

ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΔΙΕΞΑΓΩΓΗΣ ΑΓΩΝΩΝ
DUPLICATE SCRABBLE (ΒΕΛΓΙΚΗ ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ)

β' έκδοση – Μάρτιος 2019 – Όμιλος Σκραμπλ Θεσσαλονίκης

1. ΓΕΝΙΚΑ

Οι παρόντες κανονισμοί συντάχθηκαν λαμβάνοντας υπ' όψιν

- ✓ Την πρώτη έκδοση στα ελληνικά (Μάρτιος 2011 – Όμιλος Σκραμπλ Καστοριάς) των κανονισμών που βασιζόταν σε διεθνείς κανόνες και τρόπους διεξαγωγής αγώνων Duplicate Scrabble (Σύνταξη – Επιμέλεια Τζήμας Χρήστος π. Προέδρος Ομίλου Σκραμπλ Καστοριάς)
- ✓ Διορθώσεις με βάση τα όσα ισχύουν στις διοργανώσεις του Ισπανικού σκραμπλ και ισχύουν με βάση τους κανονισμούς της FISE (Federación Internacional de Scrabble en Español) (Σύνταξη – Επιμέλεια Σωκ. Αληχανίδης, μέλος του Ομίλου Σκραμπλ Θεσσαλονίκης)
- ✓ Την πολύχρονη εμπειρία από αγώνες και διοργανώσεις του κλασικού αγωνιστικού Σκραμπλ στην Ελλάδα.

Στο Duplicate Scrabble, όλοι οι παίκτες παίζουν σε ατομικό ταμπλό με τα ίδια γράμματα σε κάθε γύρο. Μοναδικός στόχος είναι η εύρεση κάθε φορά της λέξης που συλλέγει τους περισσότερους βαθμούς. Είναι δυνατόν να διοργανωθούν και αγώνες με ζευγάρια (2 παίκτες ανά ταμπλό).

Οι όροι αποδοχής λέξεων, ο τρόπος βαθμολόγησης κάθε κίνησης και ό,τι δεν διαφοροποιείται από τους παρόντες κανονισμούς, παραμένουν κοινά με το κλασικό αγωνιστικό Σκραμπλ των 2 παικτών.

2. ΟΡΟΙ ΑΠΟΔΟΧΗΣ ΛΕΞΕΩΝ ΚΑΙ ΛΕΞΙΚΑ-ΒΟΗΘΗΜΑΤΑ

Ισχύουν οι όροι αποδοχής λέξεων και τα λεξικά και τα βοηθήματα που ισχύουν στους κανόνες του κλασικού αγωνιστικού σκραμπλ. Οι κανονισμοί βρίσκονται στην σελίδα του Ο.Σ.Θ. (www.scrabblethess.gr), και της ΠΕΣ (www.greekscrabble.gr).

3. ΥΛΙΚΟ

Το υλικό που χρησιμοποιείται στους αγώνες στο Duplicate Scrabble είναι:

Χρονόμετρα: Δε χρησιμοποιείται χρονόμετρο από τους παίκτες, χρησιμοποιείται μόνο ένα κατάλληλο χρονόμετρο αντίστροφης μέτρησης από τον έφορο αγώνων.

Ταμπλό: Ο κάθε παίκτης χρησιμοποιεί ένα ταμπλό Scrabble, οιαδήποτε τύπου, για να απεικονίζει τις κινήσεις καθ' όλη τη διάρκεια του αγώνα.

Αναλόγιο: Ένα αναλόγιο ανά παίκτη, οιαδήποτε τύπου.

Γράμματα: Τα πλακίδια των γραμμάτων στήνονται όλα (104) στην αρχή του παιχνιδιού, ανοιχτά (ο παίκτης βλέπει τα γράμματα), δίπλα στο ταμπλό, επάνω στο τραπέζι. Η διάταξή τους είναι επιλογή του παίκτη.

Χαρτιά: Φύλλα καταγραφής κινήσεων. Μπορούν να είναι μικρά (ένα ανά κίνηση) ή και συγκεντρωτικά. Σε κάθε περίπτωση απαιτείται ομοιομορφία αυτών και χορηγούνται από τον οργανωτή στους συμμετέχοντες.

Μολύβια: μολύβια με σβήστρα για διόρθωση λαθών.

Επίσης επιτρέπονται φύλλα για χρήση σημειώσεων, απεικόνιση του ταμπλό, βοηθήματα συγκράτησης των ανοιχτών γραμμάτων, κλπ.

Δεν επιτρέπεται χρήση λεξικών, Η/Υ και βοηθημάτων πάσης φύσεως από τους παίκτες.

4. ΕΝΤΥΠΙΑ ΑΓΩΝΩΝ

1. Στον κάθε παίκτη θα δοθεί ένα φύλλο αγώνος, το οποίο δεν έχει την υποχρέωση να παραδώσει. Στο φύλλο αγώνος ο παίκτης στο αριστερό σκέλος καταγράφει την κάθε κίνηση που κάνει με τις εξής τέσσερις στήλες «Συντεταγμένες» / «Λέξη» / «Βαθμολογία κίνησης» / «Συνολική βαθμολογία». Στο δεξιό σκέλος καταγράφει με τις ίδιες ακριβώς στήλες τις κινήσεις που προτείνει το πρόγραμμα Quackle και ισχύουν για τη συνέχιση του παιχνιδιού.

2. Ο έφορος έχει ένα ίδιο φύλλο αγώνος, όπου όμως στο αριστερό σκέλος θα καταγράφει μόνο τα γράμματα που έχουν κληρωθεί στο αναλόγιο. Στο δεξιό σκέλος θα καταγράφει τις κινήσεις που προτείνει το πρόγραμμα Quackle σε κάθε γύρο και ισχύουν για τη συνέχιση του παιχνιδιού.

3. Ο κάθε παίκτης θα παραλάβει στην αρχή του παιχνιδιού ένα πακετάκι με 25-30 χαρτάκια, τα οποία θα συμπεριλαμβάνουν τα εξής πεδία:
-ΓΥΡΟΣ: ως «γύρος» νοείται ο γύρος κάθε κίνησης

-ΑΡΙΘΜΟΣ ΠΑΙΚΤΗ: ο αριθμός κάθε παίκτη δίνεται στην αρχή του παιχνιδιού και ισχύει για όλες τις κινήσεις – ο παίκτης δεν γράφει το όνομά του, παρά μόνο τον αριθμό του.

-ΣΥΝΤΕΤΑΓΜΕΝΗ: ο παίκτης καταγράφει τη συντεταγμένη του τετραγώνου από το οποίο ξεκινάει η βασική λέξη της κίνησής του. Καταγράφει πρώτα το Γράμμα και μετά τον Αριθμό και έπειτα καταγράφει με Κ αν η λέξη τοποθετήθηκε κάθετα και Ο αν τοποθετήθηκε οριζόντια.

-ΛΕΞΗ: ο παίκτης καταγράφει τη βασική λέξη της κίνησής του (όχι άλλες λέξεις που τυχόν σχηματίζονται ταυτόχρονα)

Ο παίκτης είναι υποχρεωμένος στο τέλος κάθε γύρου να παραδίδει το κάθε χαρτάκι στον έφορο.

4. Ο κάθε παίκτης έχει δικαίωμα να έχει στη διάθεσή του πρόχειρα φύλλα σημειώσεων

5. ΔΙΕΞΑΓΩΓΗ ΑΓΩΝΑ

A. Διαδικασία

Ο έφορος, με χρήση του προγράμματος Quackle, ανακοινώνει τα πρώτα 7 γράμματα στους παίκτες. Αμέσως μετά ξεκινάει ο ίδιος το χρονόμετρο του αγώνα.

Οι παίκτες στο τέλος του χρόνου θα πρέπει να έχουν έτοιμη καταγεγραμμένη την λέξη που προτείνουν στο ειδικό φύλλο κινήσεων παίκτη. Στο φύλλο σημειώνονται:

1. Η κυρίως λέξη που σχηματίζεται με κεφαλαία γράμματα
2. Η θέση της (το πρώτο γράμμα) με συντεταγμένες του ταμπλό (π.χ. A5),
3. Το γράμμα Κ ή Ο αν η λέξη έχει τοποθετηθεί κάθετα ή οριζόντια αντιστοίχως.
4. Οι πόντοι της κίνησης (βαθμολογία)

Τα φύλλα συλλέγονται και ανακοινώνεται η λέξη με τους περισσότερους βαθμούς, η οποία τοποθετείται στα ταμπλό από τους παίκτες. Τα γράμματα που απέμειναν συμπληρώνονται ως τα 7 με την ίδια διαδικασία από τον έφορο και ο επόμενος γύρος ξεκινά.

Αν σε ένα γύρο υπάρχουν λιγότερα από δύο φωνήεντα ή σύμφωνα, ο έφορος αλλάζει και τα 7 γράμματα.

B. Λήξη Αγώνα

Ο αγώνας τελειώνει

1. όταν τελειώσουν τα γράμματα ή
2. όταν δεν σχηματισθεί καμία λέξη από τους παίκτες και συγχρόνως δεν έχουν απομείνει γράμματα στο σακούλι ή
3. όταν υπάρχουν διαθέσιμα πλέον μόνο φωνήεντα ή μόνο σύμφωνα

Δεν προσθαφαιρούνται πόντοι στο σκορ των παικτών, κατά το «κλείσιμο» (τελευταία κίνηση) του αγώνα, όπως στο κλασικό αγωνιστικό Σκραμπλ.

Γ. Χρόνος

1. Ο χρόνος για κάθε κίνηση ορίζεται από δύο λεπτά ως και τρία λεπτά. Αυτό δύναται να αποφασιστεί από το Διοργανωτή.

Ο χρόνος αρχίζει να μετράει και σταματά με ανακοίνωση του εφόρου.

Τριάντα (30) δευτερόλεπτα πριν τη λήξη του προκαθορισμένου χρόνου ο έφορος υποχρεούται να ειδοποιεί τους παίκτες. Κατά τη λήξη του χρόνου θα πρέπει οι παίκτες να αφήνουν τα μολύβια και να έχουν στο χέρι το χαρτάκι που πρόκειται να παραδώσουν. Η ποινή για εκπρόθεσμη κίνηση είναι μηδενισμός στον τρέχοντα γύρο.

Δ. Ενστάσεις

Ενστάσεις δεν γίνονται από τους παίκτες, παρά μόνο στην περίπτωση που η κίνηση με τη μεγαλύτερη βαθμολογία δημιουργεί λέξη από εννιά γράμματα και πάνω και δεν έχει καταχωρηθεί ακόμη στη βάση δεδομένων του προγράμματος Quackle. Είναι υποχρέωση του εφόρου να κρίνει, να ερευνήσει και να βαθμολογήσει τελικώς. Ο έφορος θα πρέπει, για λόγους οικονομίας χρόνου, να ασχολείται μόνον με τη λέξη που κερδίζει σε κάθε γύρο προτού συνεχίσει την διαδικασία του επόμενου γύρου. Για λάθη των εφόρων και μόνο στο τέλος των αγώνων, ισχύουν τα εξής:

-εάν λέξη έγινε αποδεκτή εσφαλμένα, αφαιρούνται οι σχετικοί βαθμοί από τον παίκτη που την πρότεινε και αλλάζει το ατομικό του σκορ, όπως και η κατάταξη.

-εάν λέξη δεν έγινε αποδεκτή εσφαλμένα, προστίθενται οι σχετικοί βαθμοί στον παίκτη που την πρότεινε και αλλάζει το ατομικό του σκορ, όπως και η κατάταξη.

Δεν μεταβάλλεται τίποτε ως προς το ταμπλό του παιχνιδιού που τελείωσε.

Η βαθμολόγηση των κινήσεων των παικτών θα γίνει σε χρόνο μεταγενέστερο του παιχνιδιού υπό την επιμέλεια των εφόρων. Οι όποιες ενστάσεις των παικτών μπορούν να γίνουν μετά την αναλυτική ανακοίνωση των αποτελεσμάτων, καθώς τα χαρτάκια που θα έχουν παραδοθεί και βαθμολογηθεί θα είναι διαθέσιμα για κάθε χρήση και έλεγχο από τους ενιστάμενους, παρουσία υποχρεωτικά του εφόρου.

Ε. Τυπικές δραστηριότητες εφόρου

1. Πραγματοποιεί την κλήρωση για την τοποθέτηση των παικτών στα τραπέζια
2. Διενεργεί την κλήρωση μέσω του Quackle και ανακοινώνει τα γράμματα στους παίκτες
3. Ξεκινά τον χρόνο
4. Ανακοινώνει το υπόλοιπο των 30 δευτερολέπτων

5. Συλλέγει τα φύλλα κινήσεων
6. Δίνει την κίνηση με τη μεγαλύτερη βαθμολογία που δίνει το Quackle. Σε περίπτωση που δύο ή περισσότερες κινήσεις ισοβαθούν στην υψηλότερη βαθμολογία, το παιχνίδι συνεχίζεται με βάση την πρώτη λέξη που δίνει το Quackle.
7. Ανακοινώνει τη λέξη και τη θέση
8. Αναπληρώνει τα γράμματα- ξεκινά τον χρόνο
9. Ελέγχει σε μεταγενέστερο χρόνο τις κινήσεις ως προς την εγκυρότητα και τη βαθμολογία τους
10. Διατηρεί λίστα με τους αύξοντες αριθμούς που αντιστοιχούν στους παίκτες.

ΣΤ. Τυπικές δραστηριότητες παίκτη

1. Γράφει την προτεινόμενη λέξη, τη θέση και τη φορά εμπρόθεσμα στο ειδικό φύλλο
2. Παραδίδει το φύλλο (με τη λήξη του χρόνου έχει ανασηκωμένο, έτοιμο το φύλλο κινήσεων)
3. Τοποθετεί στο ταμπλό τη λέξη που ανακοινώνεται ότι κερδίζει τον γύρο
4. Τοποθετεί στο αναλόγιό του τα γράμματα που «παίζουν» σε κάθε γύρο

6. ΑΚΥΡΩΣΗ ΚΙΝΗΣΗΣ ΠΑΙΚΤΗ

Ο Έφορος ακυρώνει την κίνηση του παίκτη όταν

- 1) Δε συμμορφώνεται στις υποδείξεις του, και στο τέλος ενός γύρου συνεχίζει να σημειώνει στο φύλλο αγώνος ενώ ο χρόνος έχει λήξει
- 2) Έχει προτείνει μη αποδεκτή λέξη στο φύλλο αγώνος
- 3) Σχηματίζονται άλλες λέξεις μη αποδέκτες στο ταμπλό
- 4) Σχηματίζει λέξη με γράμματα τα οποία δεν υπάρχουν στο αναλόγιό του
- 5) Δεν έχει σημειώσει σωστά την κατεύθυνση και τη συντεταγμένη αρχής της λέξης.
- 6) Αν έχει χρησιμοποιήσει στην κίνησή του μπαλαντέρ, δεν έχει κυκλώσει το γράμμα που αντιστοιχεί στο μπαλαντέρ

7. ΒΑΘΜΟΛΟΓΗΣΗ

Κάθε παίκτης βαθμολογείται με τους πόντους που συγκέντρωσε και το ποσοστό επί τοις εκατό επί των πόντων του τελικού ταμπλό. Έτσι, αν παίκτης συγκέντρωσε 800 πόντους από τις προτάσεις του και το τελικό ταμπλό έχει 1000 πόντους, η βαθμολόγηση είναι **800-80%**.

Σε τουρνουά και πρωταθλήματα ορίζεται εκ των προτέρων ο τρόπος της συνολικής βαθμολόγησης όλων των αγώνων.

Παίκτης που αποχωρεί εν μέσω αγώνα, λαμβάνει βαθμολογία 0 (μηδέν) για τους υπολειπόμενους γύρους.

8. ΑΛΛΕΣ ΔΙΑΤΑΞΕΙΣ

1. Ο παίκτης δεν σημειώνει τη βαθμολογία του στο φύλλο που παραδίδει στον έφορο. Η βαθμολογία βγαίνει μεταγενέστερα μετά τον έλεγχο από τον έφορο.
2. Υποχρεωτικά σε κάθε γύρο (αναλόγιο) θα πρέπει να υπάρχουν ένα τουλάχιστον σύμφωνο και ένα τουλάχιστον φωνήεν. Όταν δεν τηρείται αυτή η συνθήκη, ο έφορος αλλάζει και τα επτά γράμματα, έως ότου το παραπάνω συμβεί. Εάν διαθέσιμα υπάρχουν πλέον μόνο φωνήεντα ή μόνο σύμφωνα, το παιχνίδι λήγει.
3. Η παρακολούθηση του ταμπλό, η καταγραφή των σκορ, η βαθμολόγηση των κινήσεων, ο έλεγχος λέξεων κλπ. μπορεί να γίνονται με επαρκή ηλεκτρονικά ή άλλα μέσα από τον έφορο. Στόχος είναι πάντα η αρτιεπής απεικόνιση και οργάνωση των αγώνων.
4. Σε περίπτωση που ο παίκτης χρησιμοποιεί το μπαλαντέρ στην κίνησή του, υποχρεούται να κυκλώσει το γράμμα που αντιστοιχεί στο μπαλαντέρ, καθώς σε διαφορετική περίπτωση θεωρείται ότι χρησιμοποίησε γράμμα που δεν του έχει δοθεί στο συγκεκριμένο γύρο και η κίνησή του ακυρώνεται. Αν χρησιμοποίησει στην κίνησή του μπαλαντέρ που ήδη υπάρχει στο ταμπλό, δεν είναι υποχρεωτική η κύκλωσή του.