

REGULAMIN I MISTRZOSTW POLSKI W BELGIJKĘ

I. 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. Podczas Mistrzostw rozegrane zostaną trzy partie, każda składać się będzie z maksymalnie piętnastu ruchów.
3. Każdemu zawodnikowi przyporządkowany zostanie numer stolika, który będzie również numerem zawodnika w tabeli klasyfikacyjnej.
4. Każdy uczestnik turnieju dysponuje własną planszą do gry oraz kompletem płytek czyli liter i blanków. Przed rozpoczęciem rozgrywki gracz jest zobowiązany sprawdzić kompletność swojego zestawu. Komplety do gry zapewnia organizator.
5. Przed każdym ruchem wszyscy zawodnicy posiadają zestaw identycznych płytek wylosowanych przez sędziego prowadzącego grę.
6. 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.
7. Na planszy głównej sędzia wykląda zwycięski ruch, zaś wszyscy uczestnicy gry powtarzają jego umiejscowienie na swoich planszach.
8. Każdy gracz ma do dyspozycji kartę zapisu gry, kartę zapisu ruchu oraz brudnopis i długopis.
9. 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.
10. Dla zapewnienia sprawnego przebiegu gry sędzia główny ma prawo powołać sędziów pomocniczych.

II. 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 dziesięciu ruchów w zestawie wylosowanych liter muszą znajdować się co najmniej dwie samogłoski i co najmniej dwie spółgłoski, od jedenastego ruchu do dyspozycji graczy muszą być co najmniej jedna samogłoska i co najmniej jedna spółgłoska. Blank uznany może być za samogłoskę lub spółgłoskę. Jeśli powyższy warunek nie jest spełniony, wówczas sędzia dokonuje losowania kompletu siedmiu nowych płytek. Losowanie nowego zestawu odbywa się maksymalnie trzy razy. Jeśli losowanie nie przyniesie wymaganego zestawu płytek, wówczas grający przystępują

do kolejnego ruchu mając do dyspozycji wylosowany w trzeciej próbie zestaw. 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, wartość punktową ruchu oraz opisać orientację ruchu (pionowo lub poziomo) korzystając z układu współrzędnych na planszy. 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. Jeśli wyraz główny został ułożony poziomo, wówczas pierwsza litera tego wyrazu będzie opisana najpierw literą, a potem cyfrą/liczbą (np. H8). Położenie wyrazów głównych w orientacji pionowej opisujemy najpierw cyfrą/liczbą, a potem literą (np. 8H).

7. Przed upływem dwóch minut zawodnicy zobowiązani są odłożyć wypełnioną kartę ruchu, kończąc tym samym wszystkie czynności konieczne do zaliczenia ruchu.

8. Po upływie dwóch minut zawodnicy zobowiązani są niezwłocznie wyłożyć swój ruch na swojej planszy w celu weryfikacji poprawności ruchu (w oparciu o OSPS), orientacji wyrazu głównego i sumy punktów. Wtedy również wypełniają swoją kartę zapisu gry.

9. Weryfikacji dokonują zawodnicy grający przy sąsiednich stolikach. Zawodnik grający przy stoliku nr 1 kontroluje ruchy zawodnika przy stoliku nr 2 poddając się równocześnie jego kontroli (pozostali gracze są dobrani w pary wg kolejnych numerów stolików). Oprócz tego każdy uczestnik rozgrywki oraz sędzia mają prawo skontrolować ruch każdego innego gracza. Jeżeli weryfikacja wykaże błędy, wówczas zawodnik weryfikujący skreśla punkty na karcie ruchu. Wypełnione karty ruchu zbiera sędzia, aby wypełnić tabelę klasyfikacyjną.

10. Po weryfikacji ruchu zawodnicy niezwłocznie zajmują miejsca przy swoich stolikach.

11. Po weryfikacji ruchów sędzia prowadzący grę wypełnia klasyfikacyjną tabelę punktową uczestników rozgrywki oraz 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.

12. 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)

13. 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. 12.

14. 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 ruchu.

15. O zajętych miejscach w Mistrzostwach decyduje pozycja w tabeli klasyfikacyjnej wynikająca z sumy punktów zdobytych w rozegranych trzech partiach.

16. W przypadku remisu o zajęciu wyższego miejsca decyduje wartość punktowa najdroższego ruchu (ze wszystkich trzech partii). W przypadku remisu – wartość drugiego najdroższego ruchu, itd. Jeżeli w ten sposób nie da się rozstrzygnąć klasyfikacji zawodnicy zajmują miejsce ex aequo, a o podziale nagród pomiędzy nimi decyduje losowanie.

KARY

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

1. Upomnienie przez sędziego.
2. Wykluczenie z następnego ruchu.
3. Wykluczenie do końca gry.

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