

Reglaments scrabble

A les finals de primària (5è i 6è) es jugarà per parelles, a 12 minuts de temps per parella i ronda, i fins a un màxim de 10 tirades per parella, en taules de dues parelles.

A les finals de secundària (1r i 2n) es jugarà per parelles, a 15 minuts de temps per parella i ronda, i fins a un màxim de 12 tirades per parella, en taules de dues parelles.

A les finals de secundària (3r i 4t) es jugarà per parelles, a 15 minuts de temps per parella i ronda, i fins a un màxim de 15 tirades per parella, en taules de dues parelles.

Són tres rondes i se'n sumen els punts de victòria (1 punt) i empat (0,5 punts) acumulats. Com a criteri de desempat es fa servir el "diferencial", la diferència de punts scrabble (punts scrabble a favor menys punts scrabble en contra).

Totes les parelles seguiran jugant, fins al final del campionat, donant opció a arribar al podi.

Aquesta es la normativa comuna, aplicable a totes les categories:

1. **Les partides es juguen entre dues 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 "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 set 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 dues 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 en aquesta darrera jugada), abans **aturant 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 tirada 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** (correcta), la parella que l'hagi feta, **completa el faristol per a arribar a set fitxes** (si en resten a la bossa).
8. **En cas de cometre una errada i agafar més de set fitxes, la parella contrincant n'agafarà les sobrants i les posarà a la bossa**. Si aquestes haguessin estat vistes, la parella contrincant li agafarà tres fitxes, les mirarà i tornarà a la bossa les fitxes que consideri oportunes, deixant el contrincant amb les set fitxes reglamentàries al faristol.
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 tirada 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 tirada 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 set lletres del faristol**, es diu que es fa un **scrabble**, que **a més de la puntuació de la jugada suma 50 punts.**
15. Si una de les parelles acaba la partida (juga totes les fitxes del faristol, i a la bossa ja no en queda cap), sumarà els punts de les fitxes del faristol de la parella contrincant, i la parella contrincant es restarà aquests punts. Si la partida finalitza per haver imposat un nombre de tirades, sense haver esgotat les fitxes de la bossa, no se sumaran ni restaran les fitxes romanents.
16. La **fitxa Q es sobreentén que és un dígraf (QU)**. NO s'ha d'utilitzar la fitxa U.