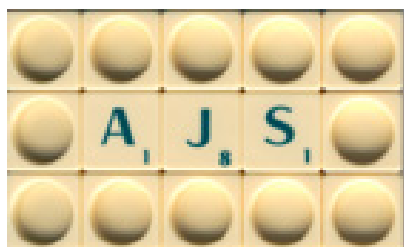


**DOCUMENTO DE CRITERIOS TÉCNICOS:**

**TEMPORADA 2011/2012.**

***EXTRACTO PARA LA MODALIDAD DUPLICADA***



## Asociación de Jugadores de SCRABBLE®

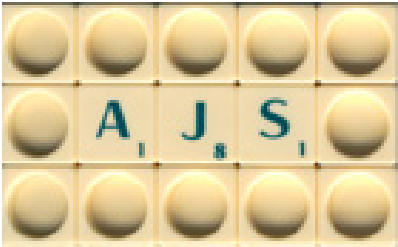
### ÍNDICE

1	Objetivos y alcance del documento.....	4
2	Normas aplicables.....	4
3	Partidas oficiales.....	6
3.2	Partidas de Scrabble duplicado clásico.....	6
3.2.1	Desarrollo.....	6
3.2.2	Anotación de las jugadas.....	6
3.2.3	Elección de la jugada.....	7
3.2.4	Atriles.....	8
3.2.5	Comunicación del atril y paso a la ronda siguiente.....	9
3.2.6	Tiempo y finalización de una ronda.....	11
3.2.7	Finalización de la partida.....	11
3.2.8	Sanciones.....	11
3.2.9	Casos especiales.....	12
3.2.10	Clasificación final.....	13
3.2.11	Bonificaciones.....	13
3.3	Partida de Scrabble duplicado a muerte súbita.....	15
3.4	Partidas de Scrabble duplicado vis a vis o uno contra uno.....	15
4	Torneos oficiales.....	17
4.1	Normas a aplicar en el desarrollo de torneos oficiales.....	17
4.1.1	Organización.....	17
4.1.2	Arbitraje.....	18
4.4	Torneos de Scrabble duplicado.....	18
4.4.1	Campeonato de España de Scrabble duplicado.....	19
4.4.2	Criterios para la clasificación final.....	19
5	Clasificaciones.....	21
5.2	Clasificación EloD AJS.....	21
6	Requisitos para representar a España en el Campeonato del Mundo.....	37
6.1.2	Método de alternancia para la asignación de plazas para el Campeonato del Mundo de Scrabble clásico.....	37
6.2	Modalidad duplicada.....	39
6.2.1	Introducción.....	39
6.2.2	Método de alternancia para la asignación de plazas para el Campeonato del Mundo de Scrabble duplicado.....	40
7	Modelos Oficiales de Formularios.....	26
8	Notas Técnicas.....	41

ANEJO 1. Reglamento FISE 13 de abril de 2009

ANEJO 2. Método de cálculo Elo

ANEJO 3. Método de cálculo EloD



**Asociación de Jugadores de  
SCRABBLE®**

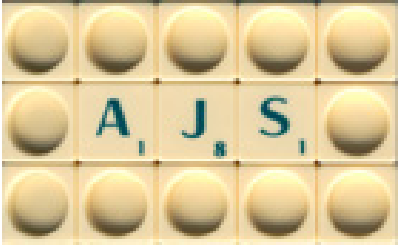
ANEJO 4. Modelo oficial para la Papeleta de impugnación

ANEJO 5. Modelo oficial para la Hoja de partida

ANEJO 6. Modelo oficial para el Formulario de reporte de incidentes

ANEJO 7. Modelo oficial para el Formulario para el organizador de un torneo

ANEJO 8. Modelo oficial para el Formulario de inscripción de participantes



## Asociación de Jugadores de SCRABBLE®

### 1 Objetivos y alcance del documento.

El presente documento tiene como objetivo definir las condiciones reguladoras para el funcionamiento y la homologación de los torneos oficiales de SCRABBLE® (en adelante, Scrabble) clásico y duplicado, incluyendo el Campeonato de España de Scrabble clásico, el Campeonato de España de Scrabble duplicado, y el Máster, el mantenimiento de las clasificaciones Elo y EloD de la AJS, la asignación de plazas para representar a España en torneos internacionales así como diversas cuestiones técnicas de aplicación requerida en torneos oficiales.

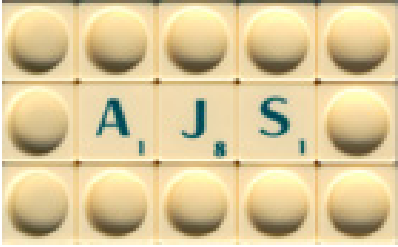
### 2 Normas aplicables.

Será de aplicación el Reglamento de la FISE con fecha 13 de abril de 2009, vigente en el momento de publicación del presente Documento de Criterios Técnicos (en adelante **DCT**) y que se adjunta como **Anejo 1**. En caso de discrepancias, prevalecerá siempre la redacción del DCT. En concreto, **no** serán de aplicación los siguientes artículos del Reglamento de la FISE:

- **I.4.2** (véase el apartado ¡Error! No se encuentra el origen de la referencia. del DCT en lo referente al establecimiento del turno de inicio)
- **VI.30** y **VII.42.6** (véanse los apartados ¡Error! No se encuentra el origen de la referencia. y ¡Error! No se encuentra el origen de la referencia. del DCT)

Se realizan las siguientes aclaraciones con respecto a los siguientes artículos:

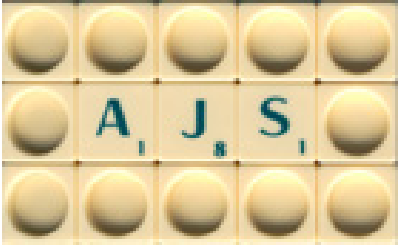
- **I.5.2**: sólo será necesario apuntar la palabra principal jugada.
- **II.10.2**: donde dice "*letra*" se entienden también los dígrafos CH, LL y RR.
- **V.25**: Al haber avisado "cambio", no importará el lugar donde el jugador coloque sus fichas a cambiar, aunque fuese encima del tablero.



## Asociación de Jugadores de SCRABBLE®

- **V.29:** Se permite que sea cualquiera de los dos jugadores quién advierta de la falta de fichas en uno de los atriles.
- **VI.41:** Sobre el apartado **VI.41 del Reglamento FISE** se hacen las aclaraciones siguientes:
  - toda revisión se permite hacer siempre antes de haber firmado los dos jugadores, según proceda: la hoja de partida (véase **3.1.3**), sus planillas o haberlas entregado al juez (las dos o una sola según las normas del torneo).
  - los únicos errores que se permiten revisar son los de conteo de las jugadas en que alguno de los jugadores haya notado una discrepancia en las sumas parciales correspondientes a la misma jugada en las dos planillas. Si las sumas parciales coinciden en todo momento, no se puede pedir hacer ninguna revisión de la puntuación.
- Sobre el apartado **VII.44 del Reglamento FISE** se hace la aclaración siguiente "No se permitirá la reapertura de partidas una vez entregado el documento acreditativo a la mesa arbitral." Véanse también los apartados **4.1.13** y **4.1.14**.
- **IX.46.6:** sólo será necesario apuntar la palabra principal de la jugada.

Aunque durante la vigencia del DCT se realicen modificaciones en el Reglamento de la FISE, éstas no se aplicarán salvo si hubiera algunas que merecieran ser tenidas en cuenta con carácter inmediato, emitiéndose una Nota Técnica con la modificación puntual que se considere oportuna.



## Asociación de Jugadores de SCRABBLE®

### 3 Partidas oficiales.

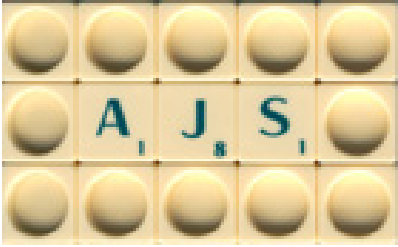
#### 3.2 Partidas de Scrabble duplicado clásico.

##### 3.2.1 Desarrollo.

- ◆ La partida duplicada se puede desarrollar entre dos o más jugadores.
- ◆ La partida duplicada clásica puede ser completa (hasta agotar la bolsa - véase 3.2.7) o bien con un número de rondas preestablecido. Sólo las partidas duplicadas clásicas completas se consideran oficiales (válidas para EloD).
- ◆ Siempre que sea posible, cada competidor jugará con el propio tablero, atril y bolsa de fichas. En cualquier caso, las condiciones (disponibilidad de tablero y bolsa) deben ser las mismas para todos los participantes.
- ◆ La ubicación de jugadores en las mesas se corresponderá con la ordenación por EloD de los jugadores, ocupando el jugador con mayor EloD la mesa número 1 y así sucesivamente.
- ◆ Antes de cada ronda, el juez avisa y muestra en el tablero de demostración (si éste está disponible) las 7 fichas robadas.
- ◆ Cada competidor jugará con esas 7 fichas en su tablero, durante el tiempo establecido que dura una ronda, con el fin de encontrar la jugada de mayor puntuación.
- ◆ Antes de agotarse el tiempo destinado a una ronda, cada jugador tiene que apuntar en la papeleta de anotación la jugada encontrada y luego entregársela a los corremeras o proceder de la manera indicada por el juez antes del inicio de la partida.
- ◆ El juez escoge la jugada maestra y la comunica a los jugadores, mostrándola también en el tablero de demostración (si éste está disponible).

##### 3.2.2 Anotación de las jugadas.

- ◆ Antes de comenzar la partida, todos los jugadores reciben las papeletas de anotación.



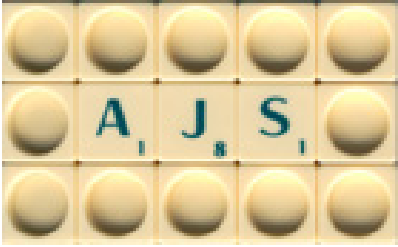
## Asociación de Jugadores de SCRABBLE®

- ◆ En dichas papeletas deberá anotarse como mínimo:
  - ♣ Número de ronda.
  - ♣ Datos identificativos del jugador: nombre y/o número de mesa.
  - ♣ Jugada: se anotará sólo la palabra principal (no es necesario anotar las palabras formadas como consecuencia de la colocación de la palabra principal). Si el atril contiene comodines *deberá enmarcarse en un círculo las letras que los representan.*
  - ♣ Coordenadas: para la anotación de las coordenadas se seguirá el criterio de anotar primero la letra de la fila y después el número de la columna si la palabra es jugada en dirección horizontal y viceversa si la disposición de la jugada es vertical.
  - ♣ Puntuación de la jugada, si el organizador lo pide explícitamente.

### 3.2.3 Elección de la jugada.

Para la elección de la jugada maestra se ofrecen dos posibilidades dependiendo del uso o no de asistentes automáticos.

- ◆ Gestión manual:
  - Después de cada ronda, el juez comprueba la validez de las jugadas apuntadas en las papeletas de anotación entregadas y escoge la jugada de mayor puntuación.
  - Esta es la jugada maestra que el juez anuncia, muestra en el tablero de demostración (si éste está disponible) y que seguidamente todos los jugadores colocarán sobre sus tableros, independientemente de lo que hayan jugado.
  - El juez debe indicar las coordenadas en el orden correcto, la palabra principal de la jugada, y la puntuación total de la jugada. En el caso de tratarse de voces raras, la palabra principal puede ser deletreada. El juez no



## Asociación de Jugadores de SCRABBLE®

podrá dar ninguna otra información relacionada con la palabra, como su significado, categoría morfológica etc. Sin embargo, si la misma palabra se puede acentuar de dos o más maneras distintas, se recomienda escoger la que sea la más común.

- Si los contrincantes han encontrado dos o más jugadas máximas que puntúan igual, se procederá a la elección de una de ellas al azar. (En el caso de la aplicación DupMaster, se accionará el botón *Auto*.)

### ◆ Gestión automática:

♣ Las fichas se roban a mano y luego se entran en el programa de scrabble o el mismo programa las puede escoger, dependiendo de sus características.

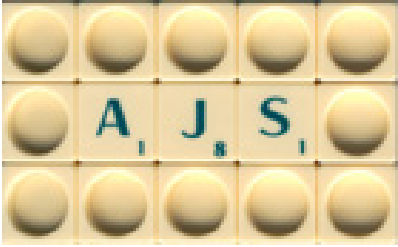
♣ Si el software utilizado muestra todas las jugadas de máxima puntuación, el juez escogerá la maestra siguiendo el mismo criterio que en el caso de gestión manual si el software lo permite. Si no lo permite, o si el software sólo da una jugada de máxima puntuación, o bien tiene incorporado un módulo de selección de jugada maestra de entre las de máxima puntuación, se establece ésta.

♣ Si el arbitraje se apoya en un programa homologado que, a su vez, utiliza un lexicón homologado, se aceptarán todos los términos del lexicón del programa y sólo éstos.

◆ En una duplicada maestra (partidas duplicadas preparadas a priori), las jugadas maestras vienen preestablecidas, por lo que se puede proceder a comprobar la validez de las papeletas de anotación al final de la partida.

### 3.2.4 Atriles.

◆ El primer atril que el juez anuncia está formado por las 7 fichas que éste roba de la bolsa.



## Asociación de Jugadores de SCRABBLE®

◆ Tras indicarse la jugada maestra, se pasa a la ronda siguiente, de manera que el juez añada a las fichas restantes en el atril tantas de la bolsa, cuantas sean necesarias con tal de tener 7, o menos si ya no quedan bastantes.

◆ Un atril válido deberá contener:

♠ Hasta la ronda 15ª inclusive, mínimo 2 vocales y 2 consonantes (los comodines pueden contar como vocal o **bien** como consonante),

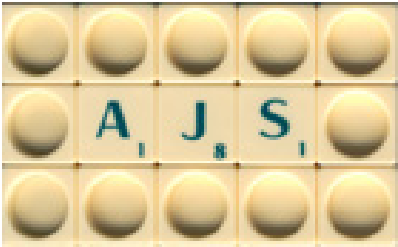
♠ A partir de la 16ª ronda, mínimo una vocal y una consonante.

♠ Si antes de la 16ª ronda se agotan todas las vocales o las consonantes menos una que resta en la bolsa o en el atril, se seguirá con un mínimo de 1 vocal y 1 consonante hasta el término de la duplicada.

♠ En el caso de no poder obtenerse ningún atril válido por incumplimiento de alguno de los puntos anteriores, la partida finalizará según lo establecido en **3.2.7**.

### 3.2.5 Comunicación del atril y paso a la ronda siguiente.

- El juez canta las fichas en orden alfabético o en el que las haya robado, despacio y con claridad, utilizando la tabla de las denominaciones estándar recomendada, según el modelo “A de Antonio, etc.”, véase más abajo.
- Si restan fichas de la ronda anterior, son éstas las que se cantan en primer lugar.
- Las fichas se cantan a un ritmo lo suficientemente pausado, como para dar tiempo a cada jugador a buscarlas.
- El juez vuelve a repetir todo el atril, esta vez a un ritmo más rápido, y acto seguido da comienzo a la nueva ronda, diciendo “¡tiempo!”.
- En este mismo momento, arranca el cronómetro.



**Asociación de Jugadores de  
SCRABBLE®**

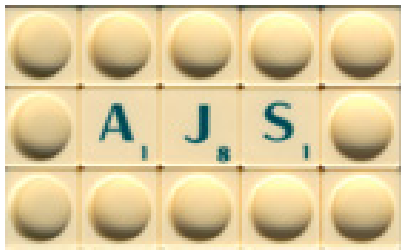
**Tabla de las denominaciones estándar recomendadas**

A de	América
B de	Bélgica
C de	Colombia
CH de	China
D de	Dinamarca
E de	Europa
F de	Francia
G de	Grecia
H de	Hungría
I de	Italia

J de	Japón
L de	Lituania
LL de	Llano
M de	México
N de	Noruega
Ñ de	Ñu
O de	Omán
P de	Portugal
Q de	Quito
R de	Rusia

RR	<i>doble erre</i>
S de	Suecia
T de	Turquía
U de	Uruguay
V de	Venezuela
X de	Xilofón
Y de	Yemen
Z de	Zambia

- ♦ Se recomienda **no** variar durante la misma partida las denominaciones de las letras utilizadas.
- ♦ También se recomienda indicar de la misma manera las coordenadas de la jugada maestra, por ejemplo: “*Hungría ocho*” o “*quince Grecia*”.



## Asociación de Jugadores de SCRABBLE®

### 3.2.6 Tiempo y finalización de una ronda.

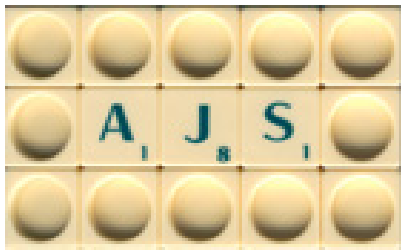
- ◆ En una duplicada clásica normal, el tiempo destinado a una ronda es de 3 minutos, entendiéndose por ello que al cabo de los 3 minutos las jugadas tienen que estar ya apuntadas y no se puede escribir nada más en la papeleta.
- ◆ A falta de 60 segundos para finalizar una ronda, el juez avisa “**¡1 minuto!**”.
- ◆ A falta de 30 segundos para finalizar una ronda, el juez *puede* avisar de nuevo “**¡30 segundos!**”.
- ◆ Al término de los 3 minutos, el juez avisa “**¡Tiempo!**”. Acto seguido, todos los jugadores deben alzar la mano en que tengan la papeleta de anotación cumplimentada. (Se recalca que a partir de la voz de “**¡Tiempo!**”, no se permitirá realizar ninguna anotación en la papeleta.) En caso contrario, la jugada se penalizará con 0 puntos.

### 3.2.7 Finalización de la partida.

- ◆ La duplicada finaliza si:
  - ♣ Se han utilizado todas las vocales o todas las consonantes.
  - ♣ Con las fichas que restan ya no se puede obtener ninguna jugada válida.
  - ♣ El juez, de común acuerdo con los jugadores, lo decide así, en los casos siguientes:
    - ♣ de fuerza mayor, o
    - ♣ si el programa utilizado para jugar la duplicada no puede asegurar que, tras una ronda en que no ha habido ninguna combinación válida, haya un atril que sí ofrezca esta posibilidad.

### 3.2.8 Sanciones.

- ◆ Una jugada se considera nula (valiendo 0 puntos) si:

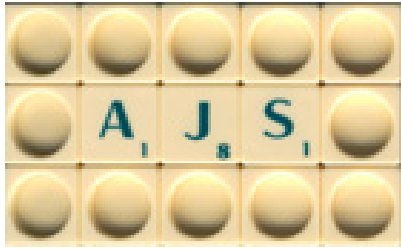


## Asociación de Jugadores de SCRABBLE®

- ♠ Las coordenadas faltan, no están escritas correctamente o son ilegibles.
  - ♠ La palabra principal no es válida o es ilegible.
  - ♠ La letra representada por el comodín no se ha rodeado con un círculo, sólo en las rondas en que el jugador lo coloque sobre el tablero al hacer su jugada.
  - ♠ El jugador no entrega a tiempo la jugada, al no respetar la indicación del juez (de alzar la mano etc.).
- ♦ Serán de aplicación las siguientes penalizaciones en los casos especificados más abajo:
- ♠ Si un jugador hace comentarios públicos durante la partida que puedan alterar su correcto desarrollo o tiene un comportamiento antirreglamentario (abandona su asiento sin avisar etc.):
    - ♥ la primera vez se le advertirá;
    - ♥ la segunda vez se le penalizará la jugada con cero puntos;
    - ♥ la tercera vez se le expulsará de la duplicada.

### 3.2.9 Casos especiales.

- ♦ Si el juez no se ha percatado de la mejor jugada, por su culpa o por la de los jugadores (al no haber calculado correctamente la puntuación etc.), y canta una jugada inferior, ésta no podrá ser reemplazada con la mejor, aunque luego se constate su existencia.
- ♦ Si el juez canta una jugada incorrecta, percatándose de ello cuando la ronda siguiente ya esté en marcha, la jugada ya no se podrá retirar y servirá sólo para la inmediata continuación de la partida. Sin embargo, a los jugadores que la hayan jugado, se les anulará la jugada. Asimismo, las jugadas subsiguientes que se



## Asociación de Jugadores de SCRABBLE®

apoyen en la jugada errónea o que la alarguen se sujetarán a las reglas del juego de Scrabble.

- ♦ El juez tiene la obligación de avisar a los jugadores de esta situación en el mismo instante en que la haya descubierto.
- ♦ Si en una ronda, nadie consigue hacer una jugada válida, el juez tendrá la libertad de escoger una jugada de continuación o, en su caso, proponer un nuevo atril, avisando de ello a los jugadores.

### 3.2.10 Clasificación final.

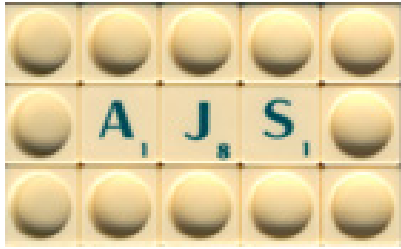
- ♦ Al finalizar la duplicada, se calcula para todos los jugadores la puntuación total, que se obtiene sumando los puntos obtenidos en cada ronda (v. también **3.2.11**).
- ♦ La clasificación resulta al ordenar los jugadores de manera decreciente, por la puntuación total.
- ♦ Si en la clasificación hay varios jugadores con la misma puntuación total, a efectos de la misma éstos se desempatarán de la siguiente manera:

- ♠ Prevalece el jugador que haya encontrado la jugada de mayor puntuación.
- ♠ Si siguen empatados, se busca la jugada de puntuación inmediatamente inferior y así sucesivamente.

A efectos del EloD, los empates **no** se deshacen.

### 3.2.11 Bonificaciones.

- ♦ Definición. Se entiende por *bonificación* un premio expresado en puntos que se puede otorgar en cada ronda al jugador que haya encontrado él solo la jugada de mayor puntuación frente a las jugadas hechas por el resto de los jugadores.



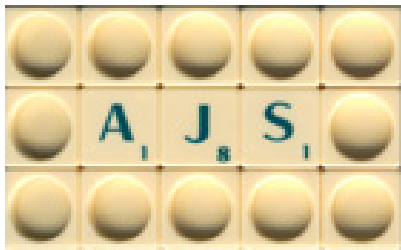
## Asociación de Jugadores de SCRABBLE®

- ◆ La bonificación se puede acordar sólo si hay un mínimo de 10 jugadores al comenzar la partida.
- ◆ En tal caso, el valor de la bonificación se rige por la tabla de más abajo. El número  $N$  representa el número de jugadores en el momento inicial de la partida. No se tendrán en cuenta eventuales abandonos durante la partida.
- ◆ Las bonificaciones se suman a la puntuación de los jugadores al final de la duplicada, teniéndose en cuenta para la clasificación final, y para el cómputo del EloD.
- ◆ El juez avisará a los jugadores antes de empezar la partida de la aplicación de las bonificaciones.
- ◆ Las jugadas en que se hayan otorgado bonificaciones, los jugadores que las hayan recibido y el valor de las bonificaciones se resaltarán en la clasificación final.

Valor de la bonificación en función del número  $N$  de jugadores

Número de jugadores (N)	Valor del premio
menor que 10	no se otorga
entre 10 y 50, límites inclusive	$N / 2$
mayor que 50	25

Los organizadores de una partida duplicada se comprometen a publicar los resultados de la misma **durante** la competición en que se haya disputado. Éstos tendrán que estar detallados por **rondas** y **jugadores**, de manera que cada jugador pueda comprobar cualquier discrepancia que pueda haber y luego



## **Asociación de Jugadores de SCRABBLE®**

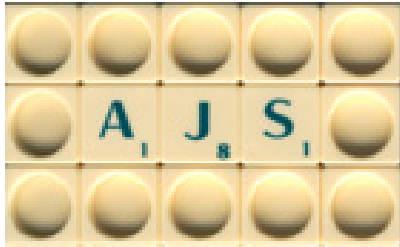
solicitar al juez del torneo su averiguación con el fin de corregir el error si lo hubiere. Una vez transcurrido el tiempo destinado para este fin, los resultados se considerarán definitivos.

### **3.3 Partida de Scrabble duplicado a muerte súbita.**

Se trata de una partida duplicada en que un jugador participa mientras sus jugadas igualan en valor la mejor conseguida entre todos los participantes en la misma ronda. Si su jugada es inferior, el jugador queda eliminado. En la clasificación de la duplicada se tomará en cuenta como primer criterio el número de rondas jugadas por cada participante, y en segundo lugar, como criterio de desempate, la puntuación conseguida en la última ronda que cada participante haya jugado. La clasificación así obtenida es equivalente a la computada en base a la suma de puntos que cada jugador ha conseguido.

### **3.4 Partidas de Scrabble duplicado vis a vis o uno contra uno.**

- ◆ Los jugadores se enfrentan entre sí en partidas de a dos, por lo que cada pareja jugará una partida distinta en la misma ronda.
- ◆ En cada mesa hay dispuesto un tablero con dos atriles y dos bolsas además de un reloj que está programado a **3** minutos por jugada. Las fichas de una de las dos bolsas están colocadas boca arriba y ordenadas alfabéticamente.
- ◆ El juez del torneo avisa con antelación el número de jugadas que comprenderá una partida.
- ◆ Se procede a sortear el turno de salida del primer jugador en cada mesa.
- ◆ Los turnos para sacar las letras de la bolsa se reparten alternativamente.

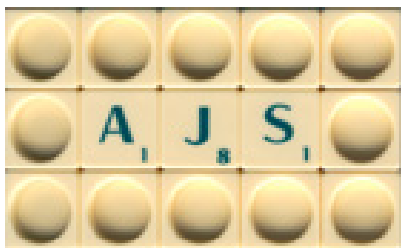


## Asociación de Jugadores de SCRABBLE®

- ◆ El jugador al que le corresponda el turno de salida toma de la bolsa fichas, mientras que el otro jugador llena su atril con las mismas fichas tomadas de entre las colocadas boca arriba. Las letras se cantan una por una.
- ◆ Cada competidor jugará con esas 7 fichas en su atril, durante el tiempo establecido que dura una ronda, con el fin de encontrar la jugada de mayor puntuación.
- ◆ El jugador debe tener apuntada en su papeleta de anotación la jugada cuando se agote el tiempo establecido para la ronda. Por ello se recomienda dedicar los últimos 30 segundos a verificar la jugada (palabra principal y coordenadas) y al proceso de anotación.
- ◆ Al finalizar la ronda y antes de calcular la puntuación de las jugadas, ambos jugadores pueden impugnar la jugada de su contrincante.
- ◆ Los dos jugadores proceden a contar los puntos obtenidos por cada uno.
- ◆ Según la tabla de abajo, se establece el siguiente resultado en una ronda como función del número de puntos conseguidos por cada jugador.

Diferencia de puntos $\Delta$ (A frente a B)	Resultado de la ronda
0 y ambas jugadas válidas	1 - 1
0 y ambas jugadas inválidas	0 - 0
$1 \leq \Delta \leq 9$	1 - 0
$10 \leq \Delta \leq 29$	2 - 0
$\Delta \geq 30$	3 - 0
$-1 \geq \Delta \geq -9$	0 - 1
$-10 \geq \Delta \geq -29$	0 - 2
$\Delta \leq -30$	0 - 3

- ◆ El resultado de la ronda finalizada se suma al resultado total anterior.



## Asociación de Jugadores de SCRABBLE®

- ◆ Al término de cada jugada ambos jugadores completan su planilla de juego, entendiéndose que tendrán que apuntar: su jugada y la puntuación correspondiente.
- ◆ En el tablero se sitúa la mejor jugada obtenida. En caso de igualdad con diferente palabra, se coloca la palabra propuesta por el jugador "mano" en ese turno.
- ◆ Las letras jugadas en la ronda finalizada del jugador que no coloca su palabra se vuelven a colocar entre las volcadas boca arriba.

## 4 Torneos oficiales.

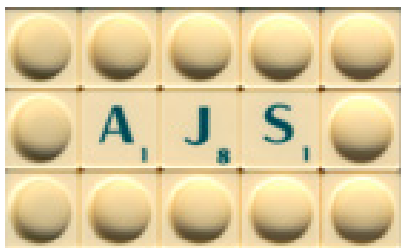
### 4.1 Normas a aplicar en el desarrollo de torneos oficiales.

#### 4.1.1 Organización.

El club o entidad organizadora se compromete a anunciar la fecha de celebración así como el formato del torneo (número de rondas, si se juegan duplicadas y de qué tipo etc.) al menos con un mes de antelación y a mantener informada a la AJS de lo relacionado con la organización durante las semanas previas a la celebración del torneo, con objeto de posibilitar su supervisión.

Una vez finalizado el Torneo Nacional, **no** se aceptarán nuevos torneos oficiales para la temporada en curso, que no hayan sido anunciados en firme anteriormente.

El club o entidad organizadora se compromete a remitir a la AJS los resultados del torneo para su publicación en la web y su contabilización en las clasificaciones federativas, en un intervalo no superior a dos días hábiles desde la celebración del mismo. En el caso de los torneos combinados, es recomendable que los datos se envíen conjuntamente.



## **Asociación de Jugadores de SCRABBLE®**

Asimismo, al término del torneo el club o entidad organizadora se compromete a enviar a la comisión técnica de la AJS un resumen de las *incidencias* ocurridas durante el torneo.

### **4.1.2 Arbitraje.**

Se designará al menos una persona no participante en el torneo para ejercer de juez.

En cada torneo se creará un comité consultor con el fin de asesorar en las labores arbitrales, en todos los temas en que puedan surgir dudas o el mismo juez se vea forzado a abstenerse de decidir.

La composición del comité consultor será de tres miembros, como sigue:

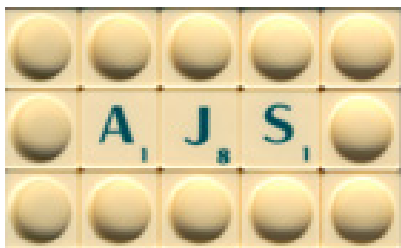
- Un miembro de la organización local.
- Un miembro de la Comisión Técnica.
- Un miembro de la Directiva.

Si no estuviera disponible ningún miembro de uno de los dos últimos grupos o ambos, éste o éstos serán reemplazados con miembros de clubs distintos.

En los torneos con formato suizo, se utilizará el programa Swiss Perfect, poniendo la AJS su licencia a disposición de los organizadores. La comisión técnica suministrará a los organizadores del torneo la configuración adecuada para el tipo de torneo.

### **4.4 Torneos de Scrabble duplicado.**

Además de los torneos en modalidad clásica, la AJS otorga carácter de plena oficialidad a los torneos disputados en modalidad duplicada que conformarán un circuito propio e independiente del circuito de torneos en modalidad clásica.



## **Asociación de Jugadores de SCRABBLE®**

Las condiciones generales descritas en el presente documento acerca de la obligatoriedad de la figura del juez, coordinación y supervisión por parte de la Comisión Técnica y la Directiva, etc. (4.1.2, 4.1.3) serán también de obligado cumplimiento en los torneos en modalidad duplicada.

### **4.4.1 Campeonato de España de Scrabble duplicado.**

Se disputarán un mínimo de *dos (2)* partidas duplicadas a bolsa completa, de acuerdo con las normas establecidas en este mismo documento para la disputa de partidas duplicadas oficiales (apartado 3.2).

La AJS se compromete a organizar el Campeonato de España de Scrabble duplicado cada año, reservándose la potestad de simultanearlo con el Campeonato de España en modalidad clásica o bien por separado.

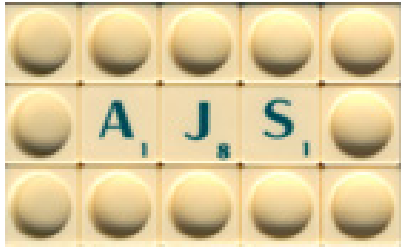
La AJS entregará al menos los trofeos de campeón, subcampeón y tercer clasificado de España en modalidad duplicada.

### **4.4.2 Criterios para la clasificación final.**

Al finalizar la duplicada o el torneo de duplicadas se calcula para todos los jugadores la clasificación final. La clasificación final o tabla de posiciones resulta al ordenar los jugadores de acuerdo con el sistema de desempate que se haya seleccionado. Se declara ganador al primero que resulte de esta tabla de posiciones. A continuación se explican en detalle los criterios para clasificar o desempatar los jugadores en un torneo de dos o más duplicadas.

#### **4.4.2.1 Sistema de Desempate para torneos de dos o más partidas duplicadas.**

Para torneos de dos o más duplicadas se proponen los siguientes criterios de desempate, de tal manera que el director del torneo elija el que le parezca más adecuado. En caso de que exista la necesidad de deshacer los empates en la



## **Asociación de Jugadores de SCRABBLE®**

clasificación final del torneo, debido a que se entreguen premios que no puedan ser compartidos por los jugadores empatados, se deberá realizar el desempate utilizando el sistema de desempate para una sola duplicada (véase **3.2.10**), considerando al conjunto de todas las rondas como si fueran parte de una misma partida duplicada.

Extraordinariamente se pueden proponer otros métodos que la comisión técnica deberá validar antes de anunciarse el torneo duplicado.

### **Criterio uno: Diferencial**

La tabla de posiciones se obtendrá ordenando los jugadores de manera descendente de acuerdo a la suma de las diferencias de puntos obtenidos frente al máster máquina en todas las duplicadas disputadas en el torneo. Se aplicará pues la siguiente fórmula:

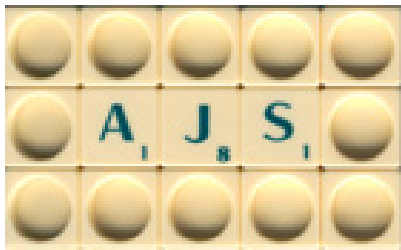
$$\text{Diferencial\_total} = (\text{Diferencial\_duplicada\_1} + \text{Diferencial\_duplicada\_2} + \dots + \text{Diferencial\_duplicada\_n})$$

siendo  $n$  el número de las partidas duplicadas del torneo.

(Si algún jugador no participa en alguna partida duplicada, el diferencial correspondiente es igual al número de puntos conseguidos por el máster máquina en dicha duplicada).

### **Criterio dos: Promedio de porcentajes con respecto al máster máquina**

La tabla de posiciones se obtendrá ordenando a los jugadores de manera descendente de acuerdo al promedio del porcentaje obtenido en cada partida con respecto al máster máquina correspondiente. Para obtener este promedio debemos aplicar la siguiente fórmula, calculando cada término redondeado a dos decimales:



## Asociación de Jugadores de SCRABBLE®

$$\text{Promedio} = ( p_1/M_1 + p_2/M_2 + \dots + p_n/M_n ) / n$$

siendo  $p_x$  los puntos obtenidos por el jugador en la partida "x",

$M_x$  los puntos del máster máquina en la partida "x", y

$n$  el numero de partidas duplicadas del torneo duplicado.

### **Criterio tres: Diferencial o promedio acotado**

Se aplica el **Criterio uno o dos** ignorando el peor (mayor) diferencial de cada jugador. Se puede aplicar en un torneo de mínimo 3 partidas duplicadas.

## **5 Clasificaciones.**

### **5.2 Clasificación EloD AJS**

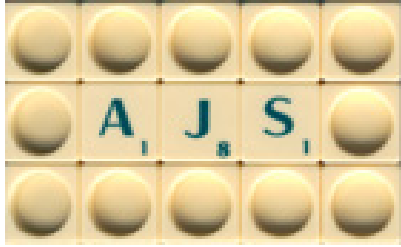
Se establece también un ranking clasificatorio, llamado **EloD**, propio para la modalidad duplicada clásica, cuyo mecanismo y funcionamiento se explican en el **Anejo 3**.

Cada jugador parte con un valor EloD de **1200** puntos y una volatilidad de **535** antes de su primera Duplicada válida para EloD.

Comparando los valores de EloD y volatilidad de un jugador con el resto de jugadores que disputan la Duplicada, se calcula una posición objetivo para el jugador en la clasificación final.

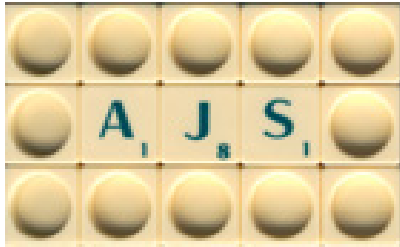
Si el jugador queda en esa posición, su EloD no se ve afectado. En caso de quedar por encima de esa posición, su EloD aumentará, y quedando por debajo, descenderá.

La volatilidad mide la regularidad en las posiciones ocupadas por el jugador en las diferentes Duplicadas en las que participa. Un jugador que normalmente quede en las posiciones que se esperan de él conforme a su escalafón tendrá volatilidad



**Asociación de Jugadores  
de SCRABBLE®**

baja. En cambio, los jugadores con muchos altibajos presentarán una volatilidad alta.

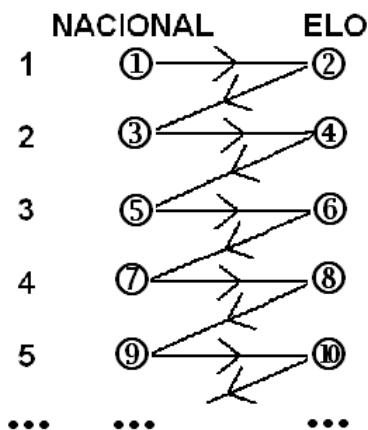


**Asociación de Jugadores  
de SCRABBLE®**

## **6 Requisitos para representar a España en el Campeonato del Mundo.**

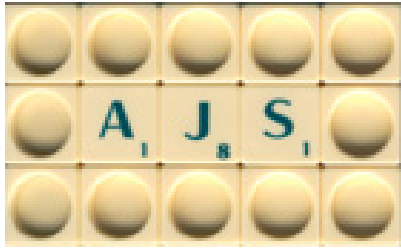
### **6.1.2 Método de alternancia para la asignación de plazas para el Campeonato del Mundo de Scrabble clásico.**

El método parte de ordenar las posiciones de ambas clasificaciones, Campeonato de España (Nacional) y Elo, de forma alternativa según el diagrama siguiente.



Con ello se consigue formar una única lista a partir de las dos clasificaciones, con la que asignar fácilmente tanto las plazas correspondientes iniciales, como las obtenidas por suplencias otorgadas por la FISE y las resultantes de renunciaciones por parte de aquellos jugadores que, correspondiéndoles plaza, no desean asistir.

Además se consigue que los últimos clasificados para el Campeonato del Mundo por cada clasificación ocupen en ellas la misma posición (o bien el último clasificado por el Campeonato de España una posición más que el último clasificado por Elo).



## **Asociación de Jugadores de SCRABBLE®**

El método resuelve los casos de coincidencias entre listas, suplencias, renunciaciones, jugadores no socios y plazas ya asignadas otorgando plaza a la siguiente posición. Por ejemplo, si la última plaza corresponde al jugador en la posición 10 pero éste o bien no desea asistir, o bien ya está clasificado habiendo obtenido plaza por otros méritos o bien no es socio, o bien resulta ser el mismo jugador que ocupa por ejemplo la posición 3; en todos estos casos la plaza sería asignada al jugador en la posición 11 y así sucesivamente.

Se aclara que todo jugador que acepte su plaza puede posteriormente renunciar a ella, pero cualquier jugador que renuncie a su plaza no puede volver a aceptarla incluso en el caso de que ésta vuelva a corresponderle por la otra clasificación.

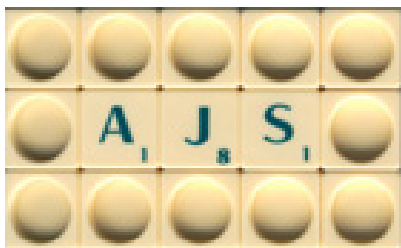
### **6.2 Modalidad duplicada.**

#### **6.2.1 Introducción.**

A partir del Campeonato del Mundo del 2005 celebrado en España, la agenda de dicho evento incluye la disputa de una partida duplicada para la que se clasifican un número determinado de jugadores (sentenciado por la FISE) en función del lugar obtenido en el Campeonato del Mundo en modalidad clásica.

Desde el 2009 en adelante, la modalidad duplicada adquiere entidad propia y se instaura el Campeonato del Mundo de Scrabble duplicado con criterios de clasificación de jugadores análogos a la modalidad clásica, es decir, otorgándose un número variable de cupos a los países participantes quienes a su vez deberán fijar sus criterios para la designación de sus representantes.

En el contexto de la AJS, y en aras de la uniformidad entre modalidades, el criterio se basa en el método de alternancia entre la clasificación del Campeonato de España de Scrabble duplicado y la clasificación Elo de la modalidad duplicada



## Asociación de Jugadores de SCRABBLE®

(EloD) inmediatamente posterior al último torneo duplicado oficial de la temporada.

La clasificación Elo que se combina al aplicar el método de alternancia incluye sólo aquellos jugadores que han jugado un número establecido de partidas duplicadas oficiales durante la temporada, fijándose este mínimo en *cinco (5)* para la temporada 2011/2012.

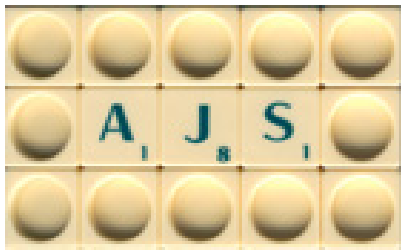
Además, como en el caso de la modalidad clásica, es requisito indispensable para la obtención de plaza ser socio de pleno derecho de la AJS antes de la celebración del Campeonato de España de Scrabble duplicado de la temporada correspondiente, tanto si la plaza se obtiene a través de éste como si se consigue por medio de la clasificación EloD o por renunciaciones de otros jugadores.

### 6.2.2 Método de alternancia para la asignación de plazas para el Campeonato del Mundo de Scrabble duplicado.

El método de alternancia es totalmente análogo al utilizado en la modalidad clásica, con la salvedad de que las clasificaciones que se alternan son las del Campeonato de España de Scrabble duplicado y la clasificación EloD (iniciándose el entrelazado por la primera, al igual que en la modalidad clásica).

Por lo tanto es de aplicación lo dispuesto en el apartado **6.1.2**, con las equivalencias resultantes de la sustitución de las clasificaciones a alternar.

Se aclara también que como para el caso clásico, todo jugador que acepte su plaza puede posteriormente renunciar a ella, pero cualquier jugador que renuncie a su plaza no puede volver a aceptarla incluso en el caso de que ésta vuelva a corresponderle por la otra clasificación.



**Asociación de Jugadores  
de SCRABBLE®**

## **7 Modelos Oficiales de Formularios.**

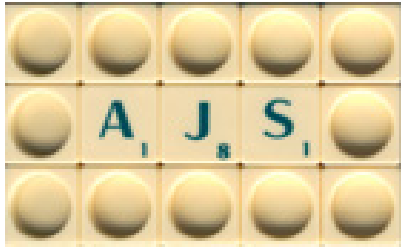
Se introducen los siguientes modelos oficiales de formularios:

- Papeleta de impugnación (**Anejo 4 – 4.1.7**);
- Hoja de partida (**Anejo 5 – 4.1.13, 4.1.14**);
- Formulario de reporte de incidentes (**Anejo 6**) – al cabo de cada torneo oficial, el equipo arbitral lo entregará debidamente rellenado a la CT;
- Formulario para el organizador de un torneo (**Anejo 7**) – contiene los detalles de cada torneo oficial rellenado por el organizador que se entregará a la CT en los términos expuestos en **4.1.2**.
- Formulario de inscripción de participantes (**Anejo 8**) – se rellena por cada participante en el momento de inscribirse en el torneo oficial correspondiente, in situ.

## **8 Notas Técnicas.**

Si durante la temporada es necesario regular aspectos puntuales que no hayan sido contemplados en el DCT, y que son necesarios para el buen funcionamiento de la actividad competitiva en el ámbito de la AJS, la Comisión Técnica emitirá las Notas Técnicas que considere oportunas para así poder responder con agilidad a dichas necesidades.

En cada Nota Técnica se deberá explicitar su alcance y su período de validez. De todas maneras, la Comisión Técnica velará por reducir el número de Notas Técnicas al mínimo imprescindible, y que éstas, en ningún caso, puedan provocar discriminaciones entre los torneos disputados antes y después de su emisión.



**Asociación de Jugadores  
de SCRABBLE®**

Aquellas Notas Técnicas cuyo contenido trascienda al de la temporada en la que se hayan emitido, se integrarán dentro del articulado del DCT para la siguiente temporada.