MARMARA KOLEJİ
2015-2016 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI
SCRABBLE TURNUVASI OYUN KURALLARI

1. Oyuncuların yarışacağı masalar kura yöntemi ile seçilir. ikinci ve üçüncü turlarda masalar aynı okuldan öğrencilerin bir araya gelmemesine dikkat edilerek oluşturulur.
2. Turnuvada görev alacak hakem heyeti okulumuz öğrencileri, öğretmenleri ve diğer okullardan istekli olan öğretmenlerden oluşur.
3. Turnuvada referans olarak 'The Official Scrabble Players Dictionary' – Fourth Edition sözlüğü kullanılır.
4. Oyun esnasında oyun salonunda oyuncular, hakemler ve görevli öğretmenler dışında kimse bulunamaz ve masalarda kesinlikle telefon kullanılmaz.
5. Oyuna başlamadan önce her oyuncu , torba içinde bulunan taşlardan birini çeker. Alfabenin başlangıcına en yakın harfi çeken oyuncu , oyuna başlama hakkını kazanır. Joker A'dan önce gelir; diğer yarışmacıların oturma ve yarışma sırası alfabetik sıraya göre belirlenir ve ilk oynayacak oyuncunun solundan başlayarak sırasıyla diğer oyuncular yerlerini alırlar.
6. Aynı harfi çeken yarışmacılar ellerindeki harfi torbaya atmaksızın , tekrar birer taş çekerler ve kendi aralarındaki öncelik sırasını belirlerler. Çekilen taşlar tekrar torbaya konur. Her oyuncu 7 yeni taş çeker ve önündeki tahtaya yerleştirir.
7. Birinci oyuncu iki veya daha fazla harf taşını , bir kelime yazacak şekilde birleştirerek , soldan sağa veya yukarıdan aşağıya okunacak ve harflerden biri ortadaki yıldızlı pembe kareye gelecek şekilde yerleştirir. İlk yazılan kelimenin toplam puanının iki katı bu yarışmacının puan hanesine yazılır.
8. Yarışmada oynama sırası saat istikameti yönündedir. İlk oynayanın solundaki oyuncu ikinci oyunu oynar ve tablodaki harflere ekleme yaparak yeni kelimeler yazar. Her oynayanın solundaki oyuncunun oynamasıyla oyun sürer. Yazılan kelimelerin önceden yazılmış olan kelimelerle mutlaka ve en az bir harfle birleşmesi gerekir. Çapraz veya tersten okunan kelimeler geçerli değildir.
9. Jokerler istenen herhangi bir harf yerine kullanılabilir. Oyuncu , jokeri hangi harf yerine kullandığını belirtir ve oyun süresince bu harf değişmez ve kullanıldığı harfle değiştirilemez. Jokerin puan değeri sıfırdır ; ancak jokerin üzerine geldiği karede "kelimenin iki katı" ya da "kelimenin üç katı" ifadesi var ise yazılan kelimenin toplam puanının iki ya da üç katı hesaplanır.
10. Bir oyuncu sırasını bir, birkaç veya tüm harf taşlarını değiştirmek için kullanabilir. Ancak bu durumda puan alamaz. Değiştireceği taşları ters çevirip kenara koyar, torbadan eşit sayıda taş çeker, değiştirdiği taşları torbaya koyar ve oyun sırasının tekrar kendisine gelmesini bekler.
11. Bir oyuncunun eksik ya da fazla taşla oynadığı fark edilirse, oyuncu o eli pas geçer. Daha sonra taş sayısı eksikse taş çeker, fazlaysa taşlarını kapatarak fazla taşın ya da taşlarının alınması sağlar.

12. Her harfin puan değeri taşların sağ alt köşesinde belirtilmiştir. Açık mavi kareler üzerine yerleştirilen harflerin puan değeri 2 ile, koyu mavi karelerde ise 3 ile çarpılır. Bir kelimenin toplam puan değeri, eğer harflerinden biri pembe karelerden biri üzerinde gelirse 2 ile, kırmızı karelerden biri üzerine gelirse 3 ile çarpılır. Aynı kelimenin başka harfleri açık ve koyu mavi karelere gelmişse , önce onların değerleri çarpılır ve toplam değer 2 veya 3 ile çarpılır. Eğer bir kelime 2 pembe veya 2 kırmızı kareyi kapsamışsa toplam harf puan değeri , pembe kare durumunda 2 kere 2 (4) ile , kırmızı kare durumunda ise 3 kere 3 (9) ile çarpılır.
13. Puanları yazan kişi , her oyuncunun her el aldığı puan toplamını yazar. Yeni kelime yazan oyuncu , sadece kendi koyduğu taşların altındaki karelerin harf ve/veya kelime katlarından yararlanabilir ; daha önce yazılmış kelimelerin altlarındaki harf veya kelime katlarından yararlanamaz. Aynı elde 2 veya daha çok kelime yazıldığında , hepsinin puanı toplanarak yazılır. Ortak harfler varsa her kelimede çarpımlı puanlarıyla sayılır.
14. Bir oyuncu 7 harfini de bir elde kullanırsa, aldığı puana 50 puan daha eklenir.
15. Turnuva esnasında oyuncuların birbirleriyle konuşmaları, diğer oyuncuların harflerine bakmaları ya da sözlüğe başvurmaları yasaktır. Sözlüğe sadece itiraz durumunda başvurulur.
16. Yazılan kelimeye itiraz edilmesi (CHALLENGE) durumunda, kelimeye itiraz eden oyuncu elini kaldırarak hakemi masaya çağırır. Hakem itiraz eden oyuncuyu ve itiraz eden diğer oyuncuları tespit eder. Daha sonra referans sözlüğe başvurulup itiraz edilen kelimenin sözlükte yer alıp almadığı tespit edilir. Eğer itiraz edilen sözcük, sözlükte yoksa kelimeyi yazan oyuncu taşları geri alarak o eli oynamadan pas geçer. Kelimeye itiraz etmeyen diğer oyuncular da o eli pas geçmek zorundadırlar. İtiraz edilen sözcük referans sözlükte yer alıyorsa, itiraz eden oyuncu ya da oyuncular sıraları geldiğinde pas geçmiş sayılıp , oynama hakkını kaybederler.
17. Torbadaki bütün harfler bitince oyuncular oyuna ellerinde kalan harflerle devam ederler. Oyun , oyunculardan birinin tüm harfleri kullanması ile sona erer. Eğer oyuncular ellerindeki bütün harfleri bitiremiyorlarsa ya da oyun tahtasında kelime üretilemiyorsa oyuncular pas haklarını kullanabilirler. Tüm oyuncular üst üste iki tur pas derse oyun sona erer. Oyun sonunda her oyuncunun elinde kalan harflerin puanları , elde ettikleri toplam puandan düşülür.
18. Eşitlik durumunda sıralamanın belirlenmesi için elde kalan harflerin puanlarının hesaba katılmadan önceki puanlama geçerli olacaktır. Eşitlik yine de bozulmuyorsa eşit puana sahip yarışmacılar harf çekerler. A ya da A'ya en yakın harfi bulan yarışmacı sıralamada önde olma hakkını elde eder.
19. Oyunu en yüksek puanla bitiren masa birincileri , bir üst tura çıkma hakkını elde ederler. Üst turlara gerekirse en yüksek puanlı masa ikincileri de davet edilebilir.