

ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΔΙΕΞΑΓΩΓΗΣ ΑΓΩΝΩΝ ΣΚΡΑΜΠΛ

Οι παρόντες κανονισμοί συντάχθηκαν λαμβάνοντας υπ' όψιν-

α. τους επίσημους κανονισμούς του παιχνιδιού.

β. τους κανονισμούς της Εθνικής Ένωσης Σκραμπλ των Η.Π.Α.(National Scrabble Association, 2003).

γ. την πολύχρονη εμπειρία από τουρνουά ελληνικού σκραμπλ.

1.ΛΕΞΙΚΑ-ΒΟΗΘΗΜΑΤΑ

Ορίζονται συγκεκριμένα λεξικά και βοηθήματα τα οποία ισχύουν, χρησιμοποιούνται για την συζήτηση ενστάσεων και υπάρχουν σε όλα τα παιχνίδια του τουρνουά. Μετά την έναρξη του 1ου αγώνα, απαγορεύεται η προσθήκη ή κατάργηση βοηθημάτων. Τα λεξικά-βοηθήματα που ισχύουν είναι:

1. α. «Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής» Ιδρύματος Μ. Τριανταφυλλίδη.

β. «Λεξικό της Νέας Ελληνικής Γλώσσας» Γ. Μπαμπινιώτη, 1998, Β' Έκδοση, επανέκδοση 2005 (**μόνον οι τύποι με έντονα τυπογραφικά στοιχεία**).

γ. «Λεξικό της Νέας Ελληνικής Γλώσσας» Γ. Μπαμπινιώτη, 2012, Δ' Έκδοση, όλα τα επιπλέον λήμματα (**μόνον οι τύποι με έντονα τυπογραφικά στοιχεία**).

δ. «Ζγράμματα και Ξγράμματα λέξεις Νέων Ελληνικών», Όμιλος Σκραμπλ Καστοριάς, 2006, και οι παράγωγοι τύποι από την κλίση τους

Δεν είναι δεκτές οι λέξεις ή οι τύποι λέξεων που περιέχονται σε πλαίσια (επεξηγήσεις - σχόλια) και σε αγκύλες - εισαγωγικά, που αναφέρονται στην ετυμολογία των λέξεων ή σε παλαιότερη χρήση - γραφή τους.

2. α. Για θέματα γραμματικής της δημοτικής η «Νεοελληνική Γραμματική της Δημοτικής», Ιδρύματος Μ. Τριανταφυλλίδη (2002)

β. Για θέματα γραμματικής της δημοτικής η «Νεοελληνική Γραμματική της Δημοτικής», Ιδρύματος Μ. Τριανταφυλλίδη (1996)

γ. Η σχολική «Γραμματική της Αρχαίας Ελληνικής» του Μιχ. Οικονόμου (αποκλειστικά για αρχαιοκλιτα λήμματα και μόνον εάν για την κλίση τέτοιων λημμάτων δεν βοηθά η νεοελληνική γραμματική).

Σημ. Για να γίνει αποδεκτή λέξη, θα πρέπει να υποστηρίζεται τουλάχιστον από ένα από τα παραπάνω βοηθήματα. Άλλως, δεν είναι αποδεκτή

2.ΥΛΙΚΟ

Χρονόμετρα: Τα χρονόμετρα υποχρεωτικά θα πρέπει να μετρούν προς τα άνω ή κάτω. Είναι υποχρεωτικό να δείχνουν, τουλάχιστον τα τελευταία 5 λεπτά αλλά και τον επιπλέον χρόνο, σε δευτερόλεπτα. Αυτά, μπορεί να είναι:

α. ψηφιακά διπλά σκακιού.

β. ψηφιακά απλά, οπότε χρησιμοποιούνται δύο ανά αγώνα, ένα για κάθε παίκτη.

Ταμπλώ: Γενικά χρησιμοποιούνται αυτά που κυκλοφορούν στο εμπόριο από την εταιρεία Mattel A.E (μοντέλο deluxe). Τα ταμπλώ θα πρέπει να συγκρατούν τα γράμματα υποχρεωτικά στη θέση τους και να μη γυαλίζουν.

Αναλόγια: Τα αναλόγια κατά τη διάρκεια του αγώνα θα πρέπει να αφήνουν ελεύθερη οπτική επαφή στο πάνω μέρος τους για να είναι δυνατή η καταμέτρηση των γραμμάτων από τον αντίπαλο.

Γράμματα: Τα πλακίδια να είναι ομοιόμορφα άφθαρτα και χωρίς σημάδια στο πίσω ή εμπρός μέρος.

Σακούλι: Το σακούλι παραμένει σε όλη τη διάρκεια του αγώνα επάνω στο τραπέζι και έναντι του χρονομέτρου και βρίσκεται πάντοτε σε θέση, ακόμη και κατά το τράβηγμα, που να μην επιτρέπει στους παίκτες να δουν μέσα σε αυτό.

Χαρτιά: Τα μόνα χαρτιά που επιτρέπεται ο παίκτης να έχει μπροστά του είναι-

α. χαρτόνι κάλυψης των γραμμάτων κατά τη συζήτηση ενστάσεων («κουκούλα»)

β. φύλλο βαθμολογίας με πίνακα κατανομής των γραμμάτων για να παρακολουθεί, κατά βούληση, τα γράμματα που παίχθηκαν και υπολείπονται.

γ. φύλλα καταγραφής των υπό ένσταση λέξεων.

Δεν επιτρέπεται στους παίκτες να γράφουν ο,τιδήποτε, λ.χ. συνοδευτικά με τη σκέψη για αναζήτηση λέξης, όπως απαγορεύεται ρητώς και η χρήση οποιουδήποτε είδους βοηθήματος κατά τη διεξαγωγή των αγώνων. Είναι επιτρεπτή η χρήση ιδιοκατασκευών υλικού, αρκεί αυτές να συμμορφώνονται με τα παραπάνω.

Κινητά τηλέφωνα: Τα κινητά τηλέφωνα θα πρέπει να είναι απενεργοποιημένα. Αν όμως ο παίκτης ζητήσει τη χρήση του από τον έφορο, αυτό επιτρέπεται μόνο με απομάκρυνση του παίκτη από το τραπέζι και δίχως να σταματά το χρονόμετρο.

3.ΕΝΑΡΞΗ ΑΓΩΝΑ

A-προτεραιότητα

Αφού οι παίκτες πάρουν γράμματα προτεραιότητας, ο παίκτης που έχει το κοντινότερο στο άλφα γράμμα ορίζει τη θέση που θα καθίσει και παίζει πρώτος. Το λευκό πλακίδιο (μπαλαντέρ) είναι ισχυρότερο του άλφα. Σε περίπτωση ίδιου γράμματος οι παίκτες ξανατραβούν γράμματα. Τα γράμματα επιστρέφονται στο σακούλι. Εάν η κλήρωση έχει διεξαχθεί με τη χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή (με το ελβετικό σύστημα κληρώσεων), τότε την προτεραιότητα την προκαθορίζει εναλλάξ το ίδιο το ελβετικό πρόγραμμα.

B-καθυστέρηση, αναβολές αγώνων

Αγώνας αναβάλλεται μόνον εάν οι εμπλεκόμενοι παίκτες και ο έφορος συμφωνήσουν και αυτό δεν επηρεάζει την ομαλή εξέλιξη του τουρνουά. Σε περίπτωση αναβολής ορίζεται άμεσα η ώρα και η ημερομηνία του αναβληθέντος αγώνος. Την ευθύνη της αναβολής έχει ο παίκτης ο οποίος τη ζητά. Έτσι θα πρέπει να κάνει εγκαίρως, έως το αργότερο 2 ώρες πριν τον αγώνα, όλες τις απαραίτητες συνεννοήσεις με τον αντίπαλό του και τον έφορο. Άλλως, μηδενίζεται και ο αγώνας κατακυρώνεται στον αντίπαλο με σκορ 150-0. Το ίδιο γίνεται κι όταν ο αγώνας λόγω της φύσεως του τουρνουά δεν δύναται να αναβληθεί.

Σε τουρνουά που υπάρχουν προκαθορισμένοι γύροι αγώνων και περιορισμός χρόνου διεξαγωγής των ισχύουν τα εξής: Εάν ο παίκτης καθυστερήσει, ο αντίπαλος δύναται να απαιτήσει την έναρξη της χρονομέτρησής του καθυστερημένου, εν απουσία του, μόλις η καθυστέρηση φθάσει τα 20 λεπτά. Όταν ο παίκτης εμφανισθεί σταματά ο ίδιος το χρονόμετρό του για να αρχίσει ο αγώνας κατά τα γνωστά. Αγώνας στον οποίο άρχισε η χρονομέτρηση καθυστερημένου αντιπάλου και πέρασαν 20 λεπτά, κατακυρώνεται στον παρόντα παίκτη με 150-0.

Γ-έφορος

Κανένας αγώνας δεν διεξάγεται χωρίς έφορο. Σε περίπτωση αδυναμίας παρουσίας του ή αντικατάστασής του, ο αγώνας αναβάλλεται.

4.ΔΙΕΞΑΓΩΓΗ ΑΓΩΝΑ

A-υποχρεώσεις εφόρου

■ Αποφασίζει για το αν μια λέξη είναι αποδεκτή ή όχι μετά από ένσταση που διενεργήθηκε, αφού συμβουλευτεί τους κανονισμούς, τα βοηθήματα και οποιονδήποτε παρευρισκόμενο κρίνει ο ίδιος. Εξηγεί (εάν του ζητηθεί) τον λόγο αποδοχής ή μη της ένστασης. Προσοχή! Ο έφορος δεν θα πρέπει να αναφέρει στοιχεία σχετικά με τη λέξη στην οποία έγινε ένσταση, τα οποία είναι πιθανό να βοηθήσουν τους παίκτες στην εξεύρεση άλλου τύπου της λέξης, παραπλήσιας μορφολογικά λέξης, στην επέκτασή της με γράμμα, κλπ. Εάν το κάνει, ο παίκτης που θίγεται μπορεί να απαιτήσει ακύρωση της κίνησης του αντιπάλου που εκμεταλλεύθηκε την πληροφορία.

■ Φροντίζει για την ομαλή διεξαγωγή όλων των αγώνων υπηρεσίας του και επιλύει τυχόν αγωνιστικά προβλήματα

■ Συλλέγει τα υπογεγραμμένα φύλλα βαθμολογίας.

B-διαδικασία ενός γύρου

Η τυπική διαδικασία είναι η εξής:

i) Ο παίκτης παίζει και δηλώνει ότι τελείωσε την κίνησή του >> σταματά (νεκρώνει) ο ίδιος τον χρόνο >> μετριέται το σκορ >> καταγράφεται και από τους δύο παίκτες>> παίρνει γράμματα >> αρχίζει τον χρόνο του άλλου παίκτη. Δεν επιτρέπεται στον παίκτη να αρχίσει να τοποθετεί λέξη στο ταμπλό πριν ολοκληρωθεί το τράβηγμα γραμμάτων από τον έτερο παίκτη και πριν αυτός εξακριβώσει ότι ο έτερος παίκτης έχει τουλάχιστον 7 γράμματα στο αναλόγιό του. ή

ii) Ο παίκτης αφήνει τη σειρά του να περάσει λέγοντας «πάσο» >> σταματά τον δικό του και αρχίζει τον χρόνο του άλλου παίκτη ή

iii) Ο παίκτης δηλώνει ότι θ' αλλάξει γράμματα >> αφήνει μπροστά του ανάποδα τα γράμματα προς αλλαγή >> σταματά τον χρόνο του >> καταγράφεται το μηδενικό σκορ του >> παίρνει γράμματα >> επιστρέφει τα προς αλλαγή στο σακούλι >> αρχίζει τον χρόνο του άλλου παίκτη.

-Ο παίκτης μπορεί να αλλάξει τόσα γράμματα ώστε τα τελευταία επτά εναπομείναντα στο σακούλι να μένουν άθικτα. Δηλαδή εάν υπάρχουν 10 γράμματα μπορεί να αλλάξει έως 3, αν είναι 13 έως 6, κ.ο.κ.

Εάν παρ' όλα αυτά, ο παίκτης αλλάξει X γράμματα παίρνοντας έστω και ένα από τα τελευταία επτά ισχύει η εξής ποινή:

Ο αντίπαλος αποκαλύπτει X γράμματα του παίκτη με τυχαία επιλογή συν όλα όσα είναι στο σακούλι και επιλέγει ποια θα αφήσει στον παίκτη και ποια θα επιστρέψει στο σακούλι.

-Ο παίκτης δηλώνει ότι ολοκλήρωσε την κίνησή του ανακοινώνοντας αμετάκλητα: «αυτό», «έπαιξα», «εντάξει»,κ.ο.κ. Τότε, σταματά τον χρόνο.

-Μόλις παιχθεί λευκό πλακίδιο (μπαλαντέρ) δηλώνεται άμεσα, πριν σταματήσει ο χρόνος του παίκτη και καταγράφεται και από τους δύο παίκτες στο αντίστοιχο πεδίο του φύλλου αγώνος.

-Είναι ευθύνη του αντιπάλου να ελέγχει αν το μπαλαντέρ είναι στην πραγματικότητα γράμμα γυρισμένο ανάποδα. Εάν είναι, ο παίκτης που το έπαιξε χάνει τη σειρά του. Εάν είναι και δεν ελεγχθεί έως την καταγραφή του σκορ, παραμένει ως έχει και το παιχνίδι συνεχίζεται.

-Επιτρέπεται η αλλαγή θέσης και η αναίρεση των γραμμάτων από το ταμπλό κατά τη διάρκεια της κίνησης του παίκτη, καθ' όσον ο χρόνος του μετράει. Δεν επιτρέπεται καμία αλλαγή στην κίνηση, αφού νεκρωθεί ο χρόνος.

Γ-τράβηγμα γραμμάτων

Το τράβηγμα των γραμμάτων γίνεται υποχρεωτικά ως εξής: Ο παίκτης παίρνει γράμματα ταχέως από το σακούλι, δίχως να τα ψαύει με το χέρι του, διατηρώντας το ακίνητο στη θέση απέναντι από το χρονόμετρο, πάνω στο τραπέζι. Όσα γράμματα εξάγει ο παίκτης από το σακούλι τα τοποθετεί άμεσα στο αναλόγιό του και δεν τα κρατάει στο ένα ή το άλλο χέρι του την ώρα που το ξαναβάζει στο σακούλι. Ό,τι βγαίνει από το σακούλι δεν ξαναπαίρνει για κανένα λόγο. Στο τέλος του τραβήγματος το σακούλι παραμένει σε θέση τέτοια ώστε το περιεχόμενό του να είναι αθέατο.

Δ-χρόνος

1. Ο χρόνος για τις προσπάθειες κάθε παίκτη ορίζεται σε τριάντα (30) λεπτά συνολικά. Ο χρόνος συζήτησης των ενστάσεων και καταγραφής του σκορ είναι νεκρός. Εάν παίκτης υπερβεί τα 30 λεπτά, του επιβάλλεται ποινή 10 πόντων για κάθε 1 λεπτό επιπλέον χρόνου με την εξής έννοια: αν ο επιπλέον χρόνος είναι μέχρι 60 sec, η ποινή είναι 10 πόντοι, αν είναι από 61-120 sec, ποινή 20 πόντοι, κ.ο.κ. Η ποινή αφαιρείται από το συνολικό σκορ του παίκτη, δίχως να προστίθεται στον αντίπαλο.

2. Κανείς άλλος εκτός των παικτών δεν δικαιούται να επεμβαίνει στην χρονομέτρηση, ούτε να σχολιάζει για χρόνο που δεν ξεκίνησε, κλπ. Είναι αποκλειστική ευθύνη των παικτών να χειρίζονται το χρονόμετρο, αποκλειστική ευθύνη του αντιπάλου να ξεκινά το χρονόμετρο του παίκτη και αποκλειστική ευθύνη του παίκτη να σταματά τον χρόνο μετά την κίνησή του.

3. Δεν προβλέπεται νεκρός χρόνος ούτε για το γύρισμα του ταμπλώ, ούτε για το σβήσιμο (παρακολούθηση) των γραμμάτων που παίζονται.

E-ενστάσεις

Η ένσταση γίνεται με την εκφορά της λέξης “ένσταση” και μόνον έτσι, από τους παίκτες μόνο, και αυστηρά έως ότου να καταγραφεί στο φύλλο βαθμολογίας το σκορ (πόντοι και άθροισμα) και από τους δύο παίκτες. Οι παίκτες είναι υποχρεωμένοι να αποφασίσουν εάν θα κάνουν ένσταση εντός χρονικού διαστήματος που δεν υπερβαίνει τα 15 δευτερόλεπτα από τη στιγμή που νεκρώθηκε ο χρόνος.

Οι λέξεις για τις οποίες γίνεται ένσταση καταγράφονται από τον ενιστάμενο στο ειδικό φύλλο ενστάσεων και αμέσως μετά το ελέγχει και ο παίκτης που τοποθέτησε την αμφισβητούμενη λέξη. Όταν έρχεται ο έφορος να παραλάβει το εν λόγω φύλλο, επαληθεύει με μια ματιά ότι πράγματι η λέξη που έχει γραφεί στο χαρτί είναι όντως η ίδια με αυτήν που μόλις πριν λίγο έχει τοποθετηθεί επάνω στο ταμπλό. Παρόλ’ αυτά, ειδικά και μόνο για την περίπτωση που γίνει αντιληπτό πριν από την καταμέτρηση των πόντων και συναποδοχή του σκορ ότι στο φύλλο ενστάσεων είχε γραφεί λέξη διαφορετική από αυτήν που τοποθετήθηκε στο ταμπλό, τότε γίνεται επανάληψη της έρευνας της λέξης. Προς αποφυγή τέτοιων περιπτώσεων συνιστάται η επίδειξη του φύλλου ενστάσεων στο συμπαίκτη πριν από την παράδοσή του στον έφορο. Από τη στιγμή που παραδίδεται το φύλλο ένστασης στον έφορο, ο παίκτης που υποβάλλει την ένσταση δεν έχει δικαίωμα να την ανακαλέσει, ούτε να την τροποποιήσει, ούτε να προσθέσει ή να αφαιρέσει λέξη.

Με μία ένσταση ο ενιστάμενος δύναται να αμφισβητήσει μία ή και περισσότερες λέξεις, όσον αφορά την ορθογραφία τους. Ο έφορος συμβουλευεται τα λεξικά και σημειώνει δίπλα σε κάθε αμφισβητούμενη λέξη «λέξη αποδεκτή» ή «λέξη μη αποδεκτή» και το επιστρέφει. Εάν έστω και μία από τις αμφισβητούμενες λέξεις κριθεί από την εφορία μη αποδεκτή, ο παίκτης που τοποθέτησε τις λέξεις παίρνει πίσω τα γράμματά του, χάνει τη σειρά του και παίζει ο αντίπαλός του. Εάν όμως όλες οι αμφισβητούμενες λέξεις κριθούν αποδεκτές, τότε η κίνηση θεωρείται έγκυρη και η ένσταση άκυρη. Ο ενιστάμενος δεν έχει το δικαίωμα να κάνει και δεύτερη απανωτή ένσταση, μόλις ο έφορος επιστρέψει την πρώτη.

Ο χρόνος είναι νεκρός, οι παίκτες καλύπτουν το ταμπλό με τα δύο φύλλα αγώνα αναποδογυρισμένα (να μην φαίνονται τα γράμματα) και τοποθετούν το ειδικό κάλυμμα στα γράμματά τους για το διάστημα που συζητείται η ένσταση.

Αρμόδιος για την έκβαση των ενστάσεων είναι μόνον ο έφορος, ο οποίος αποφαινεται πάντα και κατ’ αποκλειστικότητα. Κατά την αναζήτηση λέξης σε ένσταση, ο έφορος θα πρέπει να συμβουλευεται και το βοήθημα «Κρυμμένες Λέξεις». Ο παίκτης διατηρεί το δικαίωμά του να παραπέμψει τον έφορο σε συγκεκριμένο σημείο των λεξικών σε περίπτωση που η αμφισβητούμενη λέξη δεν βρίσκεται στο εν λόγω αρχείο. Ο έφορος διατηρεί το δικαίωμα να αποδεχθεί λέξη που δεν ευρίσκεται αυτούσια στα λεξικά και βοηθήματα του τουρνουά, επικαλούμενος την γραμματική, τεκμηριώνοντας την απόφασή του, όχι όμως να καταστρατηγήσει τους παρόντες κανονισμούς και τους όρους αποδοχής λέξεων. Ο έφορος έχει υποχρέωση να εξηγήσει (εάν του ζητηθεί) στους παίκτες τον λόγο αποδοχής ή μη της ένστασης.

Σε περίπτωση συνεχόμενων άκυρων (μη αποδεκτών) ενστάσεων από κάποιον παίκτη προβλέπεται ποινή υπό την εξής έννοια: Κάθε παίκτης έχει το δικαίωμα να κάνει μέχρι 3 άκυρες (μη αποδεκτές) ενστάσεις ανά λέξη και ανά αγώνα χωρίς ποινή. Από την τέταρτη άκυρη ένσταση ανά λέξη και μετά, του επιβάλλεται ποινή 10 πόντων, οι οποίοι του αφαιρούνται άμεσα, χωρίς όμως να προστίθενται στο σκορ του αντιπάλου. Όλες οι αμφισβητούμενες λέξεις που κρίθηκαν αποδεκτές επιδέχονται ποινή ενστάσεων.

Σε περίπτωση που για οποιονδήποτε λόγο, μια ένσταση γίνει αποδεκτή λανθασμένα, και μια ή περισσότερες λέξεις κριθούν μη αποδεκτές εσφαλμένα, μόνο την ίδια μέρα και μετά το τέλος του αγώνα, έπειτα από απαίτηση του παίκτη και με την συμφωνία του εφόρου, προστίθενται στην διαφορά σκορ (άνοιγμα) που έχει ο παίκτης στη βαθμολογία του τουρνουά οι βαθμοί που «έχασε» από την κίνηση συν 30 ακόμη βαθμοί. Αυτό δεν επηρεάζει την έκβαση του συγκεκριμένου αγώνα, δηλ. δεν μεταβάλλει το αποτέλεσμα και τη διαφορά πόντων. Το αυτό ισχύει και για το αντίστροφο, δηλαδή όταν λέξη γίνει αποδεκτή εσφαλμένα, αφαιρούνται από τον παίκτη οι βαθμοί που πήρε συν 30 βαθμοί, δίχως να μεταβάλλεται το φύλλο βαθμολογίας.

ΣΤ-πλεονάζοντα ή ελλιπή γράμματα στο αναλόγιο

Είναι αποκλειστική ευθύνη των παικτών η κατοχή επτά γραμμάτων κατά τον αγώνα στο αναλόγιό τους. Εάν διαπιστωθούν Χ πλεονάζοντα στο αναλόγιο παίκτη, από τον ένα ή άλλο παίκτη (απαγορεύεται η παρέμβαση τρίτου), ο αντίπαλος τραβά τυχαία Χ+2 από το αναλόγιο του παίκτη, τα αποκαλύπτει και επιλέγει ποια Χ θα επιστρέψει στο σακούλι. Εάν κανένα από τα τραβηγμένα γράμματα δεν έχει αναμιχθεί με τα υπόλοιπα, τα Χ+2 τραβιούνται μόνο από τα καινούργια γράμματα. Σε λοιπές σπάνιες περιπτώσεις ο έφορος καλείται για να δώσει λύση με το προαναφερθέν πνεύμα. Δεν επιτρέπεται στον παίκτη να βγάξει τα γράμματα από το αναλόγιό του, σε καμία περίπτωση εκτός της αλλαγής γραμμάτων (βλ. 4-B-iii) και της διενέργειας κίνησης.

Ζ-ελλιπή γράμματα στο σακούλι

Αν συμβεί να λείπουν γράμματα, λ.χ. αν έχουν παραπέσει, κι αυτό διαπιστωθεί μετά την έναρξη του παιχνιδιού, τότε προστίθενται στο σακούλι και το παιχνίδι συνεχίζεται κανονικά. Αν το παιχνίδι βρίσκεται στο τέλος του και υπάρχουν επτά ή λιγότερα γράμματα στο σακούλι, τότε μένουν εκτός παιχνιδιού ως το τέλος. Είναι ευθύνη των παικτών να επιβεβαιώνουν τον αριθμό των γραμμάτων πριν τον αγώνα.

Η-απομάκρυνση από το τραπέζι

Για απομάκρυνση από το τραπέζι ισχύουν τα εξής: ζητάει ο παίκτης Α να αποχωρήσει για λίγο, παίζει τουλάχιστον 2 γράμματα (πάντα για λέξη/εις έγκυρη/ες, όχι άκυρη/ες για να τα πάρει ξανά πίσω) και δεν παίρνει γράμματα, καλύπτουν και οι δυο τα αναλόγια τους και το ταμπλό με τα φύλλα αγώνα, και μετά αποχωρεί.

5.ΤΕΛΟΣ του ΑΓΩΝΑ

Α-έλεγχος σκορ

Με ευθύνη των παικτών ελέγχεται και υπογράφεται το σκορ. Είναι δυνατόν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού να γίνουν διορθώσεις σε λανθασμένη καταγραφή του σκορ, με τη συμφωνία αμοτέρων των παικτών. Οι αλλαγές γίνονται σε νεκρό χρόνο. Μετά την υπογραφή του φύλλου, κανείς δεν μπορεί να εγείρει αξιώσεις για οιαδήποτε αλλαγή στο φύλλο βαθμολογίας. Σε περίπτωση διαφωνίας καλείται ο έφορος.

Β-χρόνος

Ο χρόνος σταματά για να υπολογισθούν τυχόν ποινές υπέρβασης χρόνου μόλις ο ένας παίκτης τοποθετήσει τα τελευταία του γράμματα. Αν βέβαια γίνει ένσταση αποδεκτή, το παιχνίδι συνεχίζεται κατά τα γνωστά. Κατά τη λήξη του αγώνα, ο παίκτης που μένει με γράμματα στο αναλόγιό του αφαιρεί από το σκορ του την αξία των γραμμάτων αυτών. Οι πόντοι αυτοί προστίθενται στο σκορ του αντιπάλου.

Γ-αυτοδίκαιη λήξη

Εάν για οιονδήποτε λόγο- ένσταση, αλλαγή γραμμάτων, «πάσο» κλπ- οι παίκτες βαθμολογηθούν σε τρεις διαδοχικούς γύρους με μηδέν, δηλαδή έξι συνολικά φορές στη σειρά καταγραφεί μηδέν στο φύλλο βαθμολογίας, το παιχνίδι λήγει αυτοδικαίως. Οι παίκτες αφαιρούν από το σκορ τους την αξία των γραμμάτων του αναλογίου τους και τυχόν ποινές υπέρβασης χρόνου.

Δ-μέτρηση γραμμάτων

Είναι δικαίωμα του κάθε παίκτη να μετράει τα γράμματα που υπολείπονται ή να εκτιμάει τον αριθμό τους της αφής. Ο χρόνος κατά την καταμέτρηση τρέχει κανονικά.

6.ΒΑΘΜΟΛΟΓΗΣΗ

Στα τουρνουά μπορούν να συμμετέχουν και ανήλικοι, υπό την προϋπόθεση ότι είναι άνω των 16 ετών και μόνο με τη συγκατάθεση και την παρουσία του γονέα ή κηδεμόνα τους. Όλα τα επίσημα τουρνουά διεξάγονται με αγώνες δύο αντιπάλων. Η βαθμολόγηση στο τουρνουά γίνεται με τον αριθμό νικών, ισοπαλιών και ηττών. Έτσι: Νίκη → 1 βαθμός, Ισοπαλία → ½ βαθμός, Ήττα → 0 βαθμοί. Στην κατάταξη, επί ισοβαθμίας μετρούν οι βαθμοί bucholz κάθε παίκτη (επίδοση των αντιπάλων του στο τουρνουά) και σε περίπτωση πάλι ισοβαθμίας η διαφορά πόντων (άνοιγμα) στο σύνολο των παιχνιδιών. Σε περίπτωση και

πάλι ισοβαθμίας, μετρούν οι συνολικοί πόντοι που πέτυχε κάθε παίκτης. Ειδικά βραβεία δύναται να απονέμονται σε παίκτες για άλλες επιδόσεις, όπως ο αριθμός σκραμπλ, max skor κ.α. Το σύστημα της κάθε διοργάνωσης μπορεί να διαφέρει και να ρυθμίζεται ανάλογα με το πλήθος των συμμετοχών και τον διαθέσιμο χρόνο.

Κατ' εξαίρεση, στην περίπτωση που πρόκειται για πρωτάθλημα στο οποίο όλοι οι παίκτες (ενός ομίλου ή όλων) παίζουν με όλους – μια τουλάχιστον φορά – τα κατά σειρά κριτήρια κατάταξης επί ισοβαθμίας συνιστάται να είναι:

-η βαθμολογία στους μεταξύ των ισοβαθμούμενων αγώνες

-η συνολική στο πρωτάθλημα διαφορά πόντων

Ο μηδενισμός παίκτη λόγω απουσίας, παραίτησης ή άλλων λόγων γίνεται με κατακύρωση του αγώνα στον αντίπαλο με 150-0. Αν από τους διοργανωτές κριθεί ότι υπάρχει δόλος σε αγώνα που κατακυρώθηκε με μηδενισμό, εφαρμόζεται η επόμενη παράγραφος περί ποινών.

7.ΣΥΣΤΑΣΕΙΣ- ΠΟΙΝΕΣ

Οι αγώνες θα πρέπει να γίνονται αθλητικό πνεύμα δικαίου. Υπάρχουν όμως τρόποι συμπεριφοράς που θεωρούνται άπρεποι και ενίοτε αντιαθλητικοί για την εξέλιξη των αγώνων. Συνιστάται αποφυγή τους και επίσης άμεση ενημέρωση του εκάστοτε εφόρου. Τέτοιοι τρόποι είναι:

α. Να σχολιάζει κανείς την ίδια του την κίνηση πριν ακόμη αφεθεί ο αντίπαλος να αποφασίσει αν θα κάνει ένσταση.

β. Να παραπονιέται επανειλημμένα μεγαλοφώνως για την τύχη του.

γ. Να «διορθώνει» τον αντίπαλο λέγοντας π.χ. «εκεί έπαιρνες περισσότερους πόντους».

δ. Να φλυαρεί

ε. Να ενοχλεί κατά την παρακολούθηση παιχνιδιού, σχολιάζοντας.

στ. Να θορυβεί κατά τη διάρκεια ένστασης

ζ. Να εκφέρει γνώμη επί λέξεων δίχως να του ζητηθεί από τον έφορο.

Οι διοργανωτές διατηρούν το δικαίωμα να επιβάλλουν ειδικές ποινές αφαίρεσης πόντων, μηδενισμού σε αγώνα, μερικού ή ολικού αποκλεισμού του παίκτη για λόγους ανοίκειας συμπεριφοράς ή μη πρέπουσας παρουσίας σε τουρνουά. Τέτοιοι λόγοι, εκτός των παραπάνω, μπορεί να είναι: Συνεχιζόμενη προκλητική συμπεριφορά απέναντι στους συμμετέχοντες ή τους εφόρους, αδιαφορία ή συνεχής παράβλεψη των παρόντων κανόνων, επαναλαμβανόμενη απουσία από τους αγώνες, δόλος ή σκοπιμότητα κατά την διεξαγωγή των αγώνων για εξασφάλιση πόντων ή διαμόρφωση αποτελέσματος, παραπλάνηση με οποιονδήποτε τρόπο για αποδοχή ή μη λέξεως, βοήθεια με οποιονδήποτε τρόπο σε παίκτη. Οι ποινές επιβάλλονται μετά από εισήγηση ενός εφόρου αγώνων και συνεδρίαση των διοργανωτών. Εάν το παράπτωμα επηρεάζει ουσιωδώς τον αγώνα και η ομαλή εξέλιξή του είναι αδύνατη, ο παρών έφορος μπορεί να αναβάλλει ή να διακόψει τον αγώνα.