



REGLAMENTO

MODALIDAD CLÁSICAS

(29 de septiembre de 2024)

I DISPOSICIONES GENERALES	28. Extracción de fichas de más - 7 29. Extracción de fichas de menos - 7
1. Fundamentos - 2 2. Descripción básica - 2 3. Verificación de fichas - 2 4. Turno de salida y colocación de los jugadores y el tablero - 2 5. Anotaciones - 3	
II DESARROLLO DE LA PARTIDA	VI CONTROL DEL TIEMPO
6. Comienzo de la partida - 3 7. Extracción de fichas de la bolsa - 3 8. Colocación de letras - 3 9. Formación de palabras - 4 10. Comodines - 4 11. Letras dobles - 4	30. Duración de la partida - 7 31. Duración de un turno - 7 32. Ejecución de un turno - 8 33. Uso del reloj - 8 34. Penalidad por tiempo excedido - 8 35. Llegadas tarde y ausencias - 8 6. Salida momentánea durante el desarrollo de una partida - 9
III RECUENTO DE PUNTOS	VII CUESTIONAMIENTOS, RECLAMOS Y CONSULTAS
12. Valor numérico de las fichas - 4 13. Casillas con premio para letras - 4 14. Casillas con premio para palabras - 5 15. Palabras con valor múltiplo - 5 16. Casilla central - 5 17. Unicidad de premios - 5 18. Palabras simultáneas - 5 19. Premio por «Scrabble» - 5	37. Aceptación de una palabra - 9 38. Cuestionamiento de una palabra - 9 9. Cuestionamiento simultáneo de más de una palabra - 9 0. Discrepancia aritmética en la suma de puntos - 9 41. Consultas e palabras - 9 42. Consultas - 10 43. Cierre de una partida - 10
IV DESPLIEGUE DE FICHAS EN EL TABLERO	VIII FINAL DE UNA PARTIDA
20. Fallar la casilla central - 5 21. Comienzo de la jugada - 6 22. Posición relativa de las letras - 6 23. Ficha colocada - 6 24. Penalidad por incumplimiento - 6	44. Terminación de una partida - 10
V CAMBIO DE FICHAS	IX COMPORTAMIENTO Y ÉTICA COMPETITIVA
25. Cambio de fichas - 6 26. Paso - 7 27. Cuenta de fichas - 7	45. Normas de comportamiento general - 11 46. Ética competitiva - 11
	X INTERPRETACIONES Y ARBITRAJE
	47. Sanciones - 12 48. Tribunal de apelaciones 49. Interpretación

I DISPOSICIONES GENERALES

1. Fundamentos.

Las partidas se regirán por las instrucciones originales del SCRABBLE (publicadas por J.W. Spears & Sons PLC en su última edición), excepto las que se modifiquen a continuación. El presente reglamento está destinado a regular la modalidad de enfrentamiento entre 2 jugadores. Las regulaciones concernientes a las palabras válidas, están contempladas en documentos emitidos separadamente por la FILE.

2. Descripción básica.

El juego consiste en formar palabras de dos o más letras y, colocarlas en el tablero, horizontal o verticalmente, de manera que puedan ser leídas de izquierda a derecha o de arriba hacia abajo. Después de la jugada inicial (art. 6), cada palabra sobre el tablero (art. 9) debe empalmarse con alguna de las incorporadas.

3. Verificación de fichas.

Es responsabilidad de ambos jugadores verificar la cantidad y distribución de las 100 fichas antes de empezar cada partida; no se aceptarán reclamos posteriores. Después se colocan todas las fichas dentro de la bolsa y se mezclan.

4. Turno de salida y colocación de los jugadores y el tablero.

La salida en cada partida será determinada de la siguiente manera:

- 4.1 En un torneo "todos contra todos" o por sistema Suizo, la salida corresponde al primer jugador indicado en el cuadro de pareos.
- 4.2 En los torneos por equipos (como la Copa de las Naciones), la salida corresponderá al equipo indicado en primer lugar en el pareo, en el primer tablero. Al equipo rival en el segundo tablero, y así alternando en los siguientes tableros.
- 4.3 En un match de varias partidas entre los mismos jugadores, se sortea la salida para la primera partida y se alterna en las siguientes. Para sortear la salida, cada jugador sacará una ficha de la bolsa. El que saque la ficha más cercana a la A (según el abecedario) comenzará. En caso de empate se repetirá el ciclo hasta desempatar. El comodín tiene preferencia sobre la A.
- 4.4 En caso de haber desacuerdo entre los jugadores sobre su ubicación en la mesa o la colocación del tablero:
 - 4.4.1 El tablero se colocará de manera que ambos jugadores queden a los laterales del tablero, con el reloj en la parte superior y la bolsa de letras en la parte inferior (frente al reloj).
 - 4.4.2 El jugador que no tiene la salida será quien escoja la silla en la que se sentará y la orientación del tablero. Su oponente se sentará en la silla frente a él.
 - 4.4.3 En caso de ser necesario un cambio de ubicación de la mesa de juego (por condiciones de iluminación, ambientales, etc.) el Director del torneo deberá supervisar y aprobar la nueva ubicación de la mesa.

5. Anotaciones

- 5.1 Durante la partida, cada jugador debe llevar la hoja de resultados, anotar y sumar correctamente los puntos y comprobar la coincidencia en las puntuaciones registradas por ambos. Al término de la partida los dos jugadores deben llenar la planilla oficial del torneo y certificar los resultados con su firma.
- 5.2 Se recomienda, aunque no es obligatorio, que ambos jugadores anoten la palabra principal en cada jugada para que la partida pueda ser reconstruida en caso de ser necesario.
- 5.3 En caso de pase, ambos jugadores anotarán P en la planilla, en el espacio de puntaje de la jugada. En caso de jugada inválida, anotarán I. En caso de cambio, anotarán C-x, siendo x la cantidad de fichas cambiadas.
- 5.4 Durante la partida no se permite tener anotaciones previas, ni libros sobre la mesa de juego. Está permitido tomar notas en un papel en blanco (puede ser liso, rayado o cuadriculado) a partir de la puesta en marcha del reloj. No está permitido el uso de audífonos, computadoras portátiles, calculadoras, agendas electrónicas, ni ningún otro aparato similar que pueda representar ventaja para su usuario. Todo jugador tiene derecho a pedir la revisión de la hoja de anotación de su oponente, antes del inicio de la partida, para constatar que esté limpia de anotaciones.
- 5.5 Los teléfonos celulares deben estar en modo avión o bien en silencio total. Solamente pueden utilizarse en las funciones de reloj y lexicón. Un teléfono que suene durante la partida puede implicar una sanción para su propietario.

II. DESARROLLO DE LA PARTIDA

6. Comienzo de la partida.

Al comenzar la partida, el primer jugador retira siete (7) fichas de la bolsa (según el procedimiento descrito en el art. 7). Luego combina dos o más de sus letras para formar una palabra, y la coloca en el tablero horizontal o verticalmente. El jugador debe poner una de las letras que forman su palabra en la casilla central marcada con una estrella (en caso de omisión ver el punto 20).

7. Extracción de fichas de la bolsa

El jugador en turno sostiene la bolsa con la mano contraria a la que utilizará para sacar las fichas. Alzará la bolsa, la alejará de su rostro a una distancia mínima de 15 centímetros, y sacará de ella la cantidad de letras que corresponda. Luego colocará la bolsa a un lado del tablero evitando que la boca de la bolsa muestre las fichas, y desplegará sus fichas en el atril. Para extracción de fichas de más o menos, ver los puntos 28 y 29, respectivamente

8. Colocación de letras

Todas las fichas jugadas en un turno deben colocarse en una misma línea horizontal o vertical y tienen que formar una palabra completa. Si esas fichas están en contacto con letras de filas o columnas contiguas, también con ellas deben formar palabras completas. El jugador obtiene puntos por todas las nuevas palabras que forme durante su turno.

9. Formación de palabras

Las palabras pueden formarse de las siguientes maneras:

- 9.1 Añadiendo una o más fichas delante o detrás de una palabra que esté colocada sobre el tablero.
- 9.2 Colocando una palabra que se cruce con otra en el tablero. La nueva palabra debe utilizar una de las letras de la palabra que ya se encuentra en el tablero.
- 9.3 Colocando una palabra completa paralela a otra que ya se encuentra en el tablero, de modo que con las nuevas fichas colocadas forme con las fichas contiguas palabras completas.

10. Comodines

Las fichas en blanco, o comodines pueden utilizarse en sustitución de cualquier letra existente en el juego.

- 10.1 El valor de los comodines es de cero (0) puntos para calcular el valor de la(s) palabras(s) formada(s).
- 10.2 El jugador que coloca un comodín debe indicar en voz alta la letra que éste representa y anotarla en su planilla, lo que no puede modificarse durante la partida. Está permitido usar los dos comodines en una misma palabra. El premio de 50 puntos otorgado por utilizar las siete fichas del atril (punto 19) se contabiliza incluso utilizando uno o los dos comodines.
- 10.3 La letra representada por cada comodín debe anotarse en la planilla de control del partido. No se admitirán reclamos con posterioridad. Si los dos jugadores anotan letras diferentes, se tendrá por válida la anotada por el jugador que colocó el comodín. Si sólo uno de los jugadores anotó en su planilla la letra representada por el comodín, se tendrá ésta por válida. Si ninguno de ambos jugadores anota la letra representada por el comodín, se tendrá por válida la que señale el jugador que colocó el comodín. La falta de anotación puede implicar una advertencia del Director del torneo.

11. Letras dobles

En el SCRABBLE los dígrafos RR, CH, LL aparecen en una sola ficha. Por tanto, no podrán utilizarse dos eres, ni dos eles, ni la ce y la hache para formar una doble letra.

III RECUENTO DE PUNTOS

12. Valor numérico de las fichas

En las fichas, el valor de cada letra está indicado con una cifra en su parte inferior. La puntuación total obtenida en cada turno se calcula sumando el valor de las letras utilizadas en las palabras que se hayan formado en ese turno, más los puntos obtenidos por haber colocado una o más fichas en casillas con premio.

13. Casillas con premio para letras

Al colocar una ficha en una casilla “doble tanto de letra”, se duplica el valor de dicha letra; y al colocarla en una casilla “triple tanto de letra”, se triplica su valor.

14. Casillas con premio para palabras

Al colocar una palabra usando una casilla “doble tanto de palabra”, se duplica el valor de dicha palabra; y al colocarla usando una casilla “triple tanto de palabra”, se triplica su valor. Al hacer el recuento de puntos de una palabra se deben sumar primero los premios de las letras, y luego duplicar o triplicar el valor de la palabra, si es el caso.

15. Palabras con valor múltiple

Si se forma una palabra que ocupa dos casillas de «doble tanto de palabra», primero se duplica el valor de la palabra y luego se reduplica (es decir, se multiplica por 4 la suma de puntos de sus letras); y si son de «triple tanto de palabra», se triplica y luego se vuelve a triplicar (se multiplica por 9).

16. Casilla central

La casilla central (marcada con una estrella) duplica la puntuación de la primera palabra formada en el tablero.

17. Unicidad de premios

Los premios para las letras y palabras aplican solamente la primera vez que se ocupa la casilla de premio. Posteriormente, las fichas que ocupan esas casillas cuentan simplemente por su puntaje real.

18. Palabras simultáneas

Cuando en un mismo turno el jugador forma dos o más palabras nuevas, se suma la puntuación de todas ellas. La(s) letra(s) común(es) entre ellas se cuenta(n) en cada palabra, incluido el premio, si lo tiene(n).

19. Premio por scrabble

Cuando un jugador coloca las 7 fichas de su atril en un solo turno, ha logrado un “scrabble”, y por ello obtiene 50 puntos adicionales. Estos puntos se suman a la puntuación total que haya obtenido en ese turno.

IV DESPLIEGUE DE FICHAS EN EL TABLERO

Para colocar las fichas en el tablero se deben aplicar las siguientes normas:

20. Fallar la casilla central

Si al inicio de la partida el primer jugador coloca su jugada sin utilizar la casilla central indicada con una estrella, el oponente tiene la potestad de:

- 20.1 Declarar inválida la jugada, en cuyo caso el jugador retira sus fichas y pierde el turno.
- 20.2 Aceptar la jugada, en cuyo caso el jugador no podrá duplicar el valor de su jugada, dejando la casilla central válida como doble premio de palabra en caso de que eventualmente sea usada.

21. Comienzo de la jugada

El sentido de colocación de una palabra está dado por:

- 21.1 La primera ficha colocada en el tablero define la fila o columna en que se colocará la palabra.
- 21.2 La segunda ficha colocada define si la palabra ocupará una fila o una columna, la cual será de uso obligatorio para la jugada completa.
- 21.3 También es posible colocar varias fichas simultáneamente, siempre que se cumpla con los puntos 21.1 y 21.2.

22. Posición relativa de las letras

Cuando el jugador termina de colocar en el tablero las fichas de su jugada, sólo puede modificar la posición de las letras de esa palabra en los casos siguientes:

- 22.1 La palabra completa puede ser desplazada en la misma fila o columna.
- 22.2 La posición relativa de las letras puede cambiarse.
- 22.3 En el caso de que la jugada consista de una sola ficha, ésta solamente podrá ser desplazada a lo largo de la fila o columna donde esté colocada.

Una vez que comienza que el jugador en turno el conteo de puntos, está prohibido cambiar la ubicación de las fichas o la asignación de letra al/los comodín/es.

NOTA: Se recomienda no comenzar a contar hasta completar la colocación de las fichas.

23. Ficha colocada

Una ficha que haya sido colocada sobre el tablero debe ser jugada obligatoriamente.

NOTA: Deben evitarse las prácticas de apoyar una ficha en un punto del tablero y arrastrarla hasta su ubicación correcta o “volcar” el atril completo sobre el tablero.

24. Penalidad por incumplimiento

Si el jugador no cumple con los puntos 20, 21, 22 y/o 23, deberá retirar sus fichas del tablero y perder su turno.

V CAMBIO DE FICHAS

25. Cambio de fichas

Un jugador puede utilizar su turno para cambiar entre una y siete fichas de su atril. En primer lugar anunciará en voz alta su intención, con la palabra «cambio». Durante el proceso de cambio, el jugador que cambia puede modificar la cantidad de fichas a cambiar en más o en menos, pero no puede desistir de cambiar. Después dejará esas fichas boca abajo sobre la mesa y tomará de la bolsa el mismo número de fichas que haya quitado del atril. Finalmente depositará dentro de la bolsa las fichas que haya cambiado. El jugador que ha cambiado fichas debe esperar al siguiente turno para jugar.

Si quedan menos de siete fichas en la bolsa, solamente se pueden cambiar hasta tantas fichas como queden en la bolsa.

26. Paso

Está permitido pasar en cualquier momento del juego, sin cambiar fichas, mediante el uso de la voz «paso». El jugador que pasa anotará cero puntos y el turno pasa al rival.

27. Cuenta de fichas

En cualquier momento se pueden contar las fichas que restan en la bolsa, ya sea palpándolas externamente o contándolas dentro de la bolsa. Para contarlas dentro de la bolsa, debe solicitar consentimiento al rival durante su turno.

28. Extracción de fichas de más

- 28.1 Si un jugador, inmediatamente después de jugar, y antes de que sea nuevamente su turno, ha extraído fichas de más de la bolsa, se procederá de la siguiente manera:
 - 28.1.1 Si el jugador aún no colocó las fichas en su atril, y no las vio, su oponente procederá a sacarle, de entre las fichas extraídas, las que estén de más sin mirarlas.
 - 28.1.2 Si el jugador ya ha visto y/o colocado en el atril X fichas de más, su oponente tendrá derecho a ver $X+2$ fichas, elegirá de entre ellas la cantidad sobrante y las devolverá a la bolsa.
- 28.2 Si un jugador advierte que su oponente tiene más de 7 fichas antes de que éste inicie o complete su próxima jugada, podrá solicitar intervención del Director del torneo para que se registre el incidente. El jugador con las fichas de más perderá su próximo turno y el jugador afectado podrá escoger y ver las fichas sobrantes antes de devolverlas al atril. Jugar premeditadamente con fichas de más es una falta grave de ética competitiva, por lo que si un jugador comete esta falta 2 veces en una misma partida o 3 veces durante el torneo será objeto de expulsión.

29. Extracción de fichas de menos

Si un jugador, inmediatamente después de jugar, y antes de que sea nuevamente su turno, nota que ha extraído fichas de menos de la bolsa, tomará las que faltan hasta completar las siete, previo aviso a su rival. Cumplidos los procedimientos anteriores, la partida proseguirá normalmente.

VI CONTROL DEL TIEMPO

30. Duración de la partida

En general no se determina tiempo máximo de duración de una partida. No obstante, si se define en un torneo en particular, cuando ese tiempo finaliza, cada jugador debe tener el mismo número de turnos. De no ser así, el jugador a quien corresponda igualar la cantidad e turnos deberá ejecutar su jugada y se aplicará lo prescrito en el punto 44.

31. Duración de un turno

Cada jugador administrará su tiempo, deteniendo la marcha de su reloj y activando el de su oponente según lo prescrito en los puntos 32 y 34. Si un jugador sobrepasa el tiempo total que se le ha asignado para toda la partida, será penalizado (ver punto 35).

32. Ejecución de un turno

Después de colocar sus fichas en el tablero, el jugador cuenta los puntos obtenidos y los anuncia en voz baja (como para que lo escuche solamente su oponente) junto con la suma total acumulada. Su oponente verifica la puntuación y la suma (si la verificación requiere más de 5 segundos, se podrá pausar el reloj). Si acepta la(s) palabra(s) colocada(s), ambos anotan dichas puntuaciones y la suma. Luego el jugador toma de la bolsa tantas fichas como haya utilizado, con lo que durante toda la partida (excepto al final, cuando no queden fichas en la bolsa) dispondrá siempre de siete fichas en el atril. Finalmente activa el reloj de su oponente.

Se entiende por completar la jugada: Cuando ambos jugadores anotan la puntuación de cada jugada en sus planillas.

Se entiende por completar el turno: Cuando un jugador, luego de anotar su puntuación, toma las letras de la bolsa hasta completar las siete.

33. Uso del reloj

El reloj se programa con el tiempo estipulado para el torneo. El reloj será detenido para ambos jugadores en los casos siguientes:

- 33.2 Mientras se establece la validez de una palabra.
- 33.3 Cuando hay diferencias en el conteo de puntos.
- 33.4 Mientras se devuelven a la bolsa letras extraídas por exceso.
- 33.5 Cuando se llama al Director del torneo para cualquier consulta.

El uso del reloj es responsabilidad exclusiva de cada jugador. Por lo tanto, si un jugador omite activar el reloj de su oponente cuando finaliza su propio turno, no podrá ser advertido de ello.

34. Penalidad por tiempo excedido

- 34.1 Si un jugador excede el tiempo total disponible para la partida, será penalizado con 10 puntos por cada minuto (o fracción de minuto) que consuma extra, los cuales se le restarán de la puntuación que acumule al final de la partida. Esos puntos no se suman a su rival.
- 34.2 Si un jugador se excede en más de 8 minutos sobre el tiempo total que se le ha asignado perderá la partida. Si después de descontar los 80 puntos, el marcador de la partida aún favorece a este jugador o existe empate, se modificará su puntuación hasta dejarla en un punto menos que la puntuación de su rival. No se restan los puntos correspondientes a las fichas que quedan en los atriles.

35. Llegadas tarde y ausencias

- 35.1 Si uno de los jugadores no está presente en la sala en el momento en el que el Director indica el inicio de una ronda, el Director pondrá en marcha su reloj, luego de otorgar dos minutos de tolerancia. Cuando el ausente llega, se procede al sorteo (si corresponde) mientras sigue corriendo su tiempo y la partida comienza normalmente.

Si esta demora no se encuentra justificada a criterio del Director, podrá apercibir al jugador, y en caso de reincidencia podrá ser excluido del Torneo.

35.2 Si ambos jugadores de una partida están ausentes, el Director pondrá en marcha el reloj, y correrá tiempo para ambos. Al primer jugador que llegue a la sala, se le colocará el reloj en el tiempo establecido para la partida, deduciendo el tiempo transcurrido hasta su llegada, y seguirá corriendo el tiempo de su contrincante hasta su llegada.

35.3 Un jugador ausente pierde cuando se agota su tiempo de partida.

36. Salida momentánea durante el desarrollo de una partida

Si un jugador debe salir momentáneamente de la sala de juego notificará su salida al Director del torneo. Para ello debe completar su jugada, sin tomar fichas de la bolsa y en su propio tiempo. Cuando regresa, el jugador extraerá sus fichas y se activa su reloj para proseguir con la partida normalmente.

VII CUESTIONAMIENTOS, RECLAMOS Y CONSULTAS

37. Aceptación de una palabra

El hecho de anotar la puntuación del oponente en la planilla, por sí solo supondrá la aceptación de la jugada y ningún jugador ni el Director del torneo tendrán derecho alguno de cuestionarla.

38. Cuestionamiento de una palabra

La validez de una palabra sólo se puede cuestionar (siguiendo el procedimiento descrito en el punto 41) cuando el jugador que la colocó completó la cuenta de puntos y su oponente no ha anotado el puntaje. Si esa palabra no es válida, el jugador que la haya formado deberá retirarla del tablero, devolver las fichas a su atril y perder el turno.

Una vez que ambos jugadores han anotado la puntuación de la jugada, no podrá efectuarse reclamo alguno, y todos los puntajes obtenidos en los turnos posteriores serán válidos, aún cuando se hayan construido palabras sobre alguna incorrecta.

39. Cuestionamiento simultáneo de más de una palabra

Si un jugador desea impugnar dos o más palabras colocadas en la misma jugada, debe hacerlo simultáneamente. En ese caso, el cuestionamiento se referirá al conjunto de palabras impugnadas, como «jugada válida» o «jugada no válida». En el caso de «jugada no válida», la respuesta no deberá discriminar si alguna de las palabras colocadas es válida.

40. Discrepancia aritmética en la suma de puntos

El total acumulado de puntos de ambos jugadores durante toda la partida podrá revisarse y corregirse en cualquier momento en caso de discrepancias aritméticas y previo a que ambos jugadores firmen las planillas. Esto incluye errores de sumas de puntos en la planilla así como errores de conteo en una jugada particular.

41. Consulta de palabras

El procedimiento para cuestionar palabras es el siguiente:

41.1 El jugador que cuestiona debe decir la palabra “consulta” después de que el rival termine la cuenta de puntos de su jugada. Se detiene el reloj, uno de los jugadores abre

la aplicación “Lexicón de Scrabble” en su teléfono, manteniendo en todo momento la pantalla a la vista de su rival. La palabra o palabras cuestionadas se escriben en el espacio correspondiente.

- 41.2 El resultado será definitivo, excepto que alguno de los jugadores solicite verificación en otro teléfono.
- 41.3 El jugador cuya palabra se está consultando no podrá sacar fichas de la bolsa.
- 41.4 No es necesario conocer el significado de la palabra colocada.
- 41.5. Sólo el oponente está autorizado a cuestionar una palabra.

42. Consultas

Al jugador que está por colocar una palabra en el tablero no se le permite consultar sobre la validez de esa palabra en el diccionario, ni al oponente, ni a ninguna otra persona. Si consulta con una persona y obtiene respuesta, no podrá colocar esa palabra. Si reincide en esa actitud, será descalificado definitivamente. De igual manera será penalizado el jugador que conteste una consulta sobre la validez de una palabra, sea de la misma mesa o de alguna mesa vecina. Las consultas permitidas son las que se refieren a procedimientos en la manera de contabilizar los puntos o sobre aspectos del reglamento.

43. Cierre de una partida

Una partida se considera finalizada y cerrada una vez que ambos jugadores firman la planilla. Esto implica que ambos jugadores están de acuerdo con los puntajes obtenidos y palabras colocadas así como deducciones por fichas restantes y exceso de tiempo. No se puede reabrir la partida, excepto que ambos jugadores, bajo mutuo acuerdo, lo soliciten expresamente al Director del torneo para corregir algún error.

VIII FINAL DE LA PARTIDA

44. Terminación de una partida

La partida finaliza cuando:

- 44.1 No quedan más fichas en la bolsa y un jugador coloca todas las fichas de su atril, cuenta el puntaje, anota y detiene el reloj. En este caso se le restarán al oponente los puntos de las fichas que tenga en el atril, y se le sumarán a quien haya terminado.
- 44.2 Ambos jugadores pasan dos (2) veces consecutivas cada uno sin cambios en medio. Cambiar letras no se considera pasar. En cambio, quitar del tablero una jugada declarada no válida sí equivale a pasar.
- 44.3 Se producen doce turnos (seis por jugador) consecutivos consistentes en pases, jugadas inválidas o cambios.
- 44.4 Se arriba al límite de tiempo total para la partida, en los torneos en los que ese límite esté establecido en las normas particulares del torneo.
- 44.5 El director del torneo considera que la partida debe darse por concluida por haber quedado detenido o descompuesto el reloj u otras razones.

En los casos 44.2 y 44.3, cada jugador restará de su puntuación la suma de las fichas que tenga en el atril.

En los casos 44.4 y 44.5, las puntuaciones quedan tal como aparecen en la planilla, sin restar los puntos correspondientes a las fichas que queden en los atriles, después de igualar la cantidad de turnos jugados (como se explicó en el art. 30).

IX COMPORTAMIENTO Y ÉTICA COMPETITIVA

45. Normas de comportamiento general

- 45.1 Los jugadores no podrán dialogar con los participantes de otras mesas ni con el público. Entre ellos solo hablarán lo indispensable para revisar las sumas de puntos y los resultados obtenidos. Está prohibido hacer comentarios sobre la forma en que el oponente encara la estrategia del partido o sobre cualquier otro tema.
- 45.2 Todo jugador debe sostener una conducta respetuosa y mantener la voz baja al dirigirse a su oponente.
- 45.3 No está permitido fumar, ingerir alimentos que comprometan la higiene de los materiales de juego sobre la mesa, o hablar por teléfono durante el desarrollo de las partidas.
- 45.4 Si un jugador tiene que abandonar el juego temporalmente, debe comunicárselo al Director del torneo y proceder según el art. 36. Si no lo hace, será descalificado de la partida.

46. Ética competitiva

- 46.1 Las siguientes prácticas llevadas a cabo por un jugador se consideran faltan éticas:
 - 46.1.1 La consulta reiterada de palabras comúnmente conocidas.
 - 46.1.2 Abandonar una partida o torneo sin motivo.
 - 46.1.3 Dejarse ganar intencionalmente o favorecer abiertamente al contrario para que haga puntos.
 - 46.1.4 Sumarse sistemáticamente puntos de más en cada jugada o en la planilla para abultar el puntaje final de la partida.
 - 46.1.5 Dejar intencionalmente el reloj neutralizado.
 - 46.1.6 Actitudes ofensivas o burla hacia el oponente o jugadores de otras mesas.
 - 46.1.7 Violaciones sistemáticas al cumplimiento del presente reglamento.
- 46.2 En los casos que otros jugadores o el Director de torneo advierten situaciones como las mencionadas en el punto 46.1, se lo harán saber al Director, y el jugador o los jugadores implicados en la falta serán advertidos y sancionados por el Director quien podrá hacer uso del art. 48 del presente reglamento para mantener la ética y el orden dentro del torneo. La reincidencia de un jugador en estas faltas podrá implicar la expulsión del torneo y adicionalmente, ser objeto de sanción disciplinaria por la FILE para futuros torneos internacionales.

X INTERPRETACIONES Y ARBITRAJE

47. Sanciones

El Director del torneo puede penalizar a un jugador con la sustracción mínima de 25 puntos en una partida hasta la expulsión del torneo, dependiendo de la gravedad de una falta, cuando quede claramente demostrado que ha infringido el presente reglamento. El jugador podrá recurrir ante el Tribunal de Apelaciones del torneo, cuya decisión será definitiva.

48. Tribunal de apelaciones

En los campeonatos regionales y mundiales, se elegirá un Tribunal de Apelaciones, que estará constituido por las siguientes personas:

- * Un representante del Comité Organizador que tenga nacionalidad o afiliación diferente a la de los jugadores involucrados en la disputa y al resto del personal del Tribunal.
- * Un representante de la FILE, o de la asociación nacional, del país sede que tenga nacionalidad o afiliación diferente a la de los jugadores involucrados en la disputa.
- * Un representante de los jugadores, con dos suplentes, elegidos previamente al comienzo del torneo. Este representante (o uno de sus suplentes) debe ser convocado a formar parte del Tribunal de manera que no pertenezca al país (o países) involucrados en una apelación.

49. Interpretación

La interpretación de este reglamento, así como la decisión sobre puntos que no estén contenidos en él, corresponde a los Directores de cada torneo en particular. En casos no previstos, el Director deberá basarse en criterios objetivos, aplicando las normas más próximas de este Reglamento y resoluciones ya tomadas en otros casos similares.

Historial de modificaciones y reconocimientos

Revisión desarrollada en 2006: Rosita Cassín (coordinadora), Marta Müller, Augusto Contreras, Hiquíngari Carranza, Adán Cassán, Puppi Belartsky y Antonio Álvarez.

Entre enero de 2014 y diciembre de 2015 funcionó una Comisión de Reglamento que intercambió 479 mensajes y generó varios ajustes que se incorporaron en esta redacción. Estuvo integrada por Javier Lattuf (enlace con el Comité Ejecutivo) José Luis Rodríguez (coordinador), Horacio Moavro, Héctor Klie, Luis Acevedo, Antonio Álvarez, Daniel Ospina y Airan Perez.

La Asamblea de la FISE celebrada en 2018 en Playa del Carmen, designó una nueva Comisión de Revisión del Reglamento de Juego, integrada por Javier Lattuf, José Luis Rodríguez, Mariana Ortega, Hilda Galindo, Mercedes Peirano, Horacio Moavro y Omar Sandoval. El trabajo de esta

REGLAS

comisión se interrumpió luego de revisar y proponer una nueva redacción para el punto 4. En este caso se intercambiaron 112 mensajes.

Revisiones preliminares sucesivas en septiembre de 2024: Mariana Ortega, Horacio Moavro, Alejandro Terenzani, Javier Lattuf, Mercedes Peirano, Antonio Álvarez e Isis Jorge.

El presente texto fue aprobado en la Asamblea virtual de la FILE del 29 de septiembre de 2024.