentru predarea soluției;
- k. Provocarea de zgomot sau deranjarea altor jucători după predarea soluției;
- l. Refuzul păstrării unui ton al vocii moderat până la terminarea partidei de compunere, în afara sălii de concurs;
- m. Scrierea soluției după anunțul „Stop”;
- n. Refuzul respectării indicațiilor arbitrilor de a părăsi sala sau a folosi un ton moderat al vocii după încheierea partidei, pe timpul corectării soluțiilor.
- o. 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.

9.2.3. 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 compunere la al doilea avertisment disciplinar.
- b. Depunțarea pentru avertisment disciplinar se face din punctajul total după corectură, respectiv din punctele de clasament în cadrul seriei de maxime.
- 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.

9.3. Observarea unei partide de compunere

- a. Persoanele care observă o partidă de compunere 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 compunere 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.

9.4. 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 compunere 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 compunere. 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.

Anexa 1

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

© 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 o foaie de hârtie.
- Se așază tabla în mijlocul spațiului de joc.
- Fiecare jucător ia un suport pentru aranjarea literelor și îl așază în fața sa.
- Toate literele sunt introduse în săculeț. Fiecare jucător extrage o literă pentru a stabili cine începe jocul. Jucătorul care are litera cea mai apropiată de începutul alfabetului va depune primul. Jokerul se consideră a fi ultima literă a alfabetului, după litera Z. Literele se pun înapoi în săculeț și se amestecă bine.
- Fiecare jucător participant extrage, în ordinea stabilită, câte 7 litere pe care le plasează pe suportul de litere din fața sa.

Toată lumea este acum gata să joace SCRABBLE®.

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 compunere

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

Titlu competiție

CONCURENT :
LITERE :

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	□			○				□				○			□

Nr	Poz	Depunere	Pct dep	Pct tot
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				

Titlu competiție

**CONCURENT :
ȘIR DE LITERE**

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	□			○				□				○			□

Nr	Poz	Depunere	Pct dep	Pct tot
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				

Titlul competiției

CONCURENT :
N-SCRABBLE/ SERIE DE MAXIME

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	□			○				□				○			□

grupa	LITERE EXTRASE		
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
grupa	Poz	Depunere	Pct dep