

## ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΔΙΕΞΑΓΩΓΗΣ ΑΓΩΝΩΝ ΣΚΡΑΜΠΛ

Οι παρόντες κανονισμοί συντάχθηκαν λαμβάνοντας υπ' όψιν:

α. τους επίσημους κανονισμούς του παιχνιδιού.

β. τους κανονισμούς της Εθνικής Ένωσης Σκραμπλ των Η.Π.Α.(National Scrabble Association, 2003).

γ. την πολύχρονη εμπειρία από τουρνουά ελληνικού σκραμπλ.

### 1. ΛΕΞΙΚΑ-ΒΟΗΘΗΜΑΤΑ

Ορίζονται συγκεκριμένα λεξικά και βοηθήματα τα οποία ισχύουν, χρησιμοποιούνται για την συζήτηση ενστάσεων και υπάρχουν σε όλα τα παιχνίδια του τουρνουά. **Μετά την έναρξη του 1ου αγώνα, απαγορεύεται η προσθήκη ή κατάργηση βοηθημάτων**

. Τα λεξικά-βοηθήματα που ισχύουν είναι:

#### 1) ΛΕΞΙΚΑ

Δεκτά είναι τα λήμματα από τα εξής λεξικά

1. «Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής» Ιδρύματος Μ. Τριανταφυλλίδη.

2. «Λεξικό της Νέας Ελληνικής Γλώσσας» Γ. Μπαμπινιώτη, (Β Έκδοση 2005, Δ

Έκδοση 2012, Ε Έκδοση 2019).

3. «Λεξικό για το Σχολείο και Γραφείο» Γ. Μπαμπινιώτη, 2016, Γ' Έκδοση, (για

την κλίση των λημμάτων, ακολουθούνται τυχόν περιορισμοί από το 2)

4.« Χρηστικό Λεξικό Ακαδημίας Αθηνών» 2012 (με περιορισμούς στα ουσιαστικά

ως προς τη κλίση τους, από 1,2,3)

5. «2γράμματες και 3γράμματες λέξεις Νέων Ελληνικών», Όμιλος Σκραμπλ

Καστοριάς, 2021 Β' Έκδοση, και οι παράγωγοι τύποι από την κλίση τους.

## II) ΓΡΑΜΜΑΤΙΚΕΣ

Γραμματικές οι οποίες ισχύουν και χρησιμοποιούνται για κλιτικά παραδείγματα

και κανόνες της γραμματικής, και υπάρχουν σε όλα τα επίσημα παιχνίδια είναι

οι εξής:

1. Για θέματα γραμματικής της δημοτικής η «Νεοελληνική Γραμματική της

Δημοτικής», Ιδρύματος Μ. Τριανταφυλλίδη (2002)

2. Για θέματα γραμματικής της δημοτικής η «Σύγχρονη Σχολική Γραμματική για

όλους», Γ. Μπαμπινιώτης Κέντρο λεξικολογίας (2017)

3. Για την κλίση λόγιων ουσιαστικών και επιθέτων το βοήθημα «Κλιτικά

παραδείγματα λόγιων ουσιαστικών και επιθέτων»

### III) ΛΙΣΤΑ ΑΠΟΔΕΚΤΩΝ ΛΕΞΕΩΝ

1. Η «Λίστα λέξεων 2-8 γραμμάτων» (6η έκδοση 2021)

2. Η μηχανή αναζήτησης λέξεων 2-8 γραμμάτων [www.anagrammer.gr](http://www.anagrammer.gr)

### 2. ΎΛΙΚΟ

**Χρονόμετρα:** Τα χρονόμετρα υποχρεωτικά θα πρέπει να μετρούν προς τα άνω ή κάτω. Είναι υποχρεωτικό να δείχνουν, τουλάχιστον τα τελευταία 5 λεπτά αλλά και τον επιπλέον χρόνο, σε δευτερόλεπτα. Αυτά, μπορεί να είναι:

α. ψηφιακά διπλά σκακιού.

β. ψηφιακά απλά, οπότε χρησιμοποιούνται δύο ανά αγώνα, ένα για κάθε παίκτη.

**Ταμπλώ :** Γενικά χρησιμοποιούνται αυτά που κυκλοφορούν στο εμπόριο από την εταιρεία Mattel A.E (μοντέλο deluxe). Τα ταμπλώ θα πρέπει να συγκρατούν τα γράμματα υποχρεωτικά στη θέση τους και να μη γυαλίζουν.

**Αναλόγια:** Τα αναλόγια κατά τη διάρκεια του αγώνα θα πρέπει να αφήνουν ελεύθερη οπτική επαφή στο πάνω μέρος τους για να είναι δυνατή η καταμέτρηση των γραμμάτων από τον αντίπαλο.

**Γράμματα:** Τα πλακίδια να είναι ομοιόμορφα άφθαρτα και χωρίς σημάδια στο πίσω ή εμπρός μέρος.

**Σακούλι:** Το σακούλι παραμένει σε όλη τη διάρκεια του αγώνα επάνω στο τραπέζι και έναντι του χρονομέτρου και βρίσκεται πάντοτε σε θέση, ακόμη και κατά το τράβηγμα, που να μην επιτρέπει στους παίκτες να δουν μέσα σε αυτό.

**Χαρτιά:** Τα μόνα χαρτιά που επιτρέπεται ο παίκτης να έχει μπροστά του είναι-  
α. χαρτόνι κάλυψης των γραμμάτων κατά τη συζήτηση ενστάσεων («κουκούλα»)  
β. φύλλο βαθμολογίας με πίνακα κατανομής των γραμμάτων για να παρακολουθεί, κατά βούληση, τα γράμματα που παίχθηκαν και υπολείπονται.  
γ. φύλλα καταγραφής των υπό ένσταση λέξεων.

Δεν επιτρέπεται στους παίκτες να γράφουν οτιδήποτε, λ.χ. συνοδευτικά με τη σκέψη για αναζήτηση λέξης, όπως απαγορεύεται ρητώς και η χρήση οποιουδήποτε είδους βοηθήματος κατά τη διεξαγωγή των αγώνων. Είναι επιτρεπτή η χρήση ιδιοκατασκευών υλικού, αρκεί αυτές να συμμορφώνονται με τα παραπάνω.

**Κινητά τηλέφωνα:** Τα κινητά τηλέφωνα θα πρέπει να είναι απενεργοποιημένα. Αν όμως ο παίκτης ζητήσει τη χρήση του από τον έφορο, αυτό επιτρέπεται μόνο με απομάκρυνση του παίκτη από το τραπέζι και δίχως να σταματά το χρονόμετρο.

### 3. ENAPΞΗ ΑΓΩΝΑ

#### A-προτεραιότητα

Εάν η κλήρωση έχει διεξαχθεί με τη χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή (με το ελβετικό σύστημα κληρώσεων), τότε την προτεραιότητα την προκαθορίζει εναλλάξ το ίδιο το ελβετικό πρόγραμμα.

Σε αντίθετη περίπτωση οι παίκτες τραβούν γράμματα προτεραιότητας, ο παίκτης που έχει το κοντινότερο στο άλφα γράμμα ορίζει τη θέση που θα καθίσει και παίζει πρώτος. Το λευκό πλακίδιο (μπαλαντέρ) είναι ισχυρότερο του άλφα. Σε περίπτωση ίδιου γράμματος οι παίκτες ξανατραβούν γράμματα. Τα γράμματα επιστρέφονται στο σακούλι.

#### B-καθυστέρηση, αναβολές αγώνων

Αγώνας αναβάλλεται μόνον εάν οι εμπλεκόμενοι παίκτες και ο έφορος συμφωνήσουν και αυτό δεν επηρεάζει την ομαλή εξέλιξη του τουρνουά. Σε περίπτωση αναβολής ορίζεται άμεσα η ώρα και η ημερομηνία του αναβληθέντος αγώνος. Την ευθύνη της αναβολής έχει ο παίκτης ο οποίος τη ζητά. Έτσι θα πρέπει να κάνει εγκαίρως, έως το αργότερο 2 ώρες πριν τον αγώνα, όλες τις απαραίτητες συνεννοήσεις με τον αντίπαλό του και τον έφορο. Άλλως, μηδενίζεται και ο αγώνας κατακυρώνεται στον αντίπαλο με σκορ 150-0. Το ίδιο γίνεται κι

όταν ο αγώνας λόγω της φύσεως του τουρνουά δεν δύναται να αναβληθεί.

Σε τουρνουά που υπάρχουν προκαθορισμένοι γύροι αγώνων και περιορισμός χρόνου διεξαγωγής των ισχύουν τα εξής:· Εάν ο παίκτης καθυστερήσει, ο αντίπαλος δύναται να απαιτήσει την έναρξη της χρονομέτρησής του καθυστερημένου, εν απουσία του, μόλις η καθυστέρηση φθάσει τα 20 λεπτά. Όταν ο παίκτης εμφανισθεί σταματά ο ίδιος το χρονόμετρό του για να αρχίσει ο αγώνας κατά τα γνωστά. Αγώνας στον οποίο άρχισε η χρονομέτρηση καθυστερημένου αντιπάλου και πέρασαν 20 λεπτά, κατακυρώνεται στον παρόντα παίκτη με 150-0.

### Γ-έφορος

Κανένας αγώνας δεν διεξάγεται χωρίς έφορο. Σε περίπτωση αδυναμίας παρουσίας του ή αντικατάστασής του, ο αγώνας αναβάλλεται.

## 4. ΔΙΕΞΑΓΩΓΗ ΑΓΩΝΑ

### Α-υποχρεώσεις εφόρου

□ Αποφασίζει για το αν μια λέξη είναι αποδεκτή ή όχι μετά από ένσταση που διενεργήθηκε, αφού συμβουλευτεί τους κανονισμούς, τα βοηθήματα και οποιονδήποτε παρευρισκόμενο κρίνει ο ίδιος. Εξηγεί (εάν του ζητηθεί) τον λόγο αποδοχής ή μη της ένστασης. Προσοχή! Ο έφορος δεν θα πρέπει να αναφέρει στοιχεία σχετικά με τη λέξη στην οποία έγινε ένσταση, τα οποία είναι πιθανό να βοηθήσουν τους παίκτες στην εξεύρεση άλλου τύπου της λέξης, παραπλήσιας μορφολογικά λέξης, στην επέκτασή της με γράμμα, κλπ. Εάν το κάνει, ο παίκτης που θίγεται μπορεί να απαιτήσει ακύρωση της κίνησης του αντιπάλου που

εκμεταλλεύθηκε την πληροφορία

□ Φροντίζει για την ομαλή διεξαγωγή όλων των αγώνων υπηρεσίας του και επιλύει τυχόν αγωνιστικά προβλήματα

□ Συλλέγει τα υπογεγραμμένα φύλλα βαθμολογίας.

### **B-διαδικασία ενός γύρου**

Η τυπική διαδικασία είναι η εξής:

i) Ο παίκτης παίζει και δηλώνει ότι τελείωσε την κίνησή του >> σταματά (νεκρώνει) ο ίδιος τον χρόνο >> μετριέται το σκορ >> καταγράφεται και από τους δύο παίκτες>> παίρνει γράμματα >> αρχίζει τον χρόνο του άλλου παίκτη. Δεν επιτρέπεται στον παίκτη να αρχίσει να τοποθετεί λέξη στο ταμπλό πριν ολοκληρωθεί το τράβηγμα γραμμάτων από τον έτερο παίκτη και πριν αυτός εξακριβώσει ότι ο έτερος παίκτης έχει τουλάχιστον 7 γράμματα στο αναλόγιό του. ή

ii) Ο παίκτης αφήνει τη σειρά του να περάσει λέγοντας «πάσο» >> σταματά τον δικό του και αρχίζει τον χρόνο του άλλου παίκτη ή

iii) Ο παίκτης δηλώνει ότι θ' αλλάξει γράμματα >> αφήνει μπροστά του ανάποδα τα γράμματα προς αλλαγή >> σταματά τον χρόνο του >> καταγράφεται το μηδενικό σκορ του >> παίρνει γράμματα >> επιστρέφει τα προς αλλαγή στο σακούλι >> αρχίζει τον χρόνο του άλλου παίκτη. Σε περίπτωση που ο παίκτης δηλώσει ότι θέλει να αλλάξει γράμματα και πάτησε το χρόνο του προτού αφήσει τα γράμματά του για αλλαγή, ο αντίπαλος έχει δικαίωμα να επανεκκινήσει το χρόνο και να τηρηθεί εκ νέου η σωστή διαδικασία αυτής της παραγράφου.

- Ο παίκτης μπορεί να αλλάξει τόσα γράμματα ώστε τα τελευταία επτά εναπομείναντα στο σακούλι να μένουν άθικτα. Δηλαδή εάν υπάρχουν 10 γράμματα μπορεί να αλλάξει έως 3, αν είναι 13 έως 6, κ.ο.κ. Εάν παρ' όλα αυτά, ο παίκτης αλλάξει Χ γράμματα παίρνοντας έστω και ένα από τα τελευταία επτά ισχύει η εξής ποινή:

Ο αντίπαλος αποκαλύπτει Χ γράμματα του παίκτη με τυχαία επιλογή συν όλα όσα είναι στο σακούλι και επιλέγει ποια θα αφήσει στον παίκτη και ποια θα επιστρέψει στο σακούλι.

- Ο παίκτης δηλώνει ότι ολοκλήρωσε την κίνησή του ανακοινώνοντας αμετάκλητα: «αυτό», «έπαιξα», «εντάξει», κ.ο.κ. Τότε, σταματά τον χρόνο.

- Μόλις παιχθεί λευκό πλακίδιο (μπαλαντέρ) δηλώνεται άμεσα, πριν σταματήσει ο χρόνος του παίκτη και καταγράφεται και από τους δύο παίκτες στο αντίστοιχο πεδίο του φύλλου αγώνος.

- Είναι ευθύνη του αντιπάλου να ελέγχει αν το μπαλαντέρ είναι στην πραγματικότητα γράμμα γυρισμένο ανάποδα. Εάν είναι, ο παίκτης που το έπαιξε χάνει τη σειρά του. Εάν είναι και δεν ελεγχθεί έως την καταγραφή του σκορ, παραμένει ως έχει και το παιχνίδι συνεχίζεται.

- Επιτρέπεται η αλλαγή θέσης και η αναίρεση των γραμμάτων από το ταμπλώ κατά τη διάρκεια της κίνησης του παίκτη, καθ' όσον ο χρόνος του μετράει. Δεν επιτρέπεται καμία αλλαγή στην κίνηση, αφού νεκρωθεί ο χρόνος.

### Γ-τράβηγμα γραμμάτων

Το τράβηγμα των γραμμάτων γίνεται υποχρεωτικά ως εξής: Ο παίκτης παίρνει γράμματα ταχέως από το σακούλι, δίχως να τα ψαύει με το χέρι του, διατηρώντας το ακίνητο στη θέση απέναντι από το χρονόμετρο, πάνω στο τραπέζι. Όσα γράμματα εξάγει ο παίκτης από το σακούλι τα τοποθετεί άμεσα στο αναλόγιό του και δεν τα κρατάει στο ένα ή το άλλο χέρι του την ώρα που το ξαναβάζει στο σακούλι. Ό,τι βγαίνει από το σακούλι δεν ξαναμπαίνει για κανένα λόγο. Στο τέλος του τραβήγματος το σακούλι παραμένει σε θέση τέτοια ώστε το περιεχόμενό του να είναι αθέατο.



### Δ-χρόνος

1.Ο χρόνος για τις προσπάθειες κάθε παίκτη ορίζεται σε τριάντα (30) λεπτά συνολικά. Ο χρόνος συζήτησης των ενστάσεων και καταγραφής του σκορ είναι νεκρός. Εάν παίκτης υπερβεί τα 30 λεπτά, του επιβάλλεται ποινή 10 πόντων για κάθε 1 λεπτό επιπλέον χρόνου με την εξής έννοια: αν ο επιπλέον χρόνος είναι μέχρι 60 sec, η ποινή είναι 10 πόντοι, αν είναι από 61-120 sec, ποινή 20 πόντοι, κ.ο.κ. Η ποινή αφαιρείται από το συνολικό σκορ του παίκτη, δίχως να προστίθεται στον αντίπαλο.

2.Ο χρόνος του κάθε παίκτη δεν μπορεί να υπερβαίνει τα σαράντα λεπτά (40) λεπτά. Σε περίπτωση που υπερβεί τα 40 λεπτά χάνει το παιχνίδι αφαιρώντας από το σκορ του 100 πόντους (10 πόντους για κάθε λεπτό υπέρβασης από τα 30 λεπτά). Σε περίπτωση που μετά την αφαίρεση των 100 πόντων συνεχίζει ο παίκτης να προηγείται τότε του αφαιρούνται οι πόντοι της διαφοράς που είχε +1. Π.χ αν ο παίκτης προηγείται με 121 πόντους και υπερβεί τα 40 λεπτά του αφαιρούνται  $121 + 1 = 122$  πόντοι.

3.Κανείς άλλος εκτός των παικτών δεν δικαιούται να επεμβαίνει στην χρονομέτρηση, ούτε να σχολιάζει για χρόνο που δεν ξεκίνησε, κλπ. Είναι αποκλειστική ευθύνη των παικτών να χειρίζονται το χρονόμετρο, αποκλειστική ευθύνη του αντιπάλου να ξεκινά το χρονόμετρο του παίκτη και αποκλειστική ευθύνη του παίκτη να σταματά τον χρόνο μετά την κίνησή του.

4.Δεν προβλέπεται νεκρός χρόνος ούτε για το γύρισμα του ταμπλώ, ούτε για το σβήσιμο (παρακολούθηση) των γραμμάτων που παίζονται.

### Ε-ενστάσεις

**Οι παίκτες έχουν το δικαίωμα να ενίστανται για την κίνηση του αντιπάλου όταν**

i) Κατά την πρώτη κίνηση κανένα γράμμα δεν τοποθετείται στο κεντρικό τετράγωνο του ταμπλό

ii) Όταν τα γράμματα δεν τοποθετούνται συνεχόμενα προς μία κατεύθυνση

iii) Όταν σχηματίζονται λέξεις που ο παίκτης αμφισβητεί για την εγκυρότητά της

Σε περίπτωση που η ένσταση γίνει δεκτή από τον έφορο, ο παίκτης θεωρείται ότι έπαιξε αντικανονικά και χάνει τη σειρά του.

Η ένσταση γίνεται με την εκφορά της λέξης “ένσταση” και μόνον έτσι, από τους παίκτες μόνο, και αυστηρά έως ότου να καταγραφεί στο φύλλο βαθμολογίας το σκορ (πόντοι και άθροισμα) και από τους δύο παίκτες. Οι παίκτες είναι υποχρεωμένοι να αποφασίσουν εάν θα κάνουν ένσταση εντός χρονικού διαστήματος που δεν υπερβαίνει τα 15 δευτερόλεπτα από τη στιγμή που νεκρώθηκε ο χρόνος. Σε περίπτωση υπέρβασης των 15 δευτερολέπτων ο αντίπαλος έχει δικαίωμα να εκκινήσει το χρόνο του αντιπάλου. Οι λέξεις για τις οποίες γίνεται ένσταση καταγράφονται από τον ενιστάμενο στο ειδικό φύλλο ενστάσεων και αμέσως μετά το ελέγχει και ο παίκτης που τοποθέτησε την αμφισβητούμενη λέξη. Όταν έρχεται ο έφορος να παραλάβει το εν λόγω φύλλο, επαληθεύει με μια ματιά ότι πράγματι η λέξη που έχει γραφεί στο χαρτί είναι όντως η ίδια με αυτήν που μόλις πριν λίγο έχει τοποθετηθεί επάνω στο ταμπλό. Παρόλα αυτά, ειδικά και μόνο για την περίπτωση που γίνει αντιληπτό πριν από την καταμέτρηση των πόντων και συναποδοχή του σκορ ότι στο φύλλο ενστάσεων είχε γραφεί λέξη διαφορετική από αυτήν που τοποθετήθηκε στο ταμπλό, τότε γίνεται επανάληψη της έρευνας της λέξης. Προς αποφυγή τέτοιων περιπτώσεων συνιστάται η επίδειξη του φύλλου ενστάσεων στο συμπαικτη πριν από την παράδοσή του στον έφορο. Από τη στιγμή που παραδίδεται το φύλλο ένστασης στον έφορο, ο παίκτης που υποβάλλει την ένσταση δεν έχει δικαίωμα να την ανακαλέσει, ούτε να την τροποποιήσει, ούτε να προσθέσει ή να αφαιρέσει λέξη.

Με μία ένσταση ο ενιστάμενος δύναται να αμφισβητήσει μία ή και περισσότερες λέξεις, όσον αφορά την ορθογραφία τους. Ο έφορος συμβουλευεται τα λεξικά και σημειώνει «κίνηση μη αποδεκτή» εάν έστω και μία από τις αμφισβητούμενες λέξεις κριθεί από την εφορία μη αποδεκτή. Ο παίκτης που τοποθέτησε τις λέξεις παίρνει πίσω τα γράμματά του,

χάνει τη σειρά του και παίζει ο αντίπαλός του. Εάν όμως όλες οι αμφισβητούμενες λέξεις κριθούν αποδεκτές, τότε η κίνηση θεωρείται έγκυρη και η ένσταση άκυρη. Ο ενιστάμενος δεν έχει το δικαίωμα να κάνει και δεύτερη απανωτή ένσταση, μόλις ο έφορος επιστρέψει την πρώτη.

Ο χρόνος κατά την ένσταση είναι νεκρός, οι παίκτες καλύπτουν το ταμπλό με τα δύο φύλλα αγώνα αναποδογυρισμένα (να μην φαίνονται τα γράμματα) και τοποθετούν το ειδικό κάλυμμα στα γράμματά τους για το διάστημα που συζητείται η ένσταση.

Αρμόδιος για την έκβαση των ενστάσεων είναι μόνον ο έφορος, ο οποίος αποφαινεται πάντα και κατ' αποκλειστικότητα. Ο παίκτης διατηρεί το δικαίωμά του να παραπέμψει τον έφορο σε συγκεκριμένο σημείο των λεξικών σε περίπτωση που η αμφισβητούμενη λέξη δεν βρίσκεται στο εν λόγω αρχείο. Ο έφορος διατηρεί το δικαίωμα να αποδεχθεί λέξη που δεν ευρίσκεται αυτούσια στα λεξικά και βοηθήματα του τουρνουά, επικαλούμενος την γραμματική, τεκμηριώνοντας την απόφασή του, όχι όμως να καταστρατηγήσει τους παρόντες κανονισμούς και τους όρους αποδοχής λέξεων. Ο έφορος έχει υποχρέωση να εξηγήσει (εάν του ζητηθεί) στους παίκτες τον λόγο αποδοχής ή μη της ένστασης.

Σε περίπτωση συνεχόμενων άκυρων (μη αποδεκτών) ενστάσεων από κάποιον παίκτη προβλέπεται ποινή. Κάθε παίκτης έχει το δικαίωμα να κάνει μέχρι 3 άκυρες (μη αποδεκτές) ενστάσεις ανά κίνηση και ανά αγώνα χωρίς ποινή. Από την τέταρτη άκυρη ένσταση και μετά, του επιβάλλεται ποινή 10 πόντων, οι οποίοι του αφαιρούνται άμεσα, χωρίς όμως να προστίθενται στο σκορ του αντιπάλου.

Σε περίπτωση που για οποιονδήποτε λόγο, μια ένσταση γίνει αποδεκτή λανθασμένα, και μια ή περισσότερες λέξεις κριθούν μη αποδεκτές εσφαλμένα, μόνο την ίδια μέρα και μετά το τέλος του αγώνα, έπειτα από απαίτηση του παίκτη και με την συμφωνία του εφόρου, προστίθενται στην διαφορά σκορ (άνοιγμα) που έχει ο παίκτης στη βαθμολογία του τουρνουά οι βαθμοί που «έχασε» από την κίνηση συν 30 ακόμη βαθμοί. Αυτό δεν επηρεάζει την έκβαση του συγκεκριμένου αγώνα, δηλ. δεν μεταβάλλει το αποτέλεσμα και τη διαφορά πόντων. Το αυτό ισχύει και για το αντίστροφο, δηλαδή όταν λέξη γίνει αποδεκτή εσφαλμένα, αφαιρούνται από τον παίκτη οι βαθμοί που πήρε συν 30 βαθμοί, δίχως να μεταβάλλεται το φύλλο βαθμολογίας.

### **ΣΤ-πλεονάζοντα ή ελλιπή γράμματα στο αναλόγιο**

Είναι αποκλειστική ευθύνη των παικτών η κατοχή επτά γραμμάτων κατά τον αγώνα στο

αναλόγιό τους. Εάν διαπιστωθούν  $X$  πλεονάζοντα στο αναλόγιο παίκτη, από τον ένα ή άλλο παίκτη (απαγορεύεται η παρέμβαση τρίτου), ο αντίπαλος τραβά τυχαία  $X+2$  από το αναλόγιο του παίκτη, τα αποκαλύπτει και επιλέγει ποια  $X$  θα επιστρέψει στο σακούλι. Εάν κανένα από τα τραβηγμένα γράμματα δεν έχει αναμιχθεί με τα υπόλοιπα, τα  $X+2$  τραβιούνται μόνο από τα καινούργια γράμματα. Σε περίπτωση που τοποθετηθεί έστω ένα γράμμα στο αναλόγιο, τότε τοποθετούνται όλα στο αναλόγιο. Δεν επιτρέπεται στον παίκτη να βγάζει τα γράμματα από το αναλόγιό του, σε καμία περίπτωση εκτός της αλλαγής γραμμάτων (βλ. 4-B-iii) και της διενέργειας κίνησης.

Σε περίπτωση που διαπιστωθεί ότι υπάρχουν ελλιπή γράμματα στο αναλόγιο κάποιου παίκτη (δεν έχει τηρηθεί η πργ 4-B i), δεν υπάρχει ποινή, συμπληρώνει ο παίκτης τα γράμματα στο αναλόγιό του από το σακούλι.

### **Z-ελλιπή γράμματα στο σακούλι**

Αν συμβεί να λείπουν γράμματα, λ.χ. αν έχουν παραπέσει, κι αυτό διαπιστωθεί μετά την έναρξη του παιχνιδιού, τότε προστίθενται στο σακούλι και το παιχνίδι συνεχίζεται κανονικά. Αν το παιχνίδι βρίσκεται στο τέλος του και υπάρχουν επτά ή λιγότερα γράμματα στο σακούλι, τότε μένουν εκτός παιχνιδιού ως το τέλος. Είναι ευθύνη των παικτών να επιβεβαιώνουν τον αριθμό των γραμμάτων πριν τον αγώνα.

### **H-απομάκρυνση από το τραπέζι**

Για απομάκρυνση από το τραπέζι ισχύουν τα εξής: i) ζητάει ο παίκτης A να αποχωρήσει για λίγο από τον έφορο, ii) πρώτα παίζει την κίνηση του iii) δεν παίρνει γράμματα, iv) καλύπτουν και οι δυο τα αναλόγια τους και το ταμπλό με τα φύλλα αγώνα, v) και μετά αποχωρεί. Δεν μπορεί ο παίκτης να απομακρυνθεί από το τραπέζι έχοντας εφτά γράμματα στο αναλόγιό του.

## **5. ΤΕΛΟΣ του ΑΓΩΝΑ**

### **A-έλεγχος σκορ**

Με ευθύνη των παικτών ελέγχεται και υπογράφεται το σκορ. Είναι δυνατόν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού να γίνουν διορθώσεις σε λανθασμένη καταγραφή του σκορ, με τη συμφωνία αμοιτέρων των παικτών. Οι αλλαγές γίνονται σε νεκρό χρόνο. Μετά την υπογραφή του φύλλου, κανείς δεν μπορεί να εγείρει αξιώσεις για οιαδήποτε αλλαγή στο φύλλο βαθμολογίας. Σε περίπτωση διαφωνίας καλείται ο έφορος.

### **Β-χρόνος**

Ο χρόνος σταματά για να υπολογισθούν τυχόν ποινές υπέρβασης χρόνου μόλις ο ένας παίκτης τοποθετήσει τα τελευταία του γράμματα. Αν βέβαια γίνει ένσταση αποδεκτή, το παιχνίδι συνεχίζεται κατά τα γνωστά. Κατά τη λήξη του αγώνα, ο παίκτης που μένει με γράμματα στο αναλόγιό του αφαιρεί από το σκορ του την αξία των γραμμάτων αυτών. Οι πόντοι αυτοί προστίθενται στο σκορ του αντιπάλου.

### **Γ-αυτοδίκαιη λήξη**

Εάν για οιονδήποτε λόγο- ένσταση, αλλαγή γραμμάτων, «πάσο» κλπ- οι παίκτες βαθμολογηθούν σε τρεις διαδοχικούς γύρους με μηδέν, δηλαδή έξι συνολικά φορές στη σειρά καταγραφεί μηδέν στο φύλλο βαθμολογίας, το παιχνίδι λήγει αυτοδικαίως. Οι παίκτες αφαιρούν από το σκορ τους την αξία των γραμμάτων του αναλογίου τους και τυχόν ποινές υπέρβασης χρόνου.

### **Δ-μέτρηση γραμμάτων**

Είναι δικαίωμα του κάθε παίκτη να μετράει τα γράμματα που υπολείπονται ή να εκτιμάει τον αριθμό τους δια της αφής. Ο χρόνος κατά την καταμέτρηση τρέχει κανονικά.

## **6. ΒΑΘΜΟΛΟΓΗΣΗ**

Στις διοργανώσεις μπορούν να συμμετέχουν και ανήλικοι, υπό την προϋπόθεση ότι είναι άνω των 16 ετών και μόνο με τη συγκατάθεση και την παρουσία του γονέα ή κηδεμόνα τους.

Όλες οι επίσημες διοργανώσεις διεξάγονται με αγώνες δύο αντιπάλων. Χρησιμοποιούνται τρεις γενικές κατηγορίες κληρώσεων i) όλοι με όλους (σύστημα round robin, συνήθως πρόκειται για πρωτάθλημα) ii) όμιλοι και νοκ- άουτ παιχνίδια iii) το ελβετικό σύστημα (swiss system – συνήθως πρόκειται για τα τουρνουά) με τυχόν τροποποιήσεις του.

Η βαθμολόγηση στις διοργανώσεις (εκτός από τα νοκ – άουτ) γίνεται με τον αριθμό νικών, ισοπαλιών και ηττών. Έτσι: Νίκη → 1 βαθμός, Ισοπαλία → ½ βαθμός, Ήττα → 0 βαθμοί. Ο μηδενισμός παίκτη λόγω απουσίας, παραίτησης ή άλλων λόγων γίνεται με κατακύρωση του αγώνα στον αντίπαλο με 150-0. Αν από τους διοργανωτές κριθεί ότι υπάρχει δόλος σε αγώνα που κατακυρώθηκε με μηδενισμό, εφαρμόζεται η επόμενη παράγραφος περί ποινών. Οι νίκες με σκορ 150 – 0 (και τα παιχνίδια δίνουν

bye

) δίνουν μισό βαθμό

bucholz

στους υπόλοιπους αντιπάλους που αγωνίστηκε ο παίκτης.

Στην κατάταξη, επί ισοβαθμίας ισχύουν συνήθως τα εξής κριτήρια:

Στην περίπτωση που πρόκειται για πρωτάθλημα στο οποίο όλοι οι παίκτες (ενός ομίλου ή όλων) παίζουν με όλους – μια τουλάχιστον φορά – τα κατά σειρά κριτήρια κατάταξης επί ισοβαθμίας συνιστάται να είναι:

-η βαθμολογία στους μεταξύ των ισοβαθμούντων αγώνες

-η συνολική στο πρωτάθλημα διαφορά πόντων

Στα τουρνουά με το ελβετικό σύστημα συνήθως τα κριτήρια ισοβαθμίας κατά σειρά είναι:

- οι βαθμοί bucholz κάθε παίκτη (Ο συνολικός αριθμός νικών των αντιπάλων του στο τουρνουά)

- η διαφορά πόντων (άνοιγμα) στο σύνολο των παιχνιδιών.

- Οι συνολικοί πόντοι που πέτυχε ο κάθε παίκτης.

Το σύστημα της κάθε διοργάνωσης και τα κριτήρια ισοβαθμίας μπορούν να διαφέρουν και να ρυθμίζονται ανάλογα με το πλήθος των συμμετοχών και τον διαθέσιμο χρόνο. Ο κάθε διοργανωτής οφείλει, στην προκήρυξη της διοργάνωσης, να αναφέρει λεπτομερώς το σύστημα διεξαγωγής καθώς και τα κριτήρια ισοβαθμίας.

Ειδικά βραβεία δύναται να απονέμονται σε παίκτες για άλλες επιδόσεις, όπως ο αριθμός σκραμπλ, max σκορ κ.α.

### **7. ΣΥΣΤΑΣΕΙΣ- ΠΟΙΝΕΣ**

Οι αγώνες θα πρέπει να γίνονται με αθλητικό πνεύμα δικαίου. Υπάρχουν όμως τρόποι συμπεριφοράς που θεωρούνται άπρεποι και ενίοτε αντιαθλητικοί για την εξέλιξη των αγώνων. Συνίσταται αποφυγή τους και επίσης άμεση ενημέρωση του εκάστοτε εφόρου. Τέτοιοι τρόποι είναι:

α. Να σχολιάζει κανείς την ίδια του την κίνηση πριν ακόμη αφεθεί ο αντίπαλος να αποφασίσει αν θα κάνει ένσταση.

β. Να παραπονιέται επανειλημμένα μεγαλοφώνως για την τύχη του.

γ. Να «διορθώνει» τον αντίπαλο λέγοντας π.χ. «εκεί έπαιρνες περισσότερους πόντους».

δ. Να φλυαρεί

ε. Να ενοχλεί κατά την παρακολούθηση παιχνιδιού, σχολιάζοντας.

στ. Να θορυβεί κατά τη διάρκεια ένστασης

ζ. Να εκφέρει γνώμη επί λέξεων δίχως να του ζητηθεί από τον έφορο.

η. Να έχουν συνεχιζόμενη προκλητική συμπεριφορά απέναντι στους συμμετέχοντες ή τους εφόρους

θ. Να αδιαφορούν και να παραβλέπουν τους παρόντες κανονισμούς

ι. Να απουσιάζουν επανειλημμένως από τους αγώνες

ια. Με δόλο ή σκοπιμότητα, κατά την διεξαγωγή των αγώνων, προσπαθούν να εξασφαλίσουν πόντους για τη διαμόρφωση αποτελέσματος

ιβ. Να παραπλανούν με οποιονδήποτε τρόπο για αποδοχή ή μη λέξεως

ιγ. Να δίνει βοήθεια με οποιονδήποτε τρόπο σε παίκτη

ιδ. Να καταστρέφει ή να προκαλεί αναιτία φθορά στο υλικό των παιχνιδιών

ιε. Να διακωμωδεί το άθλημα, π.χ. καθυστερώντας να παίξει, καθυστερώντας να προσέλθει στους αγώνες, προκαλώντας αναιτίες χρονοβόρες διακοπές ζητώντας να απομακρυνθεί από το τραπέζι, παίζοντας εικονικά πηγαίνοντας συνέχεια «πάσο» στο παιχνίδι.



Οι διοργανωτές διατηρούν το δικαίωμα να επιβάλλουν ειδικές ποινές όπως i) συστάση ii) αφαίρεση πόντων,  
iii  
) μηδενισμού σε αγώνα,  
iv  
) μερικού ή ολικού αποκλεισμού του παίκτη για λόγους ανοίκειας συμπεριφοράς ή μη πρέπουσας παρουσίας σε τουρνουά. Εάν το παράπτωμα επηρεάζει ουσιωδώς τον αγώνα και η ομαλή εξέλιξή του είναι αδύνατη, ο παρών έφορος μπορεί να αναβάλλει ή να διακόψει τον αγώνα.

## 8. ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ RATINGS

Ο υπολογισμός των ratings βασίζεται στο διεθνώς χρησιμοποιούμενο σύστημα ELO, στο οποίο έγιναν μερικές απλουστεύσεις. Παρόμοιο σύστημα χρησιμοποιεί η NSA (National Scrabble Association) των Η.Π.Α. καθώς και η Διεθνής Συνομοσπονδία Σκακιού (FIDE). Σκοπός είναι η ύπαρξη μιας εφικτής και δυνατών αντιπροσωπευτικής κατάταξης των παικτών, ώστε να είναι εφικτή η διεξαγωγή δίκαιων τουρνουά.

### A. Βαθμολόγηση σε τουρνουά.

Κάθε βαθμολογημένος παίκτης εισέρχεται σε ένα τουρνουά έχοντας βαθμολογία ratings. Από αυτήν και τη βαθμολογία των αντιπάλων του υπολογίζεται ο αναμενόμενος αριθμός νικών  $We$  ως εξής:

Αν η διαφορά ratings με έναν αντίπαλο είναι  $dr$ , η πιθανότητα νίκης είναι (από την κανονική κατανομή):  $P=1/(10(-dr/400)+1)$ . Αν λοιπόν κάποιος σε ένα τουρνουά παίξει με 5 αντιπάλους με τους οποίους έχει διαφορά ratings 100, 200, 0, -150, -250, οι πιθανότητες του για νίκη θα είναι αντίστοιχα: 0.64, 0.76, 0.50, 0.30, 0.19 και οι συνολικές αναμενόμενες νίκες  $We= 0.64 + 0.76 + 0.50 + 0.30 + 0.19= 2.39$ . Στη συνέχεια υπολογίζεται η διαφορά μεταξύ των νικών που έγιναν ( $W$ ) και των αναμενομένων. Το αποτέλεσμα πολλαπλασιάζεται με σταθερό συντελεστή  $K=20$  για να εξαχθούν οι βαθμοί ratings. Έτσι αν ο παραπάνω παίκτης έκανε 2 νίκες θα έχουμε  $(2-2.39) \times 20= \sim - 8.00$  βαθμοί, ενώ αν έκανε 4 νίκες  $(4-2.39) \times 20= \sim +32$  βαθμοί.

Στην πραγματικότητα, χρησιμοποιούνται οι στρογγυλοποιημένοι πίνακες της FIDE για τον υπολογισμό της παραπάνω τιμής, κι έτσι ενδέχεται να υπάρχουν μικροδιαφορές με τον παραπάνω τύπο. Ακόμη, εάν η διαφορά ratings είναι πάνω από 350, λαμβάνεται ως 350 (άνω όριο).

### **B. Αβαθμολόγητοι παίκτες**

Για να λάβει βαθμολογία νέος παίκτης (αβαθμολόγητος) θα πρέπει να συμπληρώσει εννέα (9) αγώνες εναντίον βαθμολογημένων παικτών. Οι αγώνες αυτοί μπορεί να συμπληρωθούν:

– σε ένα τουρνουά. Ο παίκτης όμως θεωρείται αβαθμολόγητος σε αυτό και παίρνει τη βαθμολογία του όταν εμφανιστεί σε επόμενο, δεύτερο τουρνουά.

– Σε 2 τουρνουά, οπότε ο παίκτης θα βαθμολογηθεί στο τέλος του 2ου τουρνουά, σύμφωνα με τους εννιά πρώτους αγώνες. Σε αυτήν την περίπτωση δίδεται η βαθμολογία στον παίκτη και υπολογίζονται εκ νέου τα ratings του 2ου τουρνουά για όλους τους παίκτες.

Η βαθμολογία που λαμβάνει είναι ίση με αυτήν που εάν την είχε αρχικά, θα έμενε αμετάβλητη (στους 9 αγώνες). Είναι το λεγόμενο Performance Rating (Rp) και υπολογίζεται από τον μέσο όρο της βαθμολογίας των αντιπάλων του.

Στην περίπτωση που η πρώτη συμμετοχή παίκτη είναι σε τουρνουά με σύστημα round robin (όλοι με όλους), τότε μετρούν όλοι οι αγώνες (με τον ίδιο περιορισμό των τουλάχιστον 9) του τουρνουά για τον υπολογισμό του Rp.

Όταν την ίδια χρονική περίοδο ο παίκτης παίρνει μέρος σε περισσότερα του ενός τουρνουά, ως πρώτο τουρνουά λογίζεται αυτό που τελειώνει πρώτο.

Υπάρχουν περιπτώσεις που αβαθμολόγητος παίκτης έχει μόνο νίκες ή μόνον ήττες. Τότε, για να του αποδοθεί αντιπροσωπευτική βαθμολογία μπορεί να υποτεθεί μια εικονική ήττα ή νίκη αντιστοίχως, ώστε να είναι δυνατός ο υπολογισμός της βαθμολογίας του.

Η ελάχιστη βαθμολογία νέου παίκτη ορίζεται ίση με 1000 και η μέγιστη που μπορεί να λάβει ίση με 1600.

## Γ. Λοιπά

1. Οι αγώνες στα τουρνουά με αβαθμολόγητους παίκτες δεν λαμβάνονται υπόψη όταν ο αβαθμολόγητος παίκτης δεν συμπληρώσει το όριο των 9 αγώνων στο ίδιο τουρνουά. Εάν το συμπληρώσει, υπολογίζεται πρώτα η βαθμολογία του (Rp) και μετά εκ νέου τα ratings του τουρνουά. Επίσης δεν μετρούν αυτοί που δεν έγιναν λόγω μη εμφάνισης παίκτη (forfeit) καθώς και οι αγώνες bye. Λαμβάνεται όμως υπόψη όταν παίκτης παραιτηθεί εν μέσω αγώνα.

2. Για τους παίκτες που αποδίδουν πολύ καλύτερα του αναμενομένου σ' ένα τουρνουά, προβλέπονται βαθμοί bonus. Αυτοί είναι ίσοι με τους πέραν των 5 κατακτηθέντων βαθμών ανά παιχνίδι. Παράδειγμα: σε τουρνουά 8 παιχνιδιών, το όριο είναι  $8 \times 5 = 40$  βαθμοί. Εάν παίκτης λάβει 60 σύμφωνα με τα παραπάνω, θα πάρει επιπλέον bonus 20 βαθμούς ( $60 - 40 = 20$ ), δηλαδή σύνολο +80.

3. Κανένας παίκτης δεν πέφτει κάτω από το ελάχιστο όριο, το οποίο ορίζεται σε 1000.

4. Τα ratings των παικτών δε διαγράφονται ποτέ

5. Τον Ιούλιο κάθε έτους διαγράφονται από τη λίστα των ενεργών παικτών οι παίκτες που δεν έχουν συμμετάσχει σε βαθμολογημένο τουρνουά για 2 έτη, λ.χ. τον Ιούλιο του 2007 διαγράφονται όσοι έπαιξαν το τελευταίο τους τουρνουά έως τον Ιούνιο 2005.

Μπορείτε να διαβάσετε τους κανονισμούς και σε [μορφή PDF](#) .

Οι κανονισμοί του αγωνιστικού Σκραμπλ συντάχθηκαν το 2006 από τον Όμιλο Σκραμπλ Καστοριάς

*Τελευταία τροποποίηση κανονισμών - Οκτώβριος 2021 (με απόφαση του Γ.Σ. του Ο.Σ.Θ.)*