

REGULAMIN II MISTRZOSTW POLSKI W BELGIJKĘ

I. ZGŁOSZENIA I SYSTEM ROZGRYWEK

1. Zgłoszenia zawodników do turnieju będą przyjmowane do 12 maja 2018 do godziny 12:00.
2. Maksymalna liczba uczestników rozgrywek to 40 osób. O udziale decyduje kolejność zgłoszeń.
3. Rozgrywki będą przebiegały w formie dwudniowych finałów. Pierwszego dnia zostaną rozegrane cztery rundy belgijki, a drugiego dwie rundy (w każdej 20 ruchów).
4. O zajętych miejscach decyduje wyższa suma punktów zdobytych we wszystkich rozegranych partiach. Jeżeli kilku graczy uzyska w końcowej klasyfikacji tyle samo punktów, o kolejności decyduje niższa suma miejsc w klasyfikacji wszystkich rozegranych partii.

II. ZASADY OGÓLNE

1. Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów poprzez wykorzystanie liter, blanków i pól premiowych planszy. Punkty obliczane są według zasad obowiązujących podczas tradycyjnej rozgrywki.
2. Każdemu zawodnikowi przyporządkowany zostanie numer stolika, który będzie również numerem zawodnika w tabeli klasyfikacyjnej.
3. Każdy uczestnik turnieju dysponuje własną planszą do gry oraz kompletem płytek czyli liter i blanków. Komplety do gry zapewnia organizator.
4. Przed każdym ruchem wszyscy zawodnicy posiadają zestaw identycznych płytek wylosowanych przez sędziego prowadzącego grę.
5. Dla zapewnienia sprawnego przebiegu gry prezentowana będzie plansza główna, którą obsługuje sędzia. Obok planszy głównej prezentowane będą wylosowane płytki. Po każdym ruchu prezentowana będzie także tabela klasyfikacyjna.
6. Na planszy głównej sędzia wyklada zwycięski ruch, zaś wszyscy uczestnicy gry powtarzają jego umiejscowienie na swoich planszach.
7. Każdy gracz ma do dyspozycji kartę zapisu gry, karty zapisu ruchu oraz brudnopis i przybory do pisania.
8. Podczas całej rozgrywki zabronione jest korzystanie z jakichkolwiek urządzeń elektronicznych i materiałów tekstowych. Gracze oraz sędzia zobowiązują się do niekomentowania słów użytych w rozgrywce, ich form, odmian itp.
9. Dla zapewnienia sprawnego przebiegu gry sędzia główny ma prawo powołać sędziów

pomocniczych.

III. PRZEBIEG ROZGRYWKI

1. Sędzia prowadzący grę losuje kolejne płytki ogłaszając ich nazwy głośno i wyraźnie i prezentuje je obok planszy głównej. Gracze zobowiązani są bez zwłoki wybrać ze swojego zestawu wylosowane płytki. Dobranie i użycie niewłaściwych płytek skutkuje niezaliczeniem ruchu.
2. Podczas pierwszych piętnastu ruchów w zestawie wylosowanych liter muszą znajdować się co najmniej dwie samogłoski i co najmniej dwie spółgłoski. Od ruchu nr 16 minimalna liczba samogłosek/spółgłosek wynosi jeden. Blank uznany może być za samogłoskę lub spółgłoskę. Jeśli powyższy warunek nie jest spełniony, wówczas sędzia dokonuje losowania kompletu siedmiu nowych płytek. Sędzia nie dokonuje dodatkowych losowań, gdy wśród niewykorzystanych płytek nie ma wymaganej ilości samogłosek/spółgłosek.
3. Czas ruchu ustala się na 2 minuty. Czas odmierza sędzia prowadzący rozgrywkę informując uczestników turnieju o jego upływie po minucie oraz o rozpoczęciu ostatnich 30 sekund.
4. W wyznaczonym czasie każdy uczestnik rozgrywki wykonuje ruch, którego wartość punktową zapisuje się na jego konto.
5. W trakcie wyznaczonego czasu zawodnik zobowiązany jest zapisać swój ruch na karcie zapisu ruchu podając wyraz główny. Karty należy wypełniać literami wielkimi, a czytelność zapisu nie może pozostawiać wątpliwości. W zapisie musi zostać określony blank (blanki) jeśli został użyty. Po tym czasie jakiegokolwiek zmiany są niedopuszczalne. Niespełnienie powyższych warunków skutkuje brakiem punktów w danym ruchu.
6. Po upływie dwóch minut zawodnicy zobowiązani są niezwłocznie podnieść rękę trzymając wypełnioną kartę ruchu, kończąc tym samym wszystkie czynności konieczne do zaliczenia ruchu. Po upływie czasu gracze wypełniają swoją kartę zapisu gry.
7. Weryfikacji poprawności ruchu dokonują sędziowie w oparciu o zasady gry i OSPS.
8. Po weryfikacji ruchów sędzia główny wskazuje zwycięski ruch. Zwycięski ruch zostaje wyłożony na planszy głównej, a wszyscy gracze na swoich planszach niezwłocznie wykładają zwycięski ruch w miejscu wskazanym przez sędziego oraz wpisują zwycięski ruch na karcie zapisu gry.
9. Jeśli okaże się, że dwóch lub więcej graczy wyłożyło najdroższy ruch, ale różny od siebie, wówczas sędzia decyduje, który jest ruchem zwycięskim. Pierwszeństwo uzyskują słowa które:
 - nie zawierają blanka
 - są krótsze
 - nie wykorzystują premii (w pierwszej kolejności słownej, potem literowej)

10. Dokonując wyboru zwycięskiego ruchu sędzia bierze pod uwagę przede wszystkim konsekwencje wyboru ruchu i jego wpływ na kontynuowanie rozgrywki. Dlatego wybór najdroższego ruchu nie musi opierać się o zasady wymienione w pkt. 9.
11. Przed rozpoczęciem kolejnego ruchu sędzia ogłasza płytki nieużyte w poprzednim ruchu i dokonuje losowania wymaganej ilości nowych płytek. Po ogłoszeniu ostatniej wymaganej płytki sędzia niezwłocznie uruchamia zegar odmierzający czas kolejnego ruchu.
12. Gra kończy się jeżeli:
 - wykonano założoną ilość ruchów,
 - wykorzystano wszystkie litery,
 - żaden z graczy nie wykonał punktowanego ruchu.
13. Jeśli w ciągu pierwszych pięciu ruchów żaden z zawodników nie wykona punktowanego ruchu, sędzia anuluje wszystkie wykonane ruchy i zarządza powtórne rozpoczęcie partii.

IV. KARY

Sędzia prowadzący grę może ukarać zawodnika za łamanie regulaminu i zachowanie niezgodne z duchem rywalizacji.

- Upomnienie przez sędziego.
- Niezaliczenie ruchu.
- Wykluczenie do końca gry.

W kwestiach nieujętych w niniejszym regulaminie decydujący głos ma sędzia główny turnieju. Organizator nie odpowiada za wszelkie awarie techniczne, brak prądu itp.