

Regulamin Turniejowy Polskiej Federacji Scrabble

1. Przygotowanie do gry

1.1. Komplet do gry

1.1.1. Przed przystąpieniem do rozegrania partii gracze mają obowiązek sprawdzić, czy dysponują pełnym zestawem płytek. Sprawdzenie to odbywa się przez ułożenie na planszy z płytek kwadratu o wymiarach 10x10. Pod żadnym warunkiem nie można wprowadzać jakichkolwiek korekt w zestawie już po rozpoczęciu partii. Po skończonej partii gracze zobowiązani są do ponownego ułożenia z płytek kwadratu 10x10.

1.1.2 Plansza do gry powinna być ułożona bokiem do graczy, zegar powinien znajdować się z jednej strony planszy, a woreczek z literkami z drugiej strony. Plansze, zegary i woreczki powinny być ustawione w ten sam sposób na wszystkich stołach. Obracanie planszy jest dozwolone za zgodą obu graczy. Gracze mają obowiązek rozegrać partię sprzętem dostępnym na stole (dostarczonym przez organizatora). Tylko za zgodą obu graczy możliwe jest użycie prywatnego sprzętu jednego z zawodników (w szczególności zegara).

1.2. Czas gry

W turniejach PFS obaj gracze mają na wykonanie wszystkich ruchów tyle czasu, ile zostało określone w danym turnieju. Czas mierzy się za pomocą zegara szachowego (mechanicznego lub elektronicznego). Przed przystąpieniem do rozegrania partii gracze muszą sprawdzić czy zegar jest nakręcony i zatrzymany (zneutralizowany) oraz odpowiednio go ustawić.

1.3. Zapis

1.3.1. Zapis jest prowadzony na kartach zapisu dostarczonych przez organizatora lub na czystych kartkach. Dozwolone jest stosowanie przez graczy własnych wzorów kart zapisu. Obowiązkiem każdego gracza jest notowanie wartości poszczególnych ruchów, wykonanych przez niego i przeciwnika, sumy punktów po każdym ruchu, wymian, pauz i strat. Obowiązkiem obu graczy jest dopilnowanie zapisywania na osobnej kartce (lub na karcie zapisu, gdy brak osobnych kartek) wyrazów z blankiem (patrz 4.2.2).

1.3.2. W ważnych turniejach sędzia ma prawo wprowadzić tzw. pełny zapis, w którym gracz notuje również własne litery przed każdym ruchem, wszystkie wyrazy układane na planszy przez niego i przeciwnika oraz końcową pozycję partii. Do prowadzenia pełnego zapisu konieczna jest odpowiednia karta zapisu.

1.4. Pomoce indywidualne

Gracz może korzystać z przygotowanego przed partią wykazu liter (wykreślanki), aby wykreślać z niego podczas gry te litery, które zostały już wykorzystane. Po rozpoczęciu partii może również prowadzić zapiski dowolnej treści. Zabronione jest natomiast korzystanie podczas gry z innych pomocy poza wykreślanką, a w szczególności z jakichkolwiek wykazów słów.

2. Rozpoczęcie partii

2.1. Losowanie rozpoczynającego

Gracza rozpoczynającego partię wyznacza się za pomocą komputerowego rozstawienia lub za pomocą losowania liter. W przypadku losowania liter partię rozpoczyna gracz, który

wylosował literę bliższą początkowi alfabetu. Blank jest równoznaczny z literą „A”. W przypadku wylosowania jednakowych liter losowanie powtarza się do skutku.

2.2. Zajęcie miejsca przy stole

W przypadku konfliktu między graczami co do zajmowanych przez nich miejsc przy stole prawo wyboru uzyskuje ten gracz, który wygra losowanie liter opisane w podpunkcie 2.1.

2.3. Dobieranie płytek

Gracz, który wygrał losowanie, dobiera losowo z woreczka siedem płytek i układa je na stojaku. Podczas dobierania płytek woreczek należy trzymać na wysokości ramienia. Płytki należy dobierać bez ociągania się, w taki sposób, by w sumie nie wyciągnąć ich z woreczka więcej niż siedem.

2.4. Włączenie zegara w momencie rozpoczęcia gry

Przeciwnik gracza rozpoczynającego włącza zegar w chwili, gdy gracz rozpoczynający zobaczył literę (lub blank) na pierwszej płytce, natomiast swoje siedem płytek dobiera z woreczka dopiero po włączeniu zegara. Włączenie zegara w tej sytuacji jest jednoznaczne z rozpoczęciem partii. Włączenie zegara graczowi nieobecnemu w chwili rozpoczęcia rundy nie rozpoczyna partii.

3. Ruch

3.1. Definicja ruchu.

Ruch to:

- a. ruch zwykły lub
- b. wymiana lub
- c. pauza

3.2. Ruch zwykły

3.2.1. Na ruch zwykły składają się kolejno:

- a. ułożenie płytek na planszy
- b. ewentualne zdefiniowanie blanków;
- c. zatrzymanie zegara;
- d. podanie głośno wartości punktowej ruchu;
- e. ewentualne zakwestionowanie poprawności ruchu przez przeciwnika;
- f. zapisanie ruchu przez zawodnika (wartości punktowej danego ruchu i sumy punktów po ruchu);
- g. zapisanie ruchu przez przeciwnika lub zdjęcie skutecznie sprawdzonego wyrazu i zapisanie straty zawodnika przez obu graczy ;
- h. włączenie zegara przeciwnikowi;
- i. dobranie płytek
- j. ewentualne wykreślenie liter na wykreślance.

3.2.2. Kolejność podpunktów e) i f) może być odwrotna.

3.2.3. W szczególnym przypadku ruch zwykły może zakończyć się stratą (czyli pominięciem ruchu). Powodem może być nieistniejące słowo skutecznie zakwestionowane przez Przeciwnika lub ułożenie płytek na planszy niezgodne z zasadami gry (odizolowana litera lub słowo, rozpoczęcie partii z pominięciem środkowego pola itp.)

3.3. Wymiana

Na wymianę składają się kolejno:

- a. zgłoszenie wymiany;
- b. zdjęcie wymienianych płytek ze stojaka;
- c. zatrzymanie zegara;
- d. zapisanie wymiany przez obu zawodników;
- e. włączenie zegara przeciwnikowi;
- f. dobranie płytek;
- g. wrzucenie wymienianych płytek do worka.

3.4. Pauza

3.4.1. Zawodnik, na którego przypada posunięcie zawsze może zgłosić pauzę.

3.4.2. Zawodnik zgłaszający pauzę mówi „pauza”, wyłącza zegar na czas zapisania pauzy przez obu graczy, a następnie włącza zegar przeciwnika.

3.4.3. Cztery kolejne pauzy oznaczają zakończenie partii. Wymiana ani strata kolejki nie jest pauzą.

3.4.4. W szczególnym przypadku pauza może być wymuszona ze względu na upływanie czasu na całą partię lub dany ruch, decyzję sędziego itp.

4. Elementy ruchu

Uwaga: W opisach wykonywanych czynności poszczególne słowa oznaczają:

- a. Zawodnik - gracz, który właśnie wykonuje ruch;*
- b. Przeciwnik - gracz, który jest oponentem Zawodnika;*
- c. Gracz - Zawodnik lub Przeciwnik*

4.1. Ułożenie płytek na planszy

4.1.1. Płytki ułożone na planszy muszą tworzyć wyraz (wyrazy) zgodnie z regułami gry.

4.1.2. Płytki należy układać na planszy z zachowaniem porządku (w polach do tego przeznaczonych, nieprzekręcone bokiem lub dołem do góry).

4.1.3. Jeśli płytki położone są nieporządknie a zegar został zatrzymany, należy wezwać sędziego. Sędzia ma prawo nakazać poprawienie płytek na czasie Zawodnika, który ułożył wyraz.

4.2. Zdefiniowanie blanków

4.2.1. Zawodnik ma obowiązek podać przed zatrzymaniem zegara, jaką literę zastępuje każdy użyty przez niego w danym ruchu blank.

4.2.2. Zawodnik ma również obowiązek przed zatrzymaniem zegara zapisać te litery na karcie zapisów lub innej specjalnej karcie dostarczonej przez organizatorów. Każda z tak zapisanych liter musi być dostępna dla Przeciwnika w trakcie gry.

4.3. Wymiana

4.3.1. Każdy gracz może wykonać do trzech wymian podczas partii. Przy wymianie w woreczku musi znajdować się przynajmniej siedem płytek, nawet wtedy, gdy wymiana obejmuje mniejszą ich liczbę.

4.3.2. Zawodnik chcący dokonać wymiany zobowiązany jest do wyraźnego poinformowania o tym Przeciwnika i odłożenia odpowiedniej ilości płytek na stół (dodatkowo można też podać liczbę wymienianych płytek, ale nie jest to obowiązkowe).

4.3.3. Jeśli Zawodnik zgłosił wymianę i zatrzymał zegar ale nie wskazał wymienianych płytek, Przeciwnik ma obowiązek niezwłocznie włączyć mu zegar, by Zawodnik prawidłowo dokonał wymiany - w takiej jednak sytuacji Zawodnik nie może wykonać zwykłego ruchu, musi dokończyć prawidłową wymianę lub spauzować.

4.3.4. Jeśli Zawodnik zgłosił wymianę, zatrzymał zegar oraz prawidłowo wskazał płytki do wymiany, a w woreczku jest mniej niż siedem płytek, Przeciwnik włącza mu zegar i Zawodnik może wykonać ruch zwykły lub spauzować.

4.3.5. Jeśli Zawodnik zgłosił wymianę, zatrzymał zegar oraz prawidłowo wskazał płytki do wymiany, ale wcześniej wykonał już 3 wymiany, Przeciwnik włącza mu zegar i Zawodnik może wykonać ruch zwykły lub spauzować.

4.3.6. Zawodnik jest zobowiązany do wyciągnięcia z worka takiej ilości płytek, jaką odłożył do wymiany.

4.4. Zatrzymanie zegara

4.4.1. Zatrzymanie zegara zawsze powoduje zatrzymanie ruchu, tzn. nie wolno potem wprowadzać żadnych zmian w ułożeniu płytek na planszy ani zmieniać decyzji o wymianie lub pauzie. W grze bez zegara oznaką zatrzymania ruchu jest głośne podanie wartości punktowej ruchu przez Zawodnika.

4.4.2. Wolno zatrzymać zegar wyłącznie w celu:

- a. dania znaku, że wykonany ruch jest ostateczny;
- b. usunięcia ze stojaka nadmiernej liczby płytek;
- c. wezwania sędziego;
- d. wezwania osoby do policzenia płytek w woreczku.

4.4.3. Jeśli Zawodnik poda i zapisze wartość ruchu, ale zapomni wyłączyć zegar, Przeciwnik powinien zgodnie z duchem fair play zwrócić mu na to uwagę. Jeśli jednak Przeciwnik tego nie zrobi, nie ma prawa sprawdzić wyrazu gracza wykonującego ruch ani ułożyć własnego wyrazu, dopóki zegar nie zostanie zatrzymany lub dopóki gracz wykonujący ruch nie przekroczy czasu przeznaczonego na partię.

4.4.4. Jeśli Zawodnik zapisze wartość ruchu, ale nie wyłączy zegara i od razu przystąpi do losowania płytek, ma obowiązek — na żądanie Przeciwnika — wrzucić dobrane płytki z powrotem do woreczka, przy czym jeżeli zaczął układać płytki na stojaku, Przeciwnik ma prawo zażądać wrzucenia do woreczka wszystkich płytek. Po wrzuceniu płytek do woreczka Zawodnik zatrzymuje zegar, a Przeciwnik zapisuje wartość ruchu lub sprawdza ułożony wyraz (ułożone wyrazy).

4.5. Podanie wartości ruchu

4.5.1. Wartość ruchu należy podawać wyraźnie, aby przeciwnik nie miał kłopotów z zapisaniem.

4.5.2. Zawodnik powinien zacząć liczyć punkty niezwłocznie po zatrzymaniu zegara.

4.5.3. Jeśli Zawodnik ociąga się z podaniem litery (liter) zastępujących blank (-i) i nie podaje wyniku ruchu lub nie liczy punktów, Przeciwnik może mu ponownie włączyć zegar - w takiej jednak sytuacji Zawodnik nie może zmieniać układu liter na planszy i zmieniać litery (liter), które już zdefiniował.

4.6. Zapisanie wartości ruchu

4.6.1. Po zapisaniu wartości ruchu przez obu graczy zaleca się sprawdzenie, czy z ich obliczeń wynikają takie same sumy punktów.

4.6.2. Jeśli Przeciwnik ociąga się z rozpoczęciem liczenia punktów czy zapisaniem wyniku Zawodnika, Zawodnik może uznać to za zakończenie ruchu i włączyć czas Przeciwnikowi, jednak w takim wypadku, nie traci on możliwości sprawdzenia wyrazu (-ów), aż do momentu zapisania wyniku Zawodnika (w momencie podjęcia decyzji co do sprawdzania zatrzymuje się zegar).

4.6.3. Błąd w obliczeniach wartości ruchu lub sumy punktów po ruchu można skorygować w każdym momencie partii, gdy jest zatrzymany zegar. Wymagana jest do tego zgoda obu graczy. W innym przypadku należy wezwać sędziego, który na podstawie zapisów i sytuacji na planszy ustali, jaki jest wynik partii w danym momencie.

4.6.4. Błąd w obliczeniach wartości ruchu lub sumy punktów lub też błędne wpisanie potwierzonego wcześniej wyniku do protokołu nie powinno być korygowane po podpisaniu przez obu graczy protokołu zakończenia partii, chyba że obaj gracze wyrażą na to zgodę, jednakże poprawkę taką można wnieść do momentu rozstawienia przez sędziego następnej rundy (lub do chwili oficjalnego zakończenia turnieju, jeśli błąd dotyczy ostatniej rundy), a za zgodą sędziego do zakończenia danego dnia zawodów.

4.7. Kwestionowanie poprawności ruchu

4.7.1. Kwestionowanie poprawności ruchu może polegać na:

- a. sprawdzeniu nowo ułożonych wyrazów;
- b. reklamowaniu u sędziego poprawności ułożenia wyrazów na planszy.

4.7.2. Kwestionować poprawność ruchu można wyłącznie w okresie między zatrzymaniem ruchu przez Zawodnika a zapisaniem wartości tego ruchu przez Przeciwnika.

4.7.3. Przeciwnik traci prawo do zakwestionowania poprawności ruchu w chwili zapisania jego wartości punktowej (nawet błędnie obliczonej).

4.7.4. Jeżeli w wyniku ruchu powstał więcej niż jeden wyraz, gracz sprawdzający może sprawdzić dowolną liczbę wyrazów.

4.7.5. W trakcie jednego ruchu można tylko raz sprawdzić poprawność wyrazu (-ów) (poza wyjątkiem opisanym w p. 4.7.13).

4.7.6. Gracz sprawdzający mówi wyraźnie „Sprawdzam”. Jeżeli skutek ruchu jego przeciwnika powstały przynajmniej dwa wyrazy, gracz powinien po słowie „Sprawdzam” wskazać wszystkie sprawdzane wyrazy. Po ogłoszeniu decyzji o sprawdzeniu gracz nie może już jej zmienić, tzn. nie może zrezygnować ze sprawdzenia ani zmienić zestawu wyrazów do sprawdzenia. Jeżeli gracz nie wskazał zestawu wyrazów do sprawdzenia, zakłada się, że sprawdza wszystkie nowo utworzone wyrazy.

4.7.7. Jeżeli żądanie sprawdzenia zostało zgłoszone przed zatrzymaniem ruchu, nie ma ono mocy, a gracz wykonujący ruch ma prawo zmienić swój ruch.

4.7.8. Jeżeli żądanie sprawdzenia zostało zgłoszone po zapisaniu wartości ruchu przez gracza sprawdzającego, nie ma ono mocy, nawet jeżeli kwestionowany wyraz jest niedozwolony.

4.7.9. Jeżeli na turnieju są sędziowie pomocniczy, gracz sprawdzający zapisuje sprawdzany wyraz (sprawdzane wyrazy) na kartce, pokazuje przeciwnikowi dla stwierdzenia, czy na kartce nie ma błędów, po czym wręcza kartkę sędziemu pomocniczemu.

4.7.10. Jeżeli na turnieju nie ma sędziów pomocniczych, gracze mają obowiązek razem sprawdzić wyraz (wyrazy) na ekranie komputera za pomocą Oficjalnego Słownika Polskiego Scrabblisty (OSPS-a) z aktualnym update'em lub — jeśli nie ma OSPS-a — w słownikach.

4.7.11. Jeżeli sprawdzeniu podlega więcej niż jeden wyraz, wynik sprawdzania podaje się łącznie. Oznacza to, że przy sprawdzaniu komputerowym na ekranie komputera muszą znaleźć się jednocześnie wszystkie sprawdzane wyrazy i dopiero wtedy można je sprawdzić. Jeśli natomiast sprawdzenia dokonują sędziowie pomocniczy, to w razie stwierdzenia błędnego ruchu wielowyrazowego nie mogą oni informować żadnego z graczy, który wyraz w zestawie jest błędny.

4.7.12. Wpisanie wyrazów do komputera jest obowiązkiem gracza sprawdzanego, natomiast sprawdzenie jest obowiązkiem gracza sprawdzającego. Przy sprawdzaniu komputerowym wyraz (wyrazy) należy sprawdzać dokładnie w takiej formie, w jakiej znajduje się (znajdują się) na planszy.

4.7.13. Jeśli gracz sprawdzany wpisze do komputera wyraz w innej formie niż ta, która znajduje się na planszy, a gracz sprawdzający mimo wszystko dokona sprawdzenia, czynność sprawdzania można powtórzyć (do skutku).

4.7.14. Jeżeli na turnieju są sędziowie pomocniczy, a wyraz (wyrazy) do sprawdzenia przepisano z planszy z błędami, wtedy można zażądać jego (ich) ponownego sprawdzenia.

4.7.15. W razie wątpliwości co do dopuszczalności sprawdzanego wyrazu decyzję podejmuje sędzia. Jego decyzja jest ostateczna. W szczególności sędzia ma prawo zaproponować niestandardowe rozwiązania w razie stwierdzenia, że komputer używany do sprawdzania wyrazów podaje błędne wyniki (np. wskutek niedostępności części bazy danych, braku update'u lub braku dopuszczalnego wyrazu w OSPS-ie).

4.8. Zdjęcie niepoprawnego lub nieprawidłowo ułożonego wyrazu

4.8.1. Jeśli zakwestionowanie poprawności ruchu było skuteczne, to gracz, który ułożył niepoprawny wyraz, może włączyć zegar przeciwnikowi dopiero po zdjęciu swoich płytek z planszy i zapisaniu straty przez obu graczy.

4.8.2. Jeżeli litera na płytce jest słabo czytelna, a rozbieżność zdań pomiędzy graczami w tej kwestii powstanie nie później niż w trakcie czynności sprawdzania wyrazu (-ów) (punkt 4.7.12), należy wezwać sędziego. Po uznaniu płytki za słabo czytelną i zastąpieniu jej płytką w dobrym stanie (lub poprawieniu czytelności litery) sędzia ma prawo nakazać powtórzenie ruchu.

4.8.3. Nieskuteczne zakwestionowanie pozostaje bez konsekwencji dla graczy.

4.8.4. W przypadku, gdy Zawodnik położył wyraz, który wykorzystuje leżący już na planszy blank, a gracze mają różne zdanie, co do tego jaką literę on zastępuje, obowiązuje litera zapisana przez

gracza, który kładł blank na planszę. Jeśli gracz nie zapisał tej litery, obowiązuje litera zapisana przez drugiego gracza. Powstały wyraz może zostać w obu przypadkach sprawdzony na zasadach zgodnych z p. 4.7. Jeśli żaden z graczy nie zapisał litery zastępującej blank, jest on martwy i nie może być wykorzystywany do końca partii, a Zawodnik może wykonać inny ruch. Kolejna próba wykorzystania tego blanka w danej partii jest ruchem niepoprawnym i oznacza stratę dla gracza wykonującego ten ruch.

4.8.5. Jeśli w trakcie gry okaże się, że niewyraźna litera została zagrana zamiast innej (np. ó zamiast o), to od momentu wykrycia tego faktu, należy tę literę traktować jako taką, jaką jest faktycznie. Punktacja za ułożone wcześniej wyrazy nie może zostać zmieniona, nie wolno też kwestionować wcześniej ułożonych wyrazów. Ponadto ma zastosowanie procedura opisana w p. 4.8.2.

4.9. Włączanie zegara

4.9.1. W trakcie gry włączanie zegara jest obowiązkiem gracza, który jako ostatni wykonał zapisany ruch, z wyjątkiem sytuacji podanej w następnym punkcie.

4.9.2. Włączenie zegara po usunięciu ze stojaka nadmiernej liczby płytek jest obowiązkiem gracza, który miał nadmiar płytek, natomiast po wezwaniu sędziego — gracza, który wezwał sędziego.

4.9.3. Jeżeli po usunięciu ze stojaka nadmiernej liczby płytek lub po wezwaniu sędziego zegar nie został włączony, gracz mający ruch ma prawo wznowić grę przy zatrzymanym zegarze. O zatrzymaniu jego ruchu decyduje wtedy podanie wartości ruchu lub zgłoszenie wymiany albo pauzy.

4.9.4. Jeżeli gracz mający ruch wezwał sędziego, a następnie zapomniał włączyć zegar, przeciwnik ma prawo zrobić to za niego.

4.9.5. Włączenie zegara Zawodnikowi, który nie dopełnił obowiązków (nie wskazał płytek do wymiany, nie zadeklarował jakie literki zastępują blanki lub gdy ociąga się z liczeniem punktów itp.) powinno być poprzedzone grzecznościową uwagą o prawidłowym wykonaniu oczekiwanych czynności.

4.10. Dobieranie płytek

4.10.1. Jeśli gracz dobierze nadmierną liczbę płytek, to po zatrzymaniu zegara jego przeciwnik losuje $x+2$ wybrane płytki spośród wszystkich jego płytek (x oznacza liczbę nadmiarowo wylosowanych płytek). Przeciwnik ma prawo obejrzeć wylosowane w ten sposób płytki i następnie odrzucić do worka wybrane x płytek. Gracz, który dobrał nadmierną liczbę płytek ma prawo zapytać gracza podejmującego decyzję o wyborze płytek czy ten potrzebuje czasu na zastanowienie się nad wyborem. W przypadku zgłoszenia takiej potrzeby należy włączyć czas, a gracz podejmujący decyzję może wykorzystać na tę czynność dowolną część swojego czasu.

4.10.2. Zasadę opisaną w punkcie 4.10.1 stosuje się niezależnie od tego czy gracz obejrzał nadmiarowo wylosowane płytki, czy też nie zdążył ich zobaczyć.

4.10.3. Jeśli gracz, mający na stojaku nadmierną liczbę płytek, wykona ruch i zatrzyma zegar, to na żądanie przeciwnika zdejmuje te płytki z planszy i kładzie je ponownie na stojaku, a jego przeciwnik postępuje tak, jak w punkcie 4.10.1. Po wrzuceniu do worka nadmiarowej litery, zawodnik odnotowuje stratę ruchu. Jeśli zauważono na martwym czasie, że Zawodnik wykonał ruch mając więcej niż 7 liter na stojaku, następuje strata, litery wracają na stojak a Przeciwnik stosuje procedurę jak wyżej. Jeśli zachodzi podejrzenie, że nadmiar płytek na stojaku trwał dłużej niż jedną kolejkę, należy wezwać sędziego.

4.10.4. W razie szybkiego wykonywania ruchów gracze mogą nie nadążać z dobieraniem płytek na czasie przeciwnika. W takiej sytuacji gracz ma prawo dokończyć dobierania płytek przy zatrzymanym zegarze.

4.11. Wykreślanie liter

4.11.1. Wzór wykreślanki jest indywidualną sprawą gracza, nie może ona jednak zawierać nic oprócz zestawu liter używanych do gry.

4.11.2. Niedopuszczalne jest wykreślanie liter w czasie, gdy zegar jest zatrzymany.

5. Zakończenie partii

5.1. Sposoby zakończenia partii

5.1.1. Gra kończy się gdy:

- a. jeden z graczy wyłoży na planszę ostatnią płytkę ze stojaka, ruch zostaje zaakceptowany, a woreczek jest już pusty;
- b. nastąpią cztery pauzy z rzędu (w przypadku straty kolejki/kolejek łączna liczba strat i pauz nie może przekroczyć pięciu)
- c. obaj zawodnicy przekroczą czas.

5.1.2. Po położeniu przez gracza ostatniej płytki ze stojaka na planszy, gdy woreczek jest już pusty, przeciwnik musi potwierdzić zakończenie partii przez zapisanie wyniku albo zażądać sprawdzenia ostatniego ruchu przeciwnika.

5.1.3. Jeżeli gracz, na którego przypada kolejność wykonania ruchu, uważa, że żaden ruch nie jest możliwy, ma obowiązek zgłosić pauzę.

5.1.4. Jeżeli partia kończy się czterema pauzami z rzędu lub jeśli obaj gracze przekroczą czas, każdy z graczy odejmuje całkowitą wartość niewykorzystanych liter ze swojego stojaka od sumy punktów uzyskanych przez siebie w dotychczasowych ruchach.

5.2. Protokół partii

Po ustaleniu wyniku partii obaj gracze mają obowiązek czytelnie wpisać go do protokołu partii i przekazać protokół sędziemu. Wynik podany w protokole jest ostateczny, z wyjątkiem sytuacji opisanej w punkcie 4.7.3. Jeżeli w protokole są poprawki, obaj gracze powinni osobiście potwierdzić je u sędziego.

6. Zasady porządkowe

6.1. Przekroczenie czasu gry

6.1.1. Jeśli któryś z graczy przekroczy przeznaczony dla niego czas (tzn. chorągiewka zegara mechanicznego spadnie, a zegar elektroniczny pokaże 00:00, zanim gracz pozbędzie się ostatniej płytki ze stojaka), traci prawo do następnych ruchów. Przeciwnik gra dalej sam do wyłożenia ostatniej płytki, do wyczerpania swojego czasu, zgłoszenia dwóch kolejnych pauz lub zanotowania trzech kolejnych ruchów będących przemieszaniem strat i pauz.

6.1.2. Jeżeli chorągiewka zegara spadnie graczowi (lub gdy zegar elektroniczny pokaże 00:00) w trakcie ruchu, przed zatrzymaniem przez niego zegara, wtedy gracz cofa ruch w trakcie którego skończył się czas nawet wówczas, gdy ułożył już cały wyraz na planszy.

6.1.3. Gracz, który przekroczył limit czasu musi towarzyszyć przeciwnikowi do zakończenia partii i zachowuje prawo sprawdzania wyrazów przeciwnika zgodnie z zasadami.

6.2. Spóźnienia i nieobecność

6.2.1. Każdy uczestnik turnieju ma obowiązek być obecnym podczas ogłaszania godziny rozpoczęcia kolejnej partii.

6.2.2. Jeśli gracz jest nieobecny w momencie rozpoczęcia rundy, przeciwnik ma prawo — a na żądanie sędziego obowiązek — włączyć mu zegar. Gdy spóźniony gracz nadejdzie, zatrzymuje zegar. Następnie obaj gracze rozpoczynają partię zgodnie z punktem 2 regulaminu (gracz spóźniony ma czas na partię pomniejszony o okres spóźnienia).

6.2.3. Jeśli obaj gracze są nieobecni w momencie rozpoczęcia rundy, wtedy sędzia włącza zegar. Gdy pierwszy z graczy nadejdzie, zatrzymuje zegar, a sędzia ustawia na obu zegarach czas, który upłynął, po czym włącza zegar jego przeciwnikowi. Przeciwnik po nadejściu zatrzymuje zegar. Następnie obaj gracze rozpoczynają partię zgodnie z punktem 2 regulaminu (obaj mają czas pomniejszony o okres swojego spóźnienia).

6.3. Odejście od planszy

Gracz może odejść od planszy jedynie za zgodą przeciwnika lub sędziego i bez przerywania partii. Oznacza to, że odchodzi on od planszy w czasie, gdy nad swoim ruchem myśli przeciwnik. Przeciwnik może pod jego nieobecność wykonać ruch, a następnie zatrzymać zegar, nie wolno mu jednak dobrać płytek. Gracz, który wraca, sprawdza lub zapisuje ruch przeciwnika. Dalej partia toczy się normalnie. Jeżeli nieobecność gracza przekroczy 5 minut przeciwnik ma prawo włączyć mu zegar i zgłosić to sędziemu. Od tej decyzji przysługuje graczowi odwołanie do sędziego.

6.4. Liczenie płytek w woreczku

6.4.1. Podczas gry z użyciem jednolitych płytek (wszystkie gładkie, lub wszystkie niegładkie) w każdej chwili można sprawdzić liczbę płytek pozostających w woreczku. Sprawdzenia należy dokonać na swoim czasie.

6.4.2. Podczas gry z użyciem niejednolitych płytek można sprawdzić liczbę płytek pozostających w woreczku wyłącznie za zgodą przeciwnika. Jeśli przeciwnik nie wyrazi na to zgody, płytki w woreczku może policzyć osoba trzecia. Zatrzymuje się wtedy zegar do czasu nadejścia osoby liczącej i ponownie go włącza w momencie, gdy zaczyna ona liczyć płytki w woreczku. **Jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia kto to robi, sprawdza sędzia turnieju lub wyznaczona przez niego osoba.**

6.4.3. **Jeśli Przeciwnik zezwoli na sprawdzenie przez samego Zawodnika, robi on to na swoim czasie - tuż po tym Przeciwnik również może przeliczyć liczbę płytek na czasie Zawodnika ewentualnie na czasie zatrzymanym, jeśli Zawodnik w międzyczasie zakończył swój ruch.**

6.4.4. Podczas liczenia płytek w woreczku należy trzymać go na wysokości ramienia. Przed przystąpieniem do liczenia i po jego zakończeniu należy pokazać przeciwnikowi, iż nie trzyma się w ręku żadnych płytek.

6.5. Zachowanie przy planszy

6.5.1. Po rozpoczęciu partii gracze nie powinni odzywać się do siebie ponad konieczność wynikającą z regulaminu.

6.5.2. Niewskazane jest zapowiadanie ruchu (np. „Myślę, że spróbuję ułożyć wyraz...”), pokazywanie przeciwnikowi swojego stojaka z literami itp. Gracze nie powinni przeszkadzać grającym przy sąsiednich stolikach ani tym bardziej komentować toczących się tam partii.

6.5.3. Jeśli po ułożeniu wyrazu (wyrazów) przez gracza i zatrzymaniu zegara przeciwnik zwleka z zapisaniem lub zakwestionowaniem ruchu, wykorzystując ten czas do myślenia nad swoim wyrazem, należy wezwać sędziego.

6.5.4. Zabronione jest używanie w czasie rozgrywanej partii, bez wyraźnej zgody przeciwnika, telefonów komórkowych oraz innych podręcznych urządzeń elektronicznych.

6.5.5. Na sali gry palenie (w szczególności papierosów i e-papierosów) jest zabronione. Jeżeli to możliwe, organizator powinien dopilnować, aby były odrębne miejsca do odpoczynku między partiami dla palących i niepalących.

6.5.6. W trakcie rozgrywania partii obowiązuje całkowity zakaz spożywania jakichkolwiek napojów alkoholowych pod rygorem usunięcia przez sędziego z turnieju.

6.5.7. Po zakończeniu partii gracze powinni opuścić salę lub pozostać przy swoim stoliku i zachować ciszę, aby nie przeszkadzać tym graczom, którzy jeszcze nie skończyli grać.

7. Łamanie przepisów

7.1. Wykroczenia

Gracz przyłapany na świadomym naruszaniu obowiązujących przepisów może zostać ukarany przez sędziego różnymi karami, w tym:

- upomnieniem,
- odjęciem wielokrotności 5 punktów (w zależności od wagi wykroczenia),
- wykluczeniem z danej partii (walkowerem),
- wykluczeniem z dalszych rozgrywek i nieuwzględnieniem wygranych/remisów gracza w klasyfikacji końcowej,

7.2 Walkower

Walkower (zaliczany do rankingu) przyznaje się w stosunku N:1, gdzie N jest równe największej z następujących liczb:

- a) średniej z dotychczas rozegranych przez zawodnika partii w turnieju, wyliczanej na podstawie wzoru $(S+N*400)/R$, gdzie W-średni szacowany wynik, S-suma dotychczasowych wyników, N- liczba partii jeszcze nierozegranych (włącznie z aktualną), R - liczba rund w turnieju.
- b) wyniku punktowego zawodnika w partii w chwili przyznania walkowera,
- c) liczby 400.

W razie wykluczenia gracza przyznaje się walkower w partii, podczas której został on wykluczony, natomiast poprzednie jego wyniki pozostają ważne.

7.3. Następstwa wykluczenia

Na wniosek sędziego turnieju Zarząd PFS może podjąć decyzję o okresowym zakazie dopuszczania do turniejów PFS gracza wykluczonego z turnieju.