

**Regulamin Turnieju belgijki „16 bez premii”, odbywającego się
w Sosnowcu w Miejskim Klubie „Maczki”, przy ul. Krakowskiej 26
w dniu 15 października 2016 r.**

I. ZASADY OGÓLNE

1. Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów poprzez wykorzystanie liter, blanków i pól premiowych planszy. Punkty obliczane są według zasad obowiązujących podczas tradycyjnej rozgrywki.
2. Zgłoszenia do turnieju odbywają się poprzez formularz zgłoszeniowy na stronie www.pfs.org.pl.
3. Zawodnik zgłaszający się na turniej losuje numer stolika. Numer stolika jest również numerem gracza w tabeli klasyfikacyjnej.
4. Każdy uczestnik turnieju dysponuje własną planszą do gry oraz kompletem płytek (liter i blanków). Przed rozpoczęciem rozgrywki gracz jest zobowiązany sprawdzić kompletność swojego zestawu.
5. Przed każdym ruchem wszyscy zawodnicy posiadają zestaw identycznych płytek wylosowanych przez sędziego prowadzącego grę.
6. Dla zapewnienia sprawnego przebiegu rozgrywki prezentowana będzie plansza główna, którą obsługuje sędzia prowadzący rozgrywkę. Na planszy głównej sędzia wyklada zwycięski ruch. Obok planszy głównej prezentowane będą wylosowane płytki oraz zdefiniowane blanki. Po każdym ruchu prezentowana będzie także tabela klasyfikacyjna.
7. Rozgrywka nie jest limitowana ani czasem, ani ilością ruchów. Gra prowadzona jest do wyczerpania płytek lub dwóch następujących po sobie ruchów, podczas których żaden z uczestników rozgrywki nie ułoży na planszy płytek dających punkty.
8. Każdy gracz ma do dyspozycji brudnopis, długopis, kartę zapisu gry i kartę zapisu ruchu. Gracze mogą wypełniać także “wykreślankę”.
9. Podczas całej rozgrywki zabronione jest korzystanie z jakichkolwiek urządzeń elektronicznych i materiałów tekstowych. Gracze oraz sędzia zobowiązują się do niekomentowania słów użytych w rozgrywce, ich form, odmian itp.

II. PRZEBIEG ROZGRYWKI

1. Sędzia prowadzący rozgrywkę losuje kolejne płytki ogłaszając ich nazwy głośno i wyraźnie i prezentuje je obok planszy głównej. Gracze zobowiązani są bez zwłoki wybrać ze swojego zestawu wylosowane płytki.
2. Podczas pierwszych 10 ruchów w zestawie wylosowanych liter muszą znajdować się co najmniej dwie samogłoski lub co najmniej dwie spółgłoski. Blank uznany może być za samogłoskę lub spółgłoskę. Jeśli powyższy warunek nie jest spełniony, wówczas sędzia dokonuje losowania kompletu siedmiu nowych płytek. Losowanie nowego zestawu odbywa się maksymalnie trzy razy.

Jeśli losowanie nie przyniesie wymaganego zestawu płytek, wówczas grający przystępują do kolejnego ruchu mając do dyspozycji wylosowany w trzeciej próbie zestaw. Sędzia nie dokonuje dodatkowych losowań, gdy wśród niewykorzystanych płytek nie ma wymaganej ilości samogłosek/spółgłosek.

3. Czas ruchu ustala się na 3 minuty. Czas odmierza sędzia prowadzący rozgrywkę informując uczestników turnieju o jego upływie co minutę oraz o rozpoczęciu ostatnich 30 sekund.

4. W wyznaczonym czasie każdy uczestnik rozgrywki wykonuje ruch, którego wartość punktową zapisuje się na konto danego gracza.

5. W wyznaczonym czasie zawodnik zobowiązany jest zapisać swój ruch na karcie zapisu ruchu podając wyraz główny, jego wartość punktową oraz opisać orientację ruchu (pionowo lub poziomo) korzystając z układu współrzędnych na planszy. Czytelność zapisu nie może pozostawiać wątpliwości oraz musi zostać określony blank/blanki jeśli zostały użyte. Po tym czasie jakiegokolwiek zmiany są niedopuszczalne. Niespełnienie powyższych warunków skutkuje brakiem punktów w danym ruchu.

6. Jeśli wyraz główny został ułożony poziomo, wówczas pierwsza litera tego wyrazu będzie opisana najpierw literą, a potem cyfrą/liczbą (np. H8). Położenie wyrazów głównych w orientacji pionowej opisujemy najpierw cyfrą/liczbą, a potem literą (np. 8H).

7. Przed upływem trzech minut zawodnicy zobowiązani są odłożyć wypełnioną kartę ruchu w prawym górnym rogu swojego stolika, kończąc tym samym wszystkie konieczne czynności.

8. Po upływie trzech minut zawodnicy zobowiązani są niezwłocznie wyłożyć swój ruch na swojej planszy w celu weryfikacji poprawności ruchu w oparciu o OSPS, orientacji wyrazu głównego i sumy punktów. Po weryfikacji należy wypełnić swoją kartę zapisu gry (w przypadku weryfikacji negatywnej gracz wpisuje w swojej tabeli „S” (strata).

9. Weryfikacji dokonują zawodnicy grający przy sąsiednich stolikach. Zawodnik grający przy stoliku nr 1 kontroluje ruchy zawodnika przy stoliku nr 2 poddając się równocześnie jego kontroli (pozostali gracze są dobrani w pary wg kolejnych numerów stolików). Oprócz tego każdy uczestnik rozgrywki oraz sędzia mają prawo skontrolować ruch każdego innego gracza. Jeżeli weryfikacja wykaże błędy, wówczas zawodnik weryfikujący zaznacza ten fakt w odpowiednim miejscu na karcie ruchu. Wypełnione karty ruchu zbiera sędzia, aby wypełnić tabelę klasyfikacyjną.

10. Po weryfikacji ruchów sędzia prowadzący grę wypełnia klasyfikacyjną tabelę punktową uczestników rozgrywki oraz wskazuje zwycięski ruch. Zwycięski ruch zostaje wyłożony na planszy głównej, a wszyscy gracze na swoich planszach niezwłocznie wykładają zwycięski ruch w miejscu wskazanym przez sędziego oraz wpisują zwycięski ruch na karcie zapisu gry.

11. Jeśli okaże się, że dwóch lub więcej graczy wyłożyło najdroższy ruch, ale różny od siebie, wówczas sędzia decyduje, który jest ruchem zwycięskim. Pierwszeństwo uzyskują słowa które:

- nie zawierają blanka
- są krótsze
- nie wykorzystują premii (w pierwszej kolejności słownej, potem literowej)

12. Dokonując wyboru ruchu zwycięskiego sędzia bierze pod uwagę przede wszystkim

konsekwencje wyboru ruchu i jego wpływ na kontynuowanie rozgrywki. Dlatego wybór najdroższego ruchu nie musi opierać się o zasady wymienione w pkt. 11.

13. Przed rozpoczęciem kolejnego ruchu sędzia ogłasza płytki nieużyte w poprzednim ruchu i dokonuje losowania wymaganej ilości nowych płytek. Po ogłoszeniu ostatniej wymaganej płytki sędzia niezwłocznie uruchamia zegar odmierzający czas ruchu.

14. O zajętych miejscach w tabeli klasyfikacyjnej zawodnika decyduje suma punktów zdobytych w ciągu całej partii.

15. Jeśli trzy najwyższe wyniki osiągnie więcej niż trzech graczy, wówczas sędzia zarządza dogrywkę pomiędzy tymi, którzy odnotowali remis. Dogrywka rozpoczyna się na pustej planszy z wykorzystaniem zestawu siedmiu nowych płytek i składa się z tylu ruchów, ile potrzeba do wskazania zwycięzcy.

16. W kwestiach nieujętych w niniejszym regulaminie decydujący głos ma sędzia prowadzący turniej.

17. Organizator nie odpowiada za wszelkie awarie techniczne, brak prądu itp.