REGULAMIN
TURNIEJU GRY W SCRABBLE „RYWALIZACJA NA SŁOWA"
W GALERII KASKADA SZCZECIN
w dniach od 26 do 27 października 2019 roku

§ 1
POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy regulamin określa zasady, zakres i warunki uczestnictwa **w Turnieju gry w Scrabble „RYWALIZACJA NA SŁOWA" w Galerii „Kaskada" Szczecin w dniach od 26 do 27 października 2019 roku**, zwanym dalej „**Turniejem**".
2. Organizatorem Turnieju są: Agnieszka Mateja, Monika Marczyk - Muszyńska prowadzące działalność gospodarczą w formie spółki cywilnej pod nazwą Studio 2 Biuro Promocji, z siedzibą przy ul. Pszczelnej 36 w Krakowie, NIP: 6762111020 (zwane dalej „Organizatorem").
3. Uczestnictwo w Turnieju Scrabblowym jest dobrowolne i bezpłatne.
4. Regulamin jest dostępny nieodpłatnie w czasie trwania Turnieju, w punkcie informacyjnym na terenie Galerii Kaskada w Szczecinie oraz w Biurze Konkursu.
5. Warunki uczestnictwa w Turnieju określone są w niniejszym Regulaminie. Warunki uczestnictwa w Turnieju dodatkowo są określone w regulaminach wydawanych przez Polską Federację Scrabble. Wszelkie materiały promocyjne mają wyłącznie charakter informacyjny. Wzięcie udziału w Turnieju oznacza zgodę Uczestnika na warunki Turnieju, określone niniejszym regulaminem oraz przepisami gry, stanowiącymi Załącznik nr 1 do niniejszego regulaminu.
6. Cel rozgrywek :
   - popularyzacja gry w Scrabble wśród mieszkańców Szczecina i okolic;
   - podnoszenie umiejętności gry w Scrabble ze szczególnym uwzględnieniem dzieci i młodzieży;
   - przyjemne spędzenie wolnego czasu w Galerii Kaskada w Szczecinie.
7. Turniej składa się z rozgrywek głównych, w ramach Turnieju wyodrębniono klasyfikację :
   dla debiutantów w dniu 26.10.2019 (sobota) i
   dla dzieci w dniu 27.10.2019 (niedziela).
8. Rozgrywki dla debiutantów i rozgrywki dla dzieci są imprezą towarzyszącą w ramach Turnieju głównego organizowanego przez Polską Federację Scrabble, na zasadach określonych w regulaminach i przepisach wydanych przez Polską Federację Scrabble.
9. Turniej główny adresowany do uczestników turniejów Scrabble organizowanych przez Polską Federację Scrabble, według zasad udziału w turniejach określonych przez ww. Federację.
10. Rozgrywki dla debiutantów adresowany jest do wszystkich zainteresowanych, bez względu na posiadane umiejętności.
11. Rozgrywki dla dzieci adresowane są do dzieci w wieku w wieku od 10-13 lat, bez względu na posiadane umiejętności.
12. Turniej odbędzie się dniach 26 i 27 października 2019 roku w niżej podanych godzinach:
    - 26 października 2019 roku - sobota - w godzinach od 12:00 do 19:00 (7 godzin) Turniej główny, w ramach turnieju: rozgrywki dla debiutantów.
    - 27 października 2019 roku - niedziela - w godzinach od 11:00 do 17:00 (6 godzin) Turniej główny, w ramach turnieju rozgrywki dla dzieci.
    - Realizacja Nagród - nagrody odbierane są osobiście podczas ceremonii zakończenia Turnieju na terenie Galerii Kaskada w Szczecinie na scenie (poziom -1) w danym dniu, tj.:
      - dla Zwycięzców Turnieju głównego i dla debiutantów w dniu 26 października 2019 roku, od godziny 18:50,
      - dla Zwycięzców Turnieju głównego i zwycięzców rozgrywek dla dzieci w dniu 27 października 2019 roku, od godziny 16:50.
13. Miejsce turnieju: Galeria „Kaskada" Szczecin, aleja Niepodległości 36, 70-404 Szczecin. Biuro Zapisów znajduje się na poziomie -1 (przy scenie).
14. Uczestnikiem rozgrywek dla debiutantów i dla dzieci może być każdy, kto spełni warunki uczestnictwa w Turnieju głównym.
15. Zasady uczestnictwa w Turnieju głównym określone są w regulaminach wydanych przez Polską Federację Scrabble.

§ 2
HARMONOGRAM TURNIEJU

I. <u>Sobota 26 października 2019 roku:</u>

10:45 – 11:30 potwierdzenie zgłoszeń na turniej Scrabblowy
zapisy dodatkowych uczestników na turniej
rejestracja uzupełniająca na turniej
rejestracja na turniej dla debiutantów

12:00 rozpoczęcie Turnieju Scrabble

rundy turnieju głównego, liczba rund: 12
system: połówkowy (runda 1), szwajcarski (rundy 2-11), duński (runda 12)
20 minut dla gracza na partię.

15:00- 16:00 przerwa obiadowa

18:45 uroczyste zakończenie Turnieju Scrabble

18:50 rozdanie nagród i zakończenie imprezy

II. <u>Niedziela 27 października 2019 roku: Drugi dzień rozgrywek</u>

09:45 – 10:30 potwierdzenie zgłoszeń na Turniej Scrabblowy
zapisy dodatkowych uczestników na turniej
rejestracja uzupełniająca na turniej
rejestracja na turniej dla dzieci

11:00 rozpoczęcie Turnieju Scrabble
rozpoczęcie rozgrywek dla dzieci

rundy turnieju liczba rund: 12
system: połówkowy (runda 1), szwajcarski (rundy 2-11), duński (runda 12)
20 minut dla gracza na partię.

16:45 uroczyste zakończenie Turnieju Scrabble

16:50 rozdanie nagród i zakończenie imprezy.

§ 3
ZASADY UCZESTNICTWA

I. TURNIEJ GŁÓWNY

1. Turniej Scrabblowy organizowany jest przez Polską Federację Scrabble.
2. Turniej podlega zasadom określonym w odrębnym regulaminie rozgrywek wydanych przez Polską Federację Scrabble.
3. Zgłoszenia do Turnieju dokonywane są za pośrednictwem formularzy na stronie internetowej Polskiej Federacji Scrabble: www.pfs.org.pl oraz w przypadku wystąpienia wolnych miejsc na turniej będzie możliwość dopisania się do listy uczestników w dniu Turnieju - dodatkowe zgłoszenia przyjmowane są podczas trwania imprezy w

biurze zapisów (poziom -1 przy scenie) w dniach i w godzinach wyznaczonych w § 2 niniejszego Regulaminu. W zgłoszeniu należy podać: nazwisko i imię, przynależność klubową lub miejscowość.
4. Każdy uczestnik powinien się stawić na Turniej najpóźniej o wyznaczonej godzinie rozpoczęcia Turnieju.
5. Turniej zostanie rozegrany systemem rankingowym, według zasad określonych w odrębnych regulaminach rozgrywek wydanych przez Polską Federację Scrabble.
6. Liczba miejsc na Turniej jest ograniczona. Limit uczestników całego turnieju (tj. turnieju głównego, rozgrywek dla debiutantów i rozgrywek dla dzieci liczone łącznie) został określony na 50 osób.

II. ROZGRYWKI DLA DEBIUTANTÓW

1. Rozgrywki adresowane są do wszystkich osób zainteresowanych, z zastrzeżeniem ust. 2 poniżej.
2. Osoby poniżej 18 roku życia lub inne osoby nieposiadające pełnej zdolności do czynności prawnych mogą wziąć udział w Turnieju za zgodą rodziców lub opiekunów prawnych.
3. W rozgrywkach mogą wziąć udział osoby, które dokonają zgłoszenia w dniu Turnieju.
4. Aby wziąć udział w rozgrywkach, należy zgłosić swój udział w Turnieju osobiście podczas trwania imprezy w dniach i w godzinach wyznaczonych w § 2 niniejszego Regulaminu w punkcie informacyjnym na terenie Galerii Kaskada w Szczecinie. Zgłoszenie na listę uczestników zostanie potwierdzone przez Organizatora.
5. Liczba miejsc na Turniej jest ograniczona. Limit uczestników całego turnieju (tj. turnieju głównego, rozgrywek dla debiutantów i rozgrywek dla dzieci liczone łącznie) został określony na 50 osób. Lista uczestników zostanie otwarta o godzinie 10:45 i zamknięta o godzinie 11:30.
6. W przypadku wyczerpania listy Uczestników, o możliwości uczestniczenia w rozgrywkach decyduje kolejność zgłoszeń.
7. Każdy Uczestnik powinien się stawić na rozgrywki najpóźniej o wyznaczonej godzinie rozpoczęcia Turnieju.
8. W rozgrywkach nie pobiera się wpisowego.

III. ROZGRYWKI DLA DZIECI

1. Rozgrywki adresowane są do dzieci w wieku od 10 do 13 lat.
2. Uczestnicy mogą wziąć udział w rozgrywkach za zgodą rodziców lub opiekunów prawnych.
3. W Rozgrywkach mogą wziąć udział dzieci, które zostaną zgłoszone przez rodziców lub opiekunów prawnych w dniu Turnieju.
4. Aby wziąć udział w rozgrywkach, należy zgłosić udział dziecka w Turnieju podczas trwania imprezy w dniach i w godzinach wyznaczonych w § 2 niniejszego Regulaminu w punkcie informacyjnym na terenie Galerii Kaskada w Szczecinie. Zgłoszenie na listę uczestników zostanie potwierdzone przez Organizatora.
5. Liczba miejsc na Turniej jest ograniczona. Limit uczestników całego turnieju (tj. turnieju głównego, rozgrywek dla debiutantów i rozgrywek dla dzieci liczone łącznie) został określony na 50 osób. Lista uczestników zostanie otwarta o godzinie 09:45 i zamknięta o godzinie 10:30.
6. W przypadku wyczerpania listy uczestników, o możliwości uczestniczenia w rozgrywkach decyduje kolejność zgłoszeń.
7. Każdy uczestnik powinien się stawić na rozgrywki najpóźniej o wyznaczonej godzinie rozpoczęcia Turnieju.
8. W Turnieju nie pobiera się wpisowego.

§ 4
PRZEBIEG TURNIEJU

1. Przed rozpoczęciem rozgrywek w ramach danego Turnieju (Rozgrywek dla debiutantów i rozgrywek dla dzieci), Uczestnicy zapoznają się ze szczegółowym regulaminem gry w Scrabble, który stanowi Załącznik nr 1 do niniejszego regulaminu.
2. Przed terminem rozpoczęcia danego Turnieju Uczestnicy potwierdzają swój udział w Turnieju.
3. Turniej jest rozgrywany między zgłoszonymi do danego Turnieju Uczestnikami.
4. Turniej będzie rozgrywany, w odrębnych rozgrywkach, w czasie których zostaną wyłonieni Zwycięzcy w poszczególnych kategoriach Turniejów - Turnieju głównego, rozgrywek dla debiutantów i dla dzieci.
5. W Rozgrywkach dla debiutantów i dla dzieci kolejność udziału w grze jest losowana.
6. Na początku rozgrywek dla debiutantów i dla dzieci, w drodze losowania, ustala się Uczestników, między którymi toczy się gra (o podziale decyduje Jury Turnieju).
7. Turniej rozgrywany będzie przy użyciu polskiej wersji językowych Scrabble.

8. W rozgrywkach dla debiutantów i dla dzieci wygrywa Uczestnik który zdobędzie największą liczbę punktów. W przypadku remisu o rozstrzygnięciu zadecyduje Jury Turnieju.
9. Nad prawidłowym przebiegiem Turnieju i przyznaniem nagród czuwać będzie Jury Turnieju.
10. Najlepszych trzech Uczestników danego Turnieju jest nagradzanych, nagrody przyznawane są odrębnie dla Turnieju głównego i dla rozgrywek debiutantów i dla dzieci.
11. Każdy uczestnik Turnieju jest zobowiązany do przestrzegania reguł gry, reguł fair play jak i reguł kultury osobistej podczas trwania Turniejów.
12. Osoby łamiące zasady, lub zachowujący się w sposób nieodpowiedni będą dyskwalifikowane. Jury Turnieju ma prawo pozbawić prawa udziału w Turnieju osoby, które naruszają zasady niniejszego Regulaminu, zasady gry, zachowują w sposób uciążliwy dla innych uczestników, w szczególności oszukują lub przeszkadzają innym w grze w jakikolwiek sposób. Jury Turnieju może skorzystać ze swoich uprawnień natychmiast po zdarzeniu – może jednakże najpierw upomnieć uczestnika Turnieju. Od decyzji Jury Turnieju nie ma odwołania.
13. Turniej główny rozgrywany będzie w Galerii Kaskada w Szczecinie w dniach:
    - 26 października 2019 roku - sobota - w godzinach od 12:00 do 19:00 (7 godzin). Lista uczestników zostanie otwarta o godzinie 10:45.
    - 27 października 2019 roku - niedziela - w godzinach od 11:00 do 17:00 (6 godzin). Lista uczestników zostanie otwarta o godzinie 09:45.
14. Rozgrywki dla debiutantów w ramach Turnieju głównego rozgrywane będą w Galerii Kaskada w Szczecinie w dniu 26 października 2019 roku - sobota - w godzinach od 12:00 do 19:00 (7 godzin). Lista uczestników zostanie otwarta o godzinie 10:45.
15. Rozgrywki dla dzieci w ramach Turnieju głównego rozgrywane będą w Galerii Kaskada w Szczecinie w dniu 27 października 2019 roku - niedziela - w godzinach od 11:00 do 17:00 (6 godzin). Lista uczestników zostanie otwarta o godzinie 09:45.
16. Podczas trwania Turniejów przewiduje się dodatkowo zabawy i konkursy dla Uczestników.
17. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany programu imprezy.

§ 5
NAGRODY

1. W Turnieju głównym przewidziano nagrody pieniężne w dniu 26 i 27.10.2019:
    I. Nagroda za zajęcie I miejsca - nagroda pieniężna w wysokości 1 000,00 zł (słownie: jeden tysiąc złotych),
    II. Nagroda za zajęcie II miejsca - nagroda pieniężna w wysokości 500,00 zł (słownie: pięćset złotych),
    III. Nagroda za zajęcie III miejsca - nagroda pieniężna w wysokości 300,00 zł (słownie: trzysta złotych).
2. W Rozgrywkach dla debiutantów przewidziano nagrody rzeczowe w dniu 26.10.2019:
    I. Nagroda za zajęcie I miejsca - nagroda rzeczowa - karta zakupowa o wartości 200,00 zł upoważniająca do wykorzystania w terminie podanym na karcie w punktach handlowych w Galerii Kaskada w Szczecinie,
    II. Nagroda za zajęcie II miejsca - nagroda rzeczowa- karta zakupowa o wartości 100,00 zł upoważniająca do wykorzystania w terminie podanym na karcie w punktach handlowych w Galerii Kaskada w Szczecinie,
    III. Nagroda za zajęcie III miejsca - nagroda rzeczowa- karta zakupowa o wartości 50,00 zł upoważniająca do wykorzystania w terminie podanym na karcie w punktach handlowych w Galerii Kaskada w Szczecinie.
3. W Rozgrywkach dla dzieci przewidziano nagrody rzeczowe w dniu 27.10.2019:
    I. Nagroda za zajęcie I miejsca - nagroda rzeczowa - karta zakupowa o wartości 200,00 zł upoważniająca do wykorzystania w terminie podanym na karcie w punktach handlowych w Galerii Kaskada w Szczecinie,
    II. Nagroda za zajęcie II miejsca - nagroda rzeczowa- karta zakupowa o wartości 100,00 zł upoważniająca do wykorzystania w terminie podanym na karcie w punktach handlowych w Galerii Kaskada w Szczecinie,
    III. Nagroda za zajęcie III miejsca - nagroda rzeczowa- karta zakupowa o wartości 50,00 zł upoważniająca do wykorzystania w terminie podanym na karcie w punktach handlowych w Galerii Kaskada w Szczecinie.

4. Zwycięzca potwierdza odbiór nagrody własnoręcznym podpisem na protokole odbioru nagrody. W przypadku osoby poniżej 18 roku życia lub innej osoby nieposiadającej pełnej zdolności do czynności prawnych protokół odbioru nagrody podpisuje rodzic lub opiekun prawny. Warunkiem otrzymania nagrody jest podpisanie protokołu odbioru Nagrody, w tym podanie niezbędnych danych osobowych. Przed odbiorem nagrody i podpisaniem protokołu odbioru nagrody, Uczestnik zobowiązany jest zweryfikować przekazaną Nagrodę.
5. Nagrody będą wydawane Zwycięzcom wyłącznie osobiście w Galerii Kaskada w Szczecinie, przy alei Niepodległości 36, 70-404 Szczecin, podczas uroczystej ceremonii wręczenia nagród:
   - dla Zwycięzców Rozgrywek dla debiutantów w dniu 26 października 2019 roku, od godziny 18:50,
   - dla Zwycięzców Rozgrywek dla dzieci w dniu 27 października 2019 roku, od godziny 16:50.
6. Nieodebranie nagrody w terminie wskazanym w ust. 5 powyżej jest równoznaczne z rezygnacją z tej nagrody i oznacza utratę prawa do niej. Nagrody nie wydane w terminie realizacji nagród przepadają na rzecz Organizatora.
7. Uczestnicy uprawnieni do otrzymania Nagrody nie mogą żądać wymiany Nagrody na inne produkty ani wymiany Nagrody na równowartość pieniężną albo inną nagrodę. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za jakość i użyteczność Nagrody.
8. Podmiotem wydającym Nagrodę jest Organizator. Funkcję płatnika podatku od Nagrody pełni Galeria „Kaskada" Szczecin, aleja Niepodległości 36, 70-404 Szczecin.
9. W danym dniu trwania Turnieju uczestnik może jednokrotnie wziąć udział w Turnieju i odebrać Nagrodę.
10. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości realizacji Nagrody z przyczyn leżących po stronie Uczestnika, w tym z powodu zakończenia Turnieju lub zgłoszenie się po odbiór Nagrody po zakończeniu imprezy i zakończeniu realizacji Nagród w danym dniu.

§ 6
POSTĘPOWANIE REKLAMACYJNE

1. Turniej ma charakter rozrywkowy i reklamacje dotyczące przebiegu Turnieju mogą być zgłaszane wyłącznie w jego trakcie.
2. Reklamacje rozpatrywane będą przez Organizatora w trybie natychmiastowym.
3. Decyzja Organizatora w przedmiocie reklamacji jest ostateczna i wiążąca w postępowaniu reklamacyjnym.

§ 7
PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

1. Dane osobowe uczestników Turnieju będą przetwarzane w celach niezbędnych do przeprowadzenia Turnieju, wyłonienia Zwycięzców, przyznania, wydania, odbioru i rozliczenia nagrody, oraz rozpatrzenia reklamacji i nie będą przetwarzane do innych celów, na co Uczestnicy wyrażają zgodę, przystępując do Turnieju.
2. Informacja o przetwarzaniu danych osobowych stanowi Załącznik nr 2 do niniejszego Regulaminu - Polityka Prywatności.

§ 8
POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator zastrzega sobie prawo powierzenia wykonania poszczególnych czynności organizacyjnych, administracyjnych i innych w ramach realizacji Turnieju, podwykonawcom Organizatora.
2. Organizator zastrzega sobie możliwość dokonania zmiany niniejszego Regulaminu, jeśli jest to niezbędne dla prawidłowego i zgodnego z prawem przeprowadzenia Turnieju oraz nie pogorszy sytuacji Uczestników, z uwzględnieniem już nabytych przez Uczestników praw do otrzymania nagrody. W takim przypadku Organizator zobowiązany jest poinformować uczestników Turnieju o treści zmian Regulaminu i terminie ich wprowadzenia, tak by każdy uczestnik miał możliwość zapoznania się z nowymi postanowieniami Regulaminu i podjęcia decyzji, co do uczestnictwa w Turnieju lub odstąpienia od udziału w nim.
3. W wyjątkowych sytuacjach Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania Turnieju.

4. Turniej nie jest grą losową ani zakładem wzajemnym w rozumieniu przepisów o grach hazardowych i zakładach wzajemnych.
5. Organizator nie zapewnia uczestnikom ubezpieczenia od następstw nieszczęśliwych wypadków.
6. We wszystkich sprawach nie uregulowanych Regulaminem decyzje podejmuje Organizator.
7. Interpretacja zasad i warunków określonych niniejszym regulaminem dokonana przez Organizatora może być kwestionowana wyłącznie na drodze postępowania reklamacyjnego.
8. Wszelkie opracowania dokonywane na podstawie niniejszego regulaminu mają charakter wyłącznie informacyjny.
9. W przypadku sytuacji nieobjętych regulaminem wszelkie decyzje będzie podejmował Organizator.

Załącznik nr 1
do Regulaminu Turnieju Gry w Scrabble „RYWALIZACJA NA SŁOWA”
w Galerii Kaskada Szczecin
w dniach od 26 do 27 października 2019 roku

REGUŁY GRY

Wprowadzenie

SCRABBLE to gra słowna dla 2, 3 lub 4 graczy. Polega na układaniu na planszy powiązanych ze sobą słów przy użyciu płytek z literami o różnej wartości - przypomina to budowanie krzyżówki. Celem gry jest uzyskanie jak najwyższego wyniku. Każdy gracz stara się uzyskać jak najwięcej punktów układając słowa w taki sposób, by wykorzystać wartość liter i premiowane pola na planszy. Zależnie od umiejętności graczy, suma uzyskanych w grze punktów może osiągnąć od 400 do 800, albo nawet więcej.

Zawartość kompletu

- **100 płytek z literami**

Płytki / Pkt.	Płytki / Pkt.	Płytki / Pkt.	Płytki / Pkt.	Płytki / Pkt.	Płytki / Pkt.	Płytki / Pkt.	Płytki / Pkt.
A 9 / 1	Ą 1 / 5	B 2 / 3	C 3 / 2	Ć 1 / 6	D 3 / 2	E 7 / 1	Ę 1 / 5
F 1 / 5	G 2 / 3	H 2 / 3	I 8 / 1	J 2 / 3	K 3 / 2	L 3 / 2	Ł 2 / 3
M 3 / 2	N 5 / 1	Ń 1 / 7	O 6 / 1	Ó 1 / 5	P 3 / 2	R 4 / 1	S 4 / 1
Ś 1 / 5	T 3 / 2	U 2 / 3	W 4 / 1	Y 4 / 2	Z 5 / 1	Ź 1 / 9	Ż 1 / 5
2 / 0							

- Gracze mają do dyspozycji 98 płytek z literami alfabetu oraz dwie płytki puste, które będziemy nazywać blankami (patrz powyżej). Każdej literze odpowiada określona liczba punktów (widoczna w prawym dolnym rogu płytki). Blank nie ma żadnej wartości punktowej, ale może zastępować dowolną literę z zestawu. Gracz, który kładzie blanka, musi powiedzieć, jaką literę blank zastępuje - ustalenie to pozostanie ważne do końca gry.

- **4 stojaki**
  Przed rozpoczęciem gry każdy jej uczestnik bierze stojak, na którym będzie układał swoje płytki.

- **1 woreczek z płytkami**
  Przed rozpoczęciem gry wszystkie płytki muszą zostać umieszczone w woreczku.

- **1 plansza**
  Plansza składa się z kwadratowych pól ułożonych w 15 wierszach i 15 kolumnach, rozdzielonych liniami.

Pola premiowe

Na planszy znajdują się specjalne premiowe pola, które zwiększają wartość układanych słów. Jasnoniebieskie pola podwajają wartość położonej na nim litery. Ciemnoniebieskie pola potrajają tę wartość. Jeśli jedna z liter układanego

wyrazu zostanie umieszczona na jasnoczerwonym polu, wartość całego wyrazu zostanie podwojona, a jeśli na ciemnoczerwonym polu - potrojona. Jeśli słowo znajdzie się na polach zarówno premii literowych jak i słownych, przed podwojeniem lub potrojeniem wartości słowa zostają uwzględnione wszystkie premie literowe. Każda premia dotyczy tylko tego ruchu, w którym gracz kładzie na niej płytkę z literą.

Uwaga: Kiedy na polu podwójnej lub potrójnej premii słownej zostanie położony blank, suma wartości liter tworzących słowo zostanie podwojona lub potrojona mimo zerowej wartości samego blanka. Blank położony na polu podwójnej lub potrójnej premii literowej nadal ma wartość zerową.

Współrzędne

Wokół zewnętrznej krawędzi planszy umieszczono współrzędne. Służą one wyłącznie do opisu położenia pola na planszy. Na przykład, pole w lewym górnym rogu będzie nosić nazwę A1, jeśli znajdzie się na nim pierwsza litera słowa ułożonego poziomo. Jeśli natomiast zaczyna się na nim słowo ułożone pionowo, będziemy je nazywać 1A.

Zapisywanie wyników

Jeden z graczy otrzymuje zadanie zapisywania wyników, może także brać udział w grze. Gracz ten zapisuje punkty graczy po zakończeniu każdego ruchu.

Rozpoczęcie gry

Wszystkie płytki zostają umieszczone w woreczku. Aby ustalić, kto rozpocznie grę, każdy uczestnik bierze z woreczka jedną płytkę. Gracz, który ma literę najbliższą początkowi alfabetu, będzie zaczynać (blank zastępuje dowolną literę z zestawu). Płytki wracają do woreczka i muszą zostać wymieszane. Wszyscy gracze po kolei biorą po siedem płytek i układają je na swoich stojakach. Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W każdym ruchu gracz może wyłożyć słowo na planszy, wymienić płytki, lub opuścić kolejkę.

Ułożenie pierwszego wyrazu

Pierwszy gracz tworzy z dwóch lub więcej płytek słowo i układa je na planszy poziomo (od lewej do prawej) lub pionowo (z góry na dół), w taki sposób, by jedna z płytek znalazła się na centralnym polu (z gwiazdką)). Nie wolno układać słów ukośnie. Wszystkie płytki użyte podczas ruchu muszą znaleźć się po ułożeniu na planszy w jednej ciągłej linii pionowej lub poziomej.

Wymiana płytek

Każdy z graczy może wykorzystać swój ruch na wymianę dowolnej liczby płytek ze swojego stojaka. W tym celu zdejmuje je ze stojaka tak, by nie było widać liter, bierze z woreczka losowo taką samą liczbę płytek, a następnie wrzuca odłożone płytki do woreczka. Na tym jego ruch się kończy i kolejka przechodzi na gracza z lewej strony (jeżeli w grze bierze udział więcej niż dwu graczy).

Opuszczenie kolejki

Oprócz możliwości ułożenia słów na planszy lub wymiany płytek, gracz może także postanowić, że opuści kolejkę, niezależnie od tego, czy jest w stania ułożyć słowo, czy nie. gra kończy się jednak, jeśli wszyscy gracze dwa razy z rzędu opuszczą kolejkę.

Dozwolone słowa

Dozwolone jest korzystanie ze wszystkich słów znajdujących się w słownikach języka polskiego oraz ich poprawnych form gramatycznych, z wyjątkiem tych, które zaczynają się od wielkiej litery, są skrótami, przedrostkami lub przyrostkami albo wymagają użycia apostrofu lub łącznika. Wszystkie słowa dozwolone w grze zawarte są w Oficjalnym

Słowniku Polskiego Scrabblisty (OSPS).
Po zakończeniu ruchu, nie można zmieniać położenia na planszy żadnej płytki, ani jej zdejmować, chyba że słowo zostanie słusznie zakwestionowane.

Kwestionowanie słów

Po ułożeniu słowa a jeszcze przed zapisaniem wyniku i przejściem kolejki na następnego gracza można zakwestionować poprawność tego słowa. Można wtedy (i tylko wtedy) sprawdzić je w słowniku. Jeśli zakwestionowane słowo okaże się niedozwolone, gracz musi zabrać z planszy wyłożone przez siebie płytki i traci ruch.

Obliczanie wartości pierwszego słowa

Gracz kończy ruch obliczając wartość ułożonego słowa i przekazując ją zapisującemu, który rejestruje ją na arkuszu wyników. Wartość słowa oblicza się dodając liczby widoczne na płytkach, z uwzględnieniem wszystkich pól premiowych na których słowo się znajduje.

Zakończenie ruchu

Na koniec każdego ruchu gracz dobiera z woreczka tyle płytek, ile wyłożył, dzięki czemu zawsze ma na stojaku siedem płytek.

Specjalna premia

Gracz, któremu uda się w jednym ruchu wyłożyć wszystkie siedem płytek, otrzymuje 50-punktową premię. Jest ona dodawana do wyniku po uwzględnieniu wszystkich pól premiowych.

Ruch następnego gracza

Drugi gracz, podobnie jak każdy następny, ma do wyboru: dołożenie jednej lub kilku płytek do tych. które już leżą na planszy i utworzenie nowych słów o długości co najmniej dwóch liter, wymianę płytek albo opuszczenie kolejki. Wszystkie płytki użyte podczas ruchu muszą znaleźć się po ułożeniu na planszy w jednej ciągłej linii pionowej lub poziomej. Jeżeli ułożone płytki łączą się z innymi płytkami na sąsiednich polach, muszą z nimi tworzyć pełne i sensowne słowa, podobnie jak w klasycznej krzyżówce. Gracz uzyskuje punkty za wszystkie słowa utworzone lub zmodyfikowane w wyniku swojego ruchu. Nie należy zapominać o polach premiowych na których gracz położył swoje płytki.

Tworzenie nowych słów

Nowe słowa można tworzyć na pięć sposobów:

1. Dołożenie jednej lub kilku płytek na początku lub na końcu słowa już znajdującego się na planszy, albo też zarówno na początku, jak i na końcu takiego słowa.
2. Ułożenie słowa pod kątem prostym do słowa znajdującego się na planszy. Nowe słowo musi wykorzystywać jedną z liter słowa leżącego na planszy.
3. Ułożenie całego słowa równolegle do słowa już istniejącego w taki sposób, by stykające się płytki także tworzyły całe słowa.
4. Nowe słowo może także dodać literę do istniejącego słowa.
5. Ostatnia możliwość to „mostek” między dwiema lub więcej literami.
6.

Zakończenie gry

Gra kończy się, kiedy wszystkie płytki zostały wyjęte z woreczka, a jeden z graczy wykorzystał wszystkie płytki ze swojego stojaka. Gra kończy się także wtedy, gdy zostaną wykonane wszystkie możliwe ruchy i wszyscy gracze opuszczą

dwie kolejki z rzędu.
Uwaga: Opuszczenie przez wszystkich graczy dwu kolejek z rzędu kończy grę niezależnie od tego jak wiele płytek pozostało jeszcze w woreczku i na stojakach.
Po zsumowaniu wszystkich punktów wynik każdego gracza zmniejsza się o sumę punktów widniejących na płytkach pozostających na jego stojaku, a jeżeli jeden z graczy wykorzystał wszystkie płytki, jego wynik zwiększa się o sumę niewykorzystanych płytek wszystkich pozostałych uczestników gry. Przykład: jeśli graczowi nr 1 pozostały na stojaku litery Ż i B, jego wynik zostanie zmniejszony o 8 punktów. Gracz, który wykorzystał wszystkie płytki, dodaje sobie 8 punktów.
Pamiętaj - wynik gry może zależeć od ostatniej litery w woreczku!

Wyjaśnienie często niewłaściwie interpretowanych reguł

- Jeżeli płytka styka się z inną płytką w sąsiednim polu, musi z nią tworzyć pełne słowo, podobnie jak w klasycznej krzyżówce.
- Słowo można w jednym ruchu przedłużyć z obu jego końców, tak jak w wyrazach PRÓBUJE i S-PRÓBUJE-MY.
- Wszystkie płytki użyte podczas ruchu muszą znaleźć się po ułożeniu na planszy w jednej ciągłej linii pionowej lub poziomej.
- Nie jest dozwolone dokładanie w jednym ruchu płytek do różnych słów w różnych częściach planszy.
- Dodatkowe punkty za pola premiowe dodaje się tylko w tym ruchu, w którym zostały na nich położone płytki.
- Jeśli w jednym ruchu zostanie utworzonych kilka słów, liczone jest każde takie słowo. Wartość wspólnych liter (ze wszystkimi premiami, jeśli leżą na polach premiowych) jest liczona dla każdego słowa oddzielnie.
- Jeśli wyraz przechodzi przez dwa pola *premii słownych,* suma punktów jego liter jest mnożona przez 4 (2x2), albo mnożona przez 9 (3x3).
- Kiedy na polu podwójnej lub potrójnej premii słownej zostanie położony blank, suma wartości liter tworzących słowo zostanie podwojona lub potrojona mimo zerowej wartości samego blanka. Blank położony na polu podwójnej lub potrójnej premii literowej nadal ma wartość zerową.
- Kiedy jeden z graczy wykorzysta wszystkie swoje płytki, a woreczek jest pusty, gra kończy się, nie można już wykonywać żadnych ruchów. Zdarza się, że żadnemu z graczy nie uda się pozbyć wszystkich płytek. Gra toczy się wtedy do chwili wykonania wszystkich możliwych ruchów. Jeśli gracz nie jest w stanie wykonać ruchu, opuszcza kolejkę. Jeśli wszyscy gracze dwa razy z rzędu opuszczą kolejkę, gra kończy się.
- Podczas układania słów nie wolno korzystać ze słownika. Może on być wykorzystywany wyłącznie po wyłożeniu słowa l zakwestionowaniu go.
- Każde słowo może być użyte podczas gry wielokrotnie.

Załącznik nr 2
do Regulaminu Turnieju Gry w Scrabble „RYWALIZACJA NA SŁOWA”
w Galerii Kaskada Szczecin

w dniach od 26 do 27 października 2019 roku

POLITYKA PRYWATNOŚCI

Administrator danych
Administratorami danych osobowych są: Agnieszka Mateja i Monika Marczyk - Muszyńska prowadzące działalność gospodarczą w formie spółki cywilnej pod nazwą Studio 2 Biuro Promocji, z siedzibą przy ul. Pszczelnej 36 w Krakowie.

Kontakt z administratorem
Z administratorem danych można kontaktować się pisemnie na adres: "Studio 2" Biuro Promocji A. Mateja, M. Marczyk-Muszyńska, ul. Pszczelna, nr 36, lok. L2, 30-431 Kraków lub poprzez adres e-mail: biuro@studio2.pl (najlepiej z dopiskiem: „dane osobowe”).

Cel i podstawy przetwarzania danych osobowych

1. Celem uczestnictwa w Turnieju konieczne jest podanie przez Uczestnika Turnieju imienia i nazwiska, a w przypadku Uczestnika Turnieju głównego, także klubu, do którego należy, miejscowości i adresu e-mail Uczestnika.
2. Celem ubiegania się o Nagrodę w tym dla celów podatkowych konieczne jest podanie przez Uczestnika Turnieju imienia i nazwiska.
3. Dane osobowe Uczestnika są przetwarzane przez Administratora wyłącznie w celach:
   a) przeprowadzenia Turnieju zgodnie z Regulaminem – podstawą prawną przetwarzania jest wypełnienie obowiązku prawnego ciążącego na Administratorze polegającego na obowiązku dotrzymania publicznego przyrzeczenia nagrody (art. 6 ust. 1 lit. c RODO);
   b) realizacji innych obowiązków Administratora wynikających z przepisów prawa, w szczególności przepisów podatkowych, z zakresu rachunkowości, praw konsumenta – podstawą prawną przetwarzania jest wypełnienie obowiązku prawnego ciążącego na Administratorze (art. 6 ust. 1 lit c RODO);
   c) ustalenia lub dochodzenia ewentualnych roszczeń lub obrony przed takimi roszczeniami przez Administratora – podstawą prawną przetwarzania jest prawnie uzasadniony interes Administratora polegający na ustaleniu lub dochodzeniu roszczeń lub na obronie przed takimi roszczeniami przez Administratora (art. 6 ust. 1 lit. f RODO).
4. Dane osobowe uczestników Turnieju nie będą przetwarzane do innych celów, a po zakończeniu Turnieju, rozliczeniu podatku i zakończeniu ewentualnych postępowań reklamacyjnych zostaną zniszczone.
5. Dane osobowe osób, które zgłosiły reklamacje będą przetwarzane wyłącznie w celach niezbędnych dla celu rozpatrywania reklamacji w zakresie sposobu przeprowadzenia Turnieju a po zakończeniu Turnieju i ewentualnych postępowań reklamacyjnych zostaną zniszczone.
6. Jeżeli Uczestnik wyrazi zgodę na przetwarzanie danych osobowych w tym na wykorzystanie wizerunku w celach informacyjnych i promocyjnych, przysługuje mu prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem. W razie cofnięcia zgody dane te zostaną niezwłocznie usunięte.
7. W przypadku gdy Uczestnik wyrazi zgodę na przetwarzanie danych osobowych w postaci wykorzystania wizerunku Uczestnika w celach informacyjnych i promocyjnych Organizator będzie miał prawo do nieodpłatnego wykorzystywania materiałów audiowizualnych zrealizowanych podczas Turnieju, a w szczególności zdjęć, materiałów filmowych, wywiadów i nagrań dźwiękowych przedstawiających Uczestników – podstawą prawną przetwarzania jest zgoda Uczestnika.

Bezpieczeństwo
Organizator stosuje uzasadnione środki organizacyjne, techniczne i administracyjne służące ochronie danych osobowych. Organizator nie może zagwarantować 100% bezpieczeństwa przesyłania danych w Internecie ani systemu przechowywania danych. Jeżeli w Państwa przekonaniu Państwa interakcja z nami przestała być bezpieczna, prosimy o

niezwłoczne zawiadomienie nas o powstałym problemie, korzystając z danych kontaktowych w punkcie „Kontakt z Administratorem”

Okres przechowywania danych
Administrator przechowuje dane osobowe przez okres niezbędny do realizacji celów opisanych w niniejszej Polityce prywatności.

Odbiorcy danych
Dane osobowe w celu realizacji obowiązków wynikających z przepisów ustaw podatkowych oraz z przepisów o rachunkowości mogą zostać udostępnione podmiotom, którym Administrator ma obowiązek przekazywania danych na gruncie obowiązujących przepisów prawa - w tym: właściwemu Urzędowi Skarbowemu.
W ramach przeprowadzenia Turnieju Odbiorcami danych osobowych mogą być także podmioty świadczące na rzecz Administratora usługi, związane z przeprowadzeniem Turnieju, w związku ze świadczeniem tych usług, w tym Polska Federacja Scrabble, ul. Lasek Brzozowy 18 m. 77, 02-792 Warszawa oraz płatnik podatku od nagrody.

Przekazywanie danych do państw trzecich lub organizacji międzynarodowych.
Administrator nie przekazuje danych poza teren Polski, poza Europejski Obszar Gospodarczy ani do organizacji międzynarodowej.

Prawa związane z przetwarzaniem danych osobowych.
1. Przysługują Państwu w związku z przetwarzaniem danych osobowych określone prawa, w tym: (i) prawo dostępu do danych osobowych; (ii) prawo do sprostowania tych danych; (iii) prawo do usunięcia tych danych, (iv) prawo do ograniczenia przetwarzania tych danych; (v) prawo do przenoszenia tych danych – na zasadach określonych w przepisach o ochronie danych osobowych, w tym w unijnym Rozporządzeniu o Ochronie Danych Osobowych 2016/679 (“RODO”).
2. W zakresie, w jakim podstawą przetwarzania Państwa danych osobowych jest realizacja prawnie uzasadnionych interesów mają Państwo prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych osobowych.
3. W zakresie, w jakim podstawą przetwarzania Państwa danych osobowych jest zgoda mają Państwo prawo do jej wycofania w dowolnym momencie. Wycofanie zgody nie ma wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem.
4. Jeżeli uznają Państwo, że dane osobowe są przetwarzane niezgodnie z wymogami prawa mają Państwo prawo wnieść skargę do organu nadzorczego, którym jest Prezes Urzędu Ochrony Danych Osobowych.

Informacja o wymogu dobrowolności podania danych.
1. Podanie danych osobowych w postaci imienia i nazwiska dla celów organizacji Turnieju, realizacji nagród jest dobrowolne, ale niezbędne do zorganizowania Turnieju oraz realizacji nagród, w tym dla celów podatkowych.
2. Podanie danych osobowych dla celów rozpatrywania reklamacji jest dobrowolne, ale niezbędne rozpatrzenia reklamacji.
3. wyrażenie zgody na wykorzystanie wizerunku w celach informacyjnych i promocyjnych jest dobrowolne.

Dane wrażliwe
Dane wrażliwe nie są przetwarzane.

Zmiany w polityce prywatności
O zmianach Polityki Prywatności Uczestnicy będą informowani zgodnie z postanowieniami Regulaminu.

OŚWIADCZENIE UCZESTNIKA - ZGODA NA WYKORZYSTANIE WIZERUNKU

Niniejszym zezwalam na utrwalanie mojego wizerunku, a także na rozpowszechnianie tego wizerunku bez wynagrodzenia w związku z Turniejem Gry w Scrabble „RYWALIZACJA NA SŁOWA" w Galerii Kaskada Szczecin w dniach od 26 do 27 października 2019 roku i uczestnictwem w Turnieju oraz realizacją nagród w Turnieju, o których mowa w Regulaminie Turnieju, a także w celu reklamy i promocji Galerii Kaskada w Szczecinie, w rozumieniu tegoż Regulaminu. Przez reklamę i promocję rozumie się w szczególności wykorzystanie, utrwalanie, obróbkę, zwielokrotnianie, publiczne wystawianie, wyświetlanie, w tym w sieci Internet i zwielokrotnianie każdą inną znaną techniką – przez Organizatora Turnieju oraz właściciela Galerii Kaskada w Szczecinie w rozumieniu tego Regulaminu. Organizator oraz właściciel Galerii Kaskada w Szczecinie może zezwolić osobie trzeciej na korzystanie z tego wizerunku w zakresie ograniczonym zezwoleniem, o którym mowa w zdaniach poprzedzających.

Imię i nazwisko

_____

_____
data i podpis

Regulamin Turniejów
Polskiej Federacji Scrabble

We wszystkich partiach turniejowych obowiązują zasady podane w instrukcji do gry. Ponadto zawodnicy mają obowiązek przestrzegać niżej opisanych reguł.
Ilekroć w regulaminie jest mowa o:

a. Zawodniku – oznacza to gracza, który właśnie wykonuje ruch;
b. Przeciwniku – oznacza to gracza, który jest oponentem Zawodnika;
c. Graczu – oznacza to Zawodnika lub Przeciwnika;
d. Graczach – oznacza to Zawodnika i Przeciwnika wspólnie.

1. Przygotowanie do gry

1.1. Komplet do gry

1.1.1. Przed przystąpieniem do rozegrania pierwszej partii w turnieju gracze mają obowiązek sprawdzić, czy dysponują kompletnym zestawem płytek. Sprawdzenie to odbywa się poprzez porównanie liczby płytek z poszczególnymi literami z wzorem zawartym w instrukcji. Pod żadnym warunkiem nie można wprowadzać jakichkolwiek korekt w zestawie już po rozpoczęciu partii. Po każdej skończonej partii gracze zobowiązani są do ułożenia z płytek kwadratu 10x10 (lub innego układu pozwalającego szybko i jednoznacznie ocenić kompletność zestawu).

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 Graczy jest notowanie wartości poszczególnych ruchów, wykonanych przez Graczy, sumy punktów po każdym ruchu, wymian, pauz i strat. Obowiązkiem Graczy jest dopilnowanie zapisywania (na karcie zapisów lub innej specjalnej karcie dostarczonej przez organizatorów) liter, które zastępuje blank (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. Wybór 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 rozpoczynający partię 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 włącza zegar w chwili, gdy Gracz dobierze z woreczka co najmniej jedną płytkę, natomiast swoje siedem płytek dobiera z woreczka dopiero po włączeniu zegara i wylosowaniu przez Gracza siedmiu płytek. 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 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 upłynięcie czasu na całą partię lub dany ruch, decyzję sędziego itp.

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. 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 nieporządnie a zegar został zatrzymany, 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 liczby 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 liczby 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 nastąpiło zatrzymanie zegara i Zawodnik nie podał litery (liter) zastępowanych przez 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 potwierdzonego 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 wskutek 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. Sprawdzenie wyrazu (wyrazów) odbywa się na ekranie komputera za pomocą Oficjalnego Słownika Polskiego Scrabblisty (OSPS-a) z aktualnym update'em. Wyraz (wyrazy) należy sprawdzać dokładnie w takiej formie, w jakiej znajduje się (znajdują się) na planszy.

4.7.10. 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, który dokonuje sprawdzenia.

4.7.11. Jeżeli na turnieju nie ma sędziów pomocniczych, gracze mają obowiązek razem sprawdzić wyraz (wyrazy).

4.7.12. 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.

4.7.13. Wpisanie wyrazów do komputera jest obowiązkiem gracza sprawdzanego, natomiast sprawdzenie jest obowiązkiem gracza sprawdzającego.

4.7.14. 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).

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

4.7.16. Werdykt OSPS jest ostateczny, chyba że jest on bezsprzecznie nieprawidłowy (np. brak dopuszczalnego wyrazu portami mimo dopuszczalności odmiennego wyrazu port) – w takim przypadku ostateczną decyzję podejmuje sędzia turnieju.

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 (nie wolno przedłużać wyrazu z martwym blankiem oraz tworzyć nowych wyrazów z wykorzystaniem martwego blanka), 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 został 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 ostatnia 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 4.6.4. Jeżeli w protokole są poprawki, obaj gracze powinni osobiście potwierdzić je u sędziego.

6. **Zasady porządkowe**

6.1. Sytuacje sporne

W przypadku sytuacji spornej, gracze mają prawo zatrzymać zegar i wezwać sędziego. Sędzia przy podejmowaniu decyzji ma obowiązek wskazania konkretnego punktu regulaminu turniejowego, na który się powołuje. W przypadku sytuacji nieobjętych regulaminem, obowiązuje punkt 7.4.

6.2. Przekroczenie czasu gry

6.2.1. 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.

6.2.2. 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.

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

6.3. Spóźnienia i nieobecność

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

6.3.2. 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).

6.3.3. 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).

6.4. Odejście od planszy

Gracz może odejść od planszy jedynie za zgodą przeciwnika lub sędziego i bez przerywania partii. Odejście od planszy jest możliwe wyłącznie wtedy, kiedy gracz wykona ruch zwykły niezakończony stratą, włączy czas przeciwnikowi i nie dobierze płytek. Przeciwnik może pod nieobecność gracza wykonać ruch, a następnie zatrzymać zegar, nie wolno mu jednak dobrać płytek. Gracz, który wraca, dobiera brakujące płytki i następnie 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.

6.5. Liczenie płytek w woreczku

6.5.1. Podczas gry w każdej chwili można sprawdzić liczbę płytek pozostających w woreczku. Sprawdzenia należy dokonać na włączonym czasie (Zawodnika lub Przeciwnika).

6.5.2. Jeżeli podczas liczenia płytek Przeciwnik lub Zawodnik zakończył swój ruch, liczenie należy przerwać i dokonać zapisania lub sprawdzenia ruchu. Sprawdzenie może być powtórzone po dobraniu płytek przez gracza.

6.5.3. 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.

6.6. Zachowanie przy planszy

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

6.6.2. Niewskazane jest zapowiadanie ruchu (np. „Myślę, że spróbuję ułożyć wyraz...”), sugerowanie, aby rozegrać partię w określony sposób (np. „Nie kończ jeszcze, to ja też nie skończę.”), pokazywanie przeciwnikowi swojego stojaka z literami itp. Gracz nie powinien przeszkadzać innym graczom (w szczególności nie powinien komentować niezakończonych partii).

6.6.3. 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.

6.6.4. 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.

6.6.5. W każdym momencie gry, po wylosowaniu płytek z woreczka powinny one być widoczne dla obu graczy (znajdować się na stojaku lub planszy).

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

6.6.7. 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.

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

6.6.9. W razie uzasadnionego podejrzenia o bycie w stanie wskazującym na spożycie alkoholu lub innych substancji psychoaktywnych sędzia ma prawo usunąć gracza z turnieju.

7. **Łamanie przepisów**

7.1. Wykroczenia

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

a. upomnieniem,
b. odjęciem wielokrotności 5 punktów (w zależności od wagi wykroczenia),
c. wykluczeniem z danej partii (walkowerem),
d. 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 W=(S+M*400)/R. gdzie W-średni szacowany wynik, S-suma dotychczasowych wyników, M- 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.

7.4. Sytuacje nieobjęte regulaminem

W przypadku sytuacji nieobjętych regulaminem, ostateczną decyzję podejmuje sędzia.