

Reglement Wedstrijdscrabble en Puntenscrabble

I ALGEMEEN

- 1) Dit reglement is van toepassing op het spelen van officiële wedstrijden waarin ook de regels van de spellen Wordfeud®, Webfeud® en Scrabble® zoveel mogelijk tot één officiële wedstrijdvorm zijn samengevoegd.
- 2) Dit reglement is geschikt voor het spelen van zowel wedstrijdscrabble als puntenscrabble partijen.
Het enige verschil is de wijze waarop de eindwinnaars bepaald worden.
Bij puntenscrabble is er sprake van meerdere partijen tijdens het toernooi, waarbij niet het aantal overwinningen telt, maar het totaal aantal punten dat in de betreffende wedstrijden is gespeeld.
Bij wedstrijdscrabble gaat het er juist om een wedstrijd te winnen, waarbij het totaal aantal punten van ondergeschikt belang is.
Wel telt het puntensaldo mee indien spelers hetzelfde aantal wedstrijden hebben gewonnen.
Dat verandert vooral de wijze van spelen voor de spelers.
Voor meer informatie hierover wordt verwezen naar de betreffende toernooireglementen die dan van toepassing zijn.
- 3) Er wordt te allen tijde gespeeld met de officiële Nederlandse uitgave van Scrabble®.
- 4) Er mogen alleen woorden worden neergelegd die in de laatste versie staan van de Officiële woordenlijst voor scrabble (ook wel de SWL genoemd) van Van Dale, inclusief de updates. Deze lijst wordt ook gebruikt in officiële scrabblewedstrijden, alsmede in Webfeud en WordCrex. Elk ander woord is niet toegestaan, ook al staat dat wel in andere woordenlijsten zoals bijvoorbeeld TaalTik dat door Wordfeud wordt gebruikt.
- 5) Elk spel bevat 102 letterblokjes met de volgende verdeling, letterwaarden en bordindeling:

A ₁	x 6	J ₄	x 2	S ₂	x 5
B ₃	x 2	K ₃	x 3	T ₂	x 5
C ₅	x 2	L ₃	x 3	U ₄	x 3
D ₂	x 5	M ₃	x 3	V ₄	x 2
E ₁	x 18	N ₁	x 10	W ₅	x 2
F ₄	x 2	O ₁	x 6	X ₈	x 1
G ₃	x 3	P ₃	x 2	Y ₈	x 1
H ₄	x 2	Q ₁₀	x 1	Z ₄	x 2
I ₁	x 4	R ₂	x 5	BLANCO	x 2

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	
1	3W			2L				3W				2L			3W	1
2		2W				3L			3L					2W		2
3			2W			2L		2L					2W			3
4	2L			2W			2L					2W			2L	4
5					2W						2W					5
6		3L				3L				3L					3L	6
7			2L				2L		2L				2L			7
8	3W			2L				2W				2L			3W	8
9			2L				2L		2L				2L			9
10		3L				3L				3L					3L	10
11					2W						2W					11
12	2L			2W			2L		2L			2W			2L	12
13			2W				2L		2L				2W			13
14		2W				3L				3L				2W		14
15	3W			2L				3W				2L			3W	15
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	

- 6) Er wordt met twee spelers aan één bord gespeeld. De speelduur van een partij varieert van 40 tot 60 minuten, afhankelijk van het soort toernooi en de keuze van de wedstrijdleiding. Indien met een wedstrijdklok wordt gespeeld heeft elke speler 20 tot 30 minuten speeltijd.
- 7) Bij elke wedstrijd mag – tenzij door de organisatie anders besloten – gebruik worden gemaakt van de officiële 2- en 3-letterwoordenlijsten die door het Vlaamse Nederlandstalig Scrabbleverbond (NTSV) en de Scrabble Bond Nederland (SBNL) zijn opgesteld.

II BEGIN VAN HET SPEL

- 1) Vóór aanvang van het spel, vullen beide spelers de gegevens van elkaar in op het door de organisatie uitgereikte wedstrijdformulier. Alle scores en (sub)totalen worden vervolgens op dit formulier ingevuld.
- 2) Vervolgens controleren de spelers of alle letters volgens de eerder vermelde verdeling aanwezig zijn.
- 3) Alle letters worden daarna in het letterzakje gedaan en goed door elkaar geschud.
- 4) Beide spelers trekken nu één letter. Wie de letter heeft die het dichtst bij het begin van het alfabet ligt mag beginnen te spelen. De blanco letterblokjes tellen in dit geval niet mee. Als beide spelers dezelfde letter hebben, wordt opnieuw getrokken. De getrokken letters worden daarna terug in het zakje gedaan.
- 5) De spelers trekken nu elk 7 letters, die zij vóór zich op het letterplankje plaatsen; de overige letters blijven in het letterzakje.
- 6) Een speler die een letter teveel heeft getrokken, laat de tegenstander - zonder te kijken - een willekeurig letterblokje van het letterplankje nemen en in het letterzakje terugdoen.
- 7) Bij het gebruik van een wedstrijdklok stelt de niet-beginnende speler de klok van de beginnende speler in werking.
- 8) Het spel kan nu echt beginnen.

III VERLOOP VAN HET SPEL

- 1) Elke speler mag gedurende het spel één of meerdere letters ruilen zonder dat er een woord gelegd hoeft te worden, tenzij er 6 of minder letterblokjes in het zakje zitten.
- 2) Het ruilen gaat als volgt:
 - De speler legt de te ruilen letter(s) op de speeltafel, met de letterzijde aan de onderkant, zodat niet te zien is welke letters er worden geruild.
 - De speler drukt op de wedstrijdklok, zodat de beurt van de tegenstander begint.
 - Het ruilen is hiermee definitief, er kan niet meer van worden afgeweken.
 - De speler pakt vervolgens het aantal benodigde nieuwe letters uit het zakje.
 - De speler doet de 'oude' letters terug in het zakje.

- 3) Een speler mag ook passen. Er wordt dus niet geruild, maar in wezen dus een beurt overgeslagen.

Let op! Zodra de spelers drie keer achter elkaar hebben gepast zonder dat er een woord wordt gelegd of er letters worden geruild, is het spel definitief ten einde; (dus speler 1 past, speler 2 past en speler 1 past weer, dus 3x in totaal).

Deze situatie komt vrijwel altijd voor in het eindspel als er niet veel letters meer over zijn en de spelers geen enkel woord meer kunnen leggen. Maar theoretisch kan deze situatie – vanwege tactische redenen - zich ook op elk ander moment in het spel voordoen, zelfs in het begin van de wedstrijd!

- 4) Zodra een speler kan of wil leggen, combineert deze twee of meer letters tot een woord en plaatst dit, horizontaal of verticaal, op het bord met één van de letters op het middelste roze vakje (gemarkt met *), dus met tweemaal woordwaarde.
Diagonaal gelegde woorden zijn niet toegestaan.
- 5) De eerste speler telt nu de gescoorde punten en noemt het totaal.
Beide spelers noteren de score en het gelegde hoofdwoord met bij voorkeur de juiste coördinaten van de eerste letter.
De speler drukt op de wedstrijdklok, zodat de beurt van de tegenstander begint.
Hiermee zijn de letters definitief geplaatst en daarna mogen ze niet meer worden verplaatst of verwijderd.
De speler pakt vervolgens de benodigde nieuwe letters.
- 6) De tweede speler, en vervolgens ieder om de beurt, voegt één of meer letters toe aan de woorden op het bord, op die wijze nieuwe woorden vormend. De letters waarmee men speelt, moeten steeds op één lijn op het bord geplaatst worden, horizontaal of verticaal. Ze moeten complete woorden vormen met alle woorden of letters die al op het bord liggen en waar zij onder, boven of naast komen te liggen.
De speler krijgt punten voor alle gevormde en/of gewijzigde woorden.
De spelers checken regelmatig of ze allebei dezelfde totaalscores hebben.
- 7) Nieuwe woorden mogen worden gevormd door:
 - a) toevoeging van één of meer letters aan een woord dat al op het bord ligt
 - b) een woord rechthoekig te plaatsen aan een woord dat al op het bord ligt
 - c) het plaatsen van een woord parallel aan een woord dat al op het bord ligt
- 8) Indien een speler alle zeven letters bij één beurt tegelijk plaatst, dan krijgt hij hiervoor 50 punten extra.
- 9) In het spel bevinden zich twee blanco letterblokjes die voor elke gewenste letter gebruikt mogen worden. Als een speler een blanco letterblokje gebruikt, moet hij aangeven welke letter dit voorstelt en geen van beide spelers mag dit gedurende het spel veranderen.
De blanco letterblokjes mogen vervolgens niet meer door een letter worden vervangen.
- 10) Indien er een foutief woord wordt neergelegd, kan het spel in principe gewoon doorgaan. Zodra de wedstrijd is afgelopen checkt de jury namelijk of alle woorden correct zijn. Blijkt er een foutief woord gelegd te zijn, dan krijgt de betreffende speler de totale score die in die beurt is gelegd in mindering plus 20 strafpunten.
Voorbeeld: indien een foutief woord 30 punten zou hebben opgeleverd en een eventuele aanbouw daarbij nog eens 15 punten, dan krijgt de betreffende speler $30+15+20=65$ punten in mindering op de totaalscore.
Indien mogelijk checkt de jury ook tijdens de wedstrijd op foutieve woorden; dit om de tijdsdruk aan het eind van de wedstrijden te verminderen. Qua sancties blijven dezelfde regels gelden.

In het uitzonderlijke geval dat indien een speler bewust een foutief woord neerlegt om zo te tegenstander te benadelen (bijv. het voorkomen van een hoge score of het niet kunnen wegleggen van een of meer 'lastige' letters), kan de tegenstander dit aanvechten vanwege het schenden van de fairplayregels.

Is het woord inderdaad fout, dan dient de speler de letters terug te nemen en alsnog een geldig woord te leggen. Wel krijgt de betreffende speler 20 strafpunten en eventueel een extra sanctie (zie V – 1).

Bij het aanvechten van een woord wordt de klok voor beide spelers stopgezet, totdat de situatie is opgelost en voorbij is.

IV EINDE VAN HET SPEL

- 1) Het spel wordt beëindigd wanneer:
 - a) geen van beide spelers meer in staat is (of bereid is) om één of meer letters op het bord te plaatsen en er als gevolg daarvan drie onafgebroken beurten achter elkaar is gepast, óf
 - b) één van beide spelers geen letters meer heeft (er is dus geen eventuele nabeurt), óf
 - c) bij een van de spelers de speeltijd op de wedstrijdklok is verstreken, óf
 - d) indien er niet met een wedstrijdklok wordt gespeeld, de totale speeltijd is verstreken.

Ad a)

Indien na beëindiging van het spel beide spelers nog letters op hun letterplankje hebben staan, dan wordt hun totaalscore verminderd met het totaal van de puntenwaarden van die letters. Overgebleven letters in het zakje tellen niet mee voor de eindscoreberekening.

Voorbeeld:

Speler 1 heeft 450 punten behaald, maar nog 4 punten op het letterplankje liggen.

Speler 2 heeft 460 punten behaald, maar nog 15 punten op het letterplankje liggen.

Speler 1 krijgt daardoor nog 4 punten in mindering en eindigt op 446 punten.

Speler 2 krijgt daardoor nog 15 punten in mindering en eindigt op 445 punten.

Speler 1 heeft als gevolg daarvan toch nog gewonnen.

Ad b)

Indien het spel is beëindigd doordat een van de spelers geen letters meer overheeft, krijgt deze speler de punten van de andere speler opgeteld bij de eindscore en worden de punten bij de andere speler juist in mindering gebracht.

Voorbeeld:

Speler 1 heeft alle letters gelegd en heeft een totaalscore van 510 punten behaald.

Speler 2 heeft 520 punten behaald, maar nog 6 punten op het letterplankje liggen.

Speler 1 krijgt daardoor nog 6 punten erbij en eindigt op 516 punten.

Speler 2 krijgt daardoor nog 6 punten in mindering en eindigt op 514 punten.

Speler 1 heeft als gevolg daarvan toch nog gewonnen.

Ad c)

De speler waarvan de speeltijd is verstreken heeft automatisch verloren en krijgt dus nul wedstrijdpunten, ook al heeft de betreffende speler meer punten. Beide spelers behouden wel hun puntenscore op de wijze zoals in ad a) is beschreven.

Ad d)

Voor de berekening van de eindscore wordt verwezen naar ad a).

- 2) Van zodra het spel is afgelopen, dienen de spelers te wachten totdat de jury alles heeft gecheckt en beoordeeld en de (straf)punten van eventueel foutieve woorden zijn verrekend met de totaalscores. De jury noteert vervolgens op het wedstrijdblad met een rode balpen de definitieve eindscores van beide spelers en neemt de wedstrijdbladen in.
- 3) Degene met de hoogste totaalscore is winnaar van het spel.
- 4) Indien er bij een knock-outtoernooi sprake is van een gelijke score is de speler die niet is begonnen (in de regel speler 2 genoemd) de winnaar.

V FAIR PLAY

1. Om een zo eerlijk mogelijk verloop van het spel te garanderen dient elke speler zich aan de belangrijkste fairplayregels te houden. Overtreding hiervan kan leiden tot sancties van de jury, variërend van een waarschuwing tot puntenaftrek en zelfs diskwalificatie.
2. Het is te allen tijde strikt verboden om tijdens de wedstrijd hulpmiddelen te gebruiken, anders dan door de organisatie toegestaan.
Overtreding hiervan leidt tot onmiddellijke diskwalificatie.
3. Tijdens de wedstrijd dient de speler zijn/haar mobiele telefoon uit dan wel op de stille modus te zetten.
4. Iedere speler dient bij elke beurt eerst het zakje horizontaal op minimaal 50 centimeter op schouderhoogte te houden, enkele malen het zakje te schudden en dan pas het aantal benodigde letters te pakken.
Dit om te voorkomen dat men voordeel verkrijgt door een blik in het zakje te werpen en daardoor de kans te vergroten om 'goede' letters te pakken.
5. Indien er met een wedstrijdklok wordt gespeeld, kan de speler die aan de beurt is pas nádat de score van het gelegde woord is benoemd en vóóordat er nieuwe letters worden gepakt, de klok indrukken waardoor de tijd bij de tegenstander gaat lopen.
Ook pas vanaf dat moment mag de tegenstander beginnen met de eigen beurt.
6. Zeker bij de wat minder ervaren spelers is de kans groter dat vergeten wordt om de klok in te drukken zodra de beurt is voltooid. Het is niet toegestaan dat een speler expres lang nadenkt omdat de tegenstander is vergeten om de klok in te drukken.
Het getuigt juist van fair play door de betreffende speler erop te wijzen dat de klok nog niet is ingedrukt, of de speler die dat opmerkt kan zelf direct de klok indrukken.
Indien een speler door het meermaals vergeten om de klok in te drukken in tijdnood is gekomen, kan de jury in uitzonderlijke gevallen besluiten om de betreffende speler wat extra tijd te geven.
7. Indien er door een speler een protest wordt ingediend vanwege een bewust foutief gelegd woord of vanwege schending van de fairplayregels, wordt de klok voor beide spelers stopgezet, totdat de situatie is opgelost.
8. Het is niet toegestaan om de tegenspeler bewust te misleiden middels verbale en non-verbale uitingen.