DOCUMENTO DE CRITERIOS TÉCNICOS

PARA SCRABBLE CLÁSICO

TEMPORADA 2026/2027



ÍNDICE

1 Objetivos y alcance del documento....4
2 Normas aplicables....4
3 Partidas oficiales....5
3.1 Partidas de Scrabble clásico....5
3.1.1 Inicio de la partida....5
3.1.1.1 Pareos acelerados....6
3.1.2 Extracción de fichas....7
3.1.2.1 Sacar fichas de más de la bolsa....7
3.1.2.2 Sacar fichas de menos de la bolsa....7
3.1.3 Control del tiempo....8
3.1.3.1 Método de control del tiempo....8
3.1.3.2 Accionamiento del reloj al inicio de la partida....8
3.1.3.3 Casos especiales....9
4 Torneos oficiales....9
4.1 Normas para aplicar en el desarrollo de torneos clásicos oficiales....9
4.1.1 Formato de competición....9
4.1.2 Organización....10
4.1.3 Arbitraje....10
4.1.4 Validez para la clasificación Elo....10
4.1.5 Ordenación inicial de los jugadores....11
4.1.6 Asignación de bye en primera ronda de un torneo....11
4.1.7 Impugnaciones de palabras....11
4.1.7.1 Autoimpugnaciones....14
4.1.8 Criterios de desempate....14
4.1.9 Entradas tardías....14
4.1.10 Bajas de un torneo....14
4.1.11 Actuación ante casos de retrasos, incomparecencias y abandono....15
4.1.11.1 Resultado de la partida....15
4.1.11.2 Control del tiempo....15
4.1.11.3 Cambios en el Elo y el número de partidas oficiales computadas....15
4.1.11.4 Otras actuaciones y consecuencias....16



4.1.12 Otras condiciones acerca de la organización....16
4.1.12.1 Cronograma del torneo....16
4.1.12.2 Inicio del torneo....16
4.1.12.3 Llegadas tarde....16
4.1.12.4 Finalización de la ronda....17
4.1.12.5 Otras actuaciones....17
4.1.13 Cierre de una partida....17
4.1.14 Actuaciones tras la finalización de una ronda....17
4.1.15 Normas de conducta en la sala de juego....17
4.2 Campeonato de España de Scrabble clásico....18
4.2.1 Formato de competición....18
4.2.2 Organización....18
4.3 Campeonato Máster de España....18
4.3.1 Formato de competición....18
5 Clasificaciones....19
5.1 Clasificación Elo (Partidas clásicas)....19
6 Notas Técnicas....20

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. **23**: Será de aplicación lo previsto en dicho artículo. No obstante, si una ficha cae accidentalmente sobre el tablero, podrá recogerse y devolverse al atril del jugador.

- 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, deberá hacerse constar la incidencia en la casilla destinada a la palabra y trasladarse la puntuación total anterior a la casilla correspondiente.

- Art. **5.4**: Al respecto de la hoja de anotación de partida, según lo aprobado en Asamblea Ordinaria de la AJS de la temporada 2025-2026, se establece que, en el circuito de torneos oficiales, ésta deberá contener un apartado preconfeccionado con la totalidad de las fichas del juego que facilite el control y conteo de las mismas.

- 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. **33.3**: Cuando la comprobación de la puntuación de una jugada requiera un tiempo superior a cinco segundos, podrá pausarse el reloj durante el tiempo estrictamente necesario para efectuar dicha comprobación.

- Art. **38** y **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. 43**: 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.

  (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.

  (3) No se permitirá la reapertura de partidas una vez entregado el documento acreditativo a la mesa arbitral.

- **Art. 44.2**: 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. 44.5**: 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.

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.

En los torneos disputados por sistema suizo o liga, el turno de salida corresponderá al jugador que figure en primer lugar en el pareo generado por el programa de gestión del torneo. En las rondas KOTH, iniciará la partida el jugador que acumule menor número de salidas; en caso de igualdad, iniciará el jugador mejor clasificado.

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:

1.2.1.a) Si A no ha colocado o visto ninguna de las fichas robadas, B le retirará, sin verlas, las que sobren.

1.2.1.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.

1.2.1.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).

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), aun 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):
  - Si A no colocó las fichas en el atril y no las vio, toma las que le faltan y completa su atril.
  - 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.

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.

La AJS establece un tiempo por jugador de 30 minutos.

Una vez agotados los treinta minutos, el jugador será penalizado con diez puntos por cada minuto o fracción adicional.

La indicación ":00" no penaliza, sino la siguiente.

Si consume ocho minutos extra, perderá la partida, aunque el resultado final (minor 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 16 minutos (los que corresponderían a 8 minutos de tiempo extra de penalización por jugador).

4 Torneos oficiales.

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.

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.

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, tanto si la ordenación inicial de los jugadores viene dada por su clasificación ELO como si se efectúa de manera aleatoria, éste 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.

Las impugnaciones se resolverán mediante la aplicación oficial de consulta léxica autorizada por la AJS. Durante todo el procedimiento, el dispositivo utilizado deberá permanecer a la vista de ambos jugadores.

Una vez realizada la jugada y anotada su puntuación por el jugador que la efectuó, el rival podrá impugnarla antes de anotar dicha puntuación en su propia planilla. Deberá manifestarlo inmediatamente y de forma inequívoca.

Si se cuestionan varias palabras formadas en una misma jugada, deberán indicarse conjuntamente. La respuesta será exclusivamente global: “jugada válida” o “jugada no válida”, sin informar de la validez aislada de cada una de las palabras impugnadas.

La autogestión de la consulta solo procederá si el juez la ha autorizado antes del inicio del torneo y ambos jugadores prestan su conformidad antes de la ronda. En caso de desacuerdo, duda o incidencia, resolverá el juez o la persona en quien delegue.

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 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.

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** 35 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 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 objeto de las sanciones previstas en el artículo 47 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 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.

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 setenta y seis (76) 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 4.1.11.1 de ser necesario.

4.1.12.5 Otras actuaciones.

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.

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 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.

4.1.15 Normas de conducta en la sala de juego

La permanencia en la sala de juego de los jugadores que hayan finalizado su partida y de cualquier otro observador estará sometida a los deberes más estrictos de silencio, respeto y discreción.

Los observadores deberán mantenerse a una distancia suficiente de las partidas en curso y se abstendrán de realizar comentarios, gestos, indicaciones o cualquier conducta que pueda perturbar, condicionar o incomodar a los jugadores.

A petición de cualquiera de los jugadores de una partida en curso, o por decisión del juez, cualquier observador deberá alejarse de la mesa o abandonar la sala de juego.

El incumplimiento de estas obligaciones podrá ser objeto de las medidas organizativas o disciplinarias que correspondan, incluyendo, en el caso de los jugadores incumplidores, la eliminación del torneo.

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 premios o trofeos de campeón, subcampeón, tercer clasificado y mejor sub-1800 (éste último siempre y cuando haya al menos tres participantes de esa categoría, teniendo la potestad en caso contrario de cambiarlo a sub1900). Asimismo, otorgará el premio o trofeo de mejor debutante siempre que participen un mínimo de tres jugadores debutantes, y podrá otorgar también el premio o trofeo al mejor sub-1900 en función de la participación o de la disponibilidad presupuestaria.

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.

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 aparecer en dicha clasificación aquellos jugadores que no hayan disputado un mínimo de un torneo durante la temporada anterior. Dichos jugadores figurarán en un listado alternativo de jugadores inactivos de carácter igualmente informativo.

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.

Asociación de Jugadores
de SCRABBLE®

NOTA TÉCNICA nº 1 SOBRE DCT 2026-2027

En el punto 3.1.3.1 del Documento de Criterios Técnicos (DCT) vigente para la temporada 2026-2027, en su párrafo cuarto, se afirma lo siguiente:

"*Si consume ocho minutos extra, perderá la partida, aunque el resultado final (minor 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".*

Donde en realidad debería decir:

"*Si consume ocho minutos extra, perderá la partida, aunque el resultado final (minor en el Swiss Perfect) se establecerá de la manera siguiente:*

- *al jugador que pierde la partida se le restan 80 puntos, y*
- *no se resta el valor de las fichas de los dos jugadores".*

Por lo tanto, en virtud de lo dispuesto en el apartado 6 de dicho documento, se estima necesaria la emisión de la presente Nota Técnica para la enmienda de dicho apartado en el sentido expresado.

Dicha enmienda tendrá validez durante la vigencia del citado DCT, debiendo ser incorporada en su siguiente revisión salvo que se estime lo contrario en beneficio de otras posibles modificaciones del documento.

Asociación de Jugadores
de SCRABBLE®

NOTA TÉCNICA nº 2 SOBRE DCT 2026-2027

En el punto 2, Normas aplicables, del Documento de Criterios Técnicos (DCT) vigente para la temporada 2026-2027, en el apartado referente al Art 5.4 del Reglamento File, figura lo siguiente:

*Art. **5.4**: Al respecto de la hoja de anotación de partida, según lo aprobado en Asamblea Ordinaria de la AJS de la temporada 2025-2026, se establece que, en el circuito de torneos oficiales, ésta deberá contener un apartado preconfeccionado con la totalidad de las fichas del juego que facilite el control y conteo de las mismas.*

Asimismo, en comunicado emitido por la Junta Directiva de la AJS en su canal de difusión telemático habitual en fecha 10 de octubre de 2026, se publicó la siguiente aclaración sobre dicho apartado:

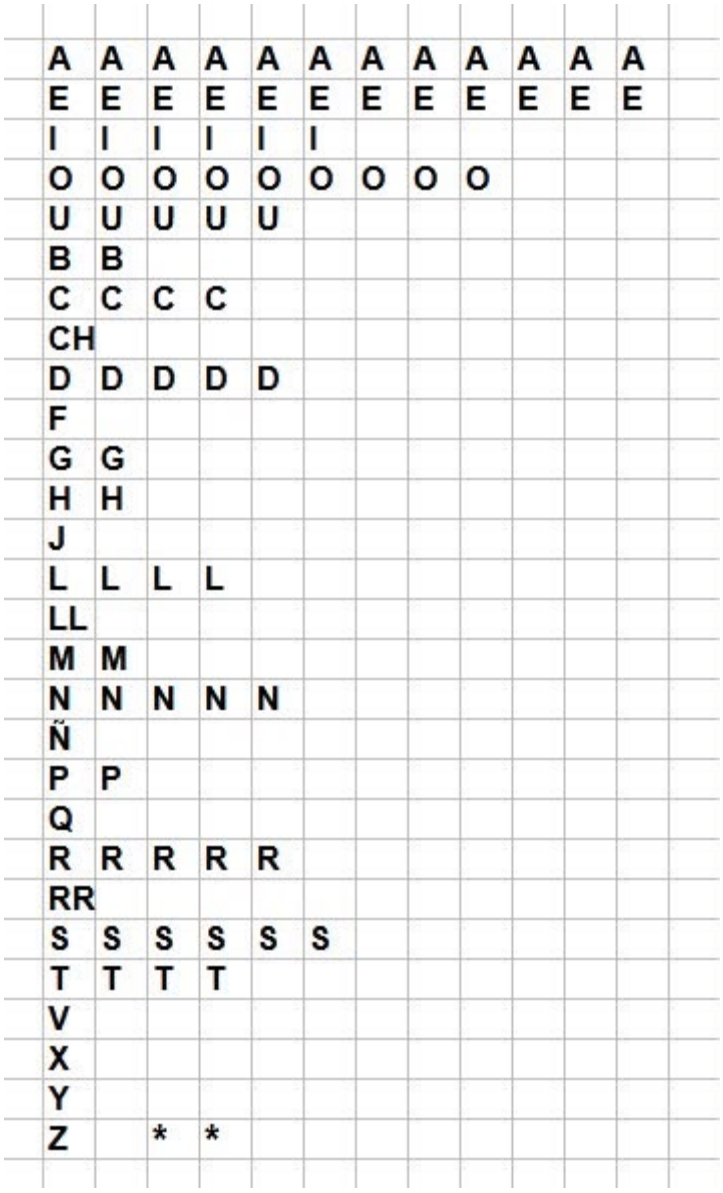
"Para aplicar este criterio de manera uniforme, se utilizará la planilla facilitada por la directiva de la AJS a la organización. No se admitirán otras anotaciones previas ajenas al contenido autorizado, y será labor del juez comprobar que se cumpla esta situación. Los jugadores podrán elaborar sus propios controles adicionales durante la partida, a partir de la puesta en marcha del reloj"

Por último, en comunicado emitido por la Junta Directiva de la AJS en su canal de difusión telemático habitual en fecha 11 de octubre, se anexa en archivo de imagen la plantilla oficial para el control de las fichas del juego.

Por lo tanto, en virtud de lo dispuesto en el apartado 6 del DCT vigente para la temporada 2026-2027, se estima necesaria la emisión de la presente Nota Técnica para la enmienda del apartado referido en el primer párrafo, que queda redactado como sigue:

*Art. **5.4**: Al respecto de la hoja de anotación de partida, según lo aprobado en Asamblea Ordinaria de la AJS de la temporada 2025-2026, se establece que, en el circuito de torneos oficiales, ésta deberá contener la siguiente plantilla que contiene la totalidad de las fichas del juego, a fin de facilitar el control y conteo de las mismas:*

Asociación de Jugadores de SCRABBLE®



A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
I	I	I	I	I	I						
O	O	O	O	O	O	O	O	O			
U	U	U	U	U							
B	B										
C	C	C	C								
CH											
D	D	D	D	D							
F											
G	G										
H	H										
J											
L	L	L	L								
LL											
M	M										
N	N	N	N	N							
Ñ											
P	P										
Q											
R	R	R	R	R							
RR											
S	S	S	S	S	S						
T	T	T	T								
V											
X											
Y											
Z		*	*								

Para aplicar este criterio de manera uniforme, se utilizará la hoja de anotación de partida facilitada por la directiva de la AJS a la organización. No se admitirán otras anotaciones previas ajenas al contenido autorizado, y será labor del juez comprobar que se cumpla esta situación. Los jugadores podrán elaborar sus propios controles adicionales durante la partida, a partir de la puesta en marcha del reloj.

La enmienda a dicho apartado tendrá validez durante la vigencia del citado DCT, debiendo ser incorporada en su siguiente revisión salvo que se estime lo contrario en beneficio de otras posibles modificaciones del documento.