



## PARTIDA DE SCRABBLE PRIN CORESPONDENȚĂ - regulament general și de concurs -

### 1. PRECIZĂRI GENERALE

1.1. Partida de Scrabble prin corespondență este partida de Scrabble liber între doi jucători, unde ordinea în care literele intră în joc este stabilită de un arbitru la începutul partidei. Față de partida liberă, s-a făcut o singură modificare esențială în regulament: literele "din mână" nu se pot schimba cu altele din stoc.

1.2. Pentru șanse egale între jucători, se dispută câte două partide în sistem tur-retur.

1.3. Arbitrul aranjează cele 100 de litere într-un șir, respectând următoarele reguli: maximum 3 vocale sau consoane consecutive, iar în primele 25 de litere extrase să nu existe nicio literă cu o valoare mai mare de 2 și niciun joker. Între jokeri vor fi minim 25 de litere. De asemenea, primele 7 litere ale jucătorului roșu și ale jucătorului albastru trebuie să conțină cel puțin 2 vocale și 2 consoane diferite.

Arbitrul stabilește, conform regulilor competiției, culorile celor doi jucători:

- **ROȘU** – jucătorul care începe partida;
- **ALBASTRU** – celălalt jucător.

În timpul partidei, fiecare jucător operează în grilă și în șirul de litere folosind culoarea sa.

1.4. Pentru a anula avantajul din start al ROȘULUI, se dă ALBASTRULUI un avantaj teoretic de 20 p, prin limitele de punctaj omologate pentru primele 4 depuneri ale partidei (2 tururi). În aceste tururi, jucătorii pot face depuneri cu punctaje oricât de mari, dar în fișa de punctaje se va trece:

Turul I - ROȘU: max. 10 p;           ALBASTRU: max. 20 p;  
Turul II – ROȘU: max. 30 p;       ALBASTRU: max. 40 p.

1.5. Prevederile acestui Regulament se referă în mod special la partidele jucate în cadrul Campionatului Național de Scrabble prin Corespondență, dar au aplicabilitate - prin extensiune - la toate celelalte competiții de scrabble prin corespondență organizate sub egida F.R. Scrabble.

### 2. FIȘE DE CONCURS

2.1. Arbitrul pune în joc o fișă de concurs (**FIȘĂ DE CONCURS**) pe care se înregistrează toate datele partidei, astfel încât aceasta să poată fi reconstituită oricând, precum și o fișă cu timpul de gândire (**FIȘĂ TIMP GÂNDIRE**). Pe fișa de concurs sunt înscrise datele inițiale ale partidei (data de începere a concursului, jucătorii, arbitrii, șirul de litere – unic pentru o serie de partide...) și o grilă reprezentând tabla de joc.

2.2. **Ambele fișe se expediază (online) atât partenerului, cât și arbitrului după fiecare depunere.**

### 3. FONDUL DE CUVINTE



3.1. La competițiile de Scrabble prin corespondență organizate sub egida F.R. Scrabble, se joacă în conformitate cu Lista Oficială de Cuvinte în vigoare la data începerii competiției.

3.2. Odată cu fișele de concurs, arbitrul trimite fiecărui jucător înscris în competiție **Lista Oficială de Cuvinte** (în format online). Jucătorii care nu pot verifica valabilitatea cuvintelor sunt, evident, în dezavantaj.

#### 4. DESFĂȘURAREA PARTIDEI

4.1. Primul jucător la depunere, numit *ROȘU*, ia din șir primele 7 litere (marcate cu roșu); cu acestea face o depunere conform regulilor partidei libere. Următoarele 7 litere (marcate cu albastru) sunt ale celui de-al doilea jucător, numit *ALBASTRU*, care face la rândul său o depunere, după ce primește fișa de concurs de la primul jucător. După ce face o depunere, fiecare jucător taie din șir literele folosite și, pentru completarea celor 7 litere din mână, *evidențiază*, cu culoarea sa, literele care îi revin în continuare.

4.2. La fiecare depunere, jucătorul înscrie pe grilă poziția cuvântului principal, cuvântul principal, punctajul depunerii și punctajul total. Dacă se formează cuvinte adiacente, acestea se scriu unul după altul (sub cuvântul principal). Dacă depunerea este scrisă cu majuscule, atunci litera corespunzătoare jokerului se scrie cu minusculă, iar dacă depunerea este scrisă cu minuscule, litera corespunzătoare jokerului se scrie între paranteze rotunde.

*Se acceptă și mesajele scrise urmate de o fotografie explicită a fișei de concurs după fiecare depunere .*

*De asemenea, jucătorii pot conveni să corespundeze doar prin fișele de concurs.*

4.3. Partida de Scrabble prin corespondență se încheie la fel ca partida liberă.

#### 5. GREȘELI TEHNICE

5.1. Datorită caracterului special al partidei de Scrabble prin corespondență, se convine că partida nu poate continua dacă un jucător efectuează o depunere greșită din punct de vedere tehnic, neadmisă de regulamentul general sau imposibilă. Exemple de astfel de depuneri sunt:

- depunerea fără legătură cu restul încrucișării sau care nu trece prin pătratul h8 la începutul partidei,
- depunerea în diagonală, în formă de L, întreruptă etc.,
- depunerea folosind litere diferite de cele „din mână”.

5.2. Partenerul de întrecere va returna fișa și îl va invita pe jucătorul care a făcut greșeala să efectueze o nouă depunere. În asemenea situații, arbitrul poate anula depunerea și întreaga desfășurare a partidei, în funcție de momentul în care a fost sesizată greșeala.

Dacă înscrierile de pe grilă și din tabelul de punctaje nu corespund (de exemplu, dacă poziția cuvântului principal sau a cuvintelor adiacente în tabelul de punctaje este greșită sau lipsesc, dacă cuvântul principal sau cuvintele adiacente nu sunt înscrise corect sau lipsesc, sau dacă pe grilă nu a fost înscris cuvântul etc.), se va considera ca fiind corectă înscrierea evident corectă și se va atenționa partenerul sau, în situații neclare, fișa va fi retrimisă. Fișa se retrimite și în cazul în care, atât pe grilă, cât și în



tabel, depunerea a fost înscrisă incorect.

Dacă un jucător efectuează o depunere în care unul sau mai multe cuvinte nu fac parte din fondul de cuvinte admis, partenerul – dacă sesizează greșeala – va returna fișa sau poate accepta depunerea.

5.3. Un jucător nu poate obține zero puncte la o depunere, cu excepția cazurilor în care:

- joacă (anunță) „PAS”,
  - joacă două litere (fără a fi adiacente) în care ambele litere sunt joker.
- Greșelile de calcul la o depunere sau la punctajul total pot fi rectificate oricând, în timpul partidei sau imediat după încheierea acesteia. Arbitrul poate face rectificarea punctajului chiar și după încheierea partidei.
- Dacă un jucător consideră că depunerea partenerului este greșită din punct de vedere tehnic, acesta va retrimite fișa. Partenerul va efectua o nouă depunere sau se va adresa arbitrului, anexând fișa oficială și un comentariu ajutător. Arbitrul va valida sau nu cuvântul (sau cuvintele) în litigiu și va comunica decizia ambilor jucători.

## 6. EXPEDIEREA CORESPONDENȚEI

6.1. Fișa de concurs / Fișa cu timpul de gândire se expediază online. Jucătorii pot conveni să comunice prin E-mail, WhatsApp (de preferat), Viber, Skype sau alte modalități online similare. Jucătorii sunt obligați să comunice arbitrului mijlocul de comunicare ales. Dacă jucătorii nu cad de acord asupra mijlocului de comunicare, arbitrul va stabili modalitatea care va fi folosită.

6.2. Arbitrul poate solicita jucătorilor să comunice finalul partidei, dacă partida nu se poate încheia altfel în termenul acordat, dacă evidența timpului de gândire este confuză sau în alte situații apreciate de arbitrul.

## 7. TIMPUL DE GÂNDIRE

7.1. Timpul de gândire începe să curgă din ziua următoare datei de începere a partidelor, consemnată în fișa de concurs trimisă de partener (sau de arbitru, pentru turul I), și până în ziua expedierii.

Partidele retur încep cel târziu după 5 zile de la terminarea partidelor tur.

Timpul de gândire al fiecărui jucător, pentru o partidă, este de 30 de zile în faza preliminară și de 20 de zile în faza finală, indiferent de numărul de tururi ale partidei.

Exemple de calcul al timpului de gândire:

Data sosirii	Data expedierii	Timp de gândire
01.05.2025	01.05.2025	0 zile
01.05.2025	02.05.2025	0 zile
01.05.2025	04.05.2025	2 zile

### 7.2. Marcarea timpului de gândire

Timpul de gândire se înregistrează în fișa cu timpul de gândire, în căsuțele aferente fiecărui jucător, folosind cifre care indică tururile în care s-au consumat zilele respective.

Pentru fiecare fază a competiției (preliminară/finală), fiecare jucător are dreptul la un concediu de 10 zile, pe care trebuie să îl anunțe partenerului. Concediul poate fi divizat



între partidele tur-retur. Fiecare jucător poate decide asupra fracționării zilelor de concediu, însă este obligat să specifice perioada concediului în fișă. **În cazul depășirii timpului de gândire, zilele de concediu rămase nu vor fi luate în considerare.** Dacă partenerul nu răspunde în termen de 5 zile de la expedierea depunerii, aceasta se retrimite. Dacă, după încă 5 zile, partenerul nu răspunde, se vor trimite arbitrilor următoarele:

- copia partidei,
- dovada trimiterii depunerii,
- un comentariu explicativ,
- propunerea pentru omologarea partidei.

La începutul partidei, jucătorul ALBASTRU trebuie să informeze jucătorul ROȘU, după 5 zile de la data începerii partidelor, că este la depunere.

**Partida este considerată pierdută pentru jucătorul care depășește timpul de gândire, fie ca urmare a contestației celuilalt jucător, fie atunci când arbitrul constată depășirea termenului.**

## 7.2. Contestații privind depășirea timpului de gândire

Contestația se poate face în momentul în care se consideră că partenerul a depășit timpul de gândire. Partida se continuă până la răspunsul arbitrilor sau până la expirarea termenului de încheiere a partidelor.

Dacă un jucător reclamă la arbitru depășirea timpului de gândire de către partener, acesta este obligat să anunțe celălalt jucător pentru a-i oferi posibilitatea de a se apăra. Jucătorul care formulează contestația trimite arbitrilor:

- copia partidei,
- un comentariu ajutător,
- o copie a corespondenței prin care l-a informat pe partener despre formularea contestației.

Dacă oricare dintre aceste cerințe nu este îndeplinită, contestația nu va fi luată în considerare. Arbitrul se pronunță asupra contestației în maximum 5 zile de la primirea acesteia și va comunica decizia ambilor jucători.

## 8. OMOLOGAREA REZULTATELOR

8.1. În mod normal, suma celor 2 coeficienți C după care se face clasificarea jucătorilor este 2.

Pentru câștigător,  $C = 1 + P : (P + p)$ , iar pentru învins,  $C = p : (P + p)$ , unde P = punctajul învingătorului și p = punctajul învinsului.

Exemplu: dacă partida ROȘU–ALBASTRU se încheie cu scorul de 524–480, atunci:

$$C_{\text{roșu}} = 1 + 524 : 1004 = 1,52191\dots, \text{ iar } C_{\text{albastru}} = 480 : 1004 = 0,47806\dots$$

Coeficienții se rotunjesc definitiv la a patra zecimală, astfel încât:  $C_{\text{roșu}} = 1,5219$ , iar  $C_{\text{albastru}} = 0,4781$ .

8.2. Dacă ambele punctaje sunt negative sau dacă unul este negativ iar celălalt este zero, atunci jucătorul cu punctajul cel mai mare (învingătorul) primește coeficientul 1,5000, iar celălalt (învinsul) 0,5000.



8.3. Dacă învingătorul are punctaj pozitiv, iar învinsul are punctajul negativ sau zero, atunci:

- Învingătorul primește coeficientul 1,5300,
- Învinsul primește coeficientul 0,4700.

8.4. Dacă partida se încheie la egalitate, ambilor jucători li se acordă coeficientul 1 (adică: ROȘU = ALBASTRU = 1).

8.5. Jucătorii vor propune obligatoriu coeficienți pentru omologare, chiar dacă partida nu se încheie în mod obișnuit.

## 9. SITUAȚII SPECIALE

### 9.1. ABANDON

Dacă unul dintre jucători abandonează sau cedează partida, indiferent de motive, celălalt jucător (declarat învingător) va primi coeficientul calculat conform scorului din acel moment, ținându-se cont de ultima depunere a jucătorului dispus să continue partida (efectuată înainte ca partenerul să abandoneze).

- Coeficientul învingătorului nu va fi mai mic de 1,53 dacă scorul îi era defavorabil și nu va fi mai mare de 1,53 dacă nu s-a efectuat nicio depunere sau dacă s-a jucat mai puțin de un tur complet; va fi 1,54 dacă s-a jucat un tur complet, etc. (se aplică formula:  $1,53 + 0,01n$  și  $1,53 - 0,01n$ , unde  $n$  reprezintă numărul de tururi complete jucate).
- Jucătorul care abandonează primește coeficientul calculat conform scorului din acel moment, dar acesta nu poate depăși  $2 - (\text{coeficientul învingătorului})^2 - (\text{coeficientul învingătorului})^2$ .
- Dacă un jucător nu începe partida sau nu răspunde la prima depunere a partenerului, se consideră „Neprezentare” și primește coeficientul zero. Acest coeficient se omologhează și în situația în care, la expirarea termenului de încheiere a partidelor, arbitrul nu dispune de informații privind desfășurarea partidei.

**Dacă jucătorul care abandonează este, după partidele tur-retur, în avantaj, în partida pe care o abandonează primește coeficientul zero.**

### 9.2. ÎNTERUPERE

Cei doi jucători pot conveni, după începerea partidei, asupra întreruperii acesteia. În acest caz, coeficientul se calculează astfel: se împarte 1 punct proporțional cu punctajele în momentul întreruperii, la care se adaugă 0,5 pentru fiecare jucător (de exemplu, coeficienții pot fi de forma 1,0219 – 0,9781).

### 9.3. REMIZA

Partida se consideră încheiată la egalitate dacă acest lucru rezultă din fișa de concurs completată corect (cu toate depunerile și grila de concurs) și transmisă arbitrului, iar acesta constată corectitudinea datelor. În acest caz, ambilor jucători li se acordă coeficientul 1.

*Notă:* Partida nu se poate încheia la egalitate prin acordul mutual al ambilor jucători.

### 9.4. DEPĂȘIREA TIMPULUI DE GÂNDIRE

Cazurile în care un jucător depășește timpul de gândire se tratează ca situațiile de abandon. Dacă partida nu se încheie în termenul acordat, se consideră că ambilor jucători li se acordă coeficientul 1 (adică: ROȘU = ALBASTRU = 1), în situația în care niciunul dintre jucători nu contestă respectarea timpului de gândire de către celălalt.



Totodată, dacă cel puțin unul dintre jucători declară, la expirarea termenului limită, situația partidei, se va proceda conform prevederilor regulamentare.

#### 9.5. COEFICIENTUL MAXIM OMOLOGAT

Coeficientul maxim omologat este 1,6667, indiferent de scorul partidei. Pentru jucătorul învins se omologhează coeficientul calculat în mod obișnuit.

#### 9.6. SCRIEREA MATERIALELOR DE CONCURS

Scierea corespondenței și a datelor pe fișe se efectuează exclusiv de jucătorul înscris în concurs. În cazuri excepționale, și numai cu aprobarea arbitrilor, scrierea poate fi realizată de o altă persoană. Jucătorii care nu respectă această prevedere vor fi excluși din competiție.

#### 9.7. COMUNICAREA REZULTATELOR CĂTRE ARBITRU

În mod normal, arbitrul nu intervine în desfășurarea partidelor, **doar atunci când timpul de gândire al unui jucător a expirat.**

Arbitrul trimite jucătorilor fișele de concurs și instrucțiunile necesare pentru desfășurarea în bune condiții a unei partide de Scrabble prin corespondență. Oricând după încheierea partidelor, sau cel târziu după 5 zile de la expirarea termenului de încheiere a partidelor, fiecare jucător trebuie să comunice arbitrilor rezultatele tuturor partidelor (scoruri) și să trimită fișele originale de concurs, cu toate rubricile completate.

### 10. DISPOZIȚII FINALE

10.1. Hotărârile arbitrilor principali, luate în timpul partidei (în cazul în care partida nu se încheie imediat), sunt definitive.

10.2. Împotriva deciziilor nesatisfăcătoare ale arbitrilor principali la contestații (dacă partida era deja încheiată sau dacă deciziile au fost urmate de încheierea partidei), sportivul se poate adresa Comisiei de Disciplină a federației. Reclamația trebuie să conțină date referitoare la competiție, decizia arbitrilor principali, un comentariu și alte elemente ajutătoare.

10.3. Cazurile de încercare de a obține o situație favorabilă prin mijloace din afara regulamentului, de dezinformare a arbitrilor sau de împiedicare a bunei desfășurări a competiției vor fi sancționate de către arbitru prin avertismente disciplinare, care pot consta în:

- penalizare cu 0,1–1 punct (din coeficientul unei partide),
- pierderea partidei,
- excluderea din competiție.

*Prezentul Regulament intră în vigoare de la 01.05.2025*



FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE