

REGULAMIN MIĘDZYSZKOLNEGO TURNIEJU SCRABBLE W PIŃCZOWIE

Organizatorzy:

Pińczowskie Samorządowe Centrum Kultury
Miejska i Gminna Biblioteka Publiczna w Pińczowie

Termin

28.04.2016

godz. 09.00 – szkoły gimnazjalne

29.04.2016

godz. 09.00 – szkoły ponadgimnazjalne

Termin zgłoszenia drużyn

20.04.2016- telefonicznie pod nr telefonów 0413572424 wew.101,111 / 664038174
lub osobiście w sekretariacie Pińczowskiego Samorządowego Centrum Kultury
ul. Piłsudskiego 2a, 28-400 Pińczów

Informacje ogólne

Szkoła do turnieju typuje jedną ośmioosobową drużynę, która reprezentuje ją
w Międzyszkolnym Turnieju Scrabble

W turnieju przyznane zostaną nagrody indywidualne (I, II, III miejsce)
i nagroda dla zwycięskiej szkoły.

Uczestnicy rozgrywek oraz szkoły otrzymają pamiątkowe dyplomy

Zasady gry

SCRABBLE to planszowa gra słowna. Polega na układaniu na planszy słów z losowo wybranych liter (płytki z literą oraz przyporządkowaną wartością punktową), przy czym kolejno powstające wyrazy muszą być ze sobą powiązane analogicznie jak w krzyżówkach słownych.

W grze turniejowej przy jednej planszy gra 2 graczy. Celem gry jest uzyskanie jak najwyższego wyniku punktowego. Wygrywa ten z graczy, który uzyska wyższą liczbę punktów, zaś w razie remisu punktowego ten z graczy, który w ostatnim swoim ruchu utworzył słowo o wyższej wartości punktowej.

Pierwszy ruch ma prawo wykonać ten z graczy, który w losowaniu wstępnym wylosował literę bliższą początku alfabetu. Jeśli obaj gracze wylosują identyczną literę, losują dalej, aż do rozstrzygnięcia. Płytki z literami po losowaniu wstępnym są zwracane do ogólnej puli liter, która po wymieszaniu służy do rozpoczęcia zasadniczej części gry.

Gracze w kolejności ustalonej do rozpoczęcia gry losują po siedem płytek z literami.

Gracze mają do dyspozycji w specjalnym worku 98 płytek z literami alfabetu polskiego oraz dwie płytki puste, tzw. blanki. Blank nie ma wartości punktowej, ale może zastępować dowolną literę z alfabetu polskiego. Gracz układając słowo z użyciem blanka musi określić, jaką literę zastępuje blankiem.

Plansza do gry składa się z 225 pól ułożonych w 15 wierszach i 15 kolumnach. Na planszy znajdują się specjalnie oznakowane pola (premie 2-krotne i 3-krotne), które zwiększają wartość układanych liter lub słów.

Jeśli układane słowo znajdzie się na polach zarówno premii literowych jak i słownych, przed podwojeniem lub potrojeniem wartości słowa najpierw oblicza się wartość liter i premii literowych. Premia jest uwzględniana tylko dla ruchu, w którym gracz kładzie na niej płytkę. Jeśli gracz w jednym ruchu wyłoży wszystkie siedem posiadanych płytek tworząc słowo zgodne z zasadami gry otrzymuje dodatkowo premię 50 punktów dodawaną do wartości ułożonego słowa.

Czas gry

Każdy gracz w rozgrywce turniejowej dysponuje czasem 15 minut na wszystkie swoje ruchy w grze. Czas jest odmierzany przez zegar szachowy. Po wykorzystaniu przyznanego czasu gracz nie może już układać słów, ani wykonywać wymiany liter.

Czas pojedynczego ruchu gracza jest liczony od momentu zapisania liczby punktów przyznanej za ruch drugiemu graczowi do momentu ułożenia słowa i zatrzymania zegara. Początek ruchu pierwszego gracza rozpoczyna się w chwili wyjęcia przez niego z worka drugiej i dalszych płytek.

Ułożenie pierwszego wyrazu

Pierwszy gracz tworzy z co najmniej dwóch płytek słowo i układa je na planszy poziomo lub pionowo, w taki sposób, by jedna z płytek znalazła się na centralnym polu. Nie wolno układać wyrazów ukośnie. Wszystkie płytki użyte podczas ruchu muszą znaleźć się na planszy w jednej ciągłej linii pionowej lub poziomej.

Wymiana płytek

Każdy z graczy może wykorzystać swój ruch na wymianę dowolnej liczby z siedmiu posiadanych płytek. Gracz traci w tym ruchu prawo do wyłożenia płytek na planszę. Gracz wymieniający płytki najpierw określa ilość płytek do wymiany, odkłada je na bok, następnie losuje z worka nowe płytki, by uzupełnić swój zestaw do 7 płytek i wyodrębnione wcześniej płytki wkłada do worka. Wymiana płytek nie jest dozwolona, gdy pod koniec gry w worku pozostanie 7 lub mniej płytek.

Opuszczenie kolejki

Oprócz możliwości ułożenia słów na planszy lub wymiany płytek, gracz może także opuścić kolejkę niezależnie od tego, czy jest w stanie ułożyć słowo, czy nie. Gra kończy się jednak, jeśli gracze dwa razy z rzędu opuszczą kolejkę.

Dozwolone słowa

Dozwolone jest układanie słów znajdujących się w Oficjalnym Słowniku Polskiego Scrablisty (OSPS) - www.pfs.org.pl. Podczas układania słów nie wolno jednak korzystać ze słownika. Może on być wykorzystywany wyłącznie po zakwestionowaniu wyłożonego słowa. W kwestiach spornych rozstrzygająca jest decyzja jury turnieju.

Po zakończeniu ruchu, nie można zmieniać położenia na planszy żadnej płytki, ani jej zdejmować, chyba że słowo zostanie słusznie zakwestionowane.

Kwestionowanie słów

Po ułożeniu słowa, a jeszcze przed zapisaniem wyniku i przejściem kolejki, przeciwnik ma prawo zakwestionować poprawność tego słowa. Można wtedy (i tylko wtedy) sprawdzić je w słowniku. Jeśli zakwestionowane słowo okaże się niedozwolone, gracz musi zabrać ułożone płytki i traci ruch.

Kolejne płytki można dobrać, by uzupełnić swój zestaw do siedmiu płytek dopiero po zapisaniu wyniku ruchu.

Ruch przeciwnika

Drugi gracz ma do wyboru: dołożenie jednej lub kilku płytek do tych, które już leżą na planszy i utworzenie nowych słów o długości co najmniej dwóch liter, wymianę płytek albo opuszczenie kolejki.

Jeżeli ułożone płytki łączą się z innymi płytkami na sąsiednich polach, muszą z nimi tworzyć dozwolone słowa, podobnie jak w klasycznej krzyżówce.

Gracz uzyskuje punkty za wszystkie słowa utworzone lub zmodyfikowane w wyniku swojego ruchu.

Nie jest dozwolone dokładanie w jednym ruchu płytek do różnych słów w różnych częściach planszy.

Premiowanie litery lub słowa na polach z premią uznaje się tylko dla ruchu, w którym zostały na nich położone płytki.

Jeśli w jednym ruchu zostanie utworzonych kilka słów, liczone jest każde takie słowo. Wówczas wartość wspólnych liter (z należnymi premiami, gdy płytki położono na polach premiowych) jest liczona dla każdego słowa oddzielnie.

Jeśli wyraz przechodzi przez dwa pola premii słownych, suma punktów jego liter jest mnożona przez 4 (dwie premie 2-krotne) albo przez 9 (dwie premie 3-trzykrotne).

Zakończenie gry

Gra kończy się, kiedy wszystkie płytki z worka zostały już wykorzystane, a któryś z graczy wyłożył wszystkie posiadane płytki. Gra kończy się także, gdy gracze opuszczą po dwie kolejki ruchu z rzędu. Gra kończy się również wtedy, gdy każdy z graczy wykorzysta swój limit czasu na grę.

Gracz, który zakończył całą grę, zyskuje dodatkowo punkty z płytek niewykorzystanych będących w posiadaniu przeciwnika. Zaś wynik przeciwnika zmniejsza się o sumę punktów widniejących na płytkach pozostających w jego posiadaniu po zakończeniu gry.