DOCUMENTO DE CRITERIOS TÉCNICOS:

TEMPORADA 2012/2013

Asociación de Jugadores de

SCRABBLE®

ÍNDICE

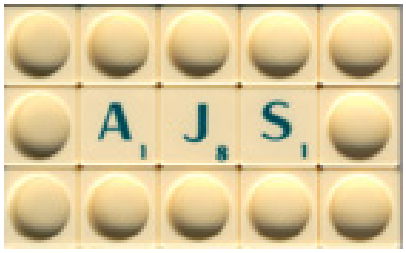
1 Objetivos y alcance del documento. 4
2 Normas aplicables. 4
3 Partidas oficiales....6
3.1 Partidas de Scrabble clásico. 6
3.1.1 Inicio de la partida. 6
3.1.2 El control del tiempo. 7
3.1.2.1 Método de control del tiempo. 7
3.1.2.2 Programación de los relojes. 7
3.1.2.3 Accionamiento del reloj al inicio de la partida. 8
3.1.2.4 Casos especiales. 8
3.2 Partidas de Scrabble duplicado clásico. 9
3.2.1 Desarrollo. 9
3.2.2 Anotación de las jugadas. 9
3.2.3 Elección de la jugada. 10
3.2.4 Atriles. 11
3.2.5 Comunicación del atril y paso a la ronda siguiente. 12
3.2.6 Tiempo y finalización de una ronda. 14
3.2.7 Finalización de la partida. 14
3.2.8 Sanciones. 15
3.2.9 Casos especiales. 15
3.2.10 Clasificación final. 16
3.2.11 Bonificaciones. 16
3.3 Partida de Scrabble duplicado a muerte súbita. 18
3.4 Partidas de Scrabble duplicado vis a vis o uno contra uno. 18
4 Torneos oficiales. 20
4.1 Normas a aplicar en el desarrollo de torneos clásicos oficiales. 20
4.1.1 Formato de competición. 20
4.1.2 Organización. 21
4.1.3 Arbitraje. 22
4.1.4 Validez para la clasificación Elo. 23
4.1.5 Ordenación inicial de los jugadores. 23
4.1.6 Asignación de bye en primera ronda de un torneo. 24
4.1.7 Impugnaciones de palabras. 24
4.1.7.1 Orden de actuación en caso de impugnación. 25
4.1.7.2 Autoimpugnaciones. 26
4.1.8 Criterios de desempate. 27
4.1.9 Entradas tardías. 27
4.1.10 Bajas de un torneo. 28

Asociación de Jugadores de

SCRABBLE®

4.1.11 Actuación ante casos de retrasos, incomparecencias y abandono. 29
4.1.11.1 Resultado de la partida. 29
4.1.11.2 Control del tiempo. 29
4.1.11.3 Cambios en el Elo y el número de partidas oficiales computadas. 29
4.1.11.4 Otras actuaciones y consecuencias. 30
4.1.12 Otras condiciones acerca de la organización. 30
4.1.13 Cierre de una partida. 32
4.1.14 Finalización de una ronda. 32
4.2 Campeonato de España de Scrabble clásico. 32
4.2.1 Formato de competición. 32
4.2.2 Organización. 32
4.3 Campeonato Máster de España@. 33
4.3.1 Formato de competición. 33
4.4 Torneos de Scrabble duplicado. 34
4.4.1 Campeonato de España de Scrabble duplicado. 35
4.4.2 Criterios para la clasificación final. 35
5 Clasificaciones. 37
5.1 Clasificación Elo (Partidas clásicas). 37
5.2 Clasificación EloD AJS 38
6 Requisitos para representar a España en el Campeonato del Mundo. 39
6.1 Modalidad clásica. 39
6.1.1 Introducción. 39
6.1.2 Método de alternancia para la asignación de plazas para el Campeonato del Mundo de Scrabble clásico. 40
6.2 Modalidad duplicada. 41
6.2.1 Introducción. 41
6.2.2 Método de alternancia para la asignación de plazas para el Campeonato del Mundo de Scrabble duplicado. 42
7 Modelos Oficiales de Formularios. 43
8 Notas Técnicas. 43

ANEJO 1. Reglamento FISE 13 de abril de 2009
ANEJO 2. Método de cálculo Elo
ANEJO 3. Método de cálculo EloD
ANEJO 4. Modelo oficial para la Papeleta de impugnación
ANEJO 5. Modelo oficial para la Hoja de partida
ANEJO 6. Modelo oficial para el Formulario de reporte de incidentes
ANEJO 7. Modelo oficial para el Formulario para el organizador de un torneo
ANEJO 8. Modelo oficial para el Formulario de inscripción de participantes



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) clásico y duplicado**,** incluyendo el Campeonato de España de Scrabble clásico, el Campeonato de España de Scrabble duplicado, y el Máster, el mantenimiento de las clasificaciones Elo y EloD de la AJS, la asignación de plazas para representar a España en torneos internacionales así como diversas cuestiones técnicas de aplicación requerida en torneos oficiales.

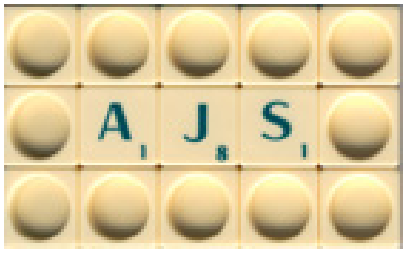
2 Normas aplicables.

Será de aplicación el Reglamento de la FISE con fecha 13 de abril de 2009, vigente en el momento de publicación del presente Documento de Criterios Técnicos (en adelante **DCT**) y que se adjunta como **Anejo 1**. En caso de discrepancias, prevalecerá siempre la redacción del DCT. En concreto, **no** serán de aplicación los siguientes artículos del Reglamento de la FISE:

- **I.4.2** (véase el apartado **3.1.1** del DCT en lo referente al establecimiento del turno de inicio)
- **VI.30** y **VII.42.6** (véanse los apartados **3.1.2** y **4.1.12** del DCT)

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

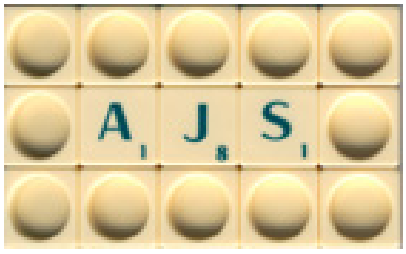
- **I.5.2**: sólo será necesario apuntar la palabra principal jugada. En el caso de turno de pase, cambio o jugada invalidada, se deberá transcribir al menos mediante una línea horizontal en la casilla designada.
- **II.10.2**: donde dice "*letra*" se entienden también los dígrafos CH, LL y RR.



Asociación de Jugadores de SCRABBLE®

- **V.25**: Al haber avisado “cambio”, no importará el lugar donde el jugador coloque sus fichas a cambiar, aunque fuese encima del tablero.
- **V.29**: Se permite que sea cualquiera de los dos jugadores quién advierta de la falta de fichas en uno de los atriles.
- **VI.41**: Sobre el apartado **VI.41 del Reglamento FISE** se hacen las aclaraciones siguientes:
- toda revisión se permite hacer siempre antes de haber firmado los dos jugadores la **hoja de partida**, que se define en el **Anejo 5**.
- 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.
- Sobre el apartado **VII.44 del Reglamento FISE** se hace la aclaración siguiente "No se permitirá la reapertura de partidas una vez entregado el documento acreditativo a la mesa arbitral." Véanse también los apartados **4.1.13** y **4.1.14**.
- **IX.46.6**: sólo será necesario apuntar la palabra principal de la jugada.

Aunque durante la vigencia del DCT se realicen modificaciones en el Reglamento de la FISE, 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.



Asociación de Jugadores de SCRABBLE®

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.**

Frente a la colocación inicial de los dos contrincantes y la orientación inicial del tablero en la mesa, se ofrece la posibilidad de sortear las dos cosas de la manera siguiente. En primer lugar la silla si uno de los dos contrincantes lo desea, y con anterioridad al resultado de este sorteo, el otro jugador puede solicitar el sorteo de la orientación del tablero. También se puede solicitar sortear exclusivamente la orientación del tablero.

b) **Sorteo 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 mediante un sorteo conforme a las instrucciones originales de juego, esto es, extrayendo una ficha cada jugador, y obteniendo el turno de salida el jugador que ha sacado una ficha con una letra más cercana al inicio del abecedario. El comodín gana a todas las fichas.

En caso de sacar la misma ficha ambos jugadores, se apartan las dos fichas (no se reintroducen en el saco) y se procede a sacar dos nuevas fichas. Se repite este proceso hasta que ambos jugadores saquen fichas diferentes.

Antes de empezar la partida, los dos jugadores acuerdan la orientación del tablero, perpendicular al eje que une sus posiciones. Si no hay acuerdo, se sortea tal como se aclara en el punto a). A partir de este momento y durante el desarrollo de toda la partida, el tablero permanecerá fijo, incluso si éste se halla en una orientación visual incorrecta, preservándose la configuración de las casillas bonificadas del tablero orientado correctamente.

3.1.2 El control del tiempo.

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

3.1.2.1 Método de control del tiempo.

El reglamento de la FISE describe en el apartado **VI.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, éste 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 *(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.

3.1.2.2 Programación de los relojes.

En los torneos oficiales se recomienda utilizar el modelo Excalibur Timer II, cuya secuencia de programación se detalla en lo siguiente:

El reloj se coloca en la posición "*pause*" y seguidamente se pulsa el botón "*select*". Este mismo se accionará para pasar de una fase a otra.

a. PRESET 15 (si se indica otro número, se pulsará la tecla + o – repetidamente, hasta llegar a 15).
b. DELAY 0 (ídem en todos los casos de aquí en adelante)
c. CLAIM OFF

d. SAVE OFF
e. COUNTER OFF u ON (ON muestra el número de turnos jugados)
f. GAME END OFF
g. ACCUM OFF
h. SOUND ON
i. 00 queda igual.
j. DELAY ALL OFF
k. WORD ON
l. SECOND ON.

Algunos relojes Excalibur Timer II de fabricación más antigua no presentan algunas de las opciones descritas. En tal caso, se omiten aquellas fases.

3.1.2.3 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.

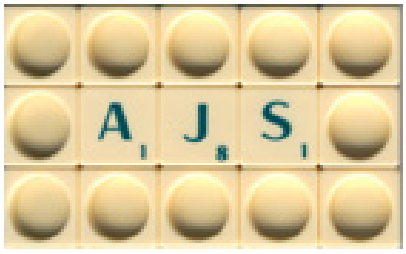
c. Acto seguido, B procede a robar sus fichas y las coloca boca abajo delante de su atril.

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.

3.1.2.4 Casos especiales.

Si el reloj se para por haberse descargado las pilas, se pedirá la intervención del juez que reemplazará el reloj defectuoso con uno nuevo que arrancará indicando los mismos momentos de tiempo que el reloj reemplazado.



Asociación de Jugadores de

SCRABBLE®

3.2 Partidas de Scrabble duplicado clásico.

3.2.1 Desarrollo.

♦ La partida duplicada se puede desarrollar entre dos o más jugadores.

♦ La partida duplicada clásica puede ser completa (hasta agotar la bolsa - véase **3.2.7**) o bien con un número de rondas preestablecido. Sólo las partidas duplicadas clásicas completas se consideran oficiales (válidas para EloD).

♦ Siempre que sea posible, cada competidor jugará con el propio tablero, atril y bolsa de fichas. En cualquier caso, las condiciones (disponibilidad de tablero y bolsa) deben ser las mismas para todos los participantes.

♦ La ubicación de jugadores en las mesas se corresponderá con la ordenación por EloD de los jugadores, ocupando el jugador con mayor EloD la mesa número 1 y así sucesivamente.

♦ Antes de cada ronda, el juez avisa y muestra en el tablero de demostración (si éste está disponible) las 7 fichas robadas.

♦ Cada competidor jugará con esas 7 fichas en su tablero, durante el tiempo establecido que dura una ronda, con el fin de encontrar la jugada de mayor puntuación.

♦ Antes de agotarse el tiempo destinado a una ronda, cada jugador tiene que apuntar en la papeleta de anotación la jugada encontrada y luego entregársela a los corremesas o proceder de la manera indicada por el juez antes del inicio de la partida.

♦ El juez escoge la jugada maestra y la comunica a los jugadores, mostrándola también en el tablero de demostración (si éste está disponible).

3.2.2 Anotación de las jugadas.

♦ Antes de comenzar la partida, todos los jugadores reciben las papeletas de anotación.

♦ En dichas papeletas deberá anotarse como mínimo:

♠ Número de ronda.

♠ Datos identificativos del jugador: nombre y/o número de mesa.

♠ Jugada: se anotará sólo la palabra principal (no es necesario anotar las palabras formadas como consecuencia de la colocación de la palabra principal). Si el atril contiene comodines *deberá enmarcarse en un círculo las letras que los representan*.

♠ Coordenadas: para la anotación de las coordenadas se seguirá el criterio de anotar primero la letra de la fila y después el número de la columna si la palabra es jugada en dirección horizontal y viceversa si la disposición de la jugada es vertical.

♠ Puntuación de la jugada, si el organizador lo pide explícitamente.

3.2.3 Elección de la jugada.

Para la elección de la jugada maestra se ofrecen dos posibilidades dependiendo del uso o no de asistentes automáticos.

♦ Gestión manual:

- Después de cada ronda, el juez comprueba la validez de las jugadas apuntadas en las papeletas de anotación entregadas y escoge la jugada de mayor puntuación.
- Esta es la jugada maestra que el juez anuncia, muestra en el tablero de demostración (si éste está disponible) y que seguidamente todos los jugadores colocarán sobre sus tableros, independientemente de lo que hayan jugado.
- El juez debe indicar las coordenadas en el orden correcto, la palabra principal de la jugada, y la puntuación total de la jugada. En el caso de tratarse de voces raras, la palabra principal puede ser deletreada. El juez no podrá dar ninguna otra información relacionada con la palabra, como su significado, categoría morfológica etc. Sin embargo, si la misma palabra se

puede acentuar de dos o más maneras distintas, se recomienda escoger la que sea la más común.

- Si los contrincantes han encontrado dos o más jugadas máximas que puntúan igual, se procederá a la elección de una de ellas al azar. (En el caso de la aplicación DupMaster, se accionará el botón *Auto*.)

♦ Gestión automática:

♠ Las fichas se roban a mano y luego se entran en el programa de scrabble o el mismo programa las puede escoger, dependiendo de sus características.

♠ Si el software utilizado muestra todas las jugadas de máxima puntuación, el juez escogerá la maestra siguiendo el mismo criterio que en el caso de gestión manual si el software lo permite. Si no lo permite, o si el software sólo da una jugada de máxima puntuación, o bien tiene incorporado un módulo de selección de jugada maestra de entre las de máxima puntuación, se establece ésta.

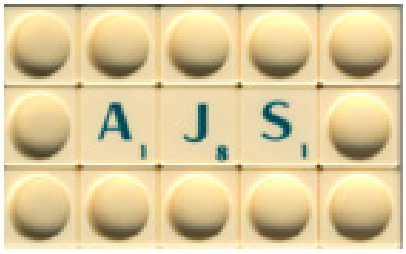
♠ Si el arbitraje se apoya en un programa homologado que, a su vez, utiliza un lexicón homologado, se aceptarán todos los términos del lexicón del programa y sólo éstos.

♦ En una duplicada maestra (partidas duplicadas preparadas a priori), las jugadas maestras vienen preestablecidas, por lo que se puede proceder a comprobar la validez de las papeletas de anotación al final de la partida.

3.2.4 Atriles.

♦ El primer atril que el juez anuncia está formado por las 7 fichas que éste roba de la bolsa.

♦ Tras indicarse la jugada maestra, se pasa a la ronda siguiente, de manera que el juez añada a las fichas restantes en el atril tantas de la bolsa, cuantas sean necesarias con tal de tener 7, o menos si ya no quedan bastantes.



Asociación de Jugadores de SCRABBLE®

♦ Un atril válido deberá contener:

♠ Hasta la ronda 15ª inclusive, mínimo 2 vocales y 2 consonantes (los comodines pueden contar como vocal o **bien** como consonante),

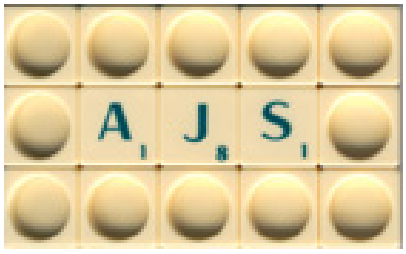
♠ A partir de la 16ª ronda, mínimo una vocal y una consonante.

♠ Si antes de la 16ª ronda se agotan todas las vocales o las consonantes menos una que resta en la bolsa o en el atril, se seguirá con un mínimo de 1 vocal y 1 consonante hasta el término de la duplicada.

♠ En el caso de no poder obtenerse ningún atril válido por incumplimiento de alguno de los puntos anteriores, la partida finalizará según lo establecido en **3.2.7**.

3.2.5 Comunicación del atril y paso a la ronda siguiente.

- El juez canta las fichas en orden alfabético o en el que las haya robado, despacio y con claridad, utilizando la tabla de las denominaciones estándar recomendada, según el modelo “A de Antonio, etc.”, véase más abajo.
- Si restan fichas de la ronda anterior, son éstas las que se cantan en primer lugar.
- Las fichas se cantan a un ritmo lo suficientemente pausado, como para dar tiempo a cada jugador a buscarlas.
- El juez vuelve a repetir todo el atril, esta vez a un ritmo más rápido, y acto seguido da comienzo a la nueva ronda, diciendo “**¡tiempo!**”.
- En este mismo momento, arranca el cronómetro.



Asociación de Jugadores de SCRABBLE®

Tabla de las denominaciones estándar recomendadas

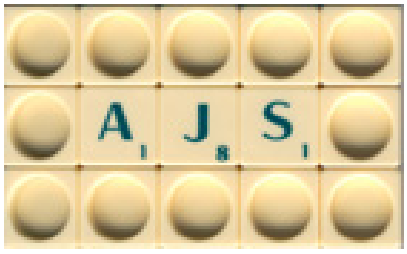
A de	América
B de	Bélgica
C de	Colombia
CH de	China
D de	Dinamarca
E de	Europa
F de	Francia
G de	Grecia
H de	Hungría
I de	Italia

J de	Japón
L de	Lituania
LL de	Llano
M de	México
N de	Noruega
Ñ de	Ñu
O de	Omán
P de	Portugal
Q de	Quito
R de	Rusia

RR	*doble erre*
S de	Suecia
T de	Turquía
U de	Uruguay
V de	Venezuela
X de	Xilofón
Y de	Yemen
Z de	Zambia

♦ Se recomienda **no** variar durante la misma partida las denominaciones de las letras utilizadas.

♦ También se recomienda indicar de la misma manera las coordenadas de la jugada maestra, por ejemplo: *"Hungría ocho"* o "*quince Grecia*".



Asociación de Jugadores
de SCRABBLE®

3.2.6 Tiempo y finalización de una ronda.

♦ En una duplicada clásica normal, el tiempo destinado a una ronda es de 3 minutos, entendiéndose por ello que al cabo de los 3 minutos las jugadas tienen que estar ya apuntadas y no se puede escribir nada más en la papeleta.

♦ A falta de 60 segundos para finalizar una ronda, el juez avisa "**¡1 minuto!**".

♦ A falta de *30 segundos* para finalizar una ronda, el juez *puede* avisar de nuevo "***¡30 segundos!***".

♦ Al término de los 3 minutos, el juez avisa "**¡Tiempo!**". Acto seguido, todos los jugadores deben alzar la mano en que tengan la papeleta de anotación cumplimentada. (Se recalca que a partir de la voz de "**¡Tiempo!**", no se permitirá realizar ninguna anotación en la papeleta.) En caso contrario, la jugada se penalizará con 0 puntos.

3.2.7 Finalización de la partida.

♦ La duplicada finaliza si:

♠ Se han utilizado todas las vocales o todas las consonantes.

♠ Con las fichas que restan ya no se puede obtener ninguna jugada válida.

♠ El juez, de común acuerdo con los jugadores, lo decide así, en los casos siguientes:

♠ de fuerza mayor, o

♠ si el programa utilizado para jugar la duplicada no puede asegurar que, tras una ronda en que no ha habido ninguna combinación válida, haya un atril que sí ofrezca esta posibilidad.

3.2.8 Sanciones.

♦ Una jugada se considera nula (valiendo 0 puntos) si:

♠Las coordenadas faltan, no están escritas correctamente o son ilegibles.

♠La palabra principal no es válida o es ilegible.

♠La letra representada por el comodín no se ha rodeado con un círculo, sólo en las rondas en que el jugador lo coloque sobre el tablero al hacer su jugada.

♠El jugador no entrega a tiempo la jugada, al no respetar la indicación del juez (de alzar la mano etc.).

♦ Serán de aplicación las siguientes penalizaciones en los casos especificados más abajo:

♠Si un jugador hace comentarios públicos durante la partida que puedan alterar su correcto desarrollo o tiene un comportamiento antirreglamentario (abandona su asiento sin avisar etc.):

♥ la primera vez se le advertirá;

♥ la segunda vez se le penalizará la jugada con cero puntos;

♥ la tercera vez se le expulsará de la duplicada.

3.2.9 Casos especiales.

♦ Si el juez no se ha percatado de la mejor jugada, por su culpa o por la de los jugadores (al no haber calculado correctamente la puntuación etc.), y canta una jugada inferior, ésta no podrá ser reemplazada con la mejor, aunque luego se constate su existencia.

♦ Si el juez canta una jugada incorrecta, percatándose de ello cuando la ronda siguiente ya esté en marcha, la jugada ya no se podrá retirar y servirá sólo para la inmediata continuación de la partida. Sin embargo, a los jugadores que la hayan

jugado, se les anulará la jugada. Asimismo, las jugadas subsiguientes que se apoyen en la jugada errónea o que la alarguen se sujetarán a las reglas del juego de Scrabble.

♦ El juez tiene la obligación de avisar a los jugadores de esta situación en el mismo instante en que la haya descubierto.

♦ Si en una ronda, nadie consigue hacer una jugada válida, el juez tendrá la libertad de escoger una jugada de continuación o, en su caso, proponer un nuevo atril, avisando de ello a los jugadores.

3.2.10 Clasificación final.

♦ Al finalizar la duplicada, se calcula para todos los jugadores la puntuación total, que se obtiene sumando los puntos obtenidos en cada ronda (v. también **3.2.11**).

♦ La clasificación resulta al ordenar los jugadores de manera decreciente, por la puntuación total.

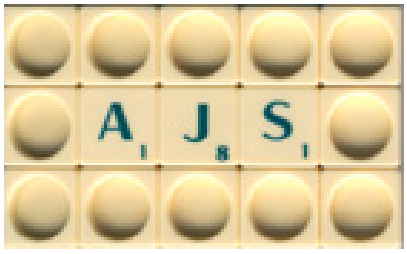
♦ Si en la clasificación hay varios jugadores con la misma puntuación total, a efectos de la misma éstos se desempatarán de la siguiente manera:

> ♠ Prevalece el jugador que haya encontrado la jugada de mayor puntuación.
>
> ♠ Si siguen empatados, se busca la jugada de puntuación inmediatamente inferior y así sucesivamente.

A efectos del EloD, los empates **no** se deshacen.

3.2.11 Bonificaciones.

♦ Definición. Se entiende por *bonificación* un premio expresado en puntos que se puede otorgar en cada ronda al jugador que haya encontrado él solo la jugada de mayor puntuación frente a las jugadas hechas por el resto de los jugadores.



Asociación de Jugadores
de SCRABBLE®

♦ La bonificación se puede acordar sólo si hay un mínimo de 10 jugadores al comenzar la partida.

♦ En tal caso, el valor de la bonificación se rige por la tabla de más abajo. El número *N* representa el número de jugadores en el momento inicial de la partida. No se tendrán en cuenta eventuales abandonos durante la partida.

♦ Las bonificaciones se suman a la puntuación de los jugadores al final de la duplicada, teniéndose en cuenta para la clasificación final, y para el cómputo del EloD.

♦ El juez avisará a los jugadores antes de empezar la partida de la aplicación de las bonificaciones.

♦ Las jugadas en que se hayan otorgado bonificaciones, los jugadores que las hayan recibido y el valor de las bonificaciones se resaltarán en la clasificación final.

Valor de la bonificación en función del número N de jugadores

Número de jugadores (N)	**Valor del premio**
menor que 10	no se otorga
entre 10 y 50, límites inclusive	N / 2
mayor que 50	25

Los organizadores de una partida duplicada se comprometen a publicar los resultados de la misma **durante** la competición en que se haya disputado. Éstos tendrán que estar detallados por **rondas** y **jugadores**, de manera que cada jugador pueda comprobar cualquier discrepancia que pueda haber y luego

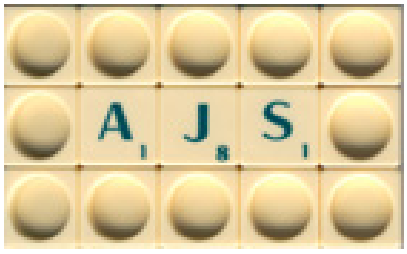
solicitar al juez del torneo su averiguación con el fin de corregir el error si lo hubiere. Una vez transcurrido el tiempo destinado para este fin, los resultados se considerarán definitivos.

3.3 Partida de Scrabble duplicado a muerte súbita.

Se trata de una partida duplicada en que un jugador participa mientras sus jugadas igualan en valor la mejor conseguida entre todos los participantes en la misma ronda. Si su jugada es inferior, el jugador queda eliminado. En la clasificación de la duplicada se tomará en cuenta como primer criterio el número de rondas jugadas por cada participante, y en segundo lugar, como criterio de desempate, la puntuación conseguida en la última ronda que cada participante haya jugado. La clasificación así obtenida es equivalente a la computada en base a la suma de puntos que cada jugador ha conseguido.

3.4 Partidas de Scrabble duplicado vis a vis o uno contra uno.

- Los jugadores se enfrentan entre sí en partidas de a dos, por lo que cada pareja jugará una partida distinta en la misma ronda.
- En cada mesa hay dispuesto un tablero con dos atriles y dos bolsas además de un reloj que está programado a **3** minutos por jugada. Las fichas de una de las dos bolsas están colocadas boca arriba y ordenadas alfabéticamente.
- El juez del torneo avisa con antelación el número de jugadas que comprenderá una partida.
- Se procede a sortear el turno de salida del primer jugador en cada mesa.
- Los turnos para sacar las letras de la bolsa se reparten alternativamente.



Asociación de Jugadores
de SCRABBLE®

- El jugador al que le corresponda el turno de salida toma de la bolsa fichas, mientras que el otro jugador llena su atril con las mismas fichas tomadas de entre las colocadas boca arriba. Las letras se cantan una por una.
- Cada competidor jugará con esas 7 fichas en su atril, durante el tiempo establecido que dura una ronda, con el fin de encontrar la jugada de mayor puntuación.
- El jugador debe tener apuntada en su papeleta de anotación la jugada cuando se agote el tiempo establecido para la ronda. Por ello se recomienda dedicar los últimos 30 segundos a verificar la jugada (palabra principal y coordenadas) y al proceso de anotación.
- Al finalizar la ronda y antes de calcular la puntuación de las jugadas, ambos jugadores pueden impugnar la jugada de su contrincante.
- Los dos jugadores proceden a contar los puntos obtenidos por cada uno.
- Según la tabla de abajo, se establece el siguiente resultado en una ronda como función del número de puntos conseguidos por cada jugador.

Diferencia de puntos Δ (A frente a B)	**Resultado de la ronda**
0 y ambas jugadas válidas	1 - 1
0 y ambas jugadas inválidas	0 - 0
$1 \leq \Delta \leq 9$	1 - 0
$10 \leq \Delta \leq 29$	2 - 0
$\Delta \geq 30$	3 - 0
$-1 \geq \Delta \geq -9$	0 - 1
$-10 \geq \Delta \geq -29$	0 - 2
$\Delta \leq -30$	0 - 3

- El resultado de la ronda finalizada se suma al resultado total anterior.

- Al término de cada jugada ambos jugadores completan su planilla de juego, entendiéndose que tendrán que apuntar: su jugada y la puntuación correspondiente.
- En el tablero se sitúa la mejor jugada obtenida. En caso de igualdad con diferente palabra, se coloca la palabra propuesta por el jugador "mano" en ese turno.
- Las letras jugadas en la ronda finalizada del jugador que no coloca su palabra se vuelven a colocar entre las volcadas boca arriba.

4 Torneos oficiales.

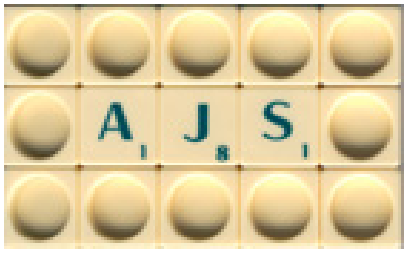
4.1 Normas a aplicar en el desarrollo de torneos clásicos oficiales.

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. Sólo se prevén partidas de dos jugadores.

Se establece un número *mínimo* de **6 rondas.** En cuanto al número de participantes en un torneo oficial, éste puede estar comprendido entre un *mínimo* de *n+1* ó 10, si n<9 y un *máximo* de 2^n, siendo *n* el número de rondas a jugar, según se explicita en la tabla siguiente:



Asociación de Jugadores
de SCRABBLE®

Número de rondas	Número <u>mínimo</u> de jugadores	Número <u>máximo</u> de jugadores
6	10	64
7	10	128
8	10	256
9	10	512
10	11	1024
…n…	*…n+1…*	*…2^n…*

Asimismo, la organización debe proveer una sede de juego con aforo mínimo para 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 un torneo a 6 rondas, el KOTH sólo se podrá aplicar en la última ronda.

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.) <u>al menos con un mes de antelación</u> 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. También debe proporcionarse una dirección de correo para enviar las solicitudes de inscripción y el aforo máximo permitido. Sólo se atenderán inscripciones enviadas por correo a la dirección que figura en la convocatoria, y recibidas a partir de la fecha de inicio de inscripción. Se ordenarán por orden de llegada. Se recomienda que la organización conserve copia de los correos recibidos para ser esgrimidos como prueba en caso de reclamación.

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. En el caso de los torneos combinados, es recomendable que los datos se envíen conjuntamente.

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, éste o éstos 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 sólo 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.

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, 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.

La impugnación que un jugador puede decidir hacer es o:

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

Antes de decidir hacer la impugnación, el jugador elegirá qué 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 tiene que hacerla de manera conjunta, es decir, apuntando 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:

- "***la jugada es válida***" si la(s) palabra(s) impugnada(s) es (son) correcta(s), 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.

Al haber recibido la contestación, cualquiera de los dos jugadores decide si hacer una reclamación al resultado de cualquier impugnación (recurso). En tal caso, dicho jugador puede ocultar su alegato al rival para no revelar a éste información que pueda alterar el curso de la partida, por ejemplo escribiéndolo en el reverso de la papeleta de impugnación e indicando en el anverso al juez que el alegato está en el reverso. Excepcionalmente, en caso de persistir el desacuerdo entre los jugadores, el juez podría dar a éstos las explicaciones que considere oportunas si éstas no afectan al curso de la partida.

La contestación al recurso se considera definitiva.

4.1.7.1 Orden de actuación en caso de impugnación.

Suponemos que el jugador B acaba de hacer su jugada, momento marcado por el aviso en voz alta de B de la puntuación de su jugada. En este momento si el jugador A discrepa en cuanto a la puntuación anunciada por B, 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, mientras que el jugador A dispone de **5 segundos** para decidir si quiere impugnarla. En caso de querer impugnar A la jugada de B:

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 a B de la intención de impugnar diciéndole **¡Impugno!**, instante en que B puede para el reloj.

b. A apunta en la papeleta de impugnación, disponible en todo torneo clásico - véase el modelo ilustrado en el **Anejo 4** -, 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 corremesas.

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 recibir la contestación del juez, A acepta el dictamen o puede volver a impugnar, tal y como se indica en el apartado anterior (**4.1.7**), de la misma manera que B puede impugnar el dictamen comunicado.

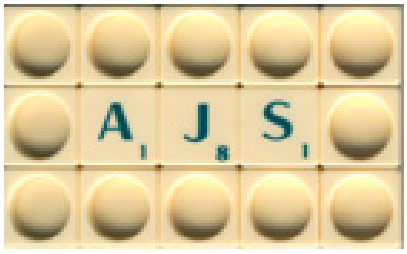
e. Al dirimirse la impugnación, los jugadores quitan las hojas que tapan el tablero y sus atriles (o voltean sus fichas en la posición inicial).

f1. Si la jugada de B se da por válida, A y B proceden (*con el reloj parado*) a computar su puntuación y anotarla 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.

f2. 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.

4.1.7.2 Autoimpugnaciones.

No se permiten las autoimpugnaciones (impugnar un jugador su propia jugada).



Asociación de Jugadores
de SCRABBLE®

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. **Promedio de puntos a favor**

5. **Número de scrabbles conseguidos**

6. **Sorteo**

4.1.9 Entradas tardías.

Se permitirán entradas tardías de nuevos jugadores en los torneos con formato suizo, con las siguientes consideraciones:

Se asignarán al jugador tantos puntos de victoria como la mitad de las rondas disputadas con anterioridad a su incorporación. 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 punto **4.1.12**.

Si los motivos expuestos 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.

Para dar de baja a un jugador de un torneo en el programa *Swiss Perfect*, se hará lo siguiente:

- 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*).
- en la casilla *Withdrawal* se pondrá el número de la primera ronda que el jugador no disputará.

En caso de reenganche en el torneo, se realizará lo siguiente en el programa *Swiss Perfect*:

- Acceder a la ficha del jugador.
- Borrar el contenido de la casilla *Withdrawal*.
- Insertar en la casilla *Late Entry* el número de la ronda en la que se reengancha el jugador.

4.1.11 Actuación ante casos de retrasos, incomparecencias y abandono.

Será de aplicación lo dispuesto en los apartados **VI.36** y **VI.37** del Reglamento FISE, 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 éste ha comparecido, con un resultado de 300-0.

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

Si un jugador abandona la partida, o se ausenta de ella hasta agotar su tiempo (sus 40 minutos) o antes si se agota el tiempo de la ronda (ver apartado **4.1.11**), 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 **3.1.2.1** respecto a la finalización de la partida por exceso de tiempo.

4.1.11.2 Control del tiempo.

Si un jugador ausente llega y su rival se ha ausentado se activará el tiempo de éste 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, sólo 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. En cambio, **no** se tendrán en cuenta para los jugadores que no hayan comparecido a la partida, que la hayan abandonado o que se hayan ausentado de la misma.

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, la abandona, 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.

La organización del torneo dispondrá en un lugar bien visible el cronograma del torneo. No se podrán realizar modificaciones en el horario previsto de comienzo de una ronda una vez comenzada la ronda anterior.

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

Las rondas, por motivos organizativos, o por el desarrollo del torneo podrán empezar con retraso respecto al horario previsto. En ningún caso podrán empezar con antelación.

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, con el sorteo del turno de salida.

A los cinco minutos del inicio oficial de la ronda, el juez comprobará que todas las partidas están en juego. En aquellas mesas donde haya jugadores ausentes procederá a activar los relojes según se detalla en el punto **VI.36** del reglamento FISE.

Transcurridos noventa 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 **VIII.45.5** del reglamento FISE de ser necesario.

Se recomienda 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 tapado 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 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 (por propia iniciativa o a propuesta de algún jugador, no necesariamente los implicados) las puntuaciones, solicitando si así lo estima pertinente, las planillas o libretas de anotación. La corrección, en caso de que el juez lo autorice, sólo podría llevarse a cabo antes del inicio de la siguiente ronda. Una vez iniciada ésta ya no se admitirán reclamaciones. Se aclara que sólo 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.

4.2 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.

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 éstos en grupos o categorías de juego se sigue la siguiente ordenación: los jugadores que han participado en algún torneo de la temporada son ordenados de modo que aquéllos que han ganado algún torneo preceden a quienes su mejor posición es un segundo puesto, éstos 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 éstos 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.

El ganador del Campeonato Máster de España de la temporada anterior antecede a los demás jugadores en la lista descrita.

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.

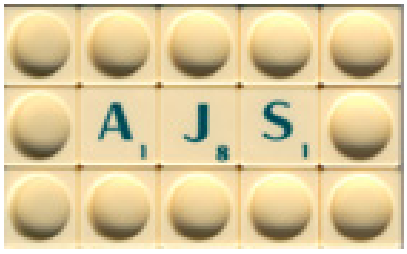
Los desempates se deshacen según los criterios expuestos en **4.1.8**.

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.

4.4 Torneos de Scrabble duplicado.

Además de los torneos en modalidad clásica, la AJS otorga carácter de plena oficialidad a los torneos disputados en modalidad duplicada que conformarán un circuito propio e independiente del circuito de torneos en modalidad clásica.

La condiciones generales descritas en el presente documento acerca de la obligatoriedad de la figura del juez, coordinación y supervisión por parte de la Comisión Técnica y la Directiva, etc. (**4.1.2**, **4.1.3**) serán también de obligado cumplimiento en los torneos en modalidad duplicada.



Asociación de Jugadores
de SCRABBLE®

Para conferir oficialidad a los torneos duplicados se exige un mínimo de 5 jugadores. El aforo mínimo provisto por la organización debe permitir la presencia de 10 jugadores, al igual que en la modalidad clásica.

Se permite también la disputa de torneos en modalidad duplicada de más de un día, en periodos temporales no contiguos.

4.4.1 Campeonato de España de Scrabble duplicado.

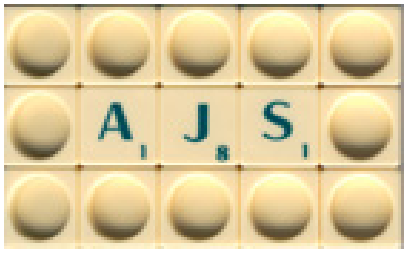
Se disputarán un mínimo de *dos* (**2**) partidas duplicadas a bolsa completa, de acuerdo con las normas establecidas en este mismo documento para la disputa de partidas duplicadas oficiales (apartado **3.2**).

La AJS se compromete a organizar el Campeonato de España de Scrabble duplicado cada año, reservándose la potestad de simultanearlo con el Campeonato de España en modalidad clásica o bien por separado.

La AJS entregará al menos los trofeos de campeón, subcampeón y tercer clasificado de España en modalidad duplicada.

4.4.2 Criterios para la clasificación final.

Al finalizar la duplicada o el torneo de duplicadas se calcula para todos los jugadores la clasificación final. La clasificación final o tabla de posiciones resulta al ordenar los jugadores de acuerdo con el sistema de desempate que se haya seleccionado. Se declara ganador al primero que resulte de esta tabla de posiciones. Se precisa que todas las partidas computarán a efectos de EloD, con independencia del criterio de premiación o desempate seleccionado por el organizador. A continuación se explican en detalle los criterios para clasificar o desempatar los jugadores en un torneo de dos o más duplicadas.



Asociación de Jugadores
de SCRABBLE®

4.4.2.1 Sistema de Desempate para torneos de dos o más partidas duplicadas.

Para torneos de dos o más duplicadas se proponen los siguientes criterios de desempate, de tal manera que el director del torneo elija el que le parezca más adecuado. En caso de que exista la necesidad de deshacer los empates en la clasificación final del torneo, debido a que se entreguen premios que no puedan ser compartidos por los jugadores empatados, se deberá realizar el desempate utilizando el sistema de desempate para una sola duplicada (véase **3.2.10**), considerando al conjunto de todas las rondas como si fueran parte de una misma partida duplicada.

Extraordinariamente se pueden proponer otros métodos que la comisión técnica deberá validar antes de anunciarse el torneo duplicado.

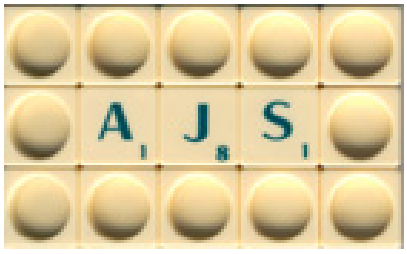
Criterio uno: Diferencial

La tabla de posiciones se obtendrá ordenando los jugadores de manera descendente de acuerdo a la suma de las diferencias de puntos obtenidos frente al máster máquina en todas las duplicadas disputadas en el torneo. Se aplicará pues la siguiente fórmula:

Diferencial_total = (Diferencial_duplicada_1 + Diferencial_duplicada_2 + ... + Diferencial_duplicada_ n)

siendo *n* el número de las partidas duplicadas del torneo.

(Si algún jugador no participa en alguna partida duplicada, el diferencial correspondiente es igual al número de puntos conseguidos por el máster máquina en dicha duplicada).



Asociación de Jugadores
de SCRABBLE®

Criterio dos: Promedio de porcentajes con respecto al máster máquina

La tabla de posiciones se obtendrá ordenando a los jugadores de manera descendente de acuerdo al promedio del porcentaje obtenido en cada partida con respecto al máster máquina correspondiente. Para obtener este promedio debemos aplicar la siguiente formula, calculando cada término redondeado a dos decimales:

Promedio = ($p_1/M_1 + p_2/M_2 + ... + p_n/M_n$) / n

siendo p_x los puntos obtenidos por el jugador en la partida "x",

M_x los puntos del máster máquina en la partida "x", y

n el numero de partidas duplicadas del torneo duplicado.

Criterio tres: Diferencial o promedio acotado

Se aplica el **Criterio uno o dos** ignorando el peor (mayor) diferencial de cada jugador. Se puede aplicar en un torneo de mínimo 3 partidas duplicadas.

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 éste también igual, según el número total de partidas oficiales jugadas.

5.2 Clasificación EloD AJS

Se establece también un ranking clasificatorio, llamado **EloD**, propio para la modalidad duplicada clásica, cuyo mecanismo y funcionamiento se explican en el **Anejo 3**.

Cada jugador parte con un valor EloD de **1200** puntos y una volatilidad de **535** antes de su primera Duplicada válida para EloD.

Comparando los valores de EloD y volatilidad de un jugador con el resto de jugadores que disputan la Duplicada, se calcula una posición objetivo para el jugador en la clasificación final.

Si el jugador queda en esa posición, su EloD no se ve afectado. En caso de quedar por encima de esa posición, su EloD aumentará, y quedando por debajo, descenderá.

La volatilidad mide la regularidad en las posiciones ocupadas por el jugador en las diferentes Duplicadas en las que participa. Un jugador que normalmente quede en las posiciones que se esperan de él conforme a su escalafón tendrá volatilidad baja. En cambio, los jugadores con muchos altibajos presentarán una volatilidad alta.

6 Requisitos para representar a España en el Campeonato del Mundo.

6.1 Modalidad clásica.

6.1.1 Introducción.

Anualmente la FISE asigna a España un número variable de plazas para el Campeonato del Mundo y la AJS dispone el modo en que los jugadores pueden obtenerlas.

Actualmente dicho modo es el método de alternancia entre la clasificación del Campeonato de España de la temporada correspondiente y la clasificación Elo de AJS inmediatamente posterior al último torneo de la temporada, descrito en el punto **5.2** de este documento.

Las condiciones de elegibilidad para la lista de alternancia, que se aplicarán con anterioridad a la confección de la primera lista, son:

- tanto para la clasificación Elo, como en el Nacional: ser socio de pleno derecho de la AJS antes de la celebración del Campeonato de España de la temporada correspondiente;
- no haber optado a clasificarse al Mundial a través de otro país;
- en el caso de la clasificación Elo, se incluyen sólo aquellos jugadores que han jugado un número establecido de partidas oficiales durante la temporada.

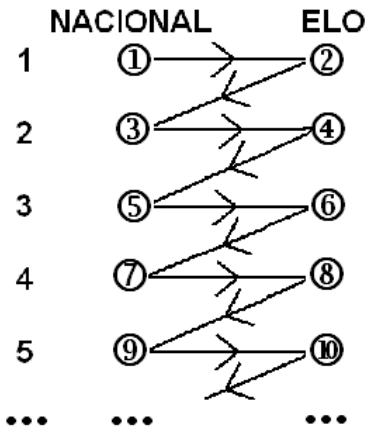
El número mínimo de partidas oficiales para ser incluido en la clasificación Elo, a efectos de la lista de alternancia para clasificar al Mundial, en la presente temporada es de *cuarenta* (**40**).

Las partidas ganadas por descanso -*BYE*- o por ausencia o abandono del rival computan como partidas jugadas.

Toda renuncia se aplicará solamente una vez concluido el último torneo de la temporada.

6.1.2 Método de alternancia para la asignación de plazas para el Campeonato del Mundo de Scrabble clásico.

El método parte de ordenar las posiciones de ambas clasificaciones, Campeonato de España (Nacional) y Elo, de forma alternativa según el diagrama siguiente.



Con ello se consigue formar una única lista a partir de las dos clasificaciones, con la que asignar fácilmente tanto las plazas correspondientes iniciales, como las obtenidas por suplencias otorgadas por la FISE y las resultantes de renuncias por parte de aquellos jugadores que, correspondiéndoles plaza, no desean asistir.

Además se consigue que los últimos clasificados para el Campeonato del Mundo por cada clasificación ocupen en ellas la misma posición (o bien el último

clasificado por el Campeonato de España una posición más que el último clasificado por Elo).

El método resuelve los casos de coincidencias entre listas, suplencias, renuncias y plazas ya asignadas, otorgando plaza a la siguiente posición. Por ejemplo, si la última plaza corresponde al jugador en la posición 10 pero éste o bien no desea asistir, o bien ya está clasificado habiendo obtenido plaza por otros méritos, o bien resulta ser el mismo jugador que ocupa por ejemplo la posición 3; en todos estos casos la plaza sería asignada al jugador en la posición 11 y así sucesivamente.

Se aclara que todo jugador que acepte su plaza puede posteriormente renunciar a ella, pero cualquier jugador que renuncie a su plaza no puede volver a aceptarla incluso en el caso de que ésta vuelva a corresponderle por la otra clasificación.

6.2 Modalidad duplicada.

6.2.1 Introducción.

A partir del Campeonato del Mundo del 2005 celebrado en España, la agenda de dicho evento incluye la disputa de una partida duplicada para la que se clasifican un número determinado de jugadores (sentenciado por la FISE) en función del lugar obtenido en el Campeonato del Mundo en modalidad clásica.

Desde el 2009 en adelante, la modalidad duplicada adquiere entidad propia y se instaura el Campeonato del Mundo de Scrabble duplicado con criterios de clasificación de jugadores análogos a la modalidad clásica, es decir, otorgándose un número variable de cupos a los países participantes quienes a su vez deberán fijar sus criterios para la designación de sus representantes.

En el contexto de la AJS, y en aras de la uniformidad entre modalidades, el criterio se basa en el método de alternancia entre la clasificación del Campeonato de España de Scrabble duplicado y la clasificación Elo de la modalidad duplicada

(EloD) inmediatamente posterior al último torneo duplicado oficial de la temporada.

La clasificación Elo que se combina al aplicar el método de alternancia incluye sólo aquellos jugadores que han jugado un número establecido de partidas duplicadas oficiales durante la temporada, fijándose este mínimo en **cuatro** (**4**).

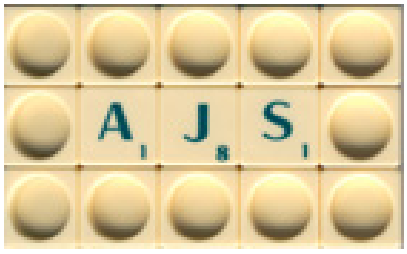
Además, como en el caso de la modalidad clásica, es requisito indispensable para la obtención de plaza ser socio de pleno derecho de la AJS antes de la celebración del Campeonato de España de Scrabble duplicado de la temporada correspondiente, tanto si la plaza se obtiene a través de éste como si se consigue por medio de la clasificación EloD o por renuncias de otros jugadores.

6.2.2 Método de alternancia para la asignación de plazas para el Campeonato del Mundo de Scrabble duplicado.

El método de alternancia es totalmente análogo al utilizado en la modalidad clásica, con la salvedad de que las clasificaciones que se alternan son las del Campeonato de España de Scrabble duplicado y la clasificación EloD (iniciándose el entrelazado por la primera, al igual que en la modalidad clásica).

Por lo tanto es de aplicación lo dispuesto en los apartados **6.1.1** y **6.1.2**, con las equivalencias resultantes de la sustitución de las clasificaciones a alternar.

Se aclara también que como para el caso clásico, todo jugador que acepte su plaza puede posteriormente renunciar a ella, pero cualquier jugador que renuncie a su plaza no puede volver a aceptarla incluso en el caso de que ésta vuelva a corresponderle por la otra clasificación.



Asociación de Jugadores
de SCRABBLE®

7 Modelos Oficiales de Formularios.

Se introducen los siguientes modelos oficiales de formularios:

- Papeleta de impugnación (**Anejo 4** – **4.1.7**);
- Hoja de partida (**Anejo 5** – **4.1.13, 4.1.14**);
- Formulario de reporte de incidentes (**Anejo 6**) – al cabo de cada torneo oficial, el equipo arbitral lo entregará debidamente rellenado a la CT;
- Formulario para el organizador de un torneo (**Anejo 7**) – contiene los detalles de cada torneo oficial rellenado por el organizador que se entregará a la CT en los términos expuestos en **4.1.2**.
- Formulario de inscripción de participantes (**Anejo 8**) – se rellena por cada participante en el momento de inscribirse en el torneo oficial correspondiente, in situ.

8 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 éstas, 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.