

PROTOCOL I BASES REGULADORES

1r Torneig de Scrabble Abacus 2026

I. REGLAMENT GENERAL I FORMAT DEL TORNEIG

1. **Modalitat de joc:** Les partides es juguen en format de **dos jugadors** per partida.
2. **Estructura del torneig:** El torneig constarà d'un total de **3 rondes**.
3. **Temps i tirades per partida:**
 - Cada jugador/a disposarà de **12 minuts de temps** i un màxim de **10 tirades**.
 - La durada màxima global d'una partida serà de **30 minuts**.
 - Passats els 30 minuts, els **judges de taula** recolliran immediatament els fulls de control.

II. DICCIONARI ARBITRAL OFICIAL

El diccionari vàlid i oficial del torneig és el definit per la **FISC (Federació Internacional de Scrabble en Català)**, que es pot consultar a través de:

- **Aplicació Leximots:** Disponible a [Google Play](#) i [Apple App Store](#).
- **Lloc web oficial:** www.leximots.cat
- **Podeu entrenar** en línia a www.catamots.cat

III. GUIA RÀPIDA DE NORMES DE JOC

1. Inici de la partida

- **Elecció del torn:** Cada jugador agafa una fitxa de la bossa. El jugador que tregui la fitxa més propera a la lletra «**A**» iniciarà la partida.
 - La **fitxa blanca (escarràs)** té prioritat sobre la «**A**».
 - En cas d'empat, es descarten les fitxes iguals i es torna a robar.
 - Una vegada decidit l'ordre, les fitxes es retornen a la bossa.
- **Extracció inicial:** Cada jugador agafa **7 fitxes noves**, començant pel jugador que té el primer torn.

2. La primera jugada

- Cal fer servir **com a mínim dues fitxes**.
- L'orientació de les paraules que es formen pot ser horitzontal (d'esquerra a dreta) o vertical (de dalt a baix).
- La paraula ha de passar obligatòriament per la **casella central del tauler** (el valor total d'aquesta primera paraula es multiplica per 2).

3. Control de temps i robatori de fitxes

- Després de fer una jugada correcta i anotar-la, el jugador/a completa el seu faristol fins a tenir **7 fitxes** (mentre n'hi hagi a la bossa).
- **Penalització per excedent de fitxes:** Si un participant agafa per error més de 7 fitxes:
 - El jugador contrincant agafa les fitxes sobrants i les tornarà a la bossa.
 - Si les fitxes han estat vistes, el contrincant agafarà **3 fitxes a l'atzar del faristol penalitzat**, les mirarà i reincorporarà a la bossa les que consideri oportunes fins a deixar el jugador/a amb les 7 fitxes reglamentàries.

4. Impugnacions i paper dels jutges

- **Definició:** Un jugador pot qüestionar la validesa d'una o més paraules formades en la darrera jugada del contrincant.
- **Procediment:**
 1. El jugador/a que vol impugnar ha d'**aturar el rellotge** (encara que el contrincant hagi jugat ràpid, anotat o robat fitxes) i cridar el **jutge de taula**.
 2. El jutge comprovarà la validesa al diccionari oficial i emetrà una resposta de **SÍ o NO global**, sense donar més detalls.
 3. Només s'admet **una sola impugnació** per jugada (no s'accepten impugnacions successives).
- **Penalització per jugada no vàlida:** Si la jugada és incorrecta, el jugador ha de retirar les lletres del tauler i **perdent el torn**. S'anotarà una ratlla («—») i **0 punts** en aquesta tirada. La puntuació total es manté respecte a la ronda anterior.

5. Passar torn i canvi de fitxes

- **Passar torn:** Es pot passar de manera voluntària. S'anota una ratlla («—») i **0 punts**.
- **Canviar fitxes:** Es poden canviar de **1 a 7 fitxes** sempre que hi hagi suficients fitxes a la bossa.
 - Es col·loquen les fitxes a canviar cara avall, s'agafen les noves de la bossa i posteriorment es retornen les rebutjades a la bossa.
 - Aquesta acció consumeix el torn (s'anota una ratlla i **0 punts**).

6. Fitxes especials i bonificacions

— La fitxa blanca (comodí/escarràs):

- Té un valor de **0 punts**.
- En jugar-la, cal indicar quin tipus de lletra o dígraf representa, funció que mantindrà inalterable durant tota la partida.

— Fer un **scrabble (+50 punts)**: Si un jugador/a utilitza les **7 lletres del faristol** en una sola jugada, aconsegueix una bonificació addicional de **50 punts**.

— Efecte de les caselles de premi:

- Si una casella amb premi està coberta, perd l'efecte multiplicador per a posteriors paraules que aprofitin aquesta fitxa.
- Si una nova fitxa es col·loca en una casella amb premi i forma paraules en dues direccions (horitzontal i vertical), el premi s'aplica al còmput de **les dues paraules**.

7. Final de la partida i comptabilització de punts

— Final per esgotament de fitxes: Si un jugador/a juga l'última fitxa del seu faristol i no queden fitxes a la bossa:

- Aquest participant **suma el valor de les fitxes que li queden al faristol del contrincant**.
- El/la contrincant **es resta el valor de les seves pròpies fitxes romanents**.

— Final per límit de tirades o temps: Si la partida finalitza per haver exhaurit les 10 tirades o els 30 minuts sense haver buidat la bossa, **no es sumen ni es resten les fitxes romanents als faristols**.