

## Regulamin rozgrywania partii gry w Literaki podczas turnieju "Kurnika na żywo"

We wszystkich partiach turniejowych obowiązują zasady podane w instrukcji do gry zamieszczonej na stronie [www.kurnik.pl](http://www.kurnik.pl). Ponadto zawodnicy mają obowiązek przestrzegać następujących reguł.

### § 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.

1.1.2. Pod żadnym warunkiem nie można wprowadzać jakichkolwiek korekt w zestawie już po rozpoczęciu partii.

#### 1.2. Czas gry.

1.2.1. W turnieju "Kurnik na żywo" obaj gracze mają na wykonanie wszystkich ruchów po 15 minut.

1.2.2. Czas mierzy się za pomocą zegara szachowego.

1.2.3. Przed przystąpieniem do rozegrania partii gracze muszą sprawdzić, czy zegar jest nakręcony i zatrzymany (zneutralizowany), muszą też odpowiednio go ustawić (duże wskazówki w pozycji "za 15 minut pełna godzina").

#### 1.3. Zapis.

1.3.1. Zapis jest prowadzony na kartach zapisu dostarczonych przez organizatora lub na czystych kartkach.

1.3.2. Dozwolone jest stosowanie przez graczy własnych wzorów kart zapisu.

1.3.3. Obowiązkiem każdego gracza jest notowanie wartości poszczególnych ruchów, wykonanych przez niego i przeciwnika, sumy punktów po każdym ruchu, wymian, pauz i strat.

1.3.4. Obowiązkiem obu graczy jest dopilnowanie zapisywania na osobnej kartce wyrazów z blankiem (patrz 4.1).

#### 1.4. Pomoce indywidualne.

1.4.1. Gracz może korzystać z przygotowanego przed partią wykazu liter (wykreślanki), aby wykreślać z niego podczas gry te litery, które zostały już wykorzystane.

1.4.2. Po rozpoczęciu partii może również prowadzić zapiski dowolnej treści.

1.4.3. 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.

2.1.1. Gracza rozpoczynającego partię wyznacza się za pomocą komputerowego rozstawienia lub za pomocą losowania liter.

2.1.2. W przypadku losowania liter partię rozpoczyna gracz, który wylosował literę bliższą początkowi alfabety.

2.2.3. Blank jest równoznaczny z literą "A".

2.2.4. W przypadku wylosowania jednakowych liter losowanie powtarza się do skutku.

#### 2.2 Dobieranie płytek.

2.2.1. Gracz, który wygrał losowanie, dobiera losowo z woreczka siedem płytek i układa je na stojaku.

2.2.2. Podczas dobierania płytek woreczek należy trzymać na wysokości ramienia.

2.2.3. Płytki należy dobierać bez ociągania się, w taki sposób, by w sumie nie wyciągnąć ich jednakowych woreczka więcej niż siedem.

### **2.3. Włączenie zegara w momencie rozpoczęcia gry.**

2.3.1. 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.

2.3.2. Włączenie zegara w tej sytuacji jest jednoznaczne z rozpoczęciem partii.

2.3.3. Włączenie zegara graczowi nieobecnemu w chwili rozpoczęcia rundy nie rozpoczyna partii.

## **§ 3. Ruch**

### **3.1 Porządek czynności.**

3.1.1. Na ruch gracza składają się kolejno:

- a) ułożenie płytek na planszy lub zgłoszenie wymiany albo pauzy;
- b) zatrzymanie zegara;
- c) podanie głośno wartości punktowej ruchu;
- d) zapisanie ruchu przez gracza (wartości punktowej danego ruchu i sumy punktów po ruchu);
- e) ewentualne sprawdzenie wyrazu lub wyrazów przez przeciwnika;
- f) zapisanie ruchu przez przeciwnika lub zdjęcie skutecznie sprawdzonego wyrazu przez gracza wykonującego ruch;
- g) włączenie zegara przeciwnikowi;
- h) dobranie płytek;
- i) ewentualne wykreślenie liter na wykreślance.

Kolejność podpunktów d) i e) może być odwrotna.

### **3.2. Zatrzymanie ruchu.**

3.2.1. Zatrzymanie ruchu to chwila, po której nie wolno zmienić ułożenia płytek na planszy ani odwołać decyzji o wymianie lub pauzie.

3.2.2. Oznaką zatrzymania ruchu jest zatrzymanie zegara lub "w grze bez zegara" podanie głośno wartości punktowej ruchu.

## **§ 4. Elementy ruchu**

### **4.1. Ułożenie płytek na planszy**

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

4.1.2. Jeśli wśród wyłożonych płytek jest blank, gracz musi wyraźnie określić, jaką literę alfabetu blank zastępuje i zapisać wyraz z blankiem na osobnej kartce. Kartka ta powinna leżeć przez całą partię w miejscu dobrze widocznym dla obu graczy.

4.1.3. Jeśli powstaną kontrowersje co do litery, za którą został podstawiony blank, a wyraz z blankiem nie został wcześniej zapisany na osobnej kartce, blank staje się martwą płytką do końca partii i żadnemu z graczy nie wolno ułożyć wyrazu, którego częścią byłby ten blank.

### **4.2. Wymiana**

4.2.1. 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

4.2.2. Aby dokonać wymiany, gracz musi kolejno:

- a) zdjąć wymieniane płytki ze stojaka i położyć je na stoliku;
- b) powiedzieć "Wymiana" i podać liczbę wymienianych płytek;

- c) zatrzymać zegar na czas zapisania wymiany przez obu graczy (po zatrzymaniu zegara nie wolno mu zmienić zapowiedzianej liczby wymienianych płytek);
- d) włączyć zegar przeciwnikowi;
- e) dobrać z woreczka potrzebną liczbę płytek i położyć je tak, by nie pomieszały się z wymienianymi;
- f) wrzucić wymieniane płytki do woreczka.

4.2.3. Gracz traci ruch, jeżeli zgłosi wymianę i zatrzyma zegar, ale nie może jej wykonać ponieważ wcześniej dokonał już trzech wymian.

### **4.3. Pauza**

4.3.1. Pauza jest dozwolona w każdym momencie gry.

4.3.2. Gracz pauzujący: mówi "Pauza", wyłącza zegar na czas zapisania pauzy przez obu graczy, włącza zegar przeciwnika.

4.3.3. Cztery kolejne pauzy oznaczają zakończenie partii. Za pauzę uważa się również stratę kolejki w wyniku skutecznego sprawdzenia wyrazu lub niewykonanie ruchu wskutek przekroczenia czasu. Wymiana nie jest pauzą.

### **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.

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 gracz wykonujący ruch poda i zapisze jego wartość, 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 przeznaczanego na partię.

4.4.4. Jeśli gracz wykonujący ruch zapisze jego wartość, 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 gracz wykonujący ruch 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.

### **4.6. 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. 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.

4.6.3. Błąd w obliczeniach wartości ruchu lub sumy punktów nie może być korygowany po podpisaniu przez obu graczy protokołu zakończenia partii, nawet jeżeli obaj gracze wyrażą na to zgodę. Nie dotyczy to jedynie sytuacji, gdy wynik zgodnie potwierdzony przez obu graczy został błędnie wpisany do protokołu. 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. Sprawdzanie wyrazów**

4.7.1. Wyraz (wyrazy) można sprawdzić wyłącznie w okresie między zatrzymaniem ruchu przez gracza wykonującego ruch, a zapisaniem wartości tego ruchu przez jego przeciwnika.

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

4.7.3. Gracz sprawdzający mówi wyraźnie "Sprawdzam". Jeżeli wskutek ruchu jego przeciwnika powstały przynajmniej dwa wyrazy, gracz ma obowiązek 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.

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

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

4.7.6. 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.

4.7.7. Jeżeli na turnieju nie ma sędziów pomocniczych, gracze mają obowiązek razem sprawdzić wyraz (wyrazy) na ekranie komputera za pomocą programu z aktualnym update'em lub w słownikach.

4.7.8. 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.

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

4.7.10. Jeżeli na turnieju nie ma sędziów pomocniczych, to gracz, który rezygnuje z udziału w sprawdzaniu, nie ma prawa kwestionować wyniku sprawdzania, nawet jeśli jego przeciwnik popełnił błąd (np. błędnie wpisał słowo do komputera lub źle odmienił formę hasłową wyrazu ze słownika).

4.7.11. Jeśli gracz sprawdzający wpisze do komputera wyraz w innej formie niż ta, która znajduje się na planszy, należy wezwać sędziego. Jeżeli sędzia stwierdzi niezgodność form wyrazu na planszy i na ekranie komputera, karze gracza sprawdzającego odebraniem możliwości sprawdzenia danego wyrazu (danych wyrazów).

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

4.7.13. 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 programie).

#### **4.8. Zdjęcie niepoprawnego wyrazu**

4.8.1. Jeśli sprawdzenie wyrazu (wyrazów) 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.

#### **4.9. 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 włączenie zegara jest obowiązkiem przeciwnika gracza mającego ruch, ale zapomni on to zrobić, 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 zapomniął włączyć zegar, przeciwnik ma prawo zrobić to za niego.

#### **4.10. Dobieranie płytek**

4.10.1. Jeśli gracz dobierze nadmierną liczbę płytek i położy je na stojaku, wtedy - po zatrzymaniu zegara - jego przeciwnik losuje zbędne płytki spośród wszystkich na stojaku i wrzuca je z powrotem do woreczka, przy czym ma prawo je przedtem obejrzeć.

4.10.2. Jeśli gracz dobierze nadmierną liczbę płytek, ale nie położy ich na stojaku, wtedy - po zatrzymaniu zegara - jego przeciwnik losuje zbędne płytki spośród dobranych i wrzuca je z powrotem do woreczka, przy czym może je obejrzeć tylko wtedy, jeśli gracz losujący widział przynajmniej jedną literę na dobranych płytkach. Jeśli wrzucane do woreczka płytki zostały obejrzone, to gracz, który dobrał nadmierną liczbę płytek, ma prawo dowiedzieć się od przeciwnika, jakie płytki zostały wrzucone do woreczka.

4.10.3. Jeśli gracz, mający na stojaku nadmierną liczbę płytek, wykona i zatrzyma ruch, to na żądanie przeciwnika zdejmuje te płytki z planszy i kładzie je ponownie na stojaku, a jego przeciwnik postępuje tak, jak w punkcie

4.10.4. Gracz, który wykonał i zatrzymał ruch, mimo że miał na stojaku ponad siedem płytek, traci kolejkę. Jeśli zachodzi podejrzenie, że nadmiar płytek na stojaku trwał dłużej niż jedną kolejkę, należy wezwać sędziego.

4.10.5. 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;
- 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**

5.2.1. 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

5.2.2. 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 spadnie mu, 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 lub zrobienia dwóch kolejnych pauz.

6.1.2. Jeżeli chorągiewka zegara spadnie graczowi w trakcie ruchu, przed zatrzymaniem przez niego zegara, wtedy gracz cofa ruch w trakcie którego spadła chorągiewka nawet wówczas, gdy ułożył już cały wyraz na planszy.

6.1.3. Gracz, który przekroczył limit czasu, zachowuje prawo sprawdzania wyrazów przeciwnika zgodnie z zasadami.

### **6.2. Spóźnienia**

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 włącza zegar jego przeciwnikowi. Przeciwnik po nadejściu zatrzymuje czas, a sędzia ustawia zegar w taki sposób, by zegar odwzorowywał rzeczywisty okres jego spóźnienia (suma obu okresów spóźnienia). Następnie obaj gracze rozpoczynają partię zgodnie z punktem 2 regulaminu (obaj mają czas pomniejszony o okres swojego spóźnienia).

### **6.3. Odejście od planszy**

6.3.1. 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 przełączyć zegar tak, aby upływał czas gracza, który odszedł, nie wolno mu jednak dobrać płytek. Gracz, który wraca, zatrzymuje swój zegar, a następnie sprawdza lub zapisuje ruch przeciwnika. Dalej partia toczy się normalnie.

### **6.4. Liczenie płytek w woreczku**

6.4.1. W każdej chwili liczbę płytek pozostających w woreczku można sprawdzić zewnętrznie (dotykając przez woreczek).

6.4.2. Sprawdzać liczbę płytek przez policzenie ich ręką w woreczku można wyłącznie za zgodą przeciwnika, w czasie przeznaczonym na własny ruch. 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.

### **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.

6.5.3. Jeżeli gra się kompletami z możliwością obrotu planszy, obracanie planszy nie jest formalną częścią wykonywanego ruchu. Pozostawia się do decyzji gracza, na którego przypada kolej wykonania ruchu, to, w którą stronę ma być obrócona plansza. Jeżeli gra się kompletami standardowymi, plansza leży obrócona bokiem do obu graczy, a zegar znajduje po górnej stronie planszy.

6.5.4. 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.

6.5.5. Na sali gry palenie jest zabronione. Jeżeli to możliwe, organizator powinien dopilnować, aby były odrębne miejsca do odpoczynku między partiami dla palących i niepalących.

6.5.6. 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**

7.1.1. Gracz przylapany na świadomym naruszeniu obowiązujących przepisów może zostać ukarany przez sędziego różnymi karami, w tym upomnieniem, odjęciem wielokrotności 50 punktów (w zależności od wagi wykroczenia), wykluczeniem z danej partii (walkowerem), wykluczeniem z dalszych rozgrywek.

7.1.2. Walkower przyznaje się w stosunku 400:0.

7.1.3. Jeżeli jednak w momencie przyznania walkowera przeciwnik wykluczonego gracza ma ponad 400 punktów, zachowuje on swoje punkty i wygrywa partię do zera.

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

## **§ 8. System rozgrywania turnieju.**

### **8.1. Turniej rozgrywany będzie systemem szwajcarskim na dystansie 11 rund.**

#### **8.2. Zasady podstawowe:**

8.2.1. Dwaj zawodnicy mogą grać przeciwko sobie tylko jeden raz podczas trwania turnieju.

8.2.2. Zawodnicy posiadający tą samą ilość punktów są kojarzeni ze sobą lub z przeciwnikiem o możliwie zbliżonym wyniku.

8.2.3. O ile to możliwe, zawodnikom przydziela się rozpoczęcie partii tyle samo razy ile odpowiedź na rozpoczęcie.

8.2.4. Kolejność rozpoczynania partii lub odpowiedzi na rozpoczęcie powinny być u każdego zawodnika przemienne z rundy na rundę, tak dalece, jak to jest możliwe.

8.2.5. Końcowe uszeregowanie zawodników określa się sumą uzyskanych punktów, licząc 1 pkt. za zwycięstwo, 0,5 pkt. za remis i 0 pkt. za przegraną. Zawodnik, którego przeciwnik nie stawiał się do gry otrzymuje 1 pkt.

8.2.6. Uszeregowanie zawodników posiadających taką samą ilość punktów zdobytych w wyniku rozegranych partii określa się sumą zdobytych małych pkt. w poszczególnych partiach. Za walkovera przyznaje się wynik 400:0.

## **§ 9. Ogólne zasady kojarzenia**

### **9.1. Numery startowe**

9.1.1. Ze względu na charakter turnieju (integracyjno-towarzyski) oraz brak oficjalnych list rankingowych publikowanych przez upoważniony organ nadanie numerów startowych odbędzie się w kolejności zgłoszeń do programu sędziowskiego.

### **9.2. Zawodnik pauzujący**

9.2.1. Jeżeli w jakiegokolwiek rundzie liczba zawodników będzie nieparzysta, jeden z nich musi pauzować. Będzie to zawodnik z najniższym numerem startowym z najniższej grupy punktowej.

9.2.2. Zawodnik może pauzować tylko raz w czasie turnieju.

9.2.3. Zawodnik pauzujący otrzymuje 0,5 punktu oraz 300 małych punktów, a także nie określa się dla niego w tej rundzie kolejności gry (zaczynający czy odpowiadający).

9.3. Kojarzenie grupy punktowej, wybór i przenoszenie zawodnika do innej grupy oraz zasady wymiany w grupie punktowej.

9.3.1. Wszelkie zagadnienia wymienione powyżej realizowane będą za pomocą programu sędziowskiego (testowany na wielu imprezach scrabblowych i szachowych).

### **9.4. Zasady przydzielania kolejności gry.**

9.4.1. O ile to możliwe przy pomocy przesunięć, zawodnik powinien otrzymywać należną kolejność gry przemiennie z rundy na rundę, a po każdej parzystej liczbie rund powinien mieć równą ilość partii rozpoczynanych i w których był odpowiadającym.

9.4.2. Żaden z zawodników nie może otrzymać:

- a) tej samej kolejności gry w trzech kolejnych rundach
- b) tej samej kolejności gry o trzy więcej niż przeciwnej.

### **9.5. Wyjątki**

9.5.1. W szczególnych wypadkach zasady punktu 9.4.2. można pominąć w ostatniej rundzie turnieju.