



CLUBREGLEMENT

1. Een kopie van dit aangepaste reglement wordt aan ieder lid overhandigd.
2. Bij elke competitiewedstrijd ontvangt iedere speler zo mogelijk haar/zijn wedstrijdblad van de vorige competitiepartij; de ranking die na elke wedstrijd wordt opgemaakt, wordt in de zaal ter inzage opgehangen.
3. Wie het vorige seizoen 70% of meer behaalde, start het seizoen in de A-reeks, de anderen in de B-reeks. Nieuwkomers worden na vijf wedstrijden ingedeeld in hun reeks. Wie het hoogste percentage behaalt in haar/zijn reeks, is A- of B-kampioen. Wie de meeste punten heeft behaald in haar/zijn reeks, is puntenkampioen. Deze laatste krijgt ook een trofee, behalve als zij/hij al kampioen is met de procenten: in dat geval gaat de voorziene trofee naar de speler met het tweede hoogste aantal punten. De zondagcompetitie heeft voorrang op woensdagsoefenwedstrijden.

Worden bedacht met punten:

- aanwezigheid: 5 punten
- een scrabble: 5 punten
- een solo: 10 punten
- een soloscrabble: 20 punten

Bij gelijke punten wint de speler met het hoogste percentage.

4. Een partij is slechts geldig als er minstens 5 clubspelers hebben deelgenomen.
5. Om in aanmerking te komen voor het seizoensklassement, moet een speler aan ten minste 10 wedstrijden hebben deelgenomen.
6. Wie de eerste 2 beurten mist, kan enkel nog meespelen voor de punten (solo's enz.); dat geldt ook voor de speler die de laatste 2 beurten mist. De behaalde score telt niet mee voor het percentageklassement.
7. Een woord van 8 letters of minder is enkel geldig als het voorkomt in de op dat moment gehanteerde SWL van het NTSV, inclusief de eventuele officiële aanpassingen.

Als meerdere correcte woorden worden gevormd met het hoogste puntenaantal, deelt de spelleiding elk van die woorden mee, en bepaalt dan naar best vermogen welk woord op het bord wordt gelegd. Daarbij wordt het woord gekozen dat een zo gunstig mogelijke evolutie van de partij toelaat (vervangen van blanco's, aanbouwmogelijkheden, kansen op vier- en negenklappers, positie op het bord, probleemletters, aantal gebruikte letters). Het staat elke deelnemer vrij om suggesties te doen aan de spelleiding, maar die hoeft daar niet noodzakelijk op in te gaan.

Na elke beurt worden alle woorden met de hoogste score gecontroleerd, net als de woorden waarvoor een speler een vraagteken heeft geplaatst op de achterkant van haar/zijn beurtbriefje.

Voor woorden van 9 letters en meer zijn er drie referentiewerken:

- Van Dale's Groot Woordenboek der Nederlandse Taal (de uitgave waarop de SWL is gebaseerd)
- Het Taalreglement dat in de SWL terug te vinden is
- Het meest recente Taalrapport, opgesteld door de Taalcommissie

Ingeval het raadplegen van een woord geen uitsluitsel geeft, laat de spelleider aan de spelers weten dat het twijfelachtige woord ten laatste 's anderdaags zal worden voorgelegd aan de OTC (Overkoepelende Taalcommissie). De OTC laat zo snel mogelijk weten of het woord wordt goedgekeurd of niet. De beslissing wordt gestaafd met een beknopte uitleg.

De spelleiding dient vanzelfsprekend wel een voorlopige beslissing te nemen: als het betwiste woord het enige is met de hoogste score, dan beslist de spel leider of het woord op het bord wordt gelegd. Is dat niet het geval, dan wordt bij voorkeur een ander woord op het bord gelegd.

De spelers wordt op het hart gedrukt dat het betwiste woord nog moet worden beoordeeld door de OTC, en dat het "leggen" van dat woord of de aanbouw eraan op eigen risico gebeurt en later nog aanleiding kan geven tot een of meerdere nul scores of het opheffen ervan. Zelfs als het twijfelachtige woord op het bord wordt geplaatst, kan het achteraf na ontvangst van het oordeel van de Taalcommissie nog worden herroepen.

8. SPELREGELS (overgenomen uit het Huishoudelijke Reglement van het NTSV vzw en goedgekeurd op de algemene vergadering van 2 september 2000)

8.A. De trekking.

Geleide trekkingen zijn niet toegestaan. De zeven blokjes worden "blind" getrokken.

Er wordt geen enkele beurt gespeeld met alleen maar klinkers of medeklinkers. Desnoods worden zeven nieuwe letters getrokken. De letter Y (Ypsilon) geldt als klinker én als medeklinker. Als de Y deel uitmaakt van de getrokken letters, is er dus nooit een nieuwe trekking nodig.

8.B. Het blanco blokje.

Een blanco blokje op een speelbord wordt na de telling van de punten altijd vervangen door de letter waarvoor het gebruikt wordt, tenminste als die letter nog voorradig is. De speler hoeft op zijn beurtbriefje de letter(s) waarvoor zij/hij het blanco blokje (of de blanco blokjes) gebruikt, niet aan te duiden.

8.C. Tijd en orde.

8.C.1. Iedere beurt duurt drie minuten en wordt opgesplitst in twee periodes: 2'30" om een woord te bedenken en 30" om dit woord, de coördinaten en de gescoorde punten te noteren op een beurtbriefje. De eerste periode begint na de tweede afroeping van de letters, en wordt afgesloten met een geluidssignaal. Ook de tweede periode eindigt met een geluidssignaal. De spelers moeten zich houden aan de tijdslimiet, er mag dus niet meer worden geschreven na het tweede signaal. Een inbreuk hierop leidt tot een nul score.

8.C.2. Tijdens de drie minuten denktijd wordt een absolute stilte gerespecteerd. Tussen de beurten in mag er uiteraard gepraat worden, maar er wordt geen uitleg gevraagd of verstrekt.

8.D. Lijsten.

Tijdens een wedstrijd mag alleen een alfabetisch lijstje met tweeletterwoorden, goedgekeurd door het NTSV, worden geraadpleegd. Hierop mogen uiteraard geen aantekeningen worden gemaakt. Enkel de spel leiding is bevoegd om, indien nodig, de SWL of Van Dale te raadplegen.

8.E. Het noteren van een zet.

8.E.1. Iedere speler vult haar/zijn woord (in drukletters), coördinaten en punten in op een beurtbriefje. Na het verstrijken van de tijd levert zij/hij het beurtbriefje, met de beschreven zijde naar onder, onmiddellijk bij de wedstrijd leiding in. Tijdens het doorgeven en ophalen blijven de briefjes met de beschreven zijde naar onder.

8.E.2. Coördinaten bestaan uit een letter en een getal. Daarmee worden respectievelijk kolom en rij bedoeld, waarin de eerste letter van het gevormde woord wordt gelegd. Verkeerde, niet-leesbare of niet-ingevulde coördinaten leiden automatisch tot een nul score.

8.E.3. Bij clubwedstrijden kan het vlotte verloop van de verbetering bevorderd worden door bij twijfel aan de correctheid van woord of aanbouw een vraagteken te plaatsen op de rugzijde van het beurtbriefje. Op de rugzijde wordt ook de behaalde score herhaald.

8.E.4. Op beurtbriefjes worden schrappingen of doorhalingen best vermeden. Desnoods herhaalt men de coördinaten buiten het vakje of het woord in de juiste schrijfrichting buiten het kader.

8.E.5. De spelers beschikken over een individueel wedstrijdblad, waarop zij woorden, coördinaten en punten tijdens het spel bijhouden. Op het einde van de partij leveren zij dit blad bij de wedstrijdleiding in.

8.F. Woordkeuze.

De spelleiding beslist welk woord met de hoogste score gelegd wordt. Zij kiest eerst voor het recupereren van het blanco blokje en pas daarna voor het woord dat de meeste kansen biedt om het spel optimaal verder uit te bouwen. Uitzonderlijk wordt het blanco blokje opgeofferd ingeval er aan het einde van het spel nog een beurt meer kan gespeeld worden door het blanco blokje te laten liggen. Het spel mag niet afgerond worden als door een andere woordkeuze nog een beurt meer kan worden gespeeld.

8.G. De spelleiding.

De spelleiders die meespelen dienen ook hun eigen beurtbriefjes ter controle aan te bieden. Zij onderzoeken enkel de briefjes met een vraagteken en/of de hoogste score. De jury deelt mee welke woorden werden opgezocht en of ze al dan niet correct bevonden werden.

8.H. Het einde van de partij.

Als er minder dan zeven letters meer overblijven of alleen maar klinkers of medeklinkers, is de partij ten einde. Na 22 beurten is de partij sowieso afgelopen.

8.I. Jurering en nacontrole.

8.I.1. Voor de jurering en de nacontrole komen enkel de beurtbriefjes in aanmerking. Het individuele wedstrijdblad doet enkel dienst als hulpmiddel in geval van onduidelijkheden op het beurtbriefje.

8.I.2. De verbeteraar geeft een nulscore in de volgende gevallen:

- een onbestaand, onleesbaar of ontbrekend woord
- verkeerde, niet-leesbare of ontbrekende coördinaten
- het spelen met een letter die niet werd getrokken
- het noteren van een woord in de verkeerde schrijfrichting (verticaal in plaats van horizontaal of omgekeerd)

8.I.3. Er wordt geen nulscore gegeven voor:

- een foutieve puntentelling of het ontbreken van punten
- de vermelding van horizontaal (H) of verticaal (V) in het coördinatenvakje

8.I.4. Nacontrole is verplicht na elke competitieve clubpartij. De uitslag, zoals geproclameerd na de wedstrijd, is dus voorlopig en kan herroepen worden.

9. Voor het theoretische maximum, solo's, scrabbles en soloscrabbles wordt geen onderscheid gemaakt tussen clubspelers en gastspelers.

10. Wie niet wil opgenomen worden in het klassement of eventuele trofeeën zou weigeren, zal niet meer toegelaten worden tot de wedstrijden, wel tot de oefenpartijen.

In het haast onmogelijke geval van identieke percentages op het einde van het seizoen, geeft het aantal eerste plaatsen de doorslag. Is ook die stand gelijk, dan telt het aantal tweede plaatsen. En zo verder tot zich een verschil voordoet.

Bij een gelijk aantal punten worden de behaalde percentages vergeleken.

11. Spelers die ontslag nemen tijdens het speelseizoen, worden uit alle klassementen geschrapt.

12. Spelers met dubbel lidmaatschap moeten op toernooien voor hun hoofdclub uitkomen.

13. Gastspelers betalen 1 euro per partij, leden spelen gratis.

14. Bij afwezigheid van de gewone spelleider zal het spel worden geleid door een lid van Homerus, bijgestaan door een 2de speler (niet noodzakelijk lid van Homerus).

15. Nieuwe spelers kunnen driemaal gratis oefenen, daarna worden ze opgenomen in het klassement. Vanzelfsprekend moeten ze daarna ofwel volwaardig lid worden, ofwel als gastspeler betalen voor elke volgende partij.

Nieuwe leden die lid worden ná 1 januari van het lopende seizoen, betalen de helft van het lidgeld.

16. Op woensdagnamiddag is er een aparte competitie.

Deze begint op de eerste woensdag van september en loopt tot en met de tweede woensdag van juni (zie speelkalender). Deelname is gratis voor de leden, gastspelers betalen 1 euro per wedstrijd.

Wie het hoogste percentage behaalt, is winnaar van deze competitie en zal een trofee ontvangen. Wie de meeste punten scoort (solo, scrabble, soloscrabble, aanwezigheid) zal ook worden gelauwerd.

Heeft de algemene winnaar ook de meeste punten, dan gaat de puntentrofee naar de speler met het tweede hoogste aantal punten. Opgelet! Als een winnaar al laureaat is in de zondagcompetitie, gaat de trofee naar de volgende in het klassement.

Om aanspraak te maken op een seizoenstrofee, volstaat het om te hebben deelgenomen aan tien partijen.

17. Vakantieperiode: elk jaar zal het Bestuur nakijken of er al dan niet oefenwedstrijden kunnen worden gehouden tijdens de vakantieperiode juli/augustus. Deze oefenwedstrijden zijn zonder nacontrole of rankingpunten. De leden zullen hierover tijdig worden ingelicht. Leden spelen gratis, gastspelers betalen € 1.

18. Tijdens wedstrijden wordt niet gerookt. Tijdens de pauze kan eventueel een rokertje worden opgestoken, uiteraard met inachtneming van de nieuwe wetgeving.

19. Gsm's worden uitgezet tijdens het spel. Andere elektronische gadgets zoals "organisiers" of palmtops horen evenmin thuis bij een scrabblepartij en het gebruik ervan is dus verboden.

Gent, 6 april 2007