

SCRABBLE

**PARTIDA DE
DUPLICAT**

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

Versiunea 1.1

Cuprins

1. Precizări privind partida de duplicat.....	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 duplicat în cadrul competițiilor organizate de Federația Română de Scrabble	6
4.1. Campionatul Național Individual de Scrabble	6
4.2. Campionatul Național de Scrabble Perechi.....	6
4.3. Cupa României	6
4.4. Simultane naționale, turnee locale, alte competiții	6
5. Modul de desfășurare a partidei de duplicat	7
5.1. Pregătirea partidei de duplicat.....	7
5.2. Începerea partidei de duplicat	7
5.3. Desfășurarea partidei de duplicat	8
5.4. Obligațiile jucătorilor	12
5.5. Obligațiile arbitrilor.....	13
6. Corectarea partidei de duplicat.....	14
6.1. Depunere incorectă	14
6.2. Avertisment tehnic	14
6.3. Penalizare tehnică	14
6.4. Avertisment disciplinar.....	14
6.5. Contestații	15
6.6. Întocmirea clasamentelor.....	15
7. Conduita	15
7.1. Trișarea.....	15
7.2. Comportament nesportiv	16
7.3. Observarea unei partide de duplicat.....	17
7.4. Atribuțiile și responsabilitățile arbitrilor.....	17

8. Tipuri ale partidei de Scrabble duplicat	18
8.1. Duplicat clasic	18
8.2. Duplicat completiv.....	18
8.3. Duplicat eliptic	18
8.4. Duplicat top	18
8.5. Duplicat super joker	19
8.6. Duplicat tactic	19
8.7. Duplicat metagramă	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 14.03.2026 și intră în vigoare de la data de 01.04.2026.
Orice regulament anterior al probei de duplicat se abrogă de la data intrării în vigoare a prezentului regulament.

SCRABBLE – PARTIDA DE DUPLICAT –
REGULAMENT DE COMPETIȚIE
Versiunea 1.0

1. Precizări privind partida de duplicat

1.1. Partida de duplicat reprezintă o variantă a jocului de scrabble care constă în obținerea de către fiecare jucător a unui număr cât mai mare de puncte, jucătorii beneficiind concomitent de aceleași grupe de litere extrase și de aceeași situație pe grila de joc în orice moment al unei partide, iar depunerile se efectuează respectând regulile generale ale jocului de scrabble, regulile specifice fiecărui tip de partidă de duplicat, precum și regulile de redactare a formularisticii aferente concursului.

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

b. Echipamentul standard de joc se compune din:

- tablă de joc
- săculeț cu litere
- suport (suporturi) de litere
- instrumente de scris – pix sau stilou, fără a folosi culoarea roșie
- formulare pentru notarea grupelor, anagramelor, depunerilor
- 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, depunerilor. Pentru transmiterea depunerilor se vor utiliza numai fluturași puși la dispoziție de organizatori.

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

- un set de minim 20 fluturași (18 tururi și minim 2 de rezervă)
- un set de fluturași de rezervă la organizatori pentru cazurile partidelor cu număr mai mare de tururi, spre a fi împărțite jucătorilor dacă este cazul
- un formular de adnotare a partidei de duplicat 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 depunerilor proprii și a celor de continuare a partidei (grupa de litere, tur, poziția, depunerea, punctaj depunere, punctaj total)
- 1-2 coli albe pentru notarea anagramelor din grupele extrase

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 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 duplicat. 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 duplicat 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. Orice 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 arbitrilor. 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 duplicat se sancționează cu eliminarea jucătorului din partida în desfășurare.

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

4.1. Campionatul Național Individual de Scrabble

La seniori se dispută 6 partide de duplicat, câte două din fiecare din următoarele tipuri – clasic, completiv, eliptic, conform programării etapelor, efectuată la începutul fiecărui an competițional. La tineret se dispută în cadrul fiecărei etape de Campionat Național câte o partidă de duplicat clasic și o partidă de duplicat completiv.

4.2. Campionatul Național de Scrabble Perechi

La seniori se dispută 2 partide de duplicat din tipuri diferite, alese prin tragere la sorți la începutul fiecărui an competițional din următoarele tipuri – clasic, completiv, eliptic. La tineret se dispută o partidă de duplicat clasic și o partidă de duplicat completiv.

4.3. Cupa României

Se dispută o partidă de duplicat clasic.

4.4. Simultane naționale, turnee locale, alte competiții

În cadrul Simultanelor naționale, al turneele locale, concursurilor on-line sau în mass-media, organizatorii pot propune partide de duplicat din tipurile care se dispută în competițiile oficiale – clasic, completiv, eliptic sau alte tipuri de duplicat, conform capitolului 8. Numai partidele de duplicat din tipurile care se dispută în competițiile oficiale pot conta pentru clasamentele campionatelor naționale, în forma în care regulamentul acestora permite înscrierea rezultatelor.

5. Modul de desfășurare a partidei de duplicat

5.1. Pregătirea partidei de duplicat

Partida de duplicat 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 informări 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 (CALD), 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 duplicat, 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.

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

Jucătorii își verifică propriul stoc de litere și prezența formularelor de concurs pe masa proprie, în special să aibă un număr suficient de buletine de joc – „fluturași”. Notifică organizatorii dacă mai are nevoie de materiale.

5.2. Începerea partidei de duplicat

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

a. verifică prezența tuturor jucătorilor, eventual dispun permutări la mese dacă situația o impune (probleme de vedere, vedere parțial obturată a proiecției, jucători de la același club la mese apropiate, etc);

b. explică succint regulile partidei de duplicat, ale tipului de partidă ce urmează a fi jucat, solicită liniște pe perioada desfășurării probei, amintesc precizările articolului 3.4;

c. verifică stocul de litere din sacul pregătit pentru extragerea partidei

d. verifică funcționarea tehnicii de calcul – calculatoarele de corecție, proiecția partidei, grila și cronometrul, inclusiv sunetul de final de tur, vizibilitatea din spatele sălii și de la locurile cu vedere parțial obturată de eventuale obstacole – stâlpi de susținere

e. stabilesc modul de strângere a fluturașilor și arbitrii responsabili

f. încep extragerea pentru primul tur, respectând procedura de desfășurare a a partidei de duplicat, conform punctului 5.3.

Pe tot parcursul partidei de duplicat jucătorii sunt obligați să păstreze liniștea. Pe parcursul activității arbitrilor de anunțare a caracteristicilor partidei jucătorii sunt rugați să fie atenți pentru a nu întrerupe cu întrebări al căror răspuns fusese deja enunțat.

5.3. Desfășurarea partidei de duplicat

5.3.1. Extragerea literelor

Pentru fiecare tur arbitrul desemnat să conducă partida extrage din sac 7 litere pentru primul tur sau tururile în care depunerea anterioară a fost un scrabble, respectiv numărul de litere necesar până la completarea grupei de 7 litere. Grupa de litere astfel formată trebuie să conțină minim 2 consoane și 2 vocale, pentru primele 15 tururi ale partidei de duplicat, respectiv minim o consoană și o vocală pentru restul tururilor până la finalul partidei. Regula se păstrează pentru tipurile de duplicat cu mai mult de 7 litere în grupa extrasă, cum ar fi duplicatul eliptic. Excepție face situația în care în sac a rămas o singură vocală sau o singură consoană, caz în care se va continua partida până când nu mai există vocale sau consoane în sac. Pentru tipurile de duplicat cu mai puțin de 7 litere în grupa extrasă, cum ar fi duplicatul completiv, grupa trebuie să conțină minim o vocală și o consoană, pentru primele 15 tururi, iar pentru celelalte să existe minim o vocală, dacă extragerea e formată numai din consoane, sau minim o consoană, dacă extragerea e formată numai din vocale, în stocul de litere rămas în sac. Jokerii se consideră a înlocui o vocală sau o consoană, în funcție de compoziția grupei extrase.

5.3.2. Anunțarea turului și a literelor extrase

Arbitrul anunță numărul turului curent, extrage numărul de litere de completare a grupei existente, verifică dacă literele extrase respectă criteriile de la punctul 5.3.1., iar dacă nu, anunță renunțarea la literele rămase din turul precedent, dacă există, precum și litele extrase din sac, evidențiind motivul pentru care se renunță la litere. Se reia procedura până când se obține o grupă care respectă criteriile de la punctul 5.3.1. Anunțul standard este de forma: „pentru turul X am extras literele ...” dacă sunt litere noi, respectiv „pentru turul X au rămas literele ... și am extras literele ...” dacă literele extrase completează grupa de litere rămase din turul precedent. Literele se anunță conform tabelii de adresare cuprinsă în Anexa 2 a prezentului regulament. Anunțarea literelor se face alfabetic pentru fiecare subgrupă de litere rămase, respectiv nou extrase, cu interval de anunțare de cca 2,5 secunde între litere (echivalent al extragerii și depunerii cu fața în sus a literelor

din sac, una câte una), 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. Se repetă alert anunțarea literelor și se pornește cronometrul sălii, vizibil pe ecranul de proiecție.

5.3.3. Timpul de gândire

Timpul de gândire la partidele oficiale de duplicat disputate la competițiile organizate de Federația Română de Scrabble este de 3 minute/ tur. Arbitrul are obligația pornirii cronometrului sălii, vizibil pe ecranul de proiecție, de îndată ce încheie repetarea anunțării grupei de litere și înscrierea acesteia în spațiul destinat grupei curente din ecranul de proiecție. Cu 30 de secunde înainte de expirarea timpului de gândire arbitrul trebuie să anunțe „30 de secunde! Scrieți!”. La expirarea timpului de gândire arbitrul trebuie să anunțe „Stop!”. Este recomandată folosirea unei aplicații de afișare a timpului de gândire rămas, care să emită un semnal sonor cel puțin la expirarea timpului de gândire, pe cât posibil și când rămân 30 de secunde până la expirarea acestuia.

5.3.4. Desfășurarea turului

Din momentul în care s-au anunțat literele, turul partidei de duplicat este în desfășurare. Jucătorii caută să obțină depunerea cu cel mai mare punctaj, cu grupa de litere anunțată, pe situația existentă în acel moment pe tabla de joc, așa cum este afișată pe ecranul de proiecție. Depunerea se înscrie pe un buletin de joc, denumit în continuare „fluturaș”, care va fi preluat de un arbitru imediat după încheierea timpului regulamentar al turului. Completarea fluturașilor se face conform art. 5.3.5, cu recomandările de la art. 5.3.6. Obligațiile jucătorilor sunt prevăzute la art.

5.4. Obligațiile arbitrilor sunt prevăzute la art. 5.5

5.3.5. Completarea buletinelor de joc (denumite „fluturași”)

Buletinele de joc sunt denumite „fluturași” și au următorul model:

TUR	PUNCTE	MASA
1	26	47
POZ.	DEPUNERE	
h4	MODEL	

Numărul mesei unui jucător este cel anunțat înainte de începerea partidei. Numărul turului este anunțat de arbitru la începutul fiecărui tur și afișat pe ecranul de proiecție. Poziția unui cuvânt este dată de două semne, o literă și un număr. Literele de la A la O sunt înscrise pe verticala tablei de joc, pentru cele 15 rânduri ale tablei. Numerele de la 1 la 15 sunt înscrise pe orizontala tablei de joc, pentru cele 15 coloane ale tablei. Poziția cuvântului principal se obține astfel: primul semn al poziției este dat de direcția cuvântului pe tabla de joc (literă pentru direcția orizontală, respectiv număr pentru direcția verticală). Al doilea semn indică poziția primei litere a cuvântului (număr pentru direcția orizontală, respectiv literă pentru direcția verticală). Pe fluturaș se înscrie doar cuvântul principal, nu și adiacentele. Dacă se depune joker în cuvântul principal, pe fluturaș se înscrie litera care îl

reprezintă și se încercuiește sau se marchează un punct/ cerculeț după scrierea literei, în partea de jos. Punctajul depunerii se calculează conform Anexei 1.

Pe spatele primului bilet al partidei se înscriu numele, prenumele și numărul mesei de joc.

La sfârșitul timpului de gândire, după anunțul „Stop” este interzis a se mai efectua notații pe fluturaș. Acesta trebuie ridicat clar deasupra sau la nivelul capului spre a fi preluat de arbitru.

5.3.6. Recomandări privind redactarea și predarea 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, se recomandă următoarele:

- depunerile să fie scrise cât mai citeț, 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 punct/ cerc mic în partea dreapta jos a acesteia; lipsa marcajului se penalizează cu avertisment tehnic;

- să începeți redactarea fluturașilor înainte de sau odată cu anunțul arbitrului de 30 de secunde rămase din timpul de gândire, 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;

- nu uitați să înscrieți numele și prenumele, numărul mesei de joc pe spatele primului bilet;

- la sfârșitul turului, imediat după anunțul „Stop”, ridicați mâna cu fluturașul clar spre a fi reperat ușor și fiți atent la momentul în care este preluat de arbitru, spre a-i înlesni acestuia munca și a nu întârzia desfășurarea partidei;

- aveți grijă în fiecare tur să înmânați fluturașul corespunzător turului anunțat și nu un alt fluturaș de pe masa de joc; un fluturaș odată predat nu mai poate fi înlocuit.

5.3.7. Încheierea turului. Anunțarea depunerilor incorecte. Anunțarea depunerii de continuare a partidei

După anunțul „Stop” niciun jucător nu mai poate efectua înscrisuri pe fluturași. Fluturașul se predă, chiar dacă nu este completat. Se sancționează cu avertisment disciplinar refuzul predării fluturașului. Fluturașul se ridică la nivelul capului, ținându-se vertical, cu partea scrisă în față. Fluturașul se ține cu două degete, din mijlocul părții inferioare (unde este scris cuvântul), astfel încât arbitrul să poată citi numărul mesei și să poată așeza rapid fluturașii unul sub altul, în aceeași poziție. Nu se dau penalizări pentru abateri de la această regulă. Este interzisă ridicarea mâinii cu buletinul de joc înainte de expirarea timpului de gândire, chemarea arbitrului pentru predarea buletinului înainte de expirarea timpului, lăsarea buletinului pe masă și părăsirea mesei fără încuviințarea arbitrului, lăsarea buletinului la un alt jucător, vecin de masă.

Înainte de anunțarea depunerii de continuare a partidei care este depunerea cu cel mai mare punctaj denumită „depunere top”, se anunță depunerile incorecte (notate cu 0 puncte) din turul în care s-a ajuns cu corectura partidei, de obicei turul anterior celui finalizat. Dacă un jucător efectuează aceeași depunere incorectă mai multe tururi înainte de a fi anunțat, va primi media de puncte a tururilor următoare celui în care a efectuat prima dată depunerea incorectă, dar nu mai multe puncte decât valoarea depunerii incorecte. Eventualele contestații și situațiile de „depunere incorectă repetată” se analizează la sfârșitul partidei. Se anunță doar mesele care au înregistrat depunere încorectă în turul anterior, nu și motivarea.

După strângerea tuturor bilețelelor și verificarea existenței acestora, în ordinea meselor, la masa de arbitraj, arbitrul care conduce partida anunță depunerea top. Anunțarea depunerii top trebuie făcută respectând întocmai pronunția și accentul menționate în dicționarele care compun Lista Oficială de Cuvinte. Se anunță toate pronunțiile, cu toate accentele menționate pentru respectivul cuvânt, dacă pronunția sau accentul nu sunt unice.

Dacă există o singură depunere top într-o singură poziție posibilă pe tabla de joc, anunțul este de forma: „Depunerea top în turul x este”, urmat de coordonată, cuvânt principal, punctaj, eventuale adiacente, eventual „jokerul înlocuiește litera ...”, dacă jokerul este prezent în depunerea top.

Dacă există o singură depunere top, dar sunt mai multe pozitii pozibile, atunci se anunță și „atenție la poziția depunerii top!”.

Dacă există mai multe poziții posibile pentru joker în cadrul depunerii top atunci se anunță și „atenție la poziția jokerului, jokerul este (prima/ a doua/ a treia etc) literă (denumirea literei) în cadrul depunerii”.

Dacă există mai multe depuneri top posibile, atunci se anunță „atenție la soluția reținută!”. Depunerile cu punctaj echivalent se anunță la sfârșitul partidei.

Dacă există mai multe depuneri top posibile, se preferă:

- depunerea care deschide cel mai bine partida, fără ca prin aceasta să se înțeleagă realizarea unor punctaje mai mari în turul imediat următor;
- depunerea în care nu se folosește jokerul;
- depunerea care lasă în stoc un raport mai bun între vocale și consoane;
- depunerea unor litere care se găsesc în stocul rămas mai mult decât altele;
- depunerea cu cele mai multe litere.
- depunerea care continuă partida și respectă celelalte criterii, dacă există minim o depunere echivalentă care încheie partida.

Alegerea unuia sau a mai multor criterii din cele de mai sus este la aprecierea arbitrului.

5.3.8. Încheierea partidei de duplicat

Partida se încheie când în stocul de litere rămas nu mai există minim o vocală și o consoană, pentru a respecta punctul 5.3.1.

După anunțarea depunerii top a ultimului tur, arbitrul anunță: „partida s-a încheiat; topul partidei este de (punctajul total) puncte”. Apoi anunță depunerile echivalente, dacă există, împreună cu turul la care se referă. De asemenea, anunță eventualele depuneri „solo” – depuneri top sau depuneri cu cel mai mare punctaj

găsite într-un tur de un singur jucător din cei care au disputat respectiva partidă. Valoarea primei de solo este de 10 puncte și se acordă pentru minim 15 jucători.

Imediat după corectarea ultimului tur se listează desfășurătorul punctajelor și se anunță un interval de timp rezonabil pentru eventualele contestații, în funcție de programul concursului.

Pentru competițiile de tineret, în cel mai scurt timp după încheierea partidei se va proceda la fotografierea detaliată, tur cu tur, a fluturașilor, precum și a desfășurătorului și transmiterea pe cale electronică spre reprezentanții desemnați ai cluburilor participante. Se are în vedere faptul că în general jucătorii tineri nu reușesc să își noteze depunerile proprii pentru a efectua eventuale contestații. Intervalul de timp pentru contestații, în acest caz, va cuprinde perioade rezonabile de timp, cu precizarea că unele contestații pot fi rezolvate după încheierea concursului, dar rezultatele vor avea impact doar asupra clasamentelor anuale. Se recomandă ca ultima probă de duplicat din anul competițional să nu fie și ultima probă a respectivului turneu, pentru a rezolva contestațiile înaintea premierii anuale.

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., 3.3. 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 recomandă să țină pe tot parcursul partidei evidența depunerilor proprii efectuate, pentru a putea efectua operativ eventuale contestații la sfârșitul partidei;
- f. să cheme arbitrul numai prin ridicarea mâinii și numai în caz de nevoie, în mod cu totul excepțional în timpul desfășurării unui tur; să discute cu acesta în șoaptă, dacă este cazul;
- g. să nu 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 duplicat; fluturașul se lasă cu fața în jos pe masă, la vedere iar jucătorul nu poate reîntra în sală în timpul desfășurării turului în care s-a deplasat;
- 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 duplicat să respecte indicațiile arbitrului, 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 duplicat, ca limitele sportivității să nu fie încălcate; să acționeze ferm, imediat, pentru ca partida de duplicat să se desfășoare în cele mai bune condiții;

b. să extragă grupele de litere conform punctului 5.3.1. Să anunțe grupele de litere conform punctului 5.3.2. Să anunțe când mai sunt 30 de secunde până la expirarea timpului de gândire aferent fiecărui tur. Să strângă fluturașii la expirarea timpului regulamentar al fiecărui tur. Să anunțe depunerile 0. Să anunțe depunerile de continuare a partidei conform punctului 5.3.7.

c. să supravegheze, pe toată durata partidei de duplicat, 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.

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

e. să anunțe înainte de partidă sau în timpul partidă dacă aceasta este corectată în timp real (turul anterior în timpul turului curent) sau cu întârziere. Dacă partida se corectează cu întârziere atunci arbitrii vor atrage atenția asupra posibilității repetării unei depuneri greșite, pentru care, în lipsa anunțării, se acordă media turului în urma contestației formulate la sfârșitul partidei. Jucătorii vor fi permanent informați dacă apar modificări asupra momentului în care pot primi informații asupra unei depuneri 0;

f. să anunțe înainte de partidă distribuția meselor de joc pe fiecare arbitru, astfel încât jucătorii să știe procedura preluării fluturașilor la sfârșitul tururilor;

g. după încheierea partidei și terminarea corecturii să urmeze procedura de la punctul 5.3.8;

h. să dicteze avertismente disciplinare sau eliminarea de la partida de duplicat 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.

6. Corectarea partidei de duplicat

Corectarea partidei de duplicat se poate face manual sau cu ajutorul unei aplicații (Duplitop, Scrabrom, Eliot, etc). Punctajul depunerilor și avertismentele se înscriu într-o foaie de arbitraj de tip tabel Excel sau direct într-o aplicație.

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 pot aplica art 6.2 sau 6.3;
- 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.
- e. inversarea semnelor poziției depunerii, numai la competițiile de tineret

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. Dacă punctajul depunerii este de 5 puncte sau mai puțin, nu se acordă avertisment tehnic în turul respectiv.

6.3. Penalizare tehnică

Se va acorda penalizare tehnică pentru:

- a. inversarea semnelor poziției depunerii, numai la competițiile de seniori;
- b. un semn al coordonatei înscris greșit pe fluturaș;

Penalizarea tehnică este echivalentă cu 4 avertismente tehnice, adică din valoarea depunerii se scad 20 de puncte, dar nu mai mult decât valoarea depunerii. 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 duplicat, 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 punctajul total 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 anunțat sau înscris pe tabelul cu rezultate provizorii. Contestația se înaintează arbitrului principal-șef. Hotărârea arbitrului 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. La tineret contestația poate fi adusă la cunoștința arbitrului principal-șef și de către reprezentantul desemnat al fiecărui club participant.

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 duplicat. Aceasta include următoarele acțiuni, fără a se limita însă la acestea:

- a. Orice colaborare în timpul partidei între jucători, indiferent de motiv, 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 duplicat;
- 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 depuse sau notate de alți 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.h – 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. 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 duplicat;
- b. Jucătorului nu îi vor fi atribuite puncte de clasament;
- 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 duplicat; manipularea îndelungată și zgomotoasă a literelor; zgomote diverse repetate, intenționate; comentarii în timpul partidei de duplicat, 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, 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 duplicat 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., 3.3. și 3.4.;

j. Provocarea de zgomot sau deranjarea altor jucători între tururi;

k. Scrierea depunerii după anunțul „Stop”;

l. Refuzul respectării indicațiilor arbitrilor 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.

n. Fumatul este strict interzis în sala de joc sau în spațiile adiacente, inclusiv utilizarea dispozitivelor electronice de fumat. Interdicția se aplică și dacă concursul are loc în aer liber, în spații deschise, pe suprafața și în vecinătatea zonei de concurs.

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 duplicat 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 duplicat

a. Persoanele care observă o partidă de duplicat 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 duplicat 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;

vii. Să consume alcool sau să fumeze, inclusiv cu dispozitive electronice

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 duplicat 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 duplicat. 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. Tipuri ale partidei de Scrabble Duplicat

8.1 DUPLICAT CLASIC

În fiecare tur, arbitrul extrage și anunță 7 litere. Se respectă regulile generale ale partidei de duplicat.

8.2 DUPLICAT COMPLETIV

În fiecare tur, arbitrul extrage și anunță 6 litere, a 7-a fiind aleasă de fiecare jucător dintre literele care mai sunt în stoc. Dacă în stoc mai este cel puțin un joker, iar un jucător utilizează la o depunere o literă care nu mai este în stoc, fără să o marcheze ca joker, se consideră că a utilizat jokerul, fiind penalizat cu avertisment tehnic. Dacă în stoc mai este cel puțin un joker, iar un jucător utilizează la o depunere o literă care mai este în stoc, marcând-o ca joker, valoarea literei este zero. Dacă în stoc nu mai este niciun joker, jucătorului i se acordă avertisment tehnic pentru marcare greșită.

8.3 DUPLICAT ELIPTIC

În fiecare tur arbitrul extrage și anunță 8 litere, fiecare jucător putând utiliza cel mult 7 dintre acestea.

8.4 DUPLICAT TOP

În fiecare tur, arbitrul extrage și anunță 7 litere.

Depunerea-top se consideră a fi depunerea cu cel mai mare punctaj găsită în sală. Poate avea punctaj mai mic decât depunerea de continuare a partidei.

Clasamentul se alcătuiește pe baza numărului de depuneri-top realizate de fiecare jucător.

Criterii de departajare în caz de egalitate a numărului de depuneri-top:

- Pentru fiecare jucător se adună numărul de depuneri-top ale tuturor jucătorilor în tururile în care și el are depuneri-top; se clasează mai bine jucătorul care are această sumă mai mică.
- Punctajul total al depunerilor-top realizate; se clasează mai bine jucătorul care are punctajul mai mare.

Penalizări pentru avertismente. Pentru 4 avertismente tehnice se scade un top, pentru 7 avertismente tehnice - 2 topuri, pentru 10 - 3 topuri ș.a.m.d. Pentru fiecare penalizare tehnică se scade un top. Avertismentele și penalizările tehnice se acordă numai în tururile în care jucătorul a realizat o depunere-top. Avertismentele disciplinare se dau oricând în timpul partidei. Primul avertisment disciplinar duce la scăderea unui top, iar al doilea la excluderea de la probă.

8.5 DUPLICAT SUPER JOKER

Arbitrul extrage și anunță 5 litere iar jucătorii aleg celelalte două litere din stocul de litere rămas. Celelalte precizări sunt la fel ca la tipul de duplicat completiv și respectă regulile generale ale partidei de duplicat.

8.6 DUPLICAT TACTIC

În fiecare tur se extrag și se anunță 2 grupe de câte 7 litere, făcându-se 2 depuneri succesive (câte o depunere cu litere din fiecare grupă). Suma celor 2 depuneri trebuie să fie cât mai mare.

Ordinea utilizării celor 2 grupe este la alegere sau poate fi impusă la cererea expresă a organizatorului. Grupele se completează după fiecare tur, în ordinea extragerii lor din turul anterior.

Fiecare grupă trebuie să conțină cel puțin o vocală și o consoană, cu excepția finalului partidei, când partida poate continua și dacă această condiție este îndeplinită numai la o grupă, dacă în stoc nu mai sunt vocale sau consoane.

În finalul partidei, dacă mai sunt litere în ambele grupe, partida continuă în mod obișnuit; dacă mai sunt litere doar într-una din grupe, partida continuă ca la tipul de partidă duplicat clasic. Dacă în ambele grupe au rămas numai consoane sau numai vocale, partida se încheie. Partida continuă dacă într-o grupă au rămas numai consoane, iar în cealaltă numai vocale.

Jucătorii înscriu pe același fluturaș ambele depuneri, în ordinea în care au fost făcute. 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.

Timpul de gândire este de 6 minute pentru fiecare tur. Arbitrul anunță când mai rămâne un minut.

8.7 DUPLICAT METAGRAMĂ

În fiecare tur arbitrul extrage și anunță 7 litere. Jucătorii pot renunța la oricare literă dintre cele 7, înlocuind-o cu o altă literă din stoc.

Anexa 1

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

© 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® - duplicat.

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 duplicat

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	Deputare	

Tur	Punctaj	Masa
Poz	Deputare	

Tur	Punctaj	Masa
Poz	Deputare	

Tur	Punctaj	Masa
Poz	Deputare	

Tur	Punctaj	Masa
Poz	Deputare	

Tur	Punctaj	Masa
Poz	Deputare	

Tur	Punctaj	Masa
Poz	Deputare	

Tur	Punctaj	Masa
Poz	Deputare	

Tur	Punctaj	Masa
Poz	Deputare	

Tur	Punctaj	Masa
Poz	Deputare	

Tur	Punctaj	Masa
Poz	Deputare	

Tur	Punctaj	Masa
Poz	Deputare	

Tur	Punctaj	Masa
Poz	Deputare	

Tur	Punctaj	Masa
Poz	Deputare	

Tur	Punctaj	Masa
Poz	Deputare	

Tur	Punctaj	Masa
Poz	Deputare	