

1 PUNTENSCRABBLE

=====

I ALGEMEEN

- 1) Er wordt gespeeld met de Nederlandse uitgave van SCRABBLE®.
- 2) Elk spel bevat 102 blokjes met de volgende verdeling en letterwaarden (de letterwaarde staat tussen haakjes vermeld):

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

- 3) Er wordt met twee spelers aan één bord gespeeld. De speelduur van een partij op scrabbleclubs en –toernooien is 90 minuten.

II BEGIN VAN HET SPEL

- 1) Vóór de aanvang van het spel controleren de spelers of alle letterblokjes volgens de bovenstaande verdeling aanwezig zijn.
- 2) Alle blokjes worden vervolgens in het letterzakje gedaan en goed door elkaar geschud.
Beide spelers trekken nu één blokje. Wie de letter heeft die het dichtst bij het begin van het alfabet ligt mag beginnen te spelen. De blanco blokjes tellen in dit geval niet mee. Indien beide spelers dezelfde letter hebben, wordt opnieuw getrokken. De getrokken letters worden daarna weer terug in het zakje gedaan.
- 3) De spelers trekken nu elk 7 blokjes, die zij vóór zich op het rekje plaatsen; de overige blokjes blijven in het letterzakje.
- 4) Een speler die (per ongeluk) een blokje teveel heeft getrokken, laat de medespeler - zonder te kijken - een willekeurig blokje van zijn rekje nemen en in het letterzakje terugdoen.

III VERLOOP VAN HET SPEL

- 1) De eerste speler combineert twee of meer letters tot een woord en plaatst dit horizontaal of verticaal, op het bord met één van de letters op het middelste vakje (gemarkt met *). Diagonaal gelegde woorden zijn niet toegestaan.
Zie ook III-7 m.b.t. de ruilregel en III-8.
- 2) De speler telt nu zijn punten en noemt het totaal dat vervolgens genoteerd wordt. Dan neemt hij nieuwe letters voor het aantal dat hij op het bord heeft gelegd, zodat er weer zeven letters op zijn rekje staan. De spelers trekken nu elk 7 blokjes, die zij vóór zich op het rekje plaatsen; de overige blokjes blijven in het letterzakje.
- 3) De tweede speler, en vervolgens ieder op zijn beurt, voegt één of meer letters toe aan de woorden op het bord, op die wijze nieuwe woorden vormend. De letters waarmee men speelt, moeten steeds op één lijn op het bord geplaatst worden, horizontaal of verticaal. Ze moeten complete woorden vormen met alle woorden of letters die al op het bord liggen en waar zij onder, boven of naast komen te liggen.
De speler krijgt punten voor alle gevormde en/of gewijzigde woorden.
- 4) Nieuwe woorden mogen worden gevormd door:
 - i) toevoeging van één of meer letters aan een woord dat al op het bord ligt
 - ii) een woord rechthoekig te plaatsen aan een woord dat al op het bord ligt
 - iii) het plaatsen van een woord parallel aan een woord dat al op het bord ligtDe beurt is beëindigd, door het tellen, noemen en noteren van de punten (en eventueel het noteren van het/de gelegde woord/en).
- 5) Hiermee zijn de letters definitief geplaatst en daarna mogen ze niet meer worden verplaatst of verwijderd.
- 6) In het spel bevinden zich twee blanco blokjes die voor elke gewenste letter gebruikt mogen worden. Als een speler een blanco blokje gebruikt, moet hij aangeven welke letter dit voorstelt en geen van beide spelers mag dit gedurende het spel veranderen. De blanco blokjes mogen gedurende het spel niet door een letter worden vervangen.
- 7) Ruilregel
Voorafgaande aan het gestelde in III-1 tot en met III-3 mogen aan het begin van het spel beide spelers desgewenst hun beurt gebruiken om één of meer letters op het

rekje *ten hoogste drie beurten achter elkaar* te ruilen.

Voor wie daarna wil ruilen geldt de regel: steeds *éénmaal* ruilen (aantal letters naar keuze) onder de volgende voorwaarden:

- bij de voorafgaande beurt is minimaal één letter weggelegd
- er moeten 16 of meer blokjes in het zakje zitten.

De controle hierop gebeurt door de medespeler. Het ruilen gaat als volgt: de te ruilen blokjes worden omgedraaid en een zelfde aantal nieuwe letters wordt uit het zakje gehaald. Daarna worden de geruilde letters in het zakje teruggedaan.

- 8) Het is niet toegestaan een beurt over te slaan.
Indien de eerste speler - na driemaal te hebben geruild - geen woord kan vormen, mag in overleg met de jury opnieuw worden gestart met het spel.
De reeds verstreken tijd wordt evenwel niet ingehaald, maar gaat in mindering op de maximale speeltijd.
- 9) Bij twijfel of een woord goed is wordt gebruik gemaakt van de geldende uitgaven van de officiële Scrabble-woordenlijst (SWL), het officiële Scrabble-taalreglement van de SBNL en het NTSV en Van Dale's Groot Woordenboek der Nederlandse Taal.
- 10) Voordat een woord definitief geplaatst wordt (zie III-5) mag een speler het aan de jury voorleggen ter goedkeuring. Op landelijke Scrabbletoernooien mogen tijdens een spel ten hoogste 10 woorden per speler worden opgevraagd. Een lijstje met tweeletterwoorden ligt op elke speeltafel.
- 11) De controle van een woord aan de hand van de hiervoor onder III-9 genoemde uitgaven mag in principe niet door de spelers zelf plaatsvinden.
- 12) Strafpuntenregel.
Indien een woord, nadat het definitief is geplaatst, onjuist blijkt te zijn of zodanig gelegd dat een onjuist woord is ontstaan, geldt de volgende strafpuntenregeling: bij degene die het woord gelegd heeft, worden de bij die beurt behaalde punten in aftrek gebracht, verhoogd met 20 extra strafpunten. Bij de tegenspeler worden geen strafpunten in aftrek gebracht.

IV PUNTENTELLING

- 1) Beide spelers noteren de eigen en de door de tegenstander behaalde scores en eventueel de geplaatste woorden.
- 2) Aan het einde van iedere beurt wordt het behaalde aantal punten genoteerd, ook wanneer dit wegens ruilen nihil is. De puntenwaarde van elke letter staat onderaan

het blokje aangegeven.

Van het blanco blokje is de puntenwaarde nihil.

- 3) Naast de beurtscore wordt steeds eveneens de totaalscore genoteerd.
- 4) Het aantal punten voor elke beurt is het totaal aantal van puntenwaarden van de letters waarmee een woord is gevormd en/of gewijzigd gedurende het spel, verhoogd met de premiewaarde verkregen door het plaatsen van letters op een premiehokje.
- 5) Premieletterhokje:
Een *lichtblauw* gekleurd hokje verdubbelt de punten van de erop geplaatste letter; een *donkerblauw* hokje verdriedubbelt de puntenwaarde.
- 6) Premiewoordenhokje:
De puntenwaarde van het gehele woord wordt verdubbeld indien één van de letters op een *roze* hokje komt te staan en wordt verdriedubbeld indien één van de letters op een *rood* hokje komt te staan. Wanneer één van de letters van een woord gelijktijdig op een premieletterhokje wordt geplaatst, dan telt men eerst de premie voor deze letter alvorens de puntenwaarde van het woord te verdubbelen of te verdriedubbelen.
Indien een woord wordt gevormd dat 2 premiewoordenhokjes bedekt, dan wordt de totale waarde 2x verdubbeld (= 4 x de woordwaarde) of 2x verdriedubbeld (= 9 x de woordwaarde).
N.B.: het middelste hokje van het veld (gemarkt met *) is roze, waardoor het met het eerste woord behaalde puntenaantal wordt verdubbeld.
- 7) De bovengenoemde letter- en woordpremies gelden alleen voor de speler die deze hokjes voor de eerste keer bedekt. In de volgende beurten telt hiervoor alleen de letterwaarde.
- 8) Ook wanneer een blanco blokje op een roze of rood hokje wordt geplaatst, wordt het totaal van de puntenwaarde van het woord verdubbeld respectievelijk verdriedubbeld, ondanks het feit dat het blanco blokje zelf geen puntenwaarde heeft.
- 9) Wanneer men door één plaatsing twee of meer woorden vormt tellen alle woorden mee. De gemeenschappelijke letter(s) wordt (worden) bij elk nieuw gevormd woord meegerekend, eventueel met de volle premiewaarde.
- 10) Indien een speler alle zeven letters bij één beurt tegelijk plaatst, dan krijgt hij hiervoor 50 punten extra.

V EINDE VAN HET SPEL

- 1) Het spel wordt beëindigd wanneer:
 - a) de van tevoren afgesproken speeltijd is verstreken, *óf*
 - b) geen van beide spelers meer in staat is om één of meer letters op het bord te plaatsen,
 - c) één van beide spelers geen letters meer heeft én beide spelers een gelijk aantal speelbeurten hebben gehad.

Indien één van beide spelers uitsluitend letters heeft die (op enig moment) niet meer op het speelbord kunnen worden geplaatst, dan mag hij deze letters niet meer gebruiken, ook al zou dit door een volgend woord van zijn medespeler mogelijk zijn geworden (zie ook III-8: het is niet toegestaan een beurt over te slaan).

De medespeler mag daarna zijn letters op het speelbord plaatsen, ongeacht het resterende aantal beurten.

- 2) Indien na beëindiging van het spel de spelers nog letters op hun rekje hebben staan, dan wordt hun totaalscore verminderd met het totaal van de puntenwaarden van die letters. Eventueel in het letterzakje overgebleven letters blijven hierbij buiten beschouwing.

Indien dit door de spelleiding is vereist, dient men het spel ter goedkeuring voor te leggen aan de jury voordat de geplaatste letters worden terug gedaan in het letterzakje en het spel wordt opgeruimd.

- 3) Degene met de hoogste totaalscore is winnaar van het spel.

2 WEDSTRIJDSCRABBLE

I ALGEMEEN

- 1) Er wordt gespeeld met de Nederlandse uitgave van SCRABBLE®.
- 2) Voor de letterverdeling en puntenwaarde van de letters wordt verwezen naar het hiervóór vermelde spelreglement voor puntenscrabble (I-2).
- 3) Er wordt met twee spelers aan één bord gespeeld. De speelduur van een partij is 70 minuten. Indien met een wedstrijdklok wordt gespeeld heeft elke speler 35 minuten speeltijd.

II BEGIN VAN HET SPEL

- 1) Vóór de aanvang van het spel controleren de spelers of alle letterblokjes volgens de eerder vermelde verdeling aanwezig zijn.
- 2) Alle blokjes worden vervolgens in het letterzakje gedaan en goed door elkaar geschud.
- 3) Beide spelers trekken nu één blokje. Wie de letter heeft die het dichtst bij het begin van het alfabet ligt mag beginnen te spelen. De blanco blokjes tellen in dit geval niet mee. Als beide spelers dezelfde letter hebben, wordt opnieuw getrokken. De getrokken letters worden daarna terug in het zakje gedaan.
- 4) De spelers trekken nu elk 7 blokjes, die zij vóór zich op het rekje plaatsen; de overige blokjes blijven in het letterzakje.

- 5) Een speler die (per ongeluk) een blokje teveel heeft getrokken, laat de medespeler - zonder te kijken - een willekeurig blokje van zijn rekje nemen en in het letterzakje terugdoen.

- 6) Bij het gebruik van een wedstrijdklok stelt de niet-beginnende speler de klok van de beginnende speler in werking.

III VERLOOP VAN HET SPEL

- 1) De eerste speler combineert twee of meer letters tot een woord en plaatst dit, horizontaal of verticaal, op het bord met één van de letters op het middelste vakje (gemarkt met *). Diagonaal gelegde woorden zijn niet toegestaan. *Zie ook III-7 m.b.t. de ruilregel en III-8.*
- 2) De speler telt nu zijn punten en noemt het totaal. Beide spelers noteren de gescoorde punten en het gelegde hoofdwoord. Indien met een wedstrijd-klok wordt gespeeld, stelt hij vervolgens de klok van zijn medespeler in werking. Dan neemt hij nieuwe letters voor het aantal dat hij op het bord heeft gelegd, zodat er weer zeven letters op zijn rekje staan.

- 3) De tweede speler, en vervolgens ieder op zijn beurt, voegt één of meer letters toe aan de woorden op het bord, op die wijze nieuwe woorden vormend. De letters waarmee men speelt, moeten steeds op één lijn op het bord geplaatst worden, horizontaal of verticaal. Ze moeten complete woorden vormen met alle woorden of letters die al op het bord liggen en waar zij onder, boven of naast komen te liggen. De speler krijgt punten voor alle gevormde en/of gewijzigde woorden.

- 4) Nieuwe woorden mogen worden gevormd door:
 - a) toevoeging van één of meer letters aan een woord dat al op het bord ligt
 - b) een woord rechthoekig te plaatsen aan een woord dat al op het bord ligt

- c) het plaatsen van een woord parallel aan een woord dat al op het bord ligt
- 5) De beurt is beëindigd door het tellen, noemen en noteren van de punten; hiermee zijn de letters definitief geplaatst en daarna mogen ze niet meer worden verplaatst of verwijderd, tenzij het woord door de medespeler is aangevochten en afgekeurd: zie hierover III-9.
Tevens moeten de getrokken letters (door de speler zelf), het gelegde hoofdwoord en de coördinaten van de eerste letter ervan (door beide spelers) worden genoteerd.
- 6) In het spel bevinden zich twee blanco blokjes die voor elke gewenste letter gebruikt mogen worden. Als een speler een blanco blokje gebruikt, moet hij aangeven welke letter dit voorstelt en geen van beide spelers mag dit gedurende het spel veranderen. De blanco blokjes mogen gedurende het spel niet door een letter worden vervangen.
- 7) Ruilregel
Voorafgaande aan het gestelde in III-1 tot en met III-3 mogen aan het begin van het spel beide spelers desgewenst hun eerste beurt gebruiken om één of meer letters op het rekje te ruilen. Als een speler eenmaal een woord heeft gelegd, geldt voor de volgende beurten als ruilregel:
- bij de voorafgaande beurt is minimaal één letter weggelegd;
 - er moeten 16 of meer blokjes in het zakje zitten.
- De controle hierop gebeurt door de medespeler. Het ruilen gaat als volgt: de te ruilen blokjes worden omgedraaid (de letterzijde naar onder) en naast het rekje op de tafel gelegd. Vervolgens wordt een zelfde aantal nieuwe letters uit het zakje gehaald en op tafel gelegd. Pas daarna mogen de geruilde letters in het zakje teruggedaan worden.
- 8) Het is niet toegestaan een beurt over te slaan. Als de beginnende speler na de eerste ruilbeurt (van hemzelf en van de medespeler) meent geen woord te kunnen vormen, mag hij na toestemming van de jury nogmaals ruilen. Indien de jury van mening is dat er wel een woord kan worden gevormd, krijgt hij geen toestemming om nogmaals te ruilen. Kan hij geen woord vinden dan gaat zijn beurt voorbij en krijgt hij 20 strafpunten.
- Ook in het verdere verloop van het spel kan na een ruilbeurt, waarna een speler meent geen woord meer te kunnen vormen, dezelfde methode worden toegepast.
- 9) Woord aanvechten.
Een gelegd woord mag door de medespeler worden aangevochten en aan de jury ter beoordeling worden voorgelegd. Dit moet gedaan worden vóórdat de klok in werking is gesteld of uiterlijk binnen 20 seconden na het in werking stellen van de klok. In dat geval moeten beide klokken worden stilgezet tot de jury een beslissing heeft genomen. De speler die van plan is een woord in twijfel te trekken, moet dit onmiddellijk aan de medespeler kenbaar maken, voordat deze nieuwe letters kan trekken.

Indien het aangevochten woord niet goedgekeurd wordt, moeten de letters door de betreffende speler worden teruggenomen en is zijn beurt voorbij; de gescoorde punten vervallen en bovendien worden er 20 strafpunten in mindering gebracht. Indien het aangevochten woord echter juist blijkt te zijn, worden bij de speler die het woord heeft aangevochten 20 strafpunten in mindering gebracht.

Na afloop van de partij vindt er geen nacontrole door de jury plaats. De punten voor een foutief woord kunnen dus alleen in aftrek komen door het woord direct nadat het gelegd is aan te vechten volgens deze regel.

- 10) Bij twijfel of een woord goed is wordt gebruik gemaakt van de geldende uitgaven van de Scrabble-woordenlijst (SWL), het officiële Scrabble-taal-reglement van de SBNL en het NTSV en Van Dale's Groot Woordenboek der Nederlandse Taal.
- 11) De controle van een woord aan de hand van de hiervoor genoemde uitgaven mag niet door de spelers zelf plaatsvinden.

IV PUNTELLING

- 1) Beide spelers noteren de behaalde scores en het gelegde hoofdwoord en de coördinaten, alsmede de eigen getrokken letters. Er wordt een wit formulier gebruikt voor de beginnende speler en een gekleurd formulier voor de tegenspeler.
- 2) Hoofdstuk IV punt 2 t/m 10 van het Spelreglement puntenscrabble is van overeenkomstige toepassing

V EINDE VAN HET SPEL

- 1) Het spel wordt beëindigd wanneer:
 - a) de van tevoren afgesproken speeltijd is verstreken, *óf*
 - b) geen van beide spelers meer in staat is om één of meer letters op het bord te plaatsen, *óf*
 - c) één van beide spelers geen letters meer heeft én beide spelers een gelijk aantal speelbeurten hebben gehad.

Bij het gebruik van een wedstrijdklok mag er, als van (een van) beide spelers de speeltijd verstreken is, doorgespeeld worden tot het spel afgelopen is zoals onder b) en c) is omschreven, met dien verstande dat voor elke minuut of deel van een minuut 10 strafpunten in mindering worden gebracht op het totaal van de betreffende speler(s).

- 2) Indien één van beide spelers uitsluitend letters heeft die (op enig moment) niet meer op het speelbord kunnen worden geplaatst, dan mag hij deze letters niet meer gebruiken, ook al zou dit door een volgend woord van zijn medespeler mogelijk zijn geworden (zie III- 8: het is niet toegestaan een beurt over te slaan). De medespeler mag daarna zijn letters op het speelbord plaatsen, ongeacht het resterende aantal beurten.
- 3) Indien na beëindiging van het spel de spelers nog letters op hun rekje hebben staan, dan wordt hun totaalscore verminderd met het totaal van de puntenwaarden van die letters. Eventueel in het letterzakje overgebleven letters blijven hierbij buiten beschouwing. Indien dit door de spelleiding is vereist dient men het spel ter goedkeuring voor te leggen aan de jury voordat de geplaatste letters worden teruggedaan in het letterzakje.
- 4) Degene met de hoogste totaalscore is winnaar van het spel.

3. DUPLICATESCRABBLE

I ALGEMEEN

- 1) Er wordt gespeeld met de Nederlandse uitgave van SCRABBLE®
- 2) Voor de letterverdeling en puntenwaarde van de letters wordt verwezen naar het hiervóór vermelde Spelreglement voor puntenscrabble.
- 3) Elke speler gebruikt een eigen spelbord; de letterverzameling ligt met de letters open (bij voorkeur op alfabetische volgorde) naast het spelbord.

II VERLOOP VAN HET SPEL

- 1) Er is een spelleider; deze trekt bij elke beurt zeven blokjes uit het letter-zakje en noemt de getrokken letters hardop. Er zijn maximaal 22 beurten.
- 2) Elke speler neemt uit zijn letterverzameling de door de spelleider genoemde blokjes.
- 3) De spelers krijgen 3 minuten bedenktijd om een woord met een zo hoog mogelijke score te vinden en te noteren. Na 2 ½ minuut geeft de spelleider een signaal en daarna resteert een halve minuut voor het opschrijven van het woord op een scoreformulier of een zogenaamd 'beurtbriefje' (zie ook IV-2). Nadat de tijd is verstreken wordt het scoreformulier of het beurtbriefje ingeleverd.

- 4) Op de scoreformulieren of beurtbriefjes moeten de coördinaten van de eerste letter van het opgeschreven woord worden genoteerd, alsmede de legrichting (horizontaal of verticaal). Ook wordt de behaalde puntenwaarde zo nauwkeurig mogelijk vermeld.
- 5) Het woord met de hoogste score wordt door alle spelers op het bord gelegd. De eventueel resterende letters gaan terug in het zakje of in de letterverzameling en daarna trekt de spelleider zeven nieuwe blokjes en noemt de getrokken letters.

III SPELREGELS

- 1) De spelleider trekt de letters 'blind' uit het letterzakje; er moet bij elke beurt minimaal één klinker of medeklinker worden getrokken. De blanco blokjes en de Y gelden hierbij als klinker of als medeklinker, naar gelang de samenstelling van de getrokken letters.
- 2) De spelleider noemt de getrokken letters volgens een tevoren afgesproken code, bijvoorbeeld: A van Amsterdam, B van Brugge enzovoorts (voor de codering volgens aardrijkskundige namen zie hoofdstuk IV-1).
- 3) Het blanco blokje wordt – voor zover mogelijk – vervangen door de letter waarvoor hij is gelegd. Als de letter niet meer voorradig is, blijft het blanco blokje op het bord liggen.
- 4) De spelleider beslist welk hoogstscorende woord wordt gelegd. Als er meerdere woorden met een gelijke hoogste score in een beurt worden bedacht door de spelers, wordt in het algemeen het woord gelegd waarbij het minst aantal letters nodig is, tenzij het spel daardoor zou komen vast te liggen.
- 5) Elke speler ontvangt bij het begin van het spel:
 - a) Een scoreformulier of een setje van 22 beurtbriefjes. Het formulier of het beurtbriefje moet na elke speelbeurt worden ingeleverd.
 - b) Een formulier waarop de getrokken letters, het zelfbedachte woord met de behaalde score, en het woord met de hoogste score en de daarbij behaalde punten, kunnen worden genoteerd.

Op de onder a) genoemde formulieren of beurtbriefjes wordt het woord vermeld volgens de regel van IV-2. Foutieve invulling heeft een nulscore tot gevolg. Het blanco blokje mag eventueel worden aangeduid, maar dit is niet verplicht.

- 6) Alle ingeleverde woorden worden gecheckt aan de hand van de officiële Scrabble-woordenlijst, het officiële Scrabble-taalreglement van de SBNL en het NTSV, en Van Dale's Groot Woordenboek der Nederlandse Taal.

- 7) Overschrijding van de gestelde tijd (2 ½ minuten bedenktijd en een halve minuut voor het opschrijven) heeft een nulscore tot gevolg.
- 8) Tijdens het spel mogen geen woordenboeken of woordenlijsten worden geraadpleegd, met uitzondering van het toegestane tweeletterlijstje.
- 9) De spelleider of een daartoe aangewezen jurylid noteert eventueel de scores van alle spelers, nadat deze zijn gecontroleerd en zo nodig gecorrigeerd. Ook naverbetering na afloop van het spel is mogelijk.
- 10) Het spel is ten einde indien er minder dan 7 letters overblijven, dan wel indien de overgebleven letters geen klinker of medeklinker bevatten.

IV CODERING

- 1) De letters worden op de volgende manier afgeroepen:

A	Amsterdam	J	Japan	S	Spanje
B	Brussel	K	Kenia	T	Tunesië
C	China	L	Luxemburg	U	Utrecht
D	Denemarken	M	Marokko	V	Venezuela
E	Egypte	N	Nederland	W	Waterloo
F	Frankrijk	O	Oostenrijk	X	Xantippe
G	Griekenland	P	Portugal	Y	Ypsilon
H	Hongarije	Q	Quebec	Z	Zweden
I	Italië	R	Roemenië		

- 2) Op het scoreformulier moet het door de speler bedachte woord worden opgeschreven, met de juiste coördinaten en in de juiste legrichting.