



PARTIDA DE SCRABBLE PRIN CORESPONDENȚĂ - regulament general și de concurs -

1. PRECIZĂRI GENERALE

1.1. Partida de Scrabble prin corespondență este partida de Scrabble liber între doi jucători, unde ordinea în care literele intră în joc este stabilită de un arbitru la începutul partidei. Față de partida liberă, s-a făcut o singură modificare esențială în regulament: literele "din mână" nu se pot schimba cu altele din stoc.

1.2. Pentru șanse egale între jucători, se dispută câte două partide în sistem tur-retur.

1.3 Arbitrul aranjează cele 100 de litere într-un șir și stabilește - după regulile competiției - culorile celor doi jucători: ROȘU - jucătorul care începe partida; ALBASTRU - celălalt jucător. În timpul partidei, un jucător operează în grilă și în șirul de litere cu culoarea sa.

1.4. Pentru a anula avantajul din start al ROȘULUI, se dă ALBASTRULUI un avantaj teoretic de 20 p, prin limitele de punctaj omologate pentru primele 4 depuneri ale partidei (2 tururi). În aceste tururi, jucătorii pot face depuneri cu punctaje oricât de mari, dar în fișa de punctaje se va trece:

Turul I - ROȘU: max. 10 p;	ALBASTRU: max. 20 p;
Turul II – ROȘU: max. 30 p;	ALBASTRU: max. 40 p.

1.5. Prevederile acestui Regulament se referă în mod special la partidele jucate în cadrul Campionatului Național de Scrabble prin Corespondență, dar au aplicabilitate - prin extensiune - la toate celelalte competiții de scrabble prin corespondență organizate sub egida F.R. Scrabble.

2. FIȘA DE CONCURS

2.1. Arbitrul pune în joc o fișă de concurs pe care se înregistrează toate datele partidei, astfel încât aceasta să poată fi reconstituită oricând. Pe fața fișei sunt înscrise datele inițiale ale partidei (concurs, jucători, arbitri, șirul de litere - unic pentru o serie de partide) și o grilă reprezentând tabla de joc.

2.2. Pe fișă sunt înregistrate, într-un tabel, depunerile și punctajele, timpul de gândire, rezultatele finale și alte date ale partidei. Fișa de concurs este transmisă (on-line) partenerului la fiecare depunere și, în final, arbitrului. Concurenții au obligația să facă o copie a acestei fișe, completată în timp întocmai după fișa originală, astfel încât, la nevoie, să poată fi introdusă imediat în joc.

3. FONDUL DE CUVINTE

3.1. La competițiile de scrabble prin corespondență organizate sub egida F.R. Scrabble, se joacă în conformitate cu [Lista Oficială de Cuvinte](#) în vigoare la data începerii competiției.

3.2. Odată cu fișa de concurs, arbitrul trimite fiecărui jucător înscris în competiție [Lista Oficială de Cuvinte](#) (online). Jucătorii care nu pot verifica valabilitatea cuvintelor sunt net în dezavantaj.



4. DESFĂȘURAREA PARTIDEI

4.1. Primul jucător la depunere - numit ROȘU - ia din șir primele 7 litere (subliniate cu roșu); cu acestea face o depunere după regulile partidei libere. Următoarele 7 litere (subliniate cu albastru) sunt ale celui de-al doilea jucător - ALBASTRU -, care face la rândul său o depunere, după ce primește fișa de la primul jucător. După ce face o depunere, fiecare jucător taie din șir, cu culoarea sa, literele folosite și - pentru completarea celor 7 litere din mână - subliniază, cu culoarea sa, literele care îi revin în continuare.

4.2. La fiecare depunere, jucătorul înscrie pe grila de pe fața fișei, cu culoarea sa, cuvântul sau literele adăugate la cuvântul nou-format, iar pe spatele fișei, literele folosite (în ordinea din șir), poziția cuvântului principal, cuvântul principal, punctajul depunerii, punctajul total; dacă se formează cuvinte adiacente, acestea se scriu unul după altul (sub cuvântul principal), menționându-se și poziția fiecăruia. Dacă depunerea este scrisă cu majuscule, atunci litera corespunzătoare jokerului se scrie cu minusculă, iar dacă depunerea este scrisă cu minuscule, atunci litera corespunzătoare jokerului se scrie între paranteze rotunde. Exemplu:

Litere	Depunere	Punctaj	Total
O,G	7c: GO c7: GO; d7: OL	40	146

4.3. Partida de scrabble prin corespondență se încheie la fel ca partida liberă.

5. GREȘELI TEHNICE

5.1. Datorită caracterului special al partidei de scrabble prin corespondență se convine că partida nu poate continua dacă un jucător a făcut o depunere greșită din punct de vedere tehnic, neadmisă de regulamentul general sau imposibilă: depunere fără legătură cu restul încrucișării sau care nu trece prin pătratul h8 la începutul partidei, depunere în diagonală, în L, întreruptă etc., sau depunere cu alte litere decât cele "din mână":

5.2. Partenerul de întrecere va returna fișa și îl va invita pe jucătorul care a făcut greșeala să facă altă depunere. În asemenea situații, arbitrul poate anula depunerea și întreaga desfășurare a partidei, în funcție de momentul în care i-a fost sesizată sau a sesizat greșeala. Dacă înscrierile de pe grilă și din tabelul de punctaje nu corespund (poziția cuvântului principal sau a cuvintelor adiacente din tabelul de punctaje sunt greșite sau lipsesc, cuvântul principal sau cuvintele adiacente nu sunt înscrise corect sau lipsesc, pe grilă nu a fost înscris cuvântul etc.), se ia drept bună înscrierea evident corectă și se atenționează partenerul, sau se retrimite fișa dacă situația este neclară. Fișa se retrimite și în cazul în care atât pe grilă cât și în tabel depunerea a fost înscrisă incorect. Dacă un jucător efectuează o depunere în care un cuvânt sau mai multe nu fac parte din [FONDUL DE CUVINTE](#) admis, partenerul - dacă sesizează greșeala - va returna fișa sau poate accepta depunerea.

5.3. Un jucător nu poate realiza zero puncte la o depunere, decât în cazul în care



joacă (anunță) "PAS", sau joacă 2 litere (fără adiacente), în care ambele litere sunt Joker. Greșelile de calcul la o depunere sau la punctajul total pot fi rectificate oricând în timpul partidei sau imediat după încheierea ei. Arbitrul poate face rectificarea punctajului, chiar și după încheierea partidei. Dacă un jucător consideră că depunerea partenerului este greșită din punct de vedere tehnic, retrimite fișa. Partenerul face o altă depunere sau se adresează arbitrului, anexând fișa oficială și un comentariu ajutător. Arbitrului va valida sau nu cuvântul sau cuvintele în litigiu și va trimite decizia ambilor jucători.

6. EXPEDIEREA CORESPONDENȚEI

6.1. Fișa de concurs originală se expediază online. Jucătorii pot conveni să comunice prin E-mail, WhatsApp (de preferat), Viber, Skype (sau alte astfel de modalități online). Jucătorii sunt obligați să-i comunice arbitrului ce mijloc de comunicare au ales.

6.2. Arbitrul poate cere jucătorilor să comunice finalul partidei, dacă partida nu se poate încheia altfel în termenul acordat, iar evidența timpului de gândire este confuză, sau în alte situații apreciate de arbitru

7. TIMPUL DE GÂNDIRE

7.1. Timpul de gândire curge din ziua următoare datei de primire a fișei trimise de partener (sau de arbitru, pentru turul I) și până în ziua expedierii. Timpul de gândire al fiecărui jucător, pentru o partidă, este de 30 de zile în faza preliminară și de 20 de zile în faza finală, indiferent de numărul de tururi ale partidei.

Exemple de calcul al timpului de gândire:

Data sosirii	Data expedierii	Timp de gândire
10.08.2022	10.08.2022	0 zile
10.08.2022	11.08.2022	0 zile
10.08.2022	13.08.2022	2 zile

7.2. Marcarea timpului de gândire. Timpul de gândire se înregistrează în pătrățelele aferente fiecărui jucător din fișa de calcul al punctajului, cu cifre reprezentând tururile în care s-au consumat zilele respective.

Pentru fiecare fază a competiției (preliminară/finală), fiecare jucător are dreptul la un concediu de 10 de zile, pe care îl anunță partenerului. Concediul poate fi divizat între partidele tur-retur, cu condiția ca jucătorul să înscrie perioada în rubrica specifică din fișa de calcul al punctajului. Jucătorii pot decide asupra fracționării zilelor de concediu. Fiecare jucător este obligat să comunice în maxim 5 zile primirea depunerii. Dacă partenerul nu a răspuns în termenul de 5 zile de la expedierea depunerii, se retrimite depunerea. Dacă, după alte 5 zile, partenerul nu răspunde, se trimite arbitrului copia partidei, dovada trimiterii depunerii, alături de un comentariu ajutător și propunerea pentru omologarea partidei. La începutul partidei, jucătorul ALBASTRU trebuie să-i comunice jucătorului ROȘU, în termen de 5 zile, că este la depunere. Partida este considerată pierdută pentru jucătorul care depășește timpul de gândire - aceasta, numai la contestația celui alt jucător.



7.3. Contestații privind depășirea timpului de gândire. Contestația se face în momentul în care se consideră că partenerul a depășit timpul de gândire. Partida se continuă până la răspunsul arbitrilor sau până la expirarea termenului de încheiere a partidelor. Dacă un jucător reclamă la arbitru depășirea timpului de gândire de către partener, este obligat să anunțe pe celălalt jucător, pentru ca acesta să se poată apăra. Jucătorul care face contestația trimite arbitrilor copia partidei, alături de un comentariu ajutător. De asemenea, jucătorul care face contestația anexează o copie a corespondenței prin care a anunțat partenerul că a făcut contestație. Dacă una din aceste cerințe nu este îndeplinită, contestația nu este luată în considerare. Arbitrul se pronunță asupra contestației în maxim 5 zile de la primire și va comunica ambilor jucători decizia luată.

8. OMOLOGAREA REZULTATELOR

8.1. În mod normal, suma celor 2 coeficienți C după care se face clasificarea jucătorilor este 2.

Pentru câștigător, $C = 1 + P : (P + p)$, iar pentru învins, $C = p : (P + p)$, unde P = punctajul învingătorului și p = punctajul învinsului.

Exemplu: dacă partida ROȘU–ALBASTRU se încheie cu scorul de 524–480, atunci:

$$C_{\text{roșu}} = 1 + 524 : 1004 = 1,52191\dots, \text{ iar } C_{\text{albastru}} = 480 : 1004 = 0,47806\dots$$

Coeficienții se rotunjesc definitiv la a patra zecimală, astfel încât:

$$C_{\text{roșu}} = 1,5219, \text{ iar } C_{\text{albastru}} = 0,4781.$$

8.2. Dacă cele două punctaje sunt negative sau dacă unul este negativ iar celălalt este zero, învingătorul (jucătorul care are punctajul cel mai mare) primește coeficientul 1,5000 iar învinsul 0,5000.

8.3. Dacă învingătorul are punctaj pozitiv, iar învinsul punctaj negativ sau zero, învingătorul primește coeficientul 1,5300, iar învinsul 0,4700.

8.4. Dacă partida se încheie la egalitate, $C_{\text{roșu}} = C_{\text{albastru}} = 1$.

8.5. Jucătorii vor propune obligatoriu coeficienți pentru omologare, chiar dacă partida nu se încheie obișnuit.

9. SITUAȚII SPECIALE

9.1. ABANDON. Dacă unul dintre jucători abandonează / cedează partida, indiferent de motive, celălalt jucător, declarat învingător, va primi coeficientul calculat conform scorului din acel moment, luându-se în considerare ultima depunere a jucătorului care dorește să continue partida, făcută înainte ca partenerul să abandoneze. Coeficientul învingătorului nu va fi mai mic de 1,53 dacă scorul îi era defavorabil și nu mai mare de 1,53 dacă nu s-a făcut nici o depunere sau dacă s-a jucat mai puțin de un tur complet, 1,54 dacă s-a jucat un tur complet..., $1,53 + 0,01n$. Jucătorul care abandonează primește coeficientul calculat conform scorului din acel moment, dar nu mai mare de **2 – (minus) coeficientul învingătorului**. Dacă un jucător nu începe partida sau nu răspunde la prima depunere a partenerului, se consideră "Neprezentare" și primește coeficientul zero. Acest coeficient se omologhează și dacă arbitrul nu are informații despre desfășurarea partidei, la expirarea termenului de încheiere a partidelor.



9.2. INTRERUPERE. Cei doi jucători pot conveni, după începerea partidei, asupra întreruperii acesteia. Coeficientul se calculează împărțindu-se 1 punct proporțional cu punctajele la întrerupere, la care se adaugă 0,5 pentru fiecare jucător (coeficienții sunt de genul 1,0219 - 0,9781).

9.3. REMIZA. Partida se consideră încheiată la egalitate dacă acest lucru rezultă din fișa de concurs corect completată cu depunerile și grila de concurs care este transmisă arbitrilor, iar acesta constată corectitudinea lor. Coeficientul acordat ambilor jucători va fi = 1. Partida nu se poate încheia la egalitate prin înțelegerea ambilor jucători.

9.4. DEPĂȘIREA TIMPULUI DE GÂNDIRE. Cazurile de depășire a timpului de gândire de către unul din jucători se tratează la fel ca situațiile de abandon. Dacă partida nu s-a încheiat în termenul acordat, $C_{\text{roșu}} = C_{\text{albastru}} = 1$, dacă nici unul dintre jucători nu a contestat respectarea timpului de gândire de către celălalt jucător — aceasta, în cazul în care cel puțin unul dintre jucători declară, la expirarea termenului limită, care este situația partidei.

9.5. COEFICIENTUL MAXIM OMOLOGAT este 1,6667, indiferent de scorul partidei. Pentru învins, se omologhează coeficientul calculat în mod obișnuit.

9.6. SCRIEREA MATERIALELOR DE CONCURS. Scrierea corespondenței și a datelor pe fișe este făcută numai de jucătorul înscris în concurs. În cazuri excepționale, numai cu aprobarea arbitrilor, scrierea corespondenței și a datelor poate fi făcută de o altă persoană. Jucătorii care nu respectă această prevedere regulamentară vor fi excluși din competiție.

9.7. COMUNICAREA REZULTATELOR CĂTRE ARBITRU. În mod normal, arbitrul nu intervine în desfășurarea partidelor. Arbitrul trimite jucătorilor fișele de concurs și instrucțiunile necesare pentru desfășurarea în bune condiții a unei partide de scrabble prin corespondență. Oricând după încheierea partidelor, sau cel mai târziu după 5 zile de la expirarea termenului de încheiere a partidelor, fiecare jucător trebuie să comunice arbitrilor rezultatele tuturor partidelor (scoruri) și să trimită fișele originale de concurs, semnate de ambii jucători, și cu toate rubricile din josul tabelului completate.

10. DISPOZIȚII FINALE

10.1. Hotărârile arbitrilor principali, luate în timpul partidei, dacă aceasta nu se încheie imediat, sunt definitive.

10.2. Împotriva deciziilor nesatisfăcătoare date de arbitrul principal la contestații - dacă partida era încheiată sau dacă deciziile au fost urmate de încheierea partidei - sportivul se poate adresa Comisiei de Disciplină a federației. Reclamația trebuie să cuprindă date referitoare la competiție, decizia arbitrilor principali, comentariu, alte elemente ajutătoare.

10.3. Cazurile de încercare de obținere a unei situații favorabile prin mijloace din afara regulamentului, de dezinformare a arbitrilor sau de împiedicare a bunei desfășurări a competiției vor fi sancționate de către arbitru prin avertismente disciplinare: penalizare cu 0,1–1 p (din coeficientul unei partide), pierderea partidei, excluderea din competiție.

Prezentul Regulament intră în vigoare de la 19.03.2022.