**REGULAMIN I MISTRZOSTW POLSKI SZKÓŁ W SCRABBLE 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 partii.

2. Turniej rozegrany zostanie w dwóch kategoriach wiekowych: uczniowie młodsi (kl. I-VI SP)
i uczniowie starsi (VII, VIII SP oraz III Gimnazjum).

3. Każdy uczestnik turnieju dysponuje własną planszą do gry oraz kompletem płytek (liter
i blanków). Plansze zapewnia organizator.

4. Przed każdym ruchem wszyscy gracze posiadają zestaw identycznych płytek wylosowanych przez sędziego prowadzącego grę.

5. Dla zapewnienia sprawnego przebiegu rozgrywki prezentowana będzie plansza główna, którą obsługuje sędzia prowadzący rozgrywkę. Obok planszy głównej prezentowane będą wylosowane płytki oraz blanki. Na planszy głównej sędzia wykłada zwycięski ruch.

6. Rozegrane zostaną dwie partie, partia jest limitowana do 12 ruchów. W przypadku, gdy żaden z uczestników turnieju dwukrotnie pod rząd nie zdoła ułożyć na planszy żadnego ruchu, wówczas sędzia dokonuje losowania nowego zestawu płytek.

7. Każdy gracz ma do dyspozycji jedynie kartę zapisu gry i długopis.

8. Podczas całej rozgrywki zabronione jest korzystanie z jakichkolwiek urządzeń elektronicznych
i materiałów tekstowych. Gracze zobowiązują się do niekomentowania słów użytych w rozgrywce, ich form, odmian itp.

9. Dla sprawnego przebiegu gry sędzia główny może powołać sędziów pomocniczych.

**II. PRZEBIEG ROZGRYWKI**

1. Sędzia prowadzący rozgrywkę 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.

2. Podczas pierwszych 8 ruchów w zestawie wylosowanych liter muszą znajdować się co najmniej dwie samogłoski lub co najmniej dwie spółgłoski. 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.

4. W wyznaczonym czasie każdy gracz wykonuje ruch, którego wartość punktową zapisuje się na jego koncie.

5. W trakcie wyznaczonego czasu gracz zobowiązany jest wyłożyć swój ruch na planszy. Zawodnicy muszą wpisać swój wyraz główny na karcie zapisu gry i zdefiniować blanka. Po tym czasie jakiekolwiek zmiany są niedopuszczalne. Niespełnienie powyższego warunku skutkuje brakiem punktów w danym ruchu.

6. Po upływie dwóch minut sędzia dokonuje weryfikacji poprawności ruchu (w oparciu o OSPS)
i sumy punktów.

7. Po weryfikacji ruchów sędzia prowadzący grę wypełnia klasyfikacyjną tabelę punktową uczestników gry oraz wskazuje zwycięski ruch. Zwycięski ruch zostaje wyłożony na planszy głównej, a wszyscy uczestnicy gry na swoich planszach niezwłocznie wykładają zwycięski ruch
w miejscu wskazanym przez sędziego.

8. Jeśli okaże się, że dwóch lub więcej graczy wyłożyło najdroższy ruch, ale różny od siebie, wówczas sędzia wybiera ruch, który jego zdaniem jest bardziej perspektywiczny dla rozwoju planszy i rozgrywki.

9. 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.

10. O zajętym miejscu w tabeli klasyfikacyjnej zawodnika decyduje suma punktów zdobytych
w dwóch partiach.

11. Jeśli trzy najwyższe wyniki w tabeli osiągnie więcej niż trzech graczy, wówczas sędzia zarządza dogrywkę pomiędzy tymi, którzy odnotowali remis. Dogrywka składa się z tylu ruchów, ile potrzeba do wskazania zwycięzcy.

12. W kwestiach nieujętych w niniejszym regulaminie decydujący głos ma sędzia prowadzący rozgrywkę.

13. Organizator nie odpowiada za wszelkie awarie techniczne, brak prądu itp.