

DOCUMENTO DE CRITERIOS TÉCNICOS

PARA SCRABBLE CLÁSICO

TEMPORADA 2024/2025



**Asociación de Jugadores
de SCRABBLE®**

ÍNDICE

1	Objetivos y alcance del documento.....	3
2	Normas aplicables.	3
3	Partidas oficiales.....	4
3.1	Partidas de Scrabble clásico.	4
3.1.1	Inicio de la partida.	4
3.1.2	Extracción de fichas.	5
3.1.3	Control del tiempo.	6
4	Torneos oficiales.	7
4.1	Normas para aplicar en el desarrollo de torneos clásicos oficiales.	8
4.1.1	Formato de competición.	8
4.1.2	Organización.	8
4.1.3	Arbitraje.....	9
4.1.4	Validez para la clasificación Elo.....	9
4.1.5	Ordenación inicial de los jugadores.....	9
4.1.6	Asignación de bye en primera ronda de un torneo.....	10
4.1.7	Impugnaciones de palabras.....	10
4.1.8	Criterios de desempate.....	12
4.1.9	Entradas tardías.	12
4.1.10	Bajas de un torneo.....	13
4.1.11	Actuación ante casos de retrasos, incomparecencias y abandono.	13
4.1.12	Otras condiciones acerca de la organización.....	14
4.1.13	Cierre de una partida.	15
4.1.14	Actuaciones tras la finalización de una ronda.	15
4.2	Campeonato de España de Scrabble clásico.	16
4.2.1	Formato de competición.	16
4.2.2	Organización.	16
4.3	Campeonato Máster de España.	16
4.3.1	Formato de competición.	16
5	Clasificaciones.....	17
5.1	Clasificación Elo (Partidas clásicas).	17
6	Notas Técnicas.	18



**Asociación de Jugadores
de SCRABBLE®**

1 Objetivos y alcance del documento.

El presente documento tiene como objetivo definir las condiciones reguladoras para el funcionamiento y la homologación de los torneos oficiales de SCRABBLE® (en adelante, Scrabble), incluyendo el Campeonato de España de Scrabble clásico y el Máster, el mantenimiento de la clasificación Elo de la AJS, así como diversas cuestiones técnicas de aplicación requerida en torneos oficiales.

2 Normas aplicables.

Será de aplicación el Reglamento de la FILE vigente en el momento de publicación del presente Documento de Criterios Técnicos (en adelante **DCT**). En caso de discrepancias, prevalecerá siempre la redacción del DCT. En concreto, **no** serán de aplicación los siguientes artículos del Reglamento de la FILE, que serán desarrollados más adelante en el documento:

- Art. **4.2**: Establecimiento del turno de inicio (véase el apartado **3.1.1** del DCT en lo referente al establecimiento del turno de inicio)
- Art. **23**: **No se aplica dicho artículo. En su lugar, se dispone que la ficha que el jugador sitúe en el tablero ha de jugarse obligatoriamente, excepto si la ficha cae accidentalmente sobre el mismo, en cuyo caso podrá recogerse y devolverse a su atril.**
- Arts. **30** y **42.6**: Duración y tiempo total de la partida (véanse los apartados **3.1.3** y **4.1.12** del DCT).

Se realizan las siguientes aclaraciones con respecto a los siguientes artículos:

- Art. **5.2**: será necesario apuntar la palabra principal jugada, la puntuación parcial y la total. En el caso de turno de pase, cambio o jugada invalidada, se deberá transcribir una línea horizontal en la casilla designada para la palabra, al menos, y arrastrar la puntuación total anterior a la casilla correspondiente.
- Art. **10.2**: donde dice "letra" se entienden también los dígrafos CH, LL y RR.
- Art. **25**: Al haber avisado "cambio", no importará el lugar donde el jugador coloque sus fichas a cambiar, aunque fuese encima del tablero.
- Arts. **28** y **29**: En el apartado **3.1.2** del DCT se añade una adenda a los artículos del Reglamento FILE sobre la extracción de fichas.
- Art. **39**: En el DCT, el apartado **4.1.7.1** refiere que, para poder cuestionar la jugada, ha de estar anotada su puntuación en la planilla del jugador que la colocó.
- Art. **41**: Sobre dicho artículo del Reglamento FILE se hacen las aclaraciones siguientes:
 - (1) toda revisión se permite hacer siempre antes de haber firmado los dos jugadores la hoja de partida.



Asociación de Jugadores de SCRABBLE®

(2) los únicos errores que se permiten revisar son los de conteo de las jugadas en que alguno de los jugadores haya notado una discrepancia en las sumas parciales correspondientes a la misma jugada en las dos planillas. Si las sumas parciales coinciden en todo momento, no se puede pedir hacer ninguna revisión de la puntuación.

- Art. 44: No se permitirá la reapertura de partidas una vez entregado el documento acreditativo a la mesa arbitral.
- Art. 45.2: Esta regla (finalización de la partida tras dos pases consecutivos de ambos jugadores) no se aplicará en el momento en el que el marcador aún es 0-0.
- Art. 45.5: Si de los actos de los jugadores se puede inferir que la partida ha finalizado, aunque no se hayan detenido los relojes, no se descontarán puntos por una caída de bandera, si el juez así lo considera.
- Art. 46.6: solo será necesario apuntar la palabra principal de la jugada.

Aunque durante la vigencia del DCT se realicen modificaciones en el Reglamento de la FILE, éstas no se aplicarán, salvo si hubiera algunas que merecieran ser tenidas en cuenta con carácter inmediato, emitiéndose una **Nota Técnica** con la modificación puntual que se considere oportuna.

3 Partidas oficiales.

3.1 Partidas de Scrabble clásico.

3.1.1 Inicio de la partida.

a) **Sorteo de la silla y de la orientación del tablero.** Antes del sorteo del turno de salida, cualquier jugador puede solicitar el sorteo de la silla, de la orientación del tablero o ambos, si se constata que no hay acuerdo entre ambos jugadores en estos aspectos. Estos sorteos se efectuarán como el sorteo del turno de salida de la partida, descrito abajo en el apartado 3.1.1 b). Ambos sorteos pueden realizarse en cualquier orden, y el ganador de ellos elegirá silla u orientación del tablero, según corresponda. En lo referido a la orientación del tablero, se podrá elegir tener frente a sí el lado derecho, el izquierdo o el superior del tablero, pero no el inferior.

b) **Establecimiento del turno de salida de la partida.** El juez del torneo avisa del momento en que los relojes se tengan que poner en marcha. El establecimiento del turno de inicio se realizará o mediante un sorteo conforme a las instrucciones originales del juego, o bien vendrá dado por el mismo programa Swiss Perfect. **Dicha elección será anunciada por la organización o el juez árbitro al inicio del torneo.**

En el caso de proceder a sortear el turno de salida, cada jugador extraerá de la bolsa una ficha, obteniendo el turno de salida el jugador que haya extraído una



Asociación de Jugadores de SCRABBLE®

ficha con una letra más cercana al inicio del abecedario. El comodín gana a todas las fichas. Los dígrafos CH, LL y RR van inmediatamente después de C, L y R, respectivamente. En caso de sacar fichas iguales ambos jugadores, se apartan las dos fichas (no se vuelven a introducir en la bolsa) y se procede a extraer dos nuevas fichas. Se repite este proceso hasta que ambos jugadores extraigan fichas diferentes.

En el caso del turno de salida establecido por el programa Swiss Perfect, aplicable cuando la organización del torneo lo haya notificado previamente a la Comisión Técnica, el orden en que se muestren los emparejamientos será el que los jugadores deban seguir y también apuntar en sus planillas (en el lado izquierdo, el jugador que tenga el turno de salida).

El orden determinado por los colores se aplicará durante todo el torneo, salvo en las rondas KOTH, si las hubiera, **en que el turno de salida se establecerá mediante la comprobación del número de salidas del jugador, saliendo aquél que sumara menos. En caso de que haya igualdad, se sorteará el inicio mediante el procedimiento antes descrito.**

3.1.1.1 Pareos acelerados.

Se pueden aplicar en los torneos en que el número de jugadores esté muy por encima del óptimo para el número de rondas a disputar o bien en aquellos en que la mitad de los jugadores sean principiantes. **Será la Comisión Técnica la que, previa petición, determine su idoneidad.**

3.1.2 Extracción de fichas.

La reposición de fichas debe realizarse conforme al procedimiento establecido en el reglamento FILE a tal efecto (**artículo 7**) y con la debida diligencia y premura. La demora injustificada en esta acción supone una falta de respeto al rival y se considera, por tanto, dentro de los supuestos de falta de ética competitiva.

3.1.2.1 Sacar fichas de más de la bolsa.

Si inmediatamente después de robar fichas y antes de pasar el turno al jugador B, o en el siguiente turno de B, el jugador A anuncia que ha extraído fichas de más o el jugador B hace notar esta anomalía al jugador A, se procederá de la siguiente manera:

- a) Si A no ha colocado o visto ninguna de las fichas robadas, B le retirará, sin verlas, las que sobren.
- b) Si A ha visto y/o colocado en el atril todas las fichas, B tomará tantas fichas de A como sobren más 2, las mirará y elegirá cuáles descarta, devolviéndolas a la bolsa.
- c) Si A ha visto y/o colocado en el atril algunas de las fichas robadas, y las que quedan sin ver bastan para devolver, se procede como en el caso a). Si las que quedan sin ver no bastan para devolver y que le queden 7, las no vistas vuelven al saco sin verlas, y con las vistas se procede como en el caso b).



Asociación de Jugadores de SCRABBLE®

En caso de que el jugador A reincida durante la misma partida, el jugador B habrá de solicitar la intervención del juez del torneo para que registre el incidente. Se procederá de la misma forma que en los casos a), b) y c) descritos anteriormente, y, además, el jugador A perderá el siguiente turno. Jugar premeditadamente con fichas de más es considerado una falta grave de ética competitiva, por lo que si un jugador comete esta falta **3 veces** en una misma partida o **4 veces** durante el torneo será objeto de expulsión.

Todas las operaciones descritas más arriba se harán con el reloj pausado.

3.1.2.2 Sacar fichas de menos de la bolsa.

Si un jugador (A) saca fichas de menos, se da cuenta él mismo o bien su contrincante (B), aún siendo el turno de A, A podrá seguir sacando fichas hasta completar siete o todas de la bolsa si quedan menos de 7 en total.

Si A ya ha accionado el tiempo a su contrincante B, pueden darse los casos siguientes:

- Se da cuenta A mismo (durante el turno de B):
 - o Si A no colocó las fichas en el atril y no las vio, toma las que le faltan y completa su atril.
 - o Si ya ha visto y/o colocado en el atril algunas de las fichas, extrae las que le faltan, se las muestra a B y completa su atril.
- Se da cuenta A mismo, pero cuando el turno ya le ha vuelto. Se asimila al caso siguiente.
- Se da cuenta B. Se requiere la presencia del juez del torneo para que registre el incidente, y a continuación A extrae las fichas restantes, se las muestra a B, completa su atril y pierde el siguiente turno.

En el caso de que al disponerse a extraer fichas la bolsa estuviera vacía, B selecciona de su propio atril el número de fichas que le falten a A para completar siete y se las da. Además, A perderá el siguiente turno. En caso de que la acción anterior suponga el vaciado del atril de B, se procede conforme a las reglas de finalización de partida.

De igual manera, si se están jugando los atriles finales, y después de haber hecho jugadas sin robar, se descubre que queda/n ficha/s en la bolsa, el primero que hubiera tenido que robar (A) toma la/s ficha/s y se las muestra a su contrincante B. Además, A perderá el siguiente turno.

Todas las operaciones descritas más arriba se harán con el reloj pausado.

3.1.3 Control del tiempo.

Es necesario disponer en cada mesa de un reloj con tal de que el torneo se pueda considerar oficial.



Asociación de Jugadores de SCRABBLE®

Se admite el uso del reloj en teléfonos móviles, colocando éste en modo avión obligatoriamente. **Las aplicaciones de reloj utilizadas en dichos dispositivos deberán tener cuenta regresiva al final.**

3.1.3.1 Método de control del tiempo.

El reglamento de la FILE describe en su **artículo 32** dos métodos de control del tiempo: “tiempo corrido” y “tiempo no corrido”. La AJS adopta el primero de ellos con un tiempo por jugador de 30 minutos.

Una vez agotados los treinta minutos de un jugador, este será penalizado con diez puntos

por cada minuto o fracción adicional.

La indicación “:00” no penaliza, sino la siguiente.

Si consume diez minutos extra, perderá la partida, aunque el resultado final (menor en el Swiss Perfect) se establecerá de la manera siguiente:

- al jugador que pierde la partida se le restan 100 puntos, y
- no se resta el valor de las fichas de los dos jugadores.

3.1.3.2 Accionamiento del reloj al inicio de la partida.

- a. El reloj está correctamente programado y se encuentra parado.
- b. Una vez decidido que el jugador A empieza la partida, A procede a robar sus fichas, colocándolas boca abajo delante de su atril.
- c. Acto seguido, B procede a robar sus fichas y las coloca boca abajo delante de su atril.
- d. B pone en marcha el reloj y a continuación ambos jugadores colocan las fichas en sus respectivos atriles.
- e. A se dispone a jugar su turno.

3.1.3.3 Casos especiales.

Si el reloj deja de funcionar por cualquier motivo, se pedirá la intervención del juez que reemplazará el dispositivo de control de tiempo utilizado por uno distinto en el que programará los mismos momentos de tiempo que constaban en el reemplazado.

En el caso de no tener constancia de dichos tiempos, se configurará el reloj para cada uno de los dos jugadores con la mitad del remanente del tiempo total de partida menos 20 minutos (los que corresponderían a 10 minutos de tiempo extra de penalización por jugador).

4 Torneos oficiales.



**Asociación de Jugadores
de SCRABBLE®**

4.1 Normas para aplicar en el desarrollo de torneos clásicos oficiales.

Las condiciones requeridas para los torneos oficiales de AJS son las que se enumeran a continuación.

4.1.1 Formato de competición.

A decidir por el club o entidad organizadora entre sistema suizo o liga si el número de jugadores lo permite. Otros formatos también son susceptibles de aprobación tras la revisión pertinente por parte de la comisión técnica de la AJS. Solo se prevén partidas de dos jugadores.

Se establece un número mínimo de 6 rondas y de 10 jugadores.

Asimismo, la organización debe proveer una sede de juego con aforo mínimo de 10 jugadores.

Si el organizador lo considera oportuno, puede aplicar el método KOTH puro (el rey de la colina) en la última o las 2 últimas rondas del torneo clásico, lo que consiste en emparejar los jugadores en el orden de la última clasificación, es decir: el 1º jugará contra el 2º, el 3º contra el 4º etc. Sin embargo, los emparejamientos tendrán en cuenta que a un mismo jugador no se le asigne más de un Bye en el mismo torneo. Para los casos en los que proceda, podrá aplicarse también la regla de "Gibsonización", que consiste en emparejar al jugador que ya ha definido su posición ganadora con el primero de los clasificados en la ronda precedente que no pueda terminar en la zona de premios.

Para un torneo a 6 rondas, el KOTH solo se podrá aplicar en la última de ellas. Para torneos de más de 6 rondas, se puede aplicar en las dos últimas rondas.

4.1.2 Organización.

El club o entidad organizadora se compromete a anunciar la fecha de celebración, así como el formato del torneo (número de rondas, si se juegan duplicadas y de qué tipo etc.) al menos con un mes de antelación y a mantener informada a la AJS de lo relacionado con la organización durante las semanas previas a la celebración del torneo, con objeto de posibilitar su supervisión.

Tras la aprobación del torneo, se debe publicar la convocatoria (web y/o grupo de correo) junto con la fecha de inicio de recepción de las inscripciones. Esta fecha deberá ser como mínimo una semana después de la fecha de publicación de la convocatoria y como máximo una semana antes de la celebración del torneo.

Una vez finalizado el Torneo Nacional, no se aceptarán nuevos torneos oficiales para la temporada en curso, que no hayan sido anunciados en firme anteriormente.

El club o entidad organizadora se compromete a remitir a la AJS los resultados del torneo para su publicación en la web y su contabilización en las clasificaciones federativas, en un intervalo no superior a dos días hábiles desde la celebración del mismo.



Asociación de Jugadores de SCRABBLE®

Asimismo, al término del torneo el juez de torneo se compromete a enviar a la comisión técnica de la AJS un resumen de las incidencias ocurridas durante el torneo.

4.1.3 Arbitraje.

Se designará al menos una persona no participante en el torneo para ejercer de juez de torneo, que será la autoridad máxima y tiene la última palabra para ejecutar el reglamento o elevar a consulta del comité consultor, definido más abajo.

En cada torneo se creará un comité consultor con el fin de asesorar en las labores arbitrales, en todos los temas en que puedan surgir dudas o el mismo juez se vea forzado a abstenerse de decidir.

La composición del comité consultor será de tres miembros, como sigue:

- Un miembro de la organización local.
- Un miembro de la Comisión Técnica.
- Un miembro de la Directiva.

Si no estuviera disponible ningún miembro de uno de los dos últimos grupos o ambos, este o estos serán reemplazados con miembros de clubs distintos.

En los torneos con formato suizo, se utilizará el programa Swiss Perfect, poniendo la AJS su licencia a disposición de los organizadores. La comisión técnica suministrará a los organizadores del torneo la configuración adecuada para el tipo de torneo.

4.1.4 Validez para la clasificación Elo.

Los torneos oficiales son válidos a efectos de la clasificación Elo.

4.1.5 Ordenación inicial de los jugadores.

Los jugadores serán ordenados por su clasificación Elo previa al inicio del torneo, de mayor a menor. A los jugadores debutantes en torneos oficiales, esto es, sin escalafón Elo, se les asigna en el programa Swiss Perfect solo en la primera ronda un Elo exclusivamente a efectos de ordenación inicial de 0. A partir de la segunda ronda, se les modificará el Elo de 0 a 1800 y se procederá a la reordenación de la lista de jugadores.

Para torneos de 9 rondas o más se permite también la ordenación inicial aleatoria de los jugadores. En este caso, en la primera ronda, un jugador debutante se podrá enfrentar a cualquier contrincante, puesto que los debutantes se tratarán de la misma forma que los jugadores con Elo, es decir siguiendo la ordenación inicial aleatoria.

Los organizadores de los torneos de 9 rondas o más deberán avisar con antelación a la Comisión Técnica si para la primera ronda procederán con la ordenación inicial por la clasificación Elo de los jugadores o bien con la ordenación aleatoria.



Asociación de Jugadores de SCRABBLE®

4.1.6 Asignación de bye en primera ronda de un torneo.

Si es necesario asignar un bye a un jugador en primera ronda de un torneo porque el número de jugadores es impar, este se asignará al jugador no debutante que, no habiéndosele asignado un bye en primera ronda de un torneo oficial de la misma temporada, esté más cercano al final de la lista de participantes tras la ordenación inicial de jugadores. Si se utiliza el programa Swiss Perfect, se deberá mostrar la ficha de datos del jugador al que se asignará el bye. En el recuadro Bye se pulsará el botón Add y se entrará el número de ronda, en este caso, 1. A partir de la segunda ronda, la asignación de byes se generará automáticamente por el programa.

4.1.7 Impugnaciones de palabras.

Un jugador puede impugnar:

- o una sola palabra por jugada, o bien
- o varias palabras por jugada (incluso todas las palabras que la formen).

Antes de efectuar la impugnación, el jugador elegirá qué palabra o palabras impugnar de entre las que forma su rival.

En el segundo caso, el de varias palabras por jugada, el jugador que desee hacer la impugnación debe hacerla de manera conjunta, es decir, indicando en el mismo momento todas las palabras impugnadas. No se admiten impugnaciones posteriores de otras palabras que se refieran a la misma jugada. Como resultado de la impugnación, recibirá solamente una validación global, que puede ser:

- o **“la jugada es válida”** si la(s) palabra(s) impugnada(s) es (son) correcta(s), o bien
- o **“la jugada no es válida”** si la palabra impugnada o al menos una de las palabras impugnadas en un conjunto es incorrecta.

De ninguna manera se informará a los jugadores de la validez de una palabra en particular si se tratase de un conjunto de palabras impugnadas.

Las impugnaciones se dirimirán mediante consulta en las aplicaciones oficiales de los torneos AJS. Se permite el uso de dispositivos móviles con las aplicaciones oficiales instaladas y en perfecto uso, actualizadas en su última versión. El juez del torneo o, por delegación, el corremesas, consultarán la/s palabra/s impugnada/s y determinarán la validez de la jugada con la respuesta SÍ o NO en la planilla de impugnación. Si la escritura de la jugada impugnada resulta ininteligible o ilegible, el juez o el corremesas requerirán a ambos jugadores que le sea aclarada en la misma planilla, letra por letra, la palabra o palabras impugnadas y validada de nuevo mediante la firma de ambos, sin que el juez o el corremesas pueda sugerir a los jugadores cualquier posible interpretación.

Puede optarse por la consulta y resolución de las impugnaciones mediante la consulta directa del juez o corremesas en dispositivos móviles.



Asociación de Jugadores de SCRABBLE®

Asimismo, el juez puede autorizar la gestión y resolución de las impugnaciones por los propios jugadores mediante dispositivos móviles; en tal caso, debe anunciarlo así antes del inicio del torneo. La asunción de esta potestad por los jugadores en cada partida será bajo su propia responsabilidad, y debe ser de mutuo acuerdo antes del inicio de cada ronda; de no existir acuerdo, la gestión corresponderá al juez, que actuará de la manera ya descrita. En caso de duda o discrepancia sobre cualquier impugnación, podrán ambos jugadores recurrir en el momento a la supervisión del juez, que resolverá conforme a sus funciones. No se admitirán reclamaciones posteriores, una vez resuelta la impugnación.

Cualquier actuación deshonesta por parte de los jugadores en la autogestión de las impugnaciones se considerará una falta muy grave y podrá suponer la expulsión del torneo.

4.1.7.1 Orden de actuación en caso de impugnación.

Suponemos que el jugador B acaba de hacer su jugada, momento marcado por la anotación de B de la puntuación de su jugada en su planilla o cuaderno. En este momento, el jugador A puede impugnar la jugada de B. En tal caso:

- a.** A no debe apuntarse el valor de la jugada de B (si lo hiciera, ya no podría impugnar la jugada de B, ni pedir su recuento). A avisa inmediatamente a B de la intención de impugnar diciéndole claramente ¡Impugno!, instante en que B puede para el reloj.
- b1.** Si la gestión de las impugnaciones se efectúa mediante planillas, A apunta en la papeleta la(s) palabra(s) impugnada(s) (incluyendo el número de mesa y ronda), A muestra a B la hoja, los dos acuerdan que todo esté bien apuntado, marcan ambos la casilla de verificación destinada a tal efecto, y luego A alza la mano para avisar de la impugnación a los jueces y/o a los corremeras.
- b2.** Si se opta por la resolución de impugnaciones sin planillas, el juez o corremeras anotarán en el dispositivo móvil la palabra o palabras que el jugador A señala en el tablero e indica de viva voz; a continuación, las mostrarán a ambos jugadores para que las verifiquen, y, tras su conformidad, el juez o corremeras efectuarán la consulta y mostrarán el resultado a los contendientes.
- b3.** Si son los propios jugadores quienes resuelven sus impugnaciones, A anotará en el dispositivo móvil la palabra o palabras que impugna y, tras la conformidad de B, efectuará la consulta. El dispositivo móvil ha de estar durante todo el proceso a la vista de ambos contendientes.
- c.** Los jugadores tienen que tapar tanto el tablero, como sus atriles (o poner al revés sus fichas en los atriles), durante todo el tiempo que dure la impugnación.
- d.** Al dirimirse la impugnación, los jugadores quitan las hojas que tapan el tablero y sus atriles (o voltean sus fichas en la posición inicial).



Asociación de Jugadores de SCRABBLE®

e1. Si la jugada de B se da por válida, A y B proceden (con el reloj parado) a computar su puntuación y anotarla sin dilación en sus respectivas planillas de juego.

A vuelve a accionar el reloj, haciendo correr el tiempo de B, que se dispondrá a robar nuevas fichas para completar su atril.

e2. Si la jugada de B no se considera válida, A acciona el reloj, haciendo correr el tiempo de B, mientras éste retira sus fichas que ha jugado del tablero y ambos jugadores anotan los cero puntos de la jugada anulada. Luego B vuelve a accionar el reloj, haciendo correr el tiempo de A, que se dispondrá a jugar su turno.

Por otro lado, este mismo momento también sirve para que el jugador A, discrepa en cuanto a la puntuación anunciada por B, puede optar por resolver dicha discrepancia. Acto seguido B procederá a parar el reloj y acordará la puntuación con A. Luego el jugador A activará nuevamente el reloj, B apunta la puntuación acordada, y a partir de este mismo instante, B ya no puede cambiar su última jugada.

4.1.7.2 Autoimpugnaciones.

No se permiten las autoimpugnaciones (la impugnación por un jugador de su propia jugada).

4.1.8 Criterios de desempate.

Para deshacer los empates en los torneos oficiales se adoptan los siguientes criterios de desempate en el orden dado:

1. **Median Buchholz.** En los torneos de 6 rondas se quita el resultado más bajo (1 lowest en el Swiss Perfect), y en los de más de 6 rondas se quitan los dos resultados más bajos (2 lowest en el Swiss Perfect) para cada jugador.
2. **Sonneborn-Berger.**
3. **Diferencial (minor).**
4. **Sorteo**

4.1.9 Entradas tardías.

Se permitirán entradas tardías de nuevos jugadores en los torneos con formato suizo, asignándole al jugador 0 puntos de victoria.

Para ello se accederá a la ficha de datos del jugador (haciendo doble clic en el nombre del jugador, en la ventana de jugadores del programa Swiss Perfect), y se anotará el valor mencionado anteriormente en la casilla Bonus.

Una vez finalizado el torneo, se volverá a acceder a los datos del jugador, y se borrará el contenido de la casilla Bonus.



Asociación de Jugadores de SCRABBLE®

4.1.10 Bajas de un torneo.

Un jugador podrá solicitar la baja de un torneo antes de que se celebre el sorteo de la ronda en la que ya no participará. Si el jugador solicita la baja cuando ya se ha realizado el sorteo, y no se presenta a disputar la partida correspondiente, se considerará incomparecencia, y tendrá el tratamiento expuesto en el apartado **4.1.11.3**

Si los motivos argumentados están convenientemente justificados, se permitirá a un jugador causar baja momentáneamente en un torneo, pudiendo volver a reengancharse al mismo. El reenganche se producirá en la siguiente ronda que se sortee tras la llegada del jugador al lugar de juego y la solicitud al juez para reengancharse.

4.1.11 Actuación ante casos de retrasos, incomparecencias y abandono.

Será de aplicación lo dispuesto en el apartado **4.1.12.3** y el **artículo 37** del Reglamento FILE, a lo que se añade lo siguiente:

4.1.11.1 Resultado de la partida.

Si un jugador no comparece a disputar su partida, se dará como ganador al contrincante, si este ha comparecido,

Si en una partida no comparecen ambos jugadores, el resultado quedará 0-0, aunque sin puntos de victoria para ninguno de los dos jugadores.

Cualquier jugador puede solicitar a su rival abandonar la partida, ya sea por considerarla perdida, por no encontrarse en condiciones de terminarla o por cualquier otro motivo. El rival tiene la potestad de conceder el abandono o requerir que la partida continúe, lo cual puede serle conveniente para premios y estadísticas tales como partida o jugada de mayor puntuación, mayor número de scrabbles, etc.

Si un jugador se ausenta de la partida hasta agotar su tiempo (sus 40 minutos) o antes si se agota el tiempo de la ronda (véase el apartado **4.1.12.4**), se le dará como perdedor con un resultado de 300-0 o bien con el que hubiera en ese momento en la partida, si la diferencia de puntos fuera superior a 300. En estos casos aplica lo estipulado en el apartado 3.1.3.1 respecto a la finalización de la partida por exceso de tiempo.

En el caso de abandono de la partida sin motivo justificado, que será valorado por el juez, además de la pérdida de la partida según el procedimiento descrito en el párrafo anterior, podrá ser sancionado conforme a los artículos **47.7** y **49** del Reglamento File.

4.1.11.2 Control del tiempo.

Si un jugador ausente llega y su rival se ha ausentado se activará el tiempo de este parando el de aquél y así sucesivamente.

4.1.11.3 Cambios en el Elo y el número de partidas oficiales computadas.

A efectos de la variación del Elo de ambos jugadores, solo computarán las partidas en las que se haya producido un abandono, o una ausencia prolongada. Las partidas



Asociación de Jugadores de SCRABBLE®

ganadas por incomparecencia del rival no computarán a efectos de la variación del Elo de ninguno de los dos jugadores.

A efectos del número mínimo de partidas para clasificar al Mundial por Elo, las partidas ganadas por incomparecencia, abandono o ausencias prolongadas sí computarán para el ganador. En cambio, no computarán para los jugadores que no hayan comparecido a la partida, o que se hayan ausentado de la misma. Sí computarán para los jugadores que abandonen, excepto si el juez estima que la partida se ha jugado y abandonado exclusivamente para hacerla computar, lo que se considerará falta de ética sancionable.

4.1.11.4 Otras actuaciones y consecuencias.

El juez puede tomar medidas si además se constata que ha tenido lugar un caso de conducta antideportiva. En última instancia la Directiva de la AJS tomará las medidas pertinentes tras finalizar el torneo.

El jugador que no comparece a una partida, o se ausenta de ella, sin causa justificada durante el transcurso de un torneo, sufrirá un bye de penalización (cuenta como derrota) en la siguiente ronda de juego, pudiendo solicitar su readmisión para las rondas posteriores. En caso de no producirse esa solicitud, será dado de baja del torneo.

4.1.12 Otras condiciones acerca de la organización.

4.1.12.1 Cronograma del torneo.

La organización del torneo dispondrá en un lugar bien visible el cronograma del torneo.

Es responsabilidad de los jugadores estar al corriente del horario de disputa de las diferentes rondas.

Las rondas, por motivos organizativos, de gestión de tiempo de la sala o de los propios jugadores, podrán empezar con retraso respecto al horario previsto. Asimismo, en el caso de que, por idénticos motivos, fuera conveniente adelantar el comienzo de una o más rondas, se podrá llevar a cabo siempre y cuando la totalidad de jugadores estén advertidos in situ y ninguno se oponga con causa justificada.

4.1.12.2 Inicio del torneo.

La ronda empieza cuando el juez del torneo da el correspondiente aviso y empieza a anunciar los enfrentamientos en cada mesa. Este proceso se realizará, aunque el torneo disponga de pantalla de proyecciones donde se muestren los emparejamientos. Durante este proceso, los jugadores procurarán mantener silencio, y en ningún caso estará permitido empezar la partida mientras el juez anuncia los emparejamientos.

Una vez finalizado el anuncio de los enfrentamientos, el juez deja pasar un minuto, y en ese momento decreta el inicio oficial de la ronda. A partir de ese momento, los jugadores pueden proceder al inicio de la partida.

A los cinco minutos del inicio oficial de la ronda, el juez comprobará que todas las partidas están en juego y, en las mesas donde haya jugadores ausentes al inicio de una ronda, procederá a activar los relojes.



Asociación de Jugadores de SCRABBLE®

4.1.12.3 Llegadas tarde.

Si en una partida hay un jugador ausente, cuando éste llega, se procede al sorteo mientras sigue corriendo su tiempo, y la partida comienza normalmente.

Si ambos jugadores de una partida (A y B) están ausentes, el juez del torneo pondrá en marcha el reloj, y correrá tiempo para ambos. Al primer jugador que llegue a la sala (A) se le colocará el reloj en el tiempo establecido para la partida, deduciendo el tiempo transcurrido hasta su llegada, y seguirá corriendo el tiempo de su contrincante (B) hasta su llegada.

Si la demora de un jugador en cuestión no se encuentra justificada a criterio del juez del torneo, éste podrá apercibir al jugador y, en caso de reincidencia durante el torneo, podrá excluirlo del mismo.

4.1.12.4 Finalización de la ronda.

Transcurridos ochenta (80) minutos desde el inicio oficial de la ronda, el juez del torneo tiene la potestad de dar por finalizada la ronda, siendo de aplicación el apartado 3.1.3.4 e) de ser necesario.

4.1.12.5 Otras actuaciones.

Se requiere que las papeletas de impugnación se renueven entre dos rondas consecutivas, de modo que no ofrezcan ningún dato de las rondas anteriores.

Se prohíbe cualquier actividad (escribir, contar, etc.) mientras se está esperando la resolución del juez, período en el cual siempre hay que tener el reloj parado, el tablero y los atriles tapados o las fichas boca abajo.

Se recomienda que cada pareja dispute su partida en una mesa separada. Si eso no fuera posible y se tuviera que compartir la misma mesa, se recomienda usar separadores verticales con tal de asegurar una privacidad óptima en cada partida.

Si al compartir varias parejas una mesa se da el caso de robar accidentalmente fichas de otra bolsa que la propia, las partidas involucradas se seguirán jugando hasta el final.

4.1.13 Cierre de una partida.

Se requiere la cumplimentación y firma, por parte de los dos jugadores, de las correspondientes hojas de partida.

4.1.14 Actuaciones tras la finalización de una ronda.

Al finalizar cada ronda, deberán publicarse tanto los resultados, como la clasificación, de modo que los jugadores puedan detectar posibles errores de entrada de datos en el sistema por parte del equipo arbitral. El juez tiene la potestad de verificar (si ambos jugadores implicados así lo solicitan) las puntuaciones, solicitando si así lo estima pertinente, las planillas o libretas de anotación. La corrección, en caso de que el juez lo autorice, solo podría llevarse a cabo antes del inicio de la siguiente ronda. Una vez iniciada esta ya no se admitirán reclamaciones. Se aclara que solo se aceptarán



Asociación de Jugadores de SCRABBLE®

reclamaciones acerca de la puntuación global y el punto de victoria, en ningún caso para sumas parciales, o puntuación y/o validez de jugadas concretas.

Se recomienda a los organizadores de los torneos que dispongan de los medios necesarios (proyector, impresora, etc.) para que esta publicación de resultados y clasificación sea lo más ágil posible.

4.2 Campeonato de España de Scrabble clásico.

4.2.1 Formato de competición.

Se disputarán un mínimo de quince (15) rondas en sistema suizo. Los desempates se deshacen según los criterios expuestos en **4.1.8**.

4.2.2 Organización.

La AJS se compromete a organizar el Campeonato de España de Scrabble clásico cada año. Cualquier club o grupo de juego puede solicitar el campeonato para su ciudad tras la presentación de una propuesta donde se constate el cumplimiento de las condiciones requeridas para el evento.

La AJS entregará al menos los trofeos de campeón, subcampeón y tercer clasificado de España, **Campeón sub-1800 y mejor debutante en un Nacional**.

4.3 Campeonato Máster de España.

4.3.1 Formato de competición.

El Campeonato Máster de España agrupa por categorías a los jugadores de Scrabble, principalmente en función de la mejor posición conseguida a lo largo de la temporada pasada, incluyendo también a los jugadores que no hayan disputado ninguna partida durante la misma. Los criterios exactos y su desarrollo se detallan más abajo.

Para definir el listado de participantes (a partir de un mínimo de 10) y la agrupación de estos en grupos o categorías de juego se sigue la siguiente ordenación: El primer jugador será el ganador del Campeonato Máster de la temporada anterior. Seguidamente los jugadores que han participado en algún torneo de la temporada son ordenados de modo que aquellos que han ganado algún torneo preceden a quienes su mejor posición es un segundo puesto, estos a quienes su mejor posición es un tercer puesto, y así sucesivamente.

Dentro de cada uno de estos subgrupos los participantes son ordenados de modo que el jugador que ha obtenido la posición correspondiente en el Campeonato de España de la temporada anterior precede al resto de jugadores, los cuales se ordenan a su vez de mayor a menor media de Elo de los rivales a los que se han enfrentado en el torneo en el que han conseguido la posición correspondiente. Dicho Elo de los rivales es el que estos tenían al principio de ese torneo. Para aquellos jugadores que logran su mejor posición en más de un torneo se toma la mayor de estas medias.



Asociación de Jugadores de SCRABBLE®

En caso de empate entre dos jugadores con misma posición y mismo Elo de contrincantes, se valorarán sucesivamente los siguientes mejores resultados para deshacer el empate.

A diferencia del resto de torneos de la temporada, para el Campeonato Máster la ordenación inicial de los jugadores en el programa Swiss Perfect se corresponderá con la ordenación descrita en los párrafos anteriores.

El sistema de juego del Campeonato Máster de España se basa en Categorías. Se dividirá a los asistentes al Campeonato Máster de España, ordenados según los criterios descritos anteriormente, en grupos de 10 jugadores, salvo la última categoría que tendrá entre 10 y 19 contendientes.

Salvo en la última categoría, donde se jugará un torneo suizo a 9 vueltas, en el resto se disputará una liga a una vuelta.

Los desempates se deshacen según los criterios expuestos en 4.1.8.

Cualquier variación sobre el formato descrito en este documento para el Campeonato Máster de España deberá contar con la aprobación previa de la Comisión Técnica.

5 Clasificaciones.

5.1 Clasificación Elo (Partidas clásicas).

Desde la temporada 2005/2006 la AJS utiliza una clasificación Elo en la que cada jugador parte de 1800 puntos antes de su primera partida oficial. La AJS adquiere el compromiso de publicar periódicamente la clasificación Elo actualizada.

Todo enfrentamiento en un torneo oficial de la AJS representa una variación en la clasificación Elo en función del resultado de la partida (victoria, empate o derrota) y de los niveles respectivos de los contendientes.

Los jugadores con igual Elo son ordenados según el número de partidas oficiales jugadas (de mayor número a menor número) en la temporada en curso y, en caso de ser este también igual, según el número total de partidas oficiales jugadas.

Para que un jugador conste en dicha clasificación debe contar con un mínimo de VEINTE partidas disputadas. Aquellos jugadores que no hayan alcanzado dicho número figurarán en una clasificación específica cuyo valor es únicamente informativo.

Asimismo, dejarán de figurar en dicha clasificación aquellos jugadores que permanezcan inactivos durante el tiempo que se establezca para cada temporada. Para la temporada 2024-2025 se computan como tales aquéllos que no han disputado ninguna partida durante las temporadas 2022-2023 y 2023-2024, los cuales figurarán en un listado alternativo de carácter igualmente informativo.



**Asociación de Jugadores
de SCRABBLE®**

6 Notas Técnicas.

Si durante la temporada es necesario regular aspectos puntuales que no hayan sido contemplados en el DCT, y que son necesarios para el buen funcionamiento de la actividad competitiva en el ámbito de la AJS, la Comisión Técnica emitirá las Notas Técnicas que considere oportunas para así poder responder con agilidad a dichas necesidades.

En cada Nota Técnica se deberá explicitar su alcance y su período de validez. De todas maneras, la Comisión Técnica velará por reducir el número de Notas Técnicas al mínimo imprescindible, y que estas, en ningún caso, puedan provocar discriminaciones entre los torneos disputados antes y después de su emisión.

Aquellas Notas Técnicas cuyo contenido trascienda al de la temporada en la que se hayan emitido, se integrarán dentro del articulado del DCT para la siguiente temporada.