

1^ο ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ ΑΝΑΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΩΝ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ 2019 - 2020



ΠΡΟΚΗΡΥΞΗ

Ο Όμιλος Σκραμπλ Θεσσαλονίκης προκηρύσσει το 1ο Πρωτάθλημα
Αναγραμματισμών Θεσσαλονίκης 2019 - 2020

ΔΙΕΞΑΓΩΓΗ: Νοέμβριος 2019 – Μάιος 2020

ΤΟΠΟΣ ΔΙΕΞΑΓΩΓΗΣ: Ισόγειο Α.Μ.Ο. «Γαλαξίας» Β. Όλγας 285

ΚΟΣΤΟΣ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ: Δωρεάν για τα μέλη του Ομίλου, 15 Ευρώ για τα μη μέλη

ΔΗΛΩΣΕΙΣ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ: στα τηλέφωνα 6972205948 και 6972025046 στο e-mail thesscrabble@gmail.com, ή αυτοπροσώπως στον όμιλο.

ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗΣ: Τοπάλογλου Μπάμπης,
Χαυλίδου Σοφία Γιάννης Αναστασιάδης

ΑΡΧΙΕΦΟΡΟΣ ΑΓΩΝΩΝ: Τοπάλογλου Μπάμπης

ΚΑΝΟΝΕΣ ΔΙΕΞΑΓΩΓΗΣ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑΤΟΣ

1. Το πρωτάθλημα θα πραγματοποιηθεί σε 5 (πέντε) αγώνες, οι αγώνες θα πραγματοποιούνται ημέρα Τέταρτη και θα ανακοινώνονται οι ημερομηνίες εγκαίρως από την Οργανωτική Επιτροπή. Συγκεκριμένα θα πραγματοποιηθεί ένας αγώνας κάθε μήνα εκτός από το Δεκέμβριο και τον Μάρτιο
2. Οι αγώνες θα διεξαχθούν σύμφωνα με τους κανόνες διεξαγωγής παιχνιδιού όπως αναφέρονται στο παράρτημα της Προκήρυξης

3. Θα τηρηθούν οι όροι αποδοχής λέξεων του αγωνιστικού σκραμπλ όπως αναγράφονται στην σελίδα του ΟΣΘ (www.scrabblethes.gr) και της ΠΕΣ (<http://www.greekscrabble.gr>).
4. Η βαθμολόγηση για κάθε παίκτη θα προκύπτει από το μέσο όρο του ποσοστού επιτυχίας που θα έχει ο κάθε σε κάθε αγώνα. Για να μπει στην τελική κατάταξη θα πρέπει να έχει συμμετάσχει τουλάχιστον σε 3 αγώνες
5. Θα δοθούν μετάλλια στους 6 πρώτους.

ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΔΙΕΞΑΓΩΓΗΣ ΑΓΩΝΩΝ ΑΝΑΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΩΝ

β' έκδοση – Οκτώβριος 2019 – Όμιλος Σκραμπλ Θεσσαλονίκης

1. ΓΕΝΙΚΑ

Σκοπός του παιχνιδιού είναι η δημιουργία λέξεων μήκους 3 - 7 γραμμάτων σε κάθε γύρο χρησιμοποιώντας κάθε φορά 7 διαφορετικά γράμματα, τα οποία επιλέγονται τυχαία, και χωρίς επανατοποθέτηση σε κάθε γύρο, από το σακούλι ενός παιχνιδιού σκραμπλ (αφού έχουν διαχωριστεί σε σύμφωνα και φωνήεντα) εξαιρουμένων των 2 μπαλαντέρ. Για κάθε σωστή λέξη, που προτείνουν οι παίκτες, κερδίζουν πόντους ανάλογα με το μήκος γραμμάτων των λέξεων, ενώ χάνουν τους αντίστοιχους πόντους αν η λέξη δεν είναι αποδεκτή. Το παιχνίδι ολοκληρώνεται σε 14 γύρους. Νικητής ανακηρύσσεται αυτός που θα συγκεντρώσει τους περισσότερους πόντους.

2. ΟΡΟΙ ΑΠΟΔΟΧΗΣ ΛΕΞΕΩΝ ΚΑΙ ΛΕΞΙΚΑ-ΒΟΗΘΗΜΑΤΑ

Ισχύουν οι όροι αποδοχής λέξεων και τα λεξικά και τα βοηθήματα που ισχύουν στους κανόνες του κλασικού αγωνιστικού σκραμπλ. Οι κανονισμοί βρίσκονται στην σελίδα του Ο.Σ.Θ. (www.scrabblethess.gr), και της ΠΕΣ (www.greekscrabble.gr).

3. ΥΛΙΚΟ

Το υλικό που χρησιμοποιείται από τους παίκτες στους αγώνες αναγραμματισμών είναι:

Αναλόγια: Ένα αναλόγιο ανά παίκτη, οιοδήποτε τύπου.

Γράμματα: Τα πλακίδια των γραμμάτων, εκτός από τα μπαλαντέρ, στήνονται όλα (102) στην αρχή του παιχνιδιού, ανοιχτά (ο παίκτης βλέπει τα γράμματα), επάνω στο τραπέζι. Η διάταξή τους είναι επιλογή του παίκτη.

Χαρτιά: Φύλλα καταγραφής προτεινομένων λέξεων. Σε κάθε παίκτη θα δοθούν 14 φύλλα μεγέθους Α5 προτεινόμενων λέξεων.

Μολύβια: Μολύβια με σβήστρα για διόρθωση λαθών.

Χρονόμετρα: Δε χρησιμοποιείται χρονόμετρο από τους παίκτες, χρησιμοποιείται μόνο ένα κατάλληλο χρονόμετρο αντίστροφης μέτρησης από τον έφορο αγώνων.

Επίσης επιτρέπονται: Πρόχειρα φύλλα για χρήση σημειώσεων.

Δεν επιτρέπεται: Χρήση λεξικών, Η/Υ και βοηθημάτων πάσης φύσεως από τους παίκτες.

4. ΕΝΤΥΠΑ ΑΓΩΝΩΝ

1. Ο κάθε παίκτης θα παραλάβει στην αρχή του παιχνιδιού 14 φύλλα καταγραφής προτεινομένων λέξεων, τα οποία θα συμπεριλαμβάνουν τα εξής πεδία:

-**ΟΝΟΜΑ ΠΑΙΚΤΗ:** Συμπληρώνεται με το όνομα παίκτη

-**ΓΥΡΟΣ:** Συμπληρώνεται με τον αριθμό του γύρου

-**ΓΡΑΜΜΑΤΑ:** Ο παίκτης γράφει τα γράμματα που του έχουν δοθεί σε κάθε γύρο

-**ΛΕΞΕΙΣ 7 ΓΡΑΜΜΑΤΩΝ:** Ο παίκτης καταγράφει τις τυχόν λέξεις που θεωρεί ότι έχει βρει μήκους 7 γραμμάτων

-**ΛΕΞΕΙΣ 6 ΓΡΑΜΜΑΤΩΝ:** Ο παίκτης καταγράφει τις τυχόν λέξεις που θεωρεί ότι έχει βρει μήκους 6 γραμμάτων

-**ΛΕΞΕΙΣ 5 ΓΡΑΜΜΑΤΩΝ:** ο παίκτης καταγράφει τις τυχόν λέξεις που θεωρεί ότι έχει βρει μήκους 5 γραμμάτων

-**ΛΕΞΕΙΣ 4 ΓΡΑΜΜΑΤΩΝ:** Ο παίκτης καταγράφει τις τυχόν λέξεις που θεωρεί ότι έχει βρει μήκους 4 γραμμάτων

-**ΛΕΞΕΙΣ 3 ΓΡΑΜΜΑΤΩΝ:** Ο παίκτης καταγράφει τις τυχόν λέξεις που θεωρεί ότι έχει βρει μήκους 3 γραμμάτων

- **ΕΓΚΥΡΕΣ ΛΕΞΕΙΣ:** Δεν συμπληρώνεται από τον παίκτη αλλά από τον έφορο μετά τον έλεγχο των λέξεων, ο αριθμός και οι πόντοι των έγκυρων λέξεων μετά από έλεγχο

- **ΑΚΥΡΕΣ ΛΕΞΕΙΣ:** Δεν συμπληρώνεται από τον παίκτη αλλά από τον έφορο μετά τον έλεγχο των λέξεων, ο αριθμός και οι πόντοι των άκυρων λέξεων μετά από έλεγχο.

-**ΣΥΝΟΛΟ ΠΟΝΤΩΝ:** Δεν συμπληρώνεται από τον παίκτη αλλά από τον έφορο μετά τον έλεγχο των λέξεων, το σύνολο των πόντων του παίκτη, στο κάθε γύρο

2. Ο έφορος στο τέλος του αγώνα συμπληρώνει το φύλλο αγώνα με την τελική κατάταξη

5. ΔΙΕΞΑΓΩΓΗ ΑΓΩΝΑ

A. ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

Ο έφορος, χωρίζει στην αρχή τα γράμματα σε 2 σακούλια: Το ένα σακούλι περιέχει τα φωνήεντα και το άλλο σακούλι περιέχει τα σύμφωνα. Στον πρώτο γύρο, διαλέγει 4 σύμφωνα και 3 φωνήεντα και τα ανακοινώνει στους παίκτες. Οι παίκτες τοποθετούν τα γράμματα στο αναλόγιο και έπειτα γράφουν στο φύλλο κίνησης, στη θέση γράμματα, τα γράμματα που τους δόθηκαν, Αμέσως μετά ξεκινάει ο έφορος το χρονόμετρο του αγώνα.

Οι παίκτες στο τέλος του χρόνου θα πρέπει να παραδώσουν το φύλλο του κάθε γύρου με τις λέξεις που έχουν βρει.

Η διαδικασία επαναλαμβάνεται 14 φορές με τον έφορο να τραβά γράμματα από τα 2 σακούλια χωρίς επανατοποθέτηση γραμμάτων (δηλαδή $14 \cdot 7 = 98$ γράμματα) με την εξής σειρά

1^{ος} Γύρος: 4 Σύμφωνα 3 Φωνήεντα

2^{ος} Γύρος: 3 Σύμφωνα 4 Φωνήεντα

3^{ος} Γύρος: 5 Σύμφωνα 2 Φωνήεντα

4^{ος} Γύρος: 2 Σύμφωνα 5 Φωνήεντα

5^{ος} Γύρος: 4 Σύμφωνα 3 Φωνήεντα

6^{ος} Γύρος: 3 Σύμφωνα 4 Φωνήεντα

7^{ος} Γύρος: 5 Σύμφωνα 2 Φωνήεντα

8^{ος} Γύρος: 2 Σύμφωνα 5 Φωνήεντα

9^{ος} Γύρος: 4 Σύμφωνα 3 Φωνήεντα

10^{ος} Γύρος: 3 Σύμφωνα 4 Φωνήεντα

11^{ος} Γύρος: 5 Σύμφωνα 2 Φωνήεντα

12^{ος} Γύρος: 2 Σύμφωνα 5 Φωνήεντα

13^{ος} Γύρος: 4 Σύμφωνα 3 Φωνήεντα

14^{ος} Γύρος: 3 Σύμφωνα 4 Φωνήεντα

B. Λήξη Αγώνα

Μετά το τέλος του 14^{ου} γύρου ο αγώνας ολοκληρώνεται.

Στα σακούλια των φωνήεντων και των συμφώνων που έχει ο έφορος θα παραμείνουν από 2 γράμματα, δηλ 4 γράμματα τα οποία δε θα συμμετάσχουν στο παιχνίδι.

Τα σύμφωνα που θα παραμείνουν δεν μπορεί να είναι κανένα από τα γράμματα μεγάλης αξίας (δηλαδή Β, Ζ, Θ, Ξ, Φ, Χ, Ψ). Για αυτό, ο έφορος πρέπει να ελέγξει στον 13^ο και στο 14^ο γύρο τον αριθμό των γραμμάτων μεγάλης αξίας ώστε, αν απαιτηθεί, να κάνει επανατοποθέτηση συμφώνων στο σακούλι για να αποκλεισθεί η πιθανότητα μη επιλογής αυτών των γραμμάτων.

Γ. Χρόνος

Ο χρόνος για κάθε κίνηση – γύρο ορίζεται σε 6 λεπτά όταν η αναλογία συμφώνων φωνηέντων είναι $4/3$ ή $3/4$ και 4 λεπτά όταν είναι $5/2$ ή $2/5$.

Ο χρόνος αρχίζει να μετράει και σταματά με ανακοίνωση του εφόρου.

Ένα λεπτό πριν τη λήξη του προκαθορισμένου χρόνου καθώς και στα 20 δευτερόλεπτα, ο έφορος υποχρεούται να ειδοποιεί τους παίκτες. Κατά τη λήξη του χρόνου θα πρέπει οι παίκτες να αφήνουν τα μολύβια και να έχουν στο χέρι το φύλλο που πρόκειται να παραδώσουν. Η ποινή για εκπρόθεσμη κίνηση είναι μηδενισμός στον τρέχοντα γύρο.

Στο τέλος του 5^{ου} και του 10^{ου} γύρου πραγματοποιείται διάλειμμα 5 λεπτών

Δ. Ενστάσεις

Ενστάσεις γίνονται από τους παίκτες, μόνο στο τέλος του αγώνα για τη βαθμολογία τους:

- Εάν λέξη δεν έγινε αποδεκτή εσφαλμένα, προστίθενται οι σχετικοί βαθμοί στον παίκτη που την πρότεινε και αλλάζει το ατομικό του σκορ, όπως και η κατάταξη.

Η βαθμολόγηση των κινήσεων των παικτών θα γίνει σε χρόνο μεταγενέστερο του παιχνιδιού υπό την επιμέλεια των εφόρων.

Ε. Τυπικές δραστηριότητες εφόρου

1. Πραγματοποιεί το τράβηγμα των γραμμάτων σε κάθε γύρο
2. Ξεκινά τον χρόνο
4. Ανακοινώνει το υπόλοιπο του 1 λεπτού και των 20 δευτερολέπτων
5. Ελέγχει σε μεταγενέστερο χρόνο τις λέξεις ως προς την εγκυρότητα και τη βαθμολογία τους
6. Συντάσσει και υπογράφει το φύλλο αγώνα .

ΣΤ. Τυπικές δραστηριότητες παίκτη

1. Γράφει τις προτεινόμενες λέξεις, στο φύλλο καταγραφής λέξεων
2. Παραδίδει το φύλλο (με τη λήξη του χρόνου έχει ανασηκωμένο, έτοιμο το φύλλο προτεινόμενων λέξεων)

6. ΒΑΘΜΟΛΟΓΗΣΗ

Για κάθε έγκυρη λέξη ο παίκτης κερδίζει από 1 ως 3 πόντους με την εξής σειρά: Για λέξεις 3 γραμμάτων κερδίζει 1 πόντο, για λέξεις 4 , 5, και 6 γραμμάτων κερδίζει 2 πόντους και για λέξεις 7 γραμμάτων κερδίζει 3 πόντους.

Για κάθε άκυρη λέξη ο παίκτης χάνει και τους αντίστοιχους πόντους. Δηλαδή για λέξεις 3 γραμμάτων χάνει 1 πόντο, για λέξεις 4 , 5, και 6 γραμμάτων χάνει 2 πόντους και για λέξεις 7 γραμμάτων κερδίζει 3 πόντους. Σε κάθε γύρο ο βοηθός εφόρου ελέγχει την ορθότητα των λέξεων και κάνει το αλγεβρικό άθροισμα για τον κάθε παίκτη.

Μετά και τον τελευταίο γύρο προσθέτει τα σκορ του κάθε παίκτη για τους 14 γύρους, και συμπληρώνει το φύλλο κατάταξης.

Σε περίπτωση ισοβαθμίας μεταξύ των ισοβαθμούντων ισχύουν τα εξής κριτήρια:

- 1) Οι λιγότεροι πόντοι άκυρων λέξεων
- 2) Οι περισσότερες λέξεις 7 γραμμάτων
- 3) Οι περισσότερες λέξεις 6 γραμμάτων
- 4) Οι περισσότερες λέξεις 5 γραμμάτων
- 5) Οι περισσότερες λέξεις 4 γραμμάτων
- 6) Οι περισσότερες λέξεις που περιέχουν γράμματα μεγάλης αξίας.

7. ΠΟΙΝΕΣ

Οι ποινές που επιβάλλει ο Έφορος στον κάθε παίκτη είναι:

- 1) Όταν δε συμμορφώνεται στις υποδείξεις του, και στο τέλος ενός γύρου συνεχίζει να σημειώνει στο φύλλο αγώνος ενώ ο χρόνος έχει λήξει, οπότε ακυρώνεται στην κίνησή του (παίρνει 0 πόντους).
- 2) Όταν προτείνει μη αποδεκτές λέξεις στο φύλλο αγώνος οπότε λαμβάνει αρνητική βαθμολογία για αυτές τις λέξεις.
- 3) Όταν η συμπεριφορά του κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού δε συμβαδίζει με το αθλητικό ιδεώδες (ενοχλεί τους υπόλοιπους παίκτες, μιλάει δυνατά, βρίζει, χρησιμοποιεί βοηθητικά μέσα για την εύρεση λέξεων κτλ.). Ανάλογα με το είδος της και το εύρος της μη τήρησης του

αθλητικού ιδεώδους, ο έφορος μπορεί να εφαρμόσει τις εξής ποινές: Συστάσεις, επίπληξη, μηδενισμό στο γύρο, αφαίρεση βαθμών, αποβολή από το υπόλοιπο του παιχνιδιού, εξ' ολοκλήρου αποβολή από το παιχνίδι

8. ΑΛΛΕΣ ΔΙΑΤΑΞΕΙΣ

1. Σε περίπτωση που κάποιος παίκτης γράψει 2 ή περισσότερες φορές την ίδια λέξη τότε αυτή θα μετρήσει ως μία λέξη και αναλόγως θα πάρει τους πόντους ή θα του αφαιρεθούν πόντοι.
2. Σε περίπτωση που κάποιος παίκτης δε καταχωρίσει στο σωστό πεδίο τη λέξη, αυτή δε θα μετρήσει στο συνολικό σκορ (π.χ. η λέξη ΚΑΡΟ πρέπει να μπει στο πεδίο με τις λέξεις 4 Γραμμάτων, αν μπει σε άλλο πεδίο θα αγνοηθεί στην καταμέτρηση των πόντων).
3. Σε περίπτωση που κάποιος παίκτης προτείνει λέξη που δεν περιλαμβάνει τα γράμματα που δόθηκαν στο γύρο, η λέξη θα θεωρηθεί άκυρη
4. Σε περίπτωση που ο χώρος δε φτάνει για την καταγραφή των λέξεων ο παίκτης συμπληρώνει τις λέξεις στο πίσω μέρος του φύλλου προτεινόμενων λέξεων.