

TURNERINGSREGLEMENT

NORSK SCRABBLEFORBUND

1. UTSTYR

1.1. **Brett.** Det brukes scrabblebrett av vanlig størrelse. Dersom det brukes et dreibart brett, eller et vanlig brett utstyrt med en dreiemekanisme, skal brettet til enhver tid orienteres slik at det er riktig vei for den spilleren som er i trekket. Dersom det brukes et brett som ikke er utstyrt med noen dreiemekanisme, skal brettet ligge sidelengs.

1.2. **Brikkefordeling.** Før partiet begynner, skal brikkene legges på spillebrettet i et mønster slik at det er lett å se om brikkesettet inneholder det riktige antallet brikker. Begge spillerne har ansvar for å sjekke at spillet inneholder det korrekte antallet brikker og den korrekte fordelingen av bokstaver før spillet starter.

1.3. **Skriftlige og elektroniske hjelpemidler.** Spillerne kan bruke sine egne noteringsskjemaer eller skjemaene som turneringsorganisatorene stiller til rådighet.

Spillerne har lov til å bruke ferdiglagde lister hvor alle bokstavene er listet opp for å kunne holde rede på hvilke brikker som er blitt lagt ut.

Spillerne har ikke lov til å ha med andre skriftlige hjelpemidler enn de som er nevnt her. Det er tillatt å ha med blanke ark, og det er ingen restriksjoner på hva spillerne kan notere på disse etter at partiet har startet.

Det er ikke tillatt å bruke elektroniske hjelpemidler under partiet.

Styret eller turneringslederen kan gi dispensasjon fra denne regelen for enkeltspillere som har behov for det.

2. BEGYNNELSEN AV SPILLET

2.1. **Å bestemme hvem som starter.** Hvis det ikke avgjøres av turneringsledelsen hvem som skal starte partiet, skal spillerne avgjøre det ved å trekke én brikke hver. Den spilleren som trekker bokstaven som kommer først i alfabetet, begynner. En blank brikke regnes som aller først i alfabetet, også før A. Hvis spillerne trekker samme bokstav, trekker hver spiller en brikke til, inntil de trekker forskjellige brikker. Ingen brikker legges tilbake i posen før det er avgjort hvem som skal begynne.

Hvis det bestemmes på forhånd hvem som skal starte partiet, må systemet som benyttes sørge for at hver enkelt spiller får første trekk i omtrent halvparten av partiene.

Når det er bestemt hvilken spiller som skal starte partiet, legges alle brikkene tilbake i posen. Spilleren som skal gjøre første trekk, starter spillet ved å trekke sju brikker fra posen. Motspilleren kan sette klokka i gang så snart den første spilleren har stukket hånda ned i brikkeposen for å trekke brikker.

2.2. Forsentkomming. Hvis en av spillerne ikke er til stede når partiet skal begynne, kan turneringslederen starte klokka til spilleren som ikke er kommet. Klokka settes på pause når spilleren ankommer. Partiet fortsetter som normalt, men spilleren som kom for sent, har bare den tiden som står på hans klokke til rådighet. Brikkene skal ligge i mønster på brettet helt til begge spillerne har ankommet.

Hvis ingen av spillerne er til stede når partiet skal begynne, kan turneringslederen starte klokka. Når den første av spillerne ankommer, starter turneringslederen klokka for den andre spilleren. Når den andre spilleren ankommer, settes klokka på pause. Spilleren som kom først, får tildelt den tiden som står på den første klokka; spilleren som kom sist, får tildelt tiden på den andre klokka fratrukket den tiden som gikk før den første spilleren ankom.

Hvis en spiller har mindre enn 15 minutter igjen på klokka når han ankommer, kan spilleren velge å gi opp partiet.

Hvis en spiller ikke ankommer før etter at den ordinære tenketiden hans har løpt ut, regnes partiet som tapt.

Hvis en spiller i henhold til disse reglene gir opp eller taper partiet uten å ha spilt, vil partiet ikke rates, men det vil i turneringen regnes som en seier for motspilleren. Dersom ikke annet er bestemt for den angjeldende turneringen, regnes det som en seier med en margin på 50 poeng.

3. SPILLETS GANG

3.1. Å utføre et trekk.

3.1.1. *Når man skal utføre trekk.* For å utføre et trekk (legge et ord) må spilleren gjøre følgende i denne rekkefølgen:

- (a) Legge brikkene på brettet.
- (b) Kunngjøre poengsummen for trekket. (Det er tillatt å telle høyt når poengsummen regnes ut.)
- (c) Snu brettet slik at det er riktig vei for motspilleren (dersom man sitter ved et dreibart brett).
- (d) Sette motspillerens klokke i gang.
- (e) Notere poengsummen for trekket, samt totalsummen hittil i partiet, på noterings-skjemaet. Når brikkeposen er tom, er det tillatt å la være å regne ut totalsummen etter hvert trekk.

3.1.2. *Etter at trekket er utført.* Når en spiller har gjort et trekk, har motspilleren følgende valg:

- (a) Utfordre trekket.
- (b) Si «vent».
- (c) Verken utfordre trekket eller si «vent».

Hvis motspilleren verken sier «vent» eller utfordrer trekket, kan spilleren trekke nye brikker fra posen. Motspilleren mister retten til å utfordre trekket eller si «vent» idet spilleren har tatt en brikke ut av posen. Motspilleren mister ikke retten til å utfordre trekket eller si «vent» på noen annen måte, heller ikke om han muntlig aksepterer trekket.

Hvis motspilleren sier «vent», må spilleren vente med å trekke nye brikker. Motspilleren beholder da retten til å utfordre trekket helt til han muntlig aksepterer det eller selv utfører et trekk.

Dersom motspilleren sier «vent», men ikke utfordrer trekket innen tjue sekunder, har spilleren anledning til å trekke nye brikker fra posen. Disse brikkene må holdes atskilt fra spillerens andre brikker, og får ikke settes på brikkehylla før motspilleren har akseptert trekket, enten ved å indikere det muntlig eller ved å utføre et trekk. Dersom motspilleren utfordrer trekket og det ikke er godkjent, skal spilleren vise motspilleren hvilke brikker han har trukket før de legges tilbake i brikkeposen.

Spilleren har ikke lov til å trekke nye brikker fra posen så raskt at motspilleren ikke har noen sjanse til å utfordre trekket eller si «vent». Hvis det oppstår noen tvister i denne forbindelse, tilkalles turneringslederen, som avgjør hvordan situasjonen skal løses.

Dersom det ikke er flere brikker igjen i posen, har motspilleren anledning til å utfordre trekket helt til han selv har utført et trekk.

3.2. Å bytte brikker. For å bytte brikker må en spiller gjøre følgende:

- (a) Undersøke at det er minst sju brikker i posen. (Hvis det ikke er det, er det ikke tillatt å bytte.)
- (b) Si at et bytte skal foretas og hvor mange brikker som skal byttes.
- (c) Legge brikkene som skal byttes, ned på bordet med bokstavsiden ned.
- (d) Snu brettet slik at det er riktig vei for motspilleren (dersom man sitter ved et dreibart brett).
- (e) Sette motspillerens klokke i gang.
- (f) Notere byttet på noteringsskjemaet.
- (g) Trekke det riktige antallet brikker fra posen.
- (h) Legge brikkene som ble byttet bort, ned i posen.

3.3. Å passe. For å passe må en spiller gjøre følgende:

- (a) Si «pass».
- (b) Snu brettet slik at det er riktig vei for motspilleren (dersom man sitter ved et dreibart brett).
- (c) Sette motspillerens klokke i gang.
- (d) Notere at man har passet på noteringsskjemaet.

Dersom man har mindre enn ti sekunder igjen av tenketiden eller har gått over den ordinære tenketiden, er det tillatt å unnlate å snu brettet etter å ha passet.

3.4. Å trykke på klokka. Å trykke på klokka signaliserer at man er endelig ferdig med trekket, og at motspilleren kan begynne sitt trekk. Inntil en spiller har trykket på klokka, kan trekket gjøres om. Blant annet har spilleren lov til å ta tilbake brikker som er lagt på brettet i løpet av trekket. Det gjelder også dersom motspilleren har indikert et ønske om å utfordre trekket.

Dersom en spiller glemmer å trykke på klokka, regnes trekket som fullført idet spilleren tar hånda inn i posen for å trekke nye brikker. Motspilleren kan da begynne sitt trekk, eller eventuelt utfordre trekket. I dette tilfellet går fristen for å si «vent» eller utfordre trekket ut idet spillerens nytrukne brikker rører brikkehylla.

En spiller har ingen plikt til å påpeke at motspilleren har glemt å trykke på klokka.

3.5. Notering av trekkene. Begge spillerne skal notere poengsummen for hvert enkelt trekk. Så lenge det er brikker i brikkeposen, skal spillerne også notere den totale poengsummen til begge spillerne etter hvert trekk. Når brikkeposen er tom, er det tillatt å vente til spillet er over med å notere den totale poengsummen.

Spillerne må med jevne mellomrom verifisere at den totale poengsummen er riktig.

Poengsummen for et hvilket som helst trekk, eller den totale poengsummen til en av eller begge spillerne, kan rettes på et hvilket som helst tidspunkt inntil det endelige spillskjemaet er underskrevet.

3.6. Blanke brikker. En spiller som legger en blank brikke, må tydelig kunngjøre hvilken bokstav den representerer. Spilleren skal bare si navnet på bokstaven brikken representerer, og ikke uttale hele ordet. Før trekket fullføres, må spilleren også notere hvilken bokstav det er snakk om.

3.7. Å trekke brikker. En spiller som trekker brikker, må

- (a) holde posen slik at åpningen av posen er over øyehøyde,
- (b) sørge for at motspilleren kan se posen,
- (c) vise motspilleren at hånda hans er tom før han stikker den inn i posen.

Det er ikke nødvendig å trekke brikker én og én. Det er ikke lov å putte en hånd i posen hvis hånda inneholder brikker. Alle brikker som trekkes, må plasseres på brikkehylla eller legges på bordet før nye brikker trekkes.

Alle brikker skal til enhver tid være over bordflaten.

3.7.1. Å trekke for mange brikker. Hvis en spiller trekker for mange brikker og gjør motspilleren oppmerksom på det, skal spilleren stoppe klokka. Hvis én eller flere av brikkene har berørt brikkehylla, gjøres følgende:

- (a) Spilleren som trakk for mange brikker, blander de nye brikkene med de gamle og legger dem på bordet med bokstavsiden ned.
- (b) Motspilleren snur $X+1$ brikker, hvor X er antallet brikker trukket for mye. (Hvis det er trukket én brikke for mye, skal motspilleren altså snu to brikker.) Begge spillerne skal kunne se brikkene.
- (c) Motspilleren velger X av brikkene som skal legges tilbake i posen, mens resten settes på brikkehylla.

Hvis ingen av brikkene har berørt brikkehylla, gjøres følgende:

- (a) Spilleren som trakk for mange brikker, plasserer de trukne brikkene på bordet med bokstavsiden ned.
- (b) Motspilleren snur $X+1$ brikker, hvor X er antallet brikker trukket for mye. Begge spillerne skal kunne se hvilke bokstaver som står på brikkene.
- (c) Motspilleren velger X av brikkene som skal legges tilbake i posen, og én som skal settes på spillerens brikkehylle.

Hvis en spiller trekker for mange brikker og motspilleren merker det før spilleren gjør oppmerksom på det, gjøres følgende:

- (a) Spilleren viser fram alle brikkene sine, både de nye og gamle.
- (b) Motspilleren velger X av brikkene som skal legges tilbake i posen, hvor X er antallet brikker som er trukket for mye. Resten settes på spillerens brikkehylle.

3.7.2. *Å trekke for få brikker.* Denne regelen gjelder bare mot slutten av spillet, dersom en spiller trekker for få brikker og motspilleren deretter trekker alle brikkene som er igjen i posen.

Hvis dette oppdages før motspilleren har gjort et trekk, velger motspilleren det riktige antallet brikker fra sin brikkehylle og gir spilleren.

Hvis det ikke oppdages før motspilleren har gjort et trekk, korrigeres ikke feilen.

Det er ingen straff utover dette, men spillerne bør være oppmerksom på at å trekke for få brikker i slutten av spillet kan oppfattes som uetisk oppførsel, og de bør gjøre sitt beste for å unngå det.

3.8. **Å trekke brikker utenfor tur.** Det er ingen straff for å trekke brikker utenfor tur, unntatt hvis det resulterer i at det ikke er nok brikker igjen til spilleren som skulle ha trukket først. Hvis dette skjer, gjøres følgende:

- (a) Klokka settes på pause.
- (b) Spilleren som trakk utenfor tur, viser fram alle bokstavene sine, både de nye og gamle.
- (c) Motspilleren trekker alle brikkene fra posen, og velger deretter det nødvendige antallet brikker fra brikkehyla til spilleren som trakk utenfor tur.

3.9. **Å utfordre et trekk.** Etter at motspilleren har utført et trekk, har en spiller anledning til å utfordre gyldigheten av ett eller flere av ordene som ble lagt. For å gjøre det må spilleren

- (a) uttrykke muntlig, på en utvetydig måte, at han eller hun vil utfordre trekket,
- (b) sette klokka på pause,
- (c) skrive ordet eller ordene som utfordres på en lesbar måte på en dertil tiltenkt papirlapp,
- (d) bli enig med motspilleren om at det som er skrevet på lappen er lesbart, og gi motspilleren anledning til å føye til opplysninger hvis det er nødvendig for å finne ordet i ordboka,
- (e) sørge for at lappen blir brakt til dommerne.

Hvordan det siste punktet utføres, avhenger av hvordan turneringen organiseres.

Dersom trekket ikke blir godkjent av dommerne, må spilleren som gjorde trekket, ta brikkene tilbake til brikkehyla si og mister turen. Dersom trekket blir godkjent, blir spilleren som utfordret trekket, fratrukket 10 poeng.

Klokka kan ikke startes igjen før resultatet av utfordringen foreligger og poengsummen er justert eller brikkene er trukket tilbake.

3.10. **Bedømmelse av utfordringer.** Etter å ha mottatt en utfordringslapp, skal dommeren

- (a) gjøre sitt beste for å avgjøre om ordet er gyldig,
- (b) krysse av i riktig rute for å angi om ordet godkjennes,
- (c) sørge for at lappen blir brakt tilbake til spillerne.

Dommeren skal ikke informere om hvorfor et ord godkjennes eller ikke, og dersom flere ord utfordres, skal det ikke oppgis hvilke eller hvilket av disse ordene som ikke godkjennes.

3.11. **Anking.** Dersom en spiller er misfornøyd med dommerens avgjørelse, kan spilleren be om at utfordringen vurderes på nytt. Dette skal, om mulig, gjøres av en annen dommer enn den som tok den første avgjørelsen. Dersom den andre dommeren er enig i avgjørelsen til den første dommeren, er avgjørelsen endelig. Hvis ikke må dommerne i fellesskap komme til en avgjørelse. Flere dommere eller andre med kompetanse kan involveres i prosessen, med den hensikt å komme til en riktigst mulig avgjørelse.

Dersom det bare er én dommer tilgjengelig, må den dommeren også vurdere anken. Arrangøren kan angi nærmere regler for hvordan anker vurderes.

3.12. **Å forlate turneringslokalet under et parti.** Spillerne skal bestrebe seg på å ikke forlate turneringslokalet under et parti.

Dersom en spiller forlater lokalet når det er spillerens tur, skal spillerens klokke fortsette å gå.

Dersom en spiller forlater lokalet når det er motspillerens tur, og motspilleren gjør et trekk, skal motspilleren trykke på klokka på vanlig måte, men ikke trekke nye brikker fra brikkeposen. Klokka til spilleren som har forlatt lokalet, skal gå. Når spilleren kommer tilbake, skal motspilleren gjøre oppmerksom på hvilket trekk som er lagt, og gi spilleren tid til å utfordre eller si «vent» på vanlig måte, og først deretter trekke nye brikker.

Spilleren som forlater turneringslokalet, har selv ansvaret for at han ikke ser motspillerens brikker når han går ut eller inn av lokalet.

4. PARTIETS SLUTT

Et parti kan ende ved at

- (a) en spiller bruker opp alle brikkene sine og det ikke er flere brikker igjen i posen, eller
- (b) det blir utført seks trekk etter hverandre uten at det blir liggende nye brikker på brettet.

4.1. **Overtidsstraff.** En spiller som har brukt opp sin tilmålte tenketid, blir trukket 10 poeng for hvert påbegynte minutt etter den tilmålte tenketiden. En spiller som bruker mer enn fem minutter mer enn sin tilmålte tenketid, taper partiet automatisk. Poengsummen er gitt ved den poengsummen som står idet partiet ble avsluttet, der tidsstraffen settes til femti poeng, men dersom tapsmarginen til spilleren som brukte fem minutter mer enn sin tilmålte tenketid er mindre enn 100 poeng, blir spillerens poengsum redusert slik at marginen blir 100 poeng.

4.2. **Omtelling.** Dersom differansen mellom spillernes poengsummer er 12 poeng eller mindre ved spillets slutt, har hver av spillerne rett til å be om omtelling. Turneringslederen, eller en annen person begge spillerne aksepterer, har anledning til å assistere spillerne under omtellingen. Hvis spillerne er enige om det, kan de omtelle selv om differansen er større. Dersom differansen er større enn 12 poeng og en av spillerne motsetter seg omtelling, kan den andre spilleren be turneringslederen avgjøre om det skal omtelles. Turneringslederen bør tillate omtelling hvis det ut fra turneringssituasjonen eller andre hensyn ville være urimelig å nekte det.

4.3. **Tenketid.** Den vanlige tenketiden er 30 minutter per spiller per parti. Turneringsorganisatorene kan avvike fra dette.

5. OPPFØRSEL

Dersom en spiller bryter disse reglene i den hensikt å få en urettmessig fordel, regnes det som juks. Hvis turneringslederen finner at en av spillerne har jukset eller oppført seg uetisk, kan han gi spilleren en advarsel eller ilegge ham en straff. Mulige sanksjoner kan være, men er ikke begrenset til, følgende:

- (a) En advarsel.
- (b) Redusert margin i turneringa.
- (c) Miste et trekk, bli fratrukket tid eller få en poengstraff i partiet som spilles.
- (d) Tap av partiet.
- (e) Utkastelse fra turneringa.

Turneringslederen bør rapportere juks eller alvorlige eller gjentatte eksempler på uetisk oppførsel til styret, som kan ilegge ytterligere straffer.

5.1. Oppførsel som regnes som uetisk.

- (a) På noen som helst måte å hindre motspilleren i å se hele brettet.
- (b) Å snakke unødige under partiet på en måte som er egnet til å distrahere motspilleren.
- (c) Å uttale et av ordene en selv har lagt før motspilleren har avgjort om han eller hun vil utfordre trekket.
- (d) Med hensikt å regne ut poengsummen av et trekk galt.
- (e) Med hensikt å trekke for mange eller for få brikker eller å la være å gjøre oppmerksom på at man har trukket det gale antall brikker, eller å trekke brikker når det ikke er ens egen tur, især mot slutten av spillet.
- (f) Å trekke nye brikker svært raskt for å hindre motspilleren i å utfordre trekket.
- (g) Å si «vent» bare for å hindre motspilleren i å trekke nye brikker.
- (h) Å bruke mobiltelefon eller lignende apparater under spillet. Mobiltelefoner skal være satt på «lydløs» når man befinner seg i et rom der partier pågår.

Denne lista er ikke uttømmende.

5.2. Oppførsel som ikke regnes som uetisk.

- (a) Å bruke motspillerens tid til å tenke dersom motspilleren har glemt å trykke på klokka etter sitt trekk.
- (b) Å la være å sjekke om motspilleren har regnet poengsummen riktig. (Det anbefales sterkt at dette likevel gjøres.)
- (c) Å legge et ord man vet er ugyldig i håp om at motspilleren ikke utfordrer det.
- (d) Å legge et ord man vet er ugyldig og deretter utfordre motspilleren når han eller hun utvider det.
- (e) Å la være å utfordre et ugyldig trekk fordi man anser det som hensiktsmessig å la det ligge.

5.3. Tilskueres oppførsel. Det er tillatt å observere partiene som spilles i turneringen, både for utenforstående og for turneringsdeltagere som enten har frirunder eller er ferdige med sine egne partier. Tilskuere må ikke snakke høylytt eller på annen måte distrahere spillerne. Det ikke tillatt å gjøre eller si noe som kan oppfattes som hjelp til en av spillerne. I særdeleshet er det ikke lov ved utsagn eller andre hint å

- (a) komme med forslag om hvilket ord som bør legges eller hvor på brettet det bør legges,
- (b) fortelle om et ord en spiller er i ferd med å legge eller et ord som allerede er lagt på brettet, er akseptabelt eller ikke,
- (c) opplyse om at en spiller har glemt å trykke på klokka etter å ha utført et trekk, eller
- (d) opplyse om at spillerne er i ferd med å gjøre eller har gjort feil i utregningen av poeng.

Dersom et trekk er utfordret, og en av tilskuerne mener at dommernes avgjørelse er feilaktig, har vedkommende lov til å opplyse spilleren om at det er anledning til å anke avgjørelsen.