Normativa del Campionat Escolar de Scrabble en català

1. Les partides es juguen entre 2 parelles d'alumnes.
2. Per a saber qui **comença** la partida, cada parella agafa una fitxa. La parella que agafa la fitxa més propera a la lletra "A" serà la primera que iniciï la partida. La fitxa blanca guanya a la "A". En cas d'empat (si s'agafa la mateixa fitxa), les dues fitxes iguals es descarten i es tornen a agafar sengles fitxes noves de la bossa. Un cop decidida la parella que comença la partida, les fitxes es tornen a la bossa. Seguidament cada parella agafa 7 fitxes noves, primer la que començarà la partida i després l'altra.
3. La primera jugada (paraula) cal que passi per la casella **central** del tauler (el valor de la paraula es multiplica per dos) i cal fer servir almenys 2 fitxes.
4. Un cop feta una jugada, l'altra parella pot impugnar-la (vol dir que qüestiona la validesa d'una o vàries de les paraules formades a aquesta darrera jugada), aturant abans el rellotge i després esperant el resultat de la consulta de la impugnació.
5. Per **impugnació** s'entén que la parella contrincant al·lega la inexistència d'una o vàries de les paraules que formen la darrera jugada de la parella de torn, el que implica que la parella contrincant indicarà a un jutge que vingui per a comprovar-ne la validesa. La resposta és un SÍ o NO global referent a la validesa de la jugada impugnada, sense cap altre detall. Per a una jugada, només s'accepta fer una impugnació (no s'admeten impugnacions successives per a la mateixa jugada).
6. Si la jugada impugnada no és vàlida, la parella que l'hagi feta ha de retirar del tauler les lletres col·locades a la ronda corresponent, tot perdent el torn. Al full d'anotacions s'apuntarà una ratlla en comptes de la jugada, i a la puntuació de la jugada zero punts. La **puntuació total** de la parella que hagi fet la jugada impugnada segueix essent la mateixa que a la ronda anterior.
7. Un cop apuntada la seva jugada, la parella que l'hagi feta completa el faristol per a arribar a 7 fitxes (si en resten a la bossa).
8. En cas de cometre una errada i agafar més de 7 fitxes, la parella contrincant n'agafarà les sobrants i les posarà a la bossa.
9. Si una casella amb premi està coberta, el premi (multiplicació per 2 o 3 de lletra o paraula) ja no es considerarà en el cas en què es formin noves paraules que incloguin la fitxa que la tapa.
10. Si en fer una jugada, una de les fitxes col·locades cobreix una casella amb premi, que a més forma paraules en ambdues direccions, el premi afectarà el còmput de les puntuacions d'ambdues paraules.
11. Hom pot **passar** de torn de forma voluntària, al full d'anotacions s'apuntarà una ratlla en comptes de la jugada, i a la puntuació de la jugada zero punts. La **puntuació total** de la parella que hagi passat segueix essent la mateixa que a la ronda anterior.
12. En tenir el torn, hom pot canviar les fitxes que es vulguin (entre 1 i 7) (canvi voluntari), mentre en quedin prou a la bossa. El canvi es fa posant-les cara avall, agafant de la bossa el mateix nombre de fitxes, i col·locant les refusades a la bossa. Al full d'anotació s'apuntarà una ratlla en comptes de la jugada, i a la puntuació de

la jugada zero punts. La **puntuació total** de la parella que hagi canviat fitxes segueix essent la mateixa que a la ronda anterior.

13. La fitxa **blanca** (comodí, escarràs) val zero punts. En jugar-la, el jugador ha de dir quina lletra (o dígraf) representa, i ja no es podrà canviar durant tota la partida.
14. Si es fa una jugada que utilitza totes les 7 fitxes del faristol, es diu que es fa un **scrabble**, que a més de la puntuació de la jugada suma **50** punts.

CATAMOTS

http://www.catamots.cat

Per a practicar l'Scrabble en línia, jugar contra un robot, o fer partides de 2, 3 o 4 jugadors, us recomanem el web:

http://www.catamots.cat

Consulteu el **Diccionari Oficial Català de Scrabble** (**DOCS**):

http://www.scrabbleescolar.com/doxel.php

http://scrabbleescolar.com

SCRABBLE ESCOLAR

info@scrabbleescolar.com

MATTEL