



Club d'Amics de l'Scrabble en Català

amb seu a la
Casa Orlandai
C/ Jaume Piquet, 23
08017 Barcelona
Catalunya
tel. 932524262

ref: reglament_2.0.odt

Proposta de reglament de les lligues CUSCA coordinades pel CASC.

De moment només us el passo al Pep i l'Enric; quan nosaltres ho veurem clar, ho podem proposar com un tema de confluència entre els clubs.

El dia que es proposi al CASC, l'argument que jo usaria seria el d'homogeneïtzar per potenciar i per poder compartir (resultats, competicions basades en les posicions a cada lliga, estadístics anuals conjunts [la millor partida de tots els clubs, la millor jugada, etc]).

Doncs, us proposo que li doneu un cop d'ull.

Dels temes que havia proposat, en queda fora (per ser de moment només Queimada) el procediment de la primera ronda dels Playoffs

Com es llegeix aquest document:

1. A la dreta tenim la proposta alternativa de reglament i a l'esquerra el del Queimada
2. Si es proposa mantenir el redactat, hi diu *idem*.
3. Si es proposa suprimir la totalitat de l'article, hi diu *NO*.
4. Si és un redactat nou o una subdivisió de l'article vell, la cel·la de l'esquerra està buida.
5. Si és un redactat diferent, cada cel·la té el seu.
6. El color **verd** destaca els afegits.
7. El color **lila** destaca les supressions.
8. El color **groc** destaca els comentaris que no formaran part del redactat.
9. S'ha suprimit tot allò que no és de la lliga (faristols de playoff vs lliga etc)
10. S'ha afegit dos apartats per al finançament de la lliga i el sorteig de les rondes.
11. Queda per proposar algun mecanisme d'explicitació de la jugada que eviti crisis interpretatives sobre la (il·)legalitat d'una rectificació
12. Les esmenes de l'Enric són de color **turquesa** i les del Pep, de **Bordeaux**

Reglament de la lliga Qeimada	Reglament del CASC per a lligues locals basades en el CUSCA
1. Les regles de joc	ídem
1.1 Si no s'especifica el contrari en algun apartat dels següents, valen les regles de la versió comercial del joc.	ídem
1.2 La fitxa Qu: La fitxa Q equivaldrà sempre al dígraf Qu. Els xenismes tipus "qatarià" no valen.	ídem
<p>1.3 Canvis de fitxes. El canvi voluntari o estratègic de fitxes (sigui una o totes set) només es podrà realitzar si queden almenys set fitxes al sac. És una mesura davant els greuges que pot ocasionar als jugadors posteriors un canvi de fitxes considerades dolentes a final de partida (Z, L·L, Ç...). El canvi voluntari es farà sempre perdent el torn i s'escolliran noves fitxes abans d'introduir les fitxes canviades al sac. Es podrà fer un canvi optatiu de fitxes sense perdre el torn, en el cas que un jugador ensenyi set vocals o set consonants en el seu faristol. Aquest canvi es podrà fer en tot moment (encara que només quedi una fitxa en el sac) però només si l'interessat ho sol·licita i el jugador següent encara no ha renovat el seu faristol després de tirar. Si aquest ho sol·licita haurà de canviar totes les seves fitxes, sense excepció. No en podrà canviar només unes quantes. En qualsevol cas, si entre les set fitxes hi ha un escarràs, el canvi no serà possible. En el cas que quedin poques fitxes, es sol·licitarà a un jugador d'una altra taula que miri si hi ha alguna vocal o alguna consonant (segons el cas) en el sac. En el cas que n'hi hagi una, l'agafarà i remenarà la resta de fitxes per així treure les sis fitxes restants. Aquest tipus de canvi es realitzarà introduint primer, en el sac, les set fitxes canviades.</p>	<p>1.3 Canvis de fitxes. El canvi voluntari o estratègic de fitxes (sigui una o totes set) només es podrà realitzar si queden almenys set fitxes al sac. És una mesura davant els greuges que pot ocasionar als jugadors posteriors un canvi de fitxes considerades dolentes a final de partida (Z, L·L, Ç...). El canvi voluntari es farà sempre perdent el torn i s'escolliran noves fitxes abans d'introduir les fitxes canviades al sac. Es podrà fer un canvi optatiu de fitxes sense perdre el torn, en el cas que un jugador ensenyi set vocals o set consonants en el seu faristol. Aquest tipus de canvi es realitzarà introduint primer, en el sac, les set fitxes canviades i es podrà fer en tot moment (encara que només quedi una fitxa en el sac) però només si l'interessat ho sol·licita i el jugador següent encara no ha renovat el seu faristol després de tirar. Si aquest ho sol·licita haurà de canviar totes les seves fitxes, sense excepció. No en podrà canviar només unes quantes. En qualsevol cas, si entre les set fitxes hi ha un escarràs, el canvi no serà possible. En el cas que quedin set o menys fitxes, es sol·licitarà a un jugador d'una altra taula que miri si hi ha alguna vocal o alguna consonant (segons el cas) en el sac. En el cas que n'hi hagi una, el jugador l'agafarà i remenarà la resta de fitxes per així treure les sis fitxes restants.</p>
1.3: "poques fitxes" no és indicatiu, cal dir "set o menys", per exemple	

<p>1.4 Temps. Cada jugador tindrà dos minuts com a màxim per fer la seva jugada. Passat aquest temps, caldrà que tiri immediatament o que passi.</p>	<p>1.4 Temps. Cada jugador tindrà dos minuts com a màxim per fer la seva jugada. Passat aquest temps, caldrà que tiri immediatament o que passi. Si un club vol modificar aquest valor pot fer-ho en el benentès que qualsevol trobada interclubs organitzada pel CASC es regirà per aquesta durada, independentment del que predomini entre els clubs convidats.</p>
<p>1.4: si hi ha dos minuts per fer la jugada, hauria de dir, per comptes de "passat --quants segons "passat"-- aquest temps...", "acomplert aquest temps, caldrà que faci la jugada immediatament"</p>	<p><u>Punt 1.4</u> D'acord amb l'esmena de l'Enric sobre "Passat". Afegiria al paràgraf: " Cal que els jugadors no s'oblidin d'activar el rellotge on hi figura el temps acordat, ABANS d'iniciar cada jugada." O una cosa per l'estil. Sovint passa que s'oblida de posar en marxa el rellotge i hi ha discussions sobre quan temps li pertoca al jugador (1 minut, 2 minuts, etc...)</p>
<p>1.5 Peça a terra no fa guerra. No és lícit modificar la jugada un cop s'ha declarat o s'ha situat, sigui afegint o retirant peces, sigui canviant la posició de la jugada.</p>	<p>ídem Resposta LdYM: a tota la documentació generada històricament, al DOSC, etc. es diu sempre fitxa per diferenciar-ho de lletra, en la mesura en que hi ha dígrafs; si canviàvem fitxa per peça introduiríem un gran caos. Doncs, està ben vist que ací el redactat és incoherent i caldria dir fitxa.</p>
<p>1.5: o parlem de "fitxes" o parlem de "peces"; sempre usaria peces per la raó que representen lletres diferents, és a dir, no són totes iguals unes a les altres (peça [o.; del ll. vg. *pettia 'tros, part', d'origen cèltic] 1 f 1 Cadascuna de les parts que, ajuntades convenientment les unes amb les altres, formen un objecte. 2 Part definida considerada com a distinta.</p>	<p><u>Punt 1.5</u> No estic d'acord amb l'esmena de l'Enric. Jo mantindria el mot Fitxes, encara que la paraula "peça" vagi bé per a la dita que encapçala l'apartat. Entenc que quan parlem de peces en un joc es pot entendre que siguin d'una forma diferent (v.g. les d'un puzzle) i que parlem de fitxes quan son totes iguals (v.g. les del parxís). En aquest cas, el fet que tinguin valor diferent --tal com diu l'Enric- no les fa diferents de forma i per això mantindria el mot "Fitxes" a tot el reglament.</p>
<p>1.6 Sac. Els jugadors hauran d'evitar cap pràctica que pugui induir els altres a pensar que trien deliberadament alguna fitxa del sac. Si algun jugador agafa més de set fitxes, caldrà retornar al sac les que sobrin triades a l'atzar per una mà innocent.</p>	<p>1.6 Sac. Els jugadors hauran d'evitar cap pràctica que pugui induir els altres a pensar que trien deliberadament alguna fitxa del sac.</p>
	<p>1.6. bis Si algun jugador agafa més de set fitxes, caldrà retornar al sac les que sobrin triades a l'atzar per una mà innocent.</p>

	NB queda el problema de les persones sospitoses d'haver-se equivocat expressament per descarregar-se d'algun excés
1.7 Actuarà de secretari de la partida el jugador que la comença, excepte si es posen d'acord en què sigui un altre.	ídem
	1.8 El darrer jugador de la partida serà l'encarregat de recollir les fitxes al final, un cop completada l'anotació.
1.8. "recollir les peces" (no les fitxes) "al final", afegiria: "posant-les dins el sac"	<u>Punt 1.8</u> D'acord amb el que proposa l'Enric, però jo diria més aviat "i de retornar-les novament al sac".
2. Diccionari arbitral	ídem
2.1 El diccionari. El diccionari arbitral és el nou Diccionari de l'enciclopèdia (1998), conegut com a GDLC.	2.1 DOSC
	<u>Punt 2.1</u> Com queda el nou redactat proposat del punt? Es substitueix GDLC per DOSC? Caldria deixar-ho clar.
2.2 Es contempla la possibilitat d'anunciar canvis de diccionari o de les normes interpretatives del diccionari (v.g. formes verbals no barcelonines) per a algun dels campionats específics (finals, equips...) o amb motiu del canvi de trimestre, sempre que s'anuncii amb dues setmanes d'anticipació.	2.2 Es contempla la possibilitat d'anunciar canvis de diccionari o de les normes interpretatives del diccionari a l'inici del curs o amb motiu del canvi de trimestre, sempre que s'anuncii amb dues setmanes d'anticipació.
2.3 Les formes flexionades vàlides són les que es desprenen de la informació continguda al diccionari arbitral. En els casos d'errors del diccionari en què hi hagi consens, valdrà el que disposi l'annex 2 d'aquest reglament.	2.3 Cada club fixarà les normes interpretatives, pel procediment que consideri oportú, entre les següents possibilitats: a) admetre totes les formes del DOSC; b) admetre només les d'àmbit general o c) admetre les d'àmbit general i les de la seva variant dialectal d'entre les que contempla el DOSC
2.4 De moment, només s'accepta la variant "principal" de cada model verbal (pàgs. XVI a XXXVI del GDLC), entenent per principal la que exclou les formes entre parèntesi i les llistades com a "variants dialectals".	2.4 Fe d'errates
http://193.145.43.51/dsc/dosc_err.htm	<u>Punt 2.4</u> Què vols dir? Que s'elimina el paràgraf?

<p>2.5 En principi, són vàlids els mots confegibles amb menys de setze fitxes i més d'una que tenen entrada pròpia o se'n deriven i no incompleixen les condicions previstes pel reglament (guionets, noms propis, abreviatures, lletres inexistentes...). Mereixen consideració especial les entrades amb múltiples mots, com "vúlpic, àcid" o bé "ad hoc".</p>	<p>2.5 En principi, són vàlids els mots confegibles amb menys de setze fitxes i més d'una que tenen entrada pròpia o se'n deriven i no incompleixen les condicions previstes pel reglament (guionets, noms propis, abreviatures, lletres inexistentes...).</p>
<p>2.6 En el cas de les entrades tematitzades amb coma, com "vúlpic, àcid" o "oxo, procés", en què normalment no hi ha indicacions de flexió, la primera paraula valdrà com a invariable. La segona paraula i, eventualment, les següents, són considerades "indirectes" ut infra. Aquesta norma no s'aplicarà als àcids, car tots flexionen en "-ic, -ica, -ics, -iques" o bé "-ós, -osa, -osos, -oses", de manera que valdrà v.g. "vúlpiques".</p>	<p>NO (Aquests problemes ja estan resolts al DOSC)</p>
<p>2.7 En el cas de les entrades complexes no tematitzades, com "àlic roig" o "siscla de camp" el primer mot i la seva flexió valen com si fossin entrades simples. La segona paraula i, eventualment, les següents, són considerades "indirectes" ut infra.</p>	<p>NO</p>
<p>2.8 Els mots "indirectes", els no inicials a "ad hoc", "oxo, procés" o "quid pro quo", també valen, però poden presentar problemes de localització. De fet, la majoria dels mots indirectes es troben com a directes (v.g. àcid) o coincideixen amb un mot vàlid (v.g. "die", de "sine die", coincideix escrabliant amb "diè"). Per facilitar la validació dels quaranta-cinc casos restants, s'inclouen a l'annex 1. Doncs, només valdran els mots indirectes que tenen també entrada directa ("àcid") i els de l'annex 1.</p>	<p>NO</p>
<p>2.9 El mot SCRABBLE i el seu plural són vàlids</p>	<p>ídem</p>
<p>2.10 No valen els mots com "megomm" que estan entrats per remetre a la forma correcta (v.g. "Megaohm").</p>	<p>NO</p>
<p>3. Impugnacions</p>	<p>ídem</p>
<p>3.1 Una jugada es pot impugnar <i>ipso facto</i>: si la paraula no és vàlida, la jugada constarà com un zero i el jugador perdrà el torn i retornarà al faristol les fitxes pertinents. El qui ha fet la jugada demana si algú la impugna i, en cas contrari, agafa fitxes del sac i la jugada esdevé inimpugnable pels companys de partida.</p>	<p>ídem</p>

<p>3.1: on diu la "jugada esdevé inimpugnable" hi posaria "i la jugada és donada per bona"</p>	<p><u>Punt 3.1</u> D'acord amb l'esmena de l'Enric</p>
<p>3.2 El jugador que vegi impugnada una jugada té dret a saber-ne el motiu: és a dir, si una jugada implica diversos mots (el que posa el jugador i els que es formen per interacció amb els que ja hi havia), el jugador té dret a ser informat de tots els motius d'invalidació de la seva jugada. El secretari farà constar el mot que provoca la invalidació de la jugada.</p>	<p>ídem NB hi ha una mica de contradicció entre 3.2 i 3.4; en la pràctica, no hi àrbitres aliens, o sigui que ho podríem simplificar</p>
<p>3.2, 3.4 i 3.5: la pràctica és que un de la mateixa partida mira el diccionari, així que per a evitar que tingui avantatge sobre la resta de jugadors s'hauria d'afegir el següent: en el cas que qui consulti la validesa d'un mot sigui un dels jugadors de la mateixa partida, haurà d'informar als altres dels mots anterior i posterior d'on hauria de sortir, alfabèticament, si el mot erroni; en el cas que el mot sigui correcte haurà de donar tota la informació que aporti el diccionari sobre dit mot, evitant alhora de fer cap altra consulta de mots semblants o relacionats</p>	<p><u>Punts 3.2, 3.4 i 3.5</u> Em sembla correcta i més senzilla l'esmena de l'Enric, que per a mi substituiria el punt 3.5 i l'afegit del 3.4. Però mantindria la 1ª part del 3.2 i l'encapçalament del 3.4, eliminant així el 3.5. Podria quedar així: 3.2 El jugador que vegi impugnada una jugada té dret a saber-ne el motiu: és a dir, si una jugada implica diversos mots (el que posa el jugador i els que es formen per interacció amb els que ja hi havia), el jugador té dret a ser informat de tots els motius d'invalidació de la seva jugada. 3.3 Si un jugador pot demostrar amb posterioritat que una invalidació era impròpia, podrà sol·licitar l'anul·lació de la partida. 3.4 Sempre que sigui possible, la consulta sobre la validesa la farà una persona aliena a la partida que es limitarà a dir si la jugada val o no. En el cas que qui consulti la validesa d'un mot sigui un dels jugadors de la mateixa taula, haurà d'informar als altres jugadors dels mots anterior i posterior d'on hauria de sortir alfabèticament, si el mot consultat és erroni; en cas que el mot sigui correcte, haurà de donar tota la informació que aporti el diccionari sobre dit mot, evitant alhora de fer cap altra consulta de mots semblants o relacionats (o les seves flexions) que poguessin donar pistes als altres jugadors. El 3.5 quedaria, doncs, eliminat.</p>
<p>3.3 Si un jugador pot demostrar amb posterioritat que una invalidació era impròpia, podrà sol·licitar l'anul·lació de la partida.</p>	<p>ídem</p>

<p>3.4 Sempre que sigui possible, la consulta sobre la validesa la farà una persona aliena a la partida que es limitarà a dir si la jugada val o no.</p>	<p>3.4 Sempre que sigui possible, la consulta sobre la validesa la farà una persona aliena a la partida que es limitarà a dir si la jugada val o no. És a dir, si és vàlida, no donarà cap pista sobre el motiu que ha provocat la invalidació, atès que això podria influir en el desenvolupament posterior. En cas de ser nul·la, només dirà el(s) mot(s) que provoquen la nul·litat, sense cap altra informació addicional que pugui alterar el desenvolupament posterior de la partida.</p>
<p>3.5 Si el consultor és un dels membres de la partida, haurà de comunicar si es tracta d'un verb, un nom, un adjectiu. Aquesta mesura és necessària ja que el consultor ha aconseguit l'accés a aquesta informació.</p>	<p>3.5 Si el consultor és un dels membres de la partida, haurà de comunicar si es tracta d'un verb, un nom, un adjectiu i el número del seu paradigma. Aquesta mesura és necessària ja que el consultor ha aconseguit l'accés a aquesta informació. Però no s'interpretarà aquesta informació en el sentit de si fa el plural o és conjuga d'una determinada manera.</p>
<p>3.6 Pot demanar l'anul·lació d'una jugada (impugnar-la) qualsevol jugador inscrit a la lliga Qeimada o al torneig en qüestió que s'adoni de la col·locació d'una paraula no admissible, excepte els companys de partida, que només poden impugnar quan la jugada ha estat traslladada al tauler.</p>	<p>3.6 Pot demanar l'anul·lació d'una jugada (impugnar-la) qualsevol jugador inscrit a la lliga que s'adoni de la col·locació d'una paraula no admissible, excepte els companys de partida, que només poden impugnar quan la jugada ha estat traslladada al tauler.</p>
<p>3.6, 3.7 i 3.8 els suprimiria, deixant, si cal, un afegit al 3.1 amb aquest redactat: "els únics que poden impugnar una jugada, al seu moment, són els altres jugadors de la mateixa partida". Em sembla que és més just això que no pas que un qualsevol vagi voltant per les taules tocant els collons, obligant tot de maniobres estranyes, pèrdues de temps, etc. i, sobretot, haver-se de fer mal veure...</p>	<p>Punt 3.6 D'acord amb l'esmena de l'Enric. Afegir la seva frase al punt 3.1. Però jo mantindria tal com estan els punts 3.7 i 3.8 pel que té aquest últim d'exemple clarificador. Si de cas, els fondria en un de sol.</p>
<p>3.7 Si ja ha passat el torn i s'impugna una jugada, i es demostra que la jugada és incorrecta, llavors només es restaran de les puntuacions finals els punts de la jugada incorrecta, és a dir, la jugada constarà com un zero, però la partida no s'anul·la.</p>	<p>ídem</p>

<p>3.8 En el cas que una jugada incorrecta hagi estat continuada amb d'altres jugades incorrectes, seran descomptades totes. Per exemple, si un jugador usa "dora" i no se li invalida i qualsevol jugador posterior fa jugada creuant un mot amb erra ("dorar") i un altre jugador posterior ja una altra jugada allargant amb "-íem" ("doraríem"), totes tres jugades seran invalidades.</p>	<p>ídem</p>
<p>3.9 La necessitat d'introduir les dades a l'aparell informàtic setmana a setmana i de preservar les partides contra pèrdues ens obliga a emportant-nos els fulls d'anotació del Qeimada. Doncs, les partides només podran ser impugnades en el mateix dia en que s'han jugat. Després seran entrades les dades com a definitives. Això no exclou que en el futur es pugui decidir revisar-ne algunes triades aleatòriament amb un procediment controlat públicament.</p>	<p>Les partides només podran ser impugnades en el mateix dia en que s'han jugat. En el cas de les partides que estableixen rècords de temporada, si es demostrés a posteriori que contenen jugades il·lícites, quedarien excloses del rànquing corresponent sense altres conseqüències en el CUSCA.</p>
<p>3.9: trauria "Les partides només podran ser impugnades en el mateix dia en que s'han jugat."</p>	<p><u>Punt 3.9</u> M'està bé el nou redactat proposat pel Lluís, sense l'esmena de l'Enric. Només vigilar que no entri en contradicció amb el punt 3.11</p>
<p>3.10 Si una impugnació no pot ser resolta <i>ipso facto</i>, per la seva complexitat, manca de criteris adequats o error flagrant del diccionari, la impugnació serà resolta per una comissió <i>ad hoc</i>. De moment la partida romandrà sense comptabilitzar.</p>	<p>ídem NB això no condiciona si és una comissió del club o del CASC: queda obert</p>
	<p><u>Punt 3.10</u> D'acord amb que ha de quedar obert el tema de la comissió. Crec que, <u>per ara</u>, no hauria de figurar al reglament.</p>
<p>3.11 Si una partida és impugnada a posteriori (per una jugada incorrecta que no ha estat invalidada pels companys de partida), no serà tinguda en compte a efectes de rècords, ni col·lectius ni individuals; només valdrà per al CUSCA.</p>	<p>ídem</p>
<p>3.12 Quan una partida s'acaba, és obligació del secretari de posar-la al recipient pertinent. Si una partida s'extravia serà anul·lada a tots els efectes, i el CUSCA dels jugadors implicats modificat com si no l'haguessin jugada.</p>	<p>ídem</p>

3.13 En el cas que un jugador abandoni la partida (sigui per decisió pròpia o per no compartir el criteri de la comissió d'urgència), serà penalitzat: se li comptabilitzarà a la seva classificació una partida amb un CUSCA zero. La resta de jugadors no comptabilitzaran els punts fets en aquella partida.	3.13 En el cas que un jugador abandoni la partida (sigui per decisió pròpia o per no compartir el criteri de la comissió d'urgència), serà penalitzat: se li comptabilitzarà a la seva classificació una partida amb un CUSCA zero. La resta de jugadors continuaran la partida inscrivint un zero en la casella del jugador absent com si passés a cada ronda. Al final el seu faristol serà sumat al jugador que tanca . NB el sistema informàtic no preveu una cosa que tècnicament és possible: que un jugador faci puntuació negativa al final de la partida
4. Classificacions	ídem
4.1 La classificació primària de la lliga Queimada és el Coeficient Universal d'Scrabble en Català Amitjanat (CUSCA)	4.1 La classificació primària de les lligues coordinades per CASC és el Coeficient Universal d'Scrabble en Català Amitjanat (CUSCA), seguint la tradició engendrada al Queimada.
4.1 "engendrada al Queimada" hauria de dir "engendrada per la Lliga Queimada"	Punt 4.1 D'acord amb l'esmena de l'Enric
4.2 El CUSCA de cada jugador i partida és el resultat de multiplicar els punt obtinguts pel nombre de jugadors (3 o 4).	ídem
4.3 La classificació CUSCA és la mitjana de CUSCA per partida.	ídem
4.4 ESPORÀDICS I DEBUTANTS	ídem
A l'hora d'establir les classificacions creiem que cal distingir-los i establir clarament des de l'inici de la temporada els criteris a emprar per fer-ho.	NO
4.4.1 Un jugador serà definitivament esporàdic o habitual només al final de la temporada. Fins Nadal no hi haurà distincions entre esporàdics i habituals. Després de Nadal seran esporàdics (de moment) els que hagin fet menys de 10 partides. Després de Setmana Santa seran esporàdics els que hagin fet menys de 20 partides. I a final de temporada aquells que portin menys de 30 partides.	4.4.1 Un jugador serà definitivament esporàdic o habitual només al final de la temporada en funció de si arriba o no al mínim de 30 partides jugades. Durant la temporada, la condició d'esporàdic l'ostentaran provisionalment les persones que no arribin a una mitjana de tres partides jugades per mes vençut. NB això condiciona algun possible campionat interclubs que premiï la implicació i que, doncs, es basi en invitar els millor classificats de cada lliga en el moment de la convocatòria; de fet, el programa de llistar resultats ja actua amb aquest principi
	Punt 4.4.1 Em sembla correcte el canvi proposat. La NB que afegeixes caldrà incloure-la d'alguna manera?

<p>4.4.2 Els esporàdics no s'inclouran en cap de les classificacions basades en la regularitat (LLIGA, Scrabbles, Centenàries, Hat-Tricks, arrissades, increment CUSCA). Però, evidentment poden fer rècords de partides, jugades altes, etc i participar i guanyar competicions d'un dia com els play-off.</p>	<p>4.4.2 Els esporàdics no s'inclouran en cap de les classificacions basades en la regularitat (LLIGA, Scrabbles, Centenàries, Hat-Tricks, arrissades, increment CUSCA). Però, evidentment poden fer rècords de partides, jugades altes, etc. NB això tenia sentit quan el playoff filtrava els invitats segons el CUSCA</p>
<p>4.4.3 Un jugador, encara que hagi jugat més d'una temporada, serà debutant en la temporada que deixi de ser esporàdic i participarà llavors en la classificació de debutants.</p>	<p>4.4.3 Un jugador, encara que hagi jugat més d'una temporada, serà debutant si en la temporada precedent ha estat esporàdic o absent i participarà llavors en la classificació de debutants.</p>
	<p>Punt 4.4.3 D'acord amb l'afegit.</p>
<p>4.4.4 Un jugador pot fer només una partida de 400 punts en una temporada i en la següent fer-ne 20 amb un CUSCA de 650. El seu increment serà de 250 punts, però és poc significatiu perquè el primer any només va jugar una partida. Per evitar aquestes situacions considerem just que la classificació d'increment de CUSCA prengui com a referència els punts que un jugador obtingué en l'última temporada que no fou esporàdic. Els debutants no podran doncs participar en aquesta classificació, però en compensació són els únics a participar en la classificació de debutants.</p>	<p>4.4.4 La classificació d'increment de CUSCA pren com a referència els punts que un jugador obtingué en l'última temporada que no fou esporàdic. Els debutants no podran doncs participar en aquesta classificació, però en compensació són els únics a participar en la classificació de debutants.</p> <p>Punt 4.4.4. D'acord amb el redactat alternatiu.</p>
<p>5. Classificacions especials</p>	<p>ídem</p>
<p>5.1 Les classificacions especials següents: Centenàries, Hat-Tricks, Arrissades, Scrabbles, Increment de CUSCA estan construïdes en mesures basades en mitjanes, és a dir tenen un significat just quan el nombre de partides és gran (exactament igual passa amb el CUSCA). Per aquest motiu només són obertes als jugadors no esporàdics.</p>	<p>5.1 Les classificacions especials següents: Centenàries, Hat-Tricks, Arrissades, Scrabbles, Increment de CUSCA, arrissades i punts arrissats estan construïdes en mesures basades en mitjanes, és a dir tenen un significat just quan el nombre de partides és gran (exactament igual passa amb el CUSCA). Per aquest motiu només són obertes als jugadors no esporàdics. El sistema de càlcul que el CASC posa a disposició dels clubs efectua tots aquests càlculs, però cada club és lliure o no de tenir-los en compte, i de lliurar o no premis per aquestes classificacions. Una memòria tècnica aprovada pel CASC i publicada electrònicament especificarà els detalls del procediment per tal que tothom pugui assegurar-se de la correcció dels càlculs.</p>

	<p><u>Punt 5.1.</u> Em semblen correctes els afegits . De totes maneres jo hi afegiria el text següent després d'allà on diu "...en aquestes classificacions. No han, però, de comptar en competicions interclubs ni en rànquings comparables entre clubs. Una memòria...". Ho justifico pel fet que com es diu abans cada club és lliure de tenir-los en compte i d'atorgar o no premis, no és una dada homogeneïtzable en lligues entre clubs.</p>
5.2 Els primers classificats en cadascun dels apartats esmentats rebran al final de la temporada un OSCRABBLE.	NO NB aquest i els següents passen a la memòria tècnica
5.3 Centenàries (Percentatge de Centenàries): cada jugador tindrà en aquest índex el resultat del nombre total de jugades superiors o iguals als 100 que ha col·locat dividit pel nombre de partides que ha jugat i multiplicat per 100 (percentatge de centenàries). Així un 20 en centenàries equivaldria a fer 20 centenàries cada 100 partides	NO
5.4 Hat-Tricks (Percentatge de Hat-Tricks): cada jugador tindrà en aquest índex el resultat del sumatori dels valors dels seus Tricks (tres o més Scrabbles en una partida) col·locats dividit pel nombre de partides que ha jugat i multiplicat per 100 (percentatge de Hat-Tricks). Un Hat-Trick (3 Scrabbles) val 1 punt, un Tetra-Trick (4 Scrabbles) val 1,25 punts i un Penta-Trick 1,5 .	NO
5.5 Arrissades (Percentatge d'Arrissades): cada jugador tindrà en aquest índex el resultat del nombre total d'Arrissades (Scrabble que tanca una partida i arreplega tots els punts dels rivals) que ha col·locat dividit pel nombre de partides que ha jugat i multiplicat per 100 (percentatge d'arrissades). Així un 20 en arrissades equivaldria a fer 20 arrissades cada 100 partides	NO
5.6 Scrabbles (Scrabbles per partida): cada jugador tindrà en aquest índex el resultat del nombre total d'Scrabbles que ha col·locat dividit pel nombre de partides que ha jugat. Així un 3 en Scrabbles equivaldria a fer 3 Scrabbles per partida (i de pas batre tots els rècords i guanyar segur la lliga).	NO

5.7 Increment de CUSCA: cada jugador tindrà en aquest índex la diferència entre el CUSCA actual i el CUSCA obtingut en l'última temporada que no fou esporàdic. Els debutants evidentment no hi poden participar.	NO
5.8 Debutants: cada jugador tindrà en aquest índex el CUSCA general. Evidentment només els debutants (jugadors nous o que no han deixat mai de ser esporàdics) hi poden participar.	NO
6. Millors marques de la temporada	ídem
Les millors marques de la temporada en els següents apartats rebran un OSCRABBLE.	NO
6.1 Millor Partida: és la partida en la qual la suma dels punts aconseguits per la totalitat dels seus jugadors ha estat màxima.	6. Estaran incloses en aquest apartat les següents valoracions: <ul style="list-style-type: none"> ● Millor jugada sense scrabble ● Millor jugada amb scrabble ● Millor resultat en partida de 3 ● Millor resultat en partida de 4 ● Millor partida de 3 ● Millor partida de 4
6.2 Millor CUSCA: és el CUSCA més alt de tots els aconseguits en la temporada.	NO NB tot el que ve a continuació ja no afecta la lliga tipus CUSCA
6.3 Millor Jugada sense Scrabble.	NO
6.4 Millor Jugada.	NO
6.5 Millor Arrissada. 7.	NO
Títols, equivalències i rànquings	NO
El principi bàsic de la normalització de les categories dels títols rau en els faristols, d'or, argent i bronze (queda oberta la possibilitat de crear-ne de nous, platí, plom, fusta, plàstic, sucre, urani...). Aquest faristols no cal que ho siguin físicament, són només títols honorífics, i es poden representar per altres objectes-trofejos (medalles, copes, xapes, escultures d'en Tapies...) segons la disponibilitat i l'estat de la caixa.	NO

<p>7.1 Lliga CUSCA. En primer lloc es considera com la més important la Lliga CUSCA. El nombre de partides que exigeix, el nombre de jugadors/es, i la duració de la lliga justifiquen que només ella pugui atorgar un faristol d'or, el títol de la màxima categoria. Tanmateix, un sol títol anual per repartir entre tants jugadors/es fa necessari un reconeixement de l'esforç del segon/a i tercer/a classificats/des com a mínim. Així, de moment, només la lliga pot donar un faristol d'argent i encara un altre de bronze.</p>	<p>NO</p>
<p>7.2 Play-Off. La segona competició en importància és el play-off i atorgaria un faristol de bronze al-la campió/ona. El fet que duri només un dia, que es juguin 4 partides com a màxim i que només calgui guanyar la última, juntament amb un menor nombre de participants són els motius per valorar-la per sota d'un segon lloc a la lliga.</p>	<p>NO</p>
<p>7.3 Altres Individuals. Les competicions de duplicades i amistosos no s'inclouen per ara en la normalització, perquè en comparació se n'han fet poques. Queda oberta la qüestió, però una possibilitat seria atorgar un faristol de plata al-la guanyador-a de les duplicades.</p>	<p>NO</p>
<p>7.4 Equips. Creiem que en les competicions per equips caldria establir categories apart. I seria bo que els equips tinguessin un nom per poder-los identificar encara que variessin els seus components</p>	<p>NO</p>
<p>7.5 Queda oberta la creació de noves denominacions de faristols o d'altres, per repartir entre més gent premis menors. Per exemple als finalistes d'un play-off , els 4, 5 i 6 de la lliga, els 2 i 3 d'una duplicada, etc.</p>	<p>NO</p>
<p>7.6 OSCRABBLES. Ens sembla que les propostes esmentades són conservadores i no plantegen canvis revolucionaris. Els OSCRABBLES de moment continuaran igual. Però caldrà potser, en el futur, crear-ne de nous, donar un premi al jugador que bat un rècord absolut encara que no arribi a final de temporada, etc.</p>	<p>NO</p>

<p>7.7 Equivalència i Rànquings. La equivalència entre els faristols serà la següent: 1 F.Or=2 F.Arg=3 F.Bro. (per passar-ho a comú denominador, F.OR=6 punts, F.Arg=3 punts i F.Bro=2 punts). Un argument a favor d'aquesta equivalència és que dona el mateix valor a guanyar la lliga i a guanyar els tres play-off de la temporada. En realitat les equivalències entre faristols no són necessàries, es poden establir rànquings de jugadors ordenant-los tal com es fa amb els països i les medalles a les olimpíades, o simplement per nombre de faristols aconseguits.</p>	<p>NO</p>
<p>7. Arxiu. Es farà el possible per elaborar un arxiu estadístic normalitzat de tot els títols, faristols, OSCRABBLES i historials dels rècords.</p>	<p>NO</p>

Jo situaria els següents apartats entre el dos i el tres i els renumeraria

X Inscripció a la lliga

X.1 Les lligues CUSCA coordinades pel CASC són obertes a qualsevol persona que vulgui jugar a Scrabble en català i que accepti el reglament (o acords verbals que se li explicitin) del club (o secció d'un club o grup de persones sense personalitat jurídica però admesos pel CASC com un dels seus grups locals) i aquest reglament del CASC per a lligues CUSCA.

X.2 Cada club és lliure d'establir una quota de participació en la seva lliga que serveixi per eixugar les despeses dels premis, fungibles, eventualment local i d'altres. Qualsevol jugador que participi en una lliga CUSCA accepta l'obligació de pagar aquesta quota des del moment en què jugui la seva sisena partida en la mateixa temporada i ha de veure garantit per part del club que els horaris de celebració de partides li assegurin la possibilitat d'assolir el mínim de 30 partides en què es basa el CUSCA (des de trenta trobades d'una hora fins a cinc trobades de sis hores, preferiblement amb un horari regular i sovintejat de cara a la captació de nous jugadors).

X.3 En el cas que un club delimiti responsabilitats i les assigni a persones concretes (dirigir els sortejos, entrar els resultats de les partides per tal que siguin visibles a l'Internet, actualitzar-ne una versió impresa en el local de joc, tresoreria...), podrà preveure l'exempció de quotes com a contraprestació d'aquestes responsabilitats.

Apartat X.3

Afegir al final del punt : "...d'aquestes responsabilitats, **o qualsevol altra bonificació que cada club acordi internament**"

Y Sorteig dels jugadors

Y.1 Un element crucial per tal de facilitar la participació en les lligues CUSCA és que qualsevol persona pugui marcar-se el seu ritme de participació. Això implica que els horaris de les trobades han de ser fixos i publicitats. A més, convé que es pugui preveure la seva seqüència. Com que les partides solen durar al voltant d'una hora, es proposa que el sorteig de les taules es faci just a l'hora

marcada per a l'inici i cada seixanta minuts o més tard si s'endarrereix una ronda, però, en cas contrari, convé esperar a l'hora exacta. Si un club segueix una pauta diferent, caldria fer-ho saber amb el màxim de publicitat.

Apartat Y.1.

Modificar el darrer punt i seguit del paràgraf dient: “Si un club segueix una pauta diferent, caldrà que internament ho faci saber de forma ben clara. Això no afectarà, però, a les competicions interclubs que es facin.”

Y.2 El sorteig es farà distribuint els jugadors diponibles en taules de 3 i de 4. Si es donés el cas que n'hi hagués cinc, el sorteig determinarà quin jugador es queda sense jugar en aquella ronda, en el benentès que en rondes successives s'evitarà que el mateix jugador resti exclòs mentre n'hi hagi d'altres que no han patit aquesta dissort.

Y.3 En cas que el nombre de taules i taulers ho permetin, es preferirà el repartiment dels dotze primers jugadors en taules de tres que no pas de quatre, per facilitar la incorporació de tocatardans sense haver de repetir el sorteig.

Y.4 Un cop fet el sorteig de cada ronda pel procediment que cada club haurà establert, serà possible que els tocatardans s'afegeixin (en darrera posició) a les taules de tres jugadors en què es compleixi la condició que el primer jugador encara no hagi agafat fitxes del sac per segona vegada (després d'haver situat al tauler la seva primera jugada)

Y.5 Si arriben de cop 3 o 4 tocatardans i el nombre de taules i taulers ho permeten, constituïran una nova taula bo i rifant-se l'ordre de joc entre ells, a condició que no faci més de quinze minuts que hagi començat la ronda. Aquesta darrera condició pot ser ignorada si a) es tracta de la darrera ronda; o b) tots els integrants de la taula tenen la intenció de no participar en la ronda següent

Quant al punt 11 del sumari d'en Lluís, el del mecanisme d'explicitació de la jugada, cal reconèixer que no és fàcil, com es va comprovar a finals del curs passat.

Tot i això, faig la proposta següent;

“En fer la jugada, el jugador posa el mot al tauler i diu, necessàriament en veu alta (o audible pels altres jugadors!!), la paraula i les seves coordenades. Un cop feta aquesta explicitació verbal NO ES PODRÀ FER CAP CANVI (ni de lletra, ni de posició) en el mot jugat. Pot passar que un jugador/a en dir en veu alta el mot jugat s'adoni d'algun error (del mot jugat o dels possibles creuaments) però llavors no podrà fer altra cosa que retirar les fitxes jugades i per tant, puntuar zero.”

No cal esperar, per tant, a que l'annotador hagi escrit aquesta informació al full d' anotació per donar la jugada per acabada i el mot, inamovible.

Aquest redactat, però té algunes mancances que caldria polir: Per exemple, es podria entendre que si un jugador no diu en veu alta el mot jugat al tauler pot estar movent les fitxes damunt al tauler (ara poso, ara trec...) fins que no es decideix a ‘cantar’ el mot jugat.

Això lliga amb el punt 1.5 on diu allò de ‘Peça a terra no fa guerra’ i hauria d'anar dins d'aquest apartat. En relació a això, **PRECISAMENT**, caldria deixar clar que tota fitxa posada damunt del

tauler és fitxa jugada en aquella posició (no cal que sigui la paraula sencera).

També, potser, es podria deixar obert aquest darrer punt en el sentit de que si el jugador DEMANA PERMÍS als altres jugadors per moure la fitxa jugada de lloc o per canviar-la I ELS ALTRES L'HI CONCEDEIXEN, podrà fer-ho.

Ara, això pot resultar una mica ambigu i ens podem trobar altre cop en terreny rrelliscós per possibles múltiples interpretacions.