Súťažný poriadok pre hru SCRABBLE platný od 23.10.2026

Obsah

1. **Úvodné ustanovenia** - prezentácia • štartovné • rozlosovanie • meranie času • rozhodca • povolené pomôcky
2. **Partia** - otvorenie partie • priebeh partie • ťahanie písmen • výmena písmen • ukončenie partie • zápis partie • extrémne situácie
3. **Námietky**
4. **Záverečné ustanovenia**

5. **Príloha A1** - súťaže organizované Slovenským spolkom scrabble
6. **Príloha A2** – povinnosti organizátora kvalifikačných turnajov a majstrovstiev SR
7. **Príloha A3** - systém kvalifikácie na majstrovstvá Slovenska
8. **Príloha A4** - systém hry v sezóne 2026/2027
9. **Príloha A5** - Slovenský pohár
10. **Príloha B1** - Pravidlá prípustnosti slov - povolené slová • nepovolené slová • povolené a nepovolené tvary u jednotlivých slovných druhov • zoznam príloh
11. **Príloha B2** - povolené 2-písmenové slová
12. **Príloha B3** - povolené 3-písmenové slová
13. **Príloha B4** - zoznam zvieracích prídavných mien
14. **Príloha B5** - povolené názvy chemických prvkov
15. **Príloha B6** – povolené 4-písmenové slová
16. **Príloha B7** – povolené 5-písmenové slová
17. **Príloha B8** – hracia súprava – zoznam hracích kameňov
18. **Príloha C** - Etický kódex
19. **Príloha D** – Súťažný poriadok pre ONLINE turnaje SSS

1 Úvodné ustanovenia

Týmto súťažným poriadkom sa riadia Majstrovstvá Slovenska v klasickej verzii scrabble vrátane kvalifikácie a Slovenský pohár v scrabble. Turnaje hrané online (či už kvalifikačné alebo majstrovstvá SR) sa riadia prílohou D a ustanovenia 1.1 až 4 hlavnej časti dokumentu sa na ne nevzťahujú.

1.1 Prihlasovanie a prezentácia

Na súťaži sa môže zúčastniť iba ten hráč, ktorý bol riadne prihlásený a dostaví sa na prezentáciu v čase stanovenom pre danú súťaž. Každý prihlásený berie na vedomie, že jeho povinnosťou je odohrať všetky kolá turnaja.

Povinnosťou hráčov je prihlásiť sa organizátorovi na turnaj najneskôr vo štvrtok v týždni, v ktorom sa turnaj koná (ak propozície turnaja nestanovujú inak). Ak sa hráč prihlási po tomto termíne, môže sa stať, že z kapacitných dôvodov sa turnaja nebude môcť zúčastniť. O prijatí / neprijatí hráča do turnaja v prípade prihlásenia po termíne rozhodne výlučne organizátor.

Ak propozície turnaja nestanovujú inak, prezentácia na kvalifikačných turnajoch bude prebiehať v čase 8:30 - 9:00 hod. a začiatok prvého kola bude o 9:00 hod. V prípade neskoršieho príchodu a prezentácie hráčovi hrozí kontumačná prehra prvej partie. V prípade neospravedlnenej neúčasti prihláseného hráča do začiatku prvého kola je organizátor oprávnený tohto hráča vyradiť z turnaja. Pri ospravedlnenej neúčasti s predpokladaným neskorším príchodom hráča alebo viacerých hráčov je organizátor turnaja oprávnený začiatok prvého kola posunúť na neskôr, a to maximálne o **60 minút** od pôvodne stanoveného začiatku prvého kola. Posudzovanie jednotlivých prípadov je v kompetencii organizátora turnaja. Hráč, ktorého 2 partie boli kontumované z dôvodu jeho neúčasti, bude vylúčený z turnaja.

1.2 Štartovné

Členovia Slovenského spolku SCRABBLE (SSS) platia štartovné **13 eur**, nečlenovia SSS platia štartovné vo výške **17 eur**. Hráč / hráčka, ktorý / ktorá sa prvýkrát zúčastňuje kvalifikačného turnaja SSS, zaplatí štartovné **13 eur** aj bez toho, aby sa stal /-a členom spolku. V cene štartovného je obed a občerstvenie podľa možností usporiadateľa turnaja.

Štartujúci, ktorí majú záujem stať sa členmi SSS, môžu priamo na mieste zaplatiť zápisné a ročné členské vo výške, ktorú stanovuje osobitný predpis Členské a zápisné na príslušnú sezónu uverejnený na webstránke spolku.

Nečlenovia SSS budú na majstrovstvách Slovenska v klasickej verzii scrabble platiť okrem nákladov na stravu a ubytovanie aj štartovné vo výške **13 eur**.

Na Majstrovstvách Slovenska v klasickej verzii scrabble budú hráči platiť účastnícky poplatok vo výške **13 eur**. Hráčom, ktorí budú počas MS ubytovaní v hoteli, v ktorom sa dané majstrovstvá konajú, bude tento poplatok odpustený.

1.3 Rozlosovanie

Hrá sa so slovenskou 100-kameňovou alebo 110-kameňovou verziou „m“ hry SCRABBLE (viď príloha B8) podľa pravidiel SCRABBLE, ktoré sú súčasťou každého hracieho kompletu. Na kvalifikačnom turnaji, resp. na majstrovstvách Slovenska súťažia jednotlivci, t. j. hrajú proti sebe vždy dvaja hráči, okrem prípadov, keď je turnaj vyhlásený ako turnaj dvojíc. Vtedy sa za hráča, resp. súpera považuje dvojica hráčov, ktorá zostáva po celý turnaj rovnaká. Hrá sa na stanovený počet kôl. Hráči sú v prvom kole zoradení podľa aktuálneho ratingu (screlo SSS), v prípade rovnakého

ratingu podľa kľúča na nasadzovanie schváleného radou. Dvojice v ďalších kolách budú zostavené podľa výsledkov z predchádzajúcich kôl tak, aby sa spolu stretli hráči pokiaľ možno rovnakej výkonnosti a pritom, aby spolu nehrali hráči, ktorí už v priebehu turnaja spolu hrali (tzv. švajčiarskym systémom). Musí byť zabezpečené vyváženie začínania v partii (t.j. možnosť ignorovať farby musí byť v programe Swiss Perfect vypnutá). V programe SWIPS, ktorý je pre podujatia SSS používaný prednostne, je toto zabezpečené automaticky.

Turnaje, kde počet účastníkov je maximálne o 1 väčší ako požadovaný počet kôl (môže nastať napr. na M-SR skupiny B) sa odohrajú systémom každý s každým.

Na kvalifikačných turnajoch budú vzájomné partie rodinných príslušníkov, resp. blízkych osôb (napr. nezosobášené páry žijúce v spoločnej domácnosti a pod.) obmedzené tak, aby sa títo nestretli v poslednom (7.) kole - zadaním podmienky do párovacieho softvéru. Povinnosťou organizátora bude v prezenčnej listine označiť nahlásených rodinných príslušníkov, resp. blízke osoby. Na majstrovstvách Slovenska sa rodinní príslušníci, resp. blízke osoby nebudú môcť stretnúť vo vzájomných partiách v posledných štyroch kolách.

Po odohraní všetkých kôl švajčiarskym systémom sa poradie hráčov určuje tak, že prvým kritériom je počet bodov, druhým je počet víťazstiev, tretím kritériom je súčet počtu bodov všetkých súperov hráča okrem najlepšie a najhoršie postaveného súpera (tzv. Median Buchholz), štvrtým kritériom je súčet počtu bodov všetkých súperov hráča (tzv. Buchholz) a piatym je jeho dosiahnuté skóre (t.j. rozdiel medzi hodnotami Dal a Dostal) zo všetkých partií. Pri systéme každý s každým je prvým kritériom počet bodov, druhým skóre Neustadtl Sonneborn–Berger (ktoré sa počíta ako súčet bodov súperov, nad ktorými hráč zvíťazil a polovičných hodnôt bodov súperov, s ktorými remizoval) a tretím je jeho dosiahnuté skóre (t.j. rozdiel medzi hodnotami Dal a Dostal) zo všetkých partií.

Po každom turnaji (okrem turnajov dvojíc) sa hráčom vypočíta aktuálny rating - Screlo. Rating bude použitý pri rozlosovaní dvojíc v novom turnaji. Novému hráčovi sa na začiatku pridelí rating 1600 bodov. Rating z turnajov vo verzii „m“ sa bude počítať osobitne. Ak sa hráč nezúčastní žiadneho kvalifikačného turnaja po dobu jednej hracej sezóny (vrátane online KT), zníži sa mu Screlo o 50 bodov. Znižovanie sa bude opakovať až na hranicu 1600 bodov.

1.4 Meranie času

Na meranie časového limitu pre hráčov sa používajú šachové hodiny alebo iné hodiny, na ktorých je možné nastaviť 22 minút pre každého hráča. Vypršanie času je oznámené padnutím zástavky alebo zvukovým znamením v závislosti od typu hodín. Po skončení ťahu musí hráč spustiť meranie času súpera.

1.5 Rozhodca

Turnajového rozhodcu (popri výkone tejto funkcie môže aj hrať) určí rada spolku, alebo ho určia priamo na turnaji prítomní členovia rady. V prípade, že nie je prítomný žiaden člen rady, rozhodcu určí organizátor turnaja.

Privolanie rozhodcu počas rozohranej partie má za následok zastavenie hodín, v partii, o ktorej je treba rozhodnúť, ako aj v partii rozhodcu.

V kompetencii rozhodcu je posúdenie dodržiavania Súťažného poriadku, okrem iného aj riešenie nešportového správania sa hráčov (nedodržiavanie pravidiel, rušenie spoluhráča, nazeranie do vrecúška pri vyberaní písmen a pod.), a to až diskvalifikáciou hráčov z turnaja.

Privolanému rozhodcovi (ktorý je zároveň hráčom) sa v jeho partii navýši hrací čas o 2 minúty. Rozhodca o tomto musí informovať svojho súpera.

V krajných prípadoch, ktoré treba operatívne vyriešiť na turnaji a v súťažnom poriadku nie sú nijako ošetrené, možno využiť inštitút verejného rozhodcu. V takýchto prípadoch prítomní hráči na podnet turnajového rozhodcu rozhodnú jednoduchou väčšinou hlasovaním.

1.6 Povolené pomôcky hráča

Hráč môže mať na hracom stole nasledujúce pomôcky:

- hodinky alebo stopky na informatívne meranie celkového času partie (nerušiace, t. j. netikajúce, nevydávajúce zvuk, neblikajúce a pod.);
- akékoľvek ďalšie predmety len so súhlasom súpera.

2 Partia

2.1 Otvorenie partie

Na začiatku turnaja organizátor zabezpečí uloženie písmen na všetkých hracích doskách do štvorca 10 x 10 a skontroluje funkčnosť a nastavenie hodín. Hráči, ktorí budú hrať prvú partiu, si písmená vložia do vrecúška predtým, ako začne ich partia.

Žrebovanie: Pred začiatkom partie organizátor zverejní dvojice hráčov vylosované párovacím programom. Prvý uvedený hráč z každej dvojice si vyberá miesto pri stole, na ktorom bude sedieť. Druhý uvedený hráč si sadne oproti nemu.

Určenie začínajúceho hráča a orientácie hracej dosky: Hráč A (uvedený vo vylosovaní kola párovacím programom na prvom mieste) určí buď začínajúceho hráča, alebo orientáciu hracej dosky. Ak hráč A určil začínajúceho hráča, hráč B určí orientáciu hracej dosky. Ak hráč A rozhodol o orientácii hracej dosky, hráč B určuje začínajúceho hráča. Povinnosťou organizátora je zabezpečiť nastavenie párovacieho programu tak, aby v 1. kole turnaja bol na stoloch s nepárnym číslom stola hráčom A nižšie nasadený hráč (t.j. hráč s nižším ratingom screlo).

Hracia doska musí byť otočená bokom k obom hráčom. Hodiny musia byť umiestnené nad hornou časťou hracej dosky, ak sa hráči nedohodnú inak.

Dĺžka partie:

Pri hraní so šachovými hodinami je partia časovo ohraničená 22 minútami pre každého hráča. Na začiatku partie si prvý hráč vyberie z vrecúška 7 písmen. Druhý hráč spustí hodiny začínajúcemu hráčovi a potom si vyberie 7 písmen. Po uplynutí svojho času hráč už nemôže klásť písmená na hraciu dosku, iba podávať prípadné námietky.

Poznámka: Na začiatku partie hodiny na meranie času spúšťa zásadne súper, a to najskôr v momente, keď má začínajúci hráč v zásobníku uložené aspoň jedno písmeno. Výnimkou je neúčasť hráča na začiatku partie, vtedy spustí čas neprítomného hráča rozhodca. Pokiaľ nie je propozíciami alebo časovým harmonogramom organizátora stanovené inak, za začiatok kola sa považuje okamih zverejnenia vylosovania, pričom je povinnosťou organizátora dohliadnuť na to, aby tento nenastal skôr ako **5 minút** od ukončenia poslednej dohranej partie z predchádzajúceho kola. Čas meškajúceho hráča na partiu bude krátený o dobu jeho meškania. Prítomný hráč vyčká s vylosovaním svojich 7 písmen aj s vykonaním svojho prvého ťahu na príchod súpera. Pokiaľ sa hráč nedostaví na partiu najneskôr do času určeného na partiu (22 minút), partia je kontumovaná v prospech prítomného hráča (t. j. výsledok 100:0). Pokiaľ sa na partiu nedostavia obidvaja hráči do 22 minút od začiatku kola, partia je kontumovaná výsledkom 0:0 a žiaden z hráčov nezískava body.

2.2 Priebeh partie

Celý ťah musí hráč vykonať počas doby, keď plynie na hodinách jeho čas. Na začiatku svojho ťahu sa hráč v primeranom čase vyjadrí k predchádzajúcemu súperovmu ťahu - t. j. či súhlasí s ťahom súpera alebo vznáša námietku (pozri kapitola 3 Námietky). Primeraný čas nesmie byť za žiadnych okolností (ani ak vo vrecúšku už nie sú písmená) kratší ako 10 sekúnd, okrem prípadu, keď si hráči daný ťah odsúhlasia. Tento čas môže hráč skrátiť slovom „ok“, „v poriadku“, kývnutím hlavy a pod.

Zápis ťahu do partiára (vytvorené hlavné slovo a počet bodov) sa vykonáva v čase vymedzenom na ťah súpera. Pokiaľ súper nevznesie v primeranom čase námietku, doberá hráč písmená z vrecúška (ak ešte sú, v čase vymedzenom na súperov ťah). Ak hráč vznáša námietku, oznámi to súperovi a zastaví hodiny (prepne ich do neutrálnej polohy), aby neubiehal čas ani jednému hráčovi. Po vyriešení námietky sa hodiny znova spustia hráčovi, ktorý je na ťahu (toto môže urobiť ktorýkoľvek z hráčov). Po spustení časového limitu na ťah súpera hráč nesmie hýbať položenými písmenami alebo ich brať späť.

Povinnosti hráča pri tvorbe a zápise ťahu (v chronologickom poradí):

- Uloženie písmen na hraciu dosku. V prípade výmeny uloženie menených písmen zo zásobníka na stôl lícom dole.
- Oznámenie vytvoreného hlavného slova a bodového ohodnotenia ťahu (toto v ľubovoľnom poradí). Hráč môže oznámiť aj všetky vytvorené slová. Ak vyložil slovo so žolíkom, zrozumiteľne oznámi, ktoré písmeno nahrádza

žolíka. Obaja hráči sú povinní zapísať do ťahu, v ktorom došlo k použitiu žolíka, písmeno, ktoré nahrádza žolíka (do zátvorky) a ubezpečiť sa, že tento ich zápis sa zhoduje. V prípade výmeny oznámenie: „Mením N písmen“, v prípade vynechania ťahu: „Vynechávam ťah" alebo "Pass".

- Spustenie hodín súperovi (ukončenie ťahu).
- Poskytnutie primeraného času na námietku.
- Zápis vytvoreného hlavného slova a oznámenej bodovej hodnoty za ťah do partiára (toto môže hráč urobiť v ľubovoľnom poradí).
- Ak hráč zapíše alebo oznámi iné ako vytvorené hlavné slovo, súper ho na to môže upozorniť. Hráč v partiári urobí opravu bez ďalšej sankcie.
- Dobratie písmen z vrecúška a ich uloženie do zásobníka.

Ťah sa považuje za neplatný, ak hráč stlačí hodiny pred uložením písmen na hraciu dosku, alebo pred zahlásením bodovej hodnoty ťahu, alebo pred oznámením o výmene písmen a uložením menených písmen na stôl. V takýchto prípadoch si hráč musí vložiť položené písmená späť do zásobníka a v hre pokračuje jeho súper.

Za ťah sa považuje aj výmena písmen a vynechanie ťahu. Výmena písmen sa v každom ťahu môže vykonať iba raz a za tento ťah hráč nezískava nijaké body. Ak hráč vynecháva ťah, oznámi súperovi „vynechávam ťah“ alebo „pass“ alebo „ideš“ a spustí čas na ťah súpera.

2.3 Ťahanie písmen

Hráč je povinný ukázať prázdnu dlaň pred každým vložením ruky do vrecúška s písmenami. Hráč je povinný držať vrecúško pred sebou v úrovni očí alebo vyššie nad stolom tak, aby pri vyberaní písmen nemohli vzniknúť pochybnosti o tom, že do vrecúška nazeral. Hráč vytiahne z vrecúška toľko písmen, koľko potrebuje a uloží ich priamo do zásobníka alebo lícom dole na stôl. Keď hráč vytiahne ruku z vrecúška, všetky písmená v ruke sa pokladajú za vytiahnuté. Je zakázané, aby hráč svojvoľne vracal vytiahnuté písmená späť do vrecúška. V prípade pochybnosti o korektnom vyberaní písmen z vrecka môže súper upozorniť hráča, aby písmená, ktoré má v ruke, po ukázaní vrátil do vrecúška, zamiešal a ťahal znova.

Ak hráč zistí, že si vylosoval viac ako bolo potrebné do počtu 7 písmen (pričom za vylosovanie sa pokladá aj to, ak mu pri manipulácii s vrecúškom z neho vypadli ďalšie písmená), oznámi túto skutočnosť súperovi. Súper zastaví hodiny, zo zásobníka alebo z písmen uložených na stole lícom dolu vyberie o 2 písmená viac, ako prevyšuje, otočí ich lícom hore a do vrecúška vráti toľko písmen, aby hráčovi zostalo práve 7 písmen.

Po vrátení písmen(-a) do vrecúška sa spustia hodiny a v hre pokračuje hráč, ktorý je na ťahu.

2.4 Nedobratie písmen

Ak hráč kedykoľvek nedoplnil do svojho zásobníka dostatočný počet písmen (najčastejšie posledné zabudnuté písmeno) a ešte nezahral ťah, alebo zahral ťah, alebo bolo zahraných niekoľko ťahov, tak:

1. Všetky ukončené ťahy zostávajú v platnosti.
2. Ak je vo vrecúšku potrebný počet písmen - doplní si z vrecúška písmená do počtu 7 v zásobníku.
3. Ak je vo vrecúšku menší počet písmen, ako by mal dobrať, tak :
   - ak súper medzitým nedoberal písmená, hráč doberie zvyšné písmená;
   - ak súper medzitým dobral a vložil do svojho zásobníka niekoľko písmen, vráti súper do vrecúška práve toľko ľubovoľných písmen, koľko ich vybral mimo poradia. Hráč následne vyberie z vrecúška potrebný počet písmen.

V týchto prípadoch súperom vytiahnuté písmená, ktoré ešte v momente zistenia chyby neboli vložené do zásobníka, sa po pozretí oboma súpermi vrátia naspäť do vrecúška.

Ak sa nájde aspoň jedno písmeno vo vrecúšku po ukončení hry a obaja hráči ešte nepodpísali partiáre, hráč, ktorý mal toto písmeno/-á, ako prvý vytiahnuť, si ho/ich vloží do zásobníka. Ak obaja hráči majú po tomto úkone aspoň jedno písmeno v ich zásobníkoch, hra pokračuje klasickým spôsobom hráčom, ktorý by bol na ťahu. Inak sa hra ukončí štandardným odpisom (doplnených) zásobníkov.

Ak sa hráči nevedia zhodnúť pri rekonštrukcii partie na tom, kto ako prvý pochybil, odporúča sa privolať rozhodcu, ktorý určí chybujúceho hráča a dozrie na správnosť ďalšieho postupu.

Nedobratiu písmen sa odporúča predísť tak, že hráč, ktorý zobral posledné písmeno z vrecúška, prevráti vrecúško naruby, aby sa obaja hráči ubezpečili, že v ňom nezostali žiadne písmená.

2.5 Výmena písmen

Výmena písmen je možná kedykoľvek v partii, ak je hráč na ťahu a pokiaľ je vo vrecúšku aspoň 7 písmen (t. j. 7 a viac). Hráč má právo v čase svojho ťahu vykonať kontrolu počtu písmen aj priamo vo vrecúšku; hráč si pritom nesmie počínať tak, aby vzniklo podozrenie napr. zisťovania hodnoty písmen vo vrecúšku. Vykonanie kontroly počtu písmen vo vrecúšku ide zásadne na úkor času hráča, ktorý výmenu chce uskutočniť. Hráč, ktorý nie je na ťahu, môže kontrolovať počet písmen vo vrecúšku iba tak, aby tým neobmedzoval činnosť hráča na ťahu.

Vlastná výmena sa uskutočňuje takto: Hráč oznámi počet písmen, ktoré chce vymeniť, vyberie ich zo svojho zásobníka a položí ich na stôl lícom dole a spustí čas na ťah súpera. V partiári si hráč prečiarkne príslušný riadok, potom si vyberie rovnaký počet písmen z vrecúška a vloží do vrecúška písmená zo stola bez toho, aby ich ukazoval súperovi.

Ak hráč zahlási výmenu písmen a vloží ruku do vrecúška, považuje sa to za skončenie ťahu, podobne ako stlačenie hodín. Ak má súper pochybnosti, či je vo vrecúšku dostatočný počet písmen na výmenu, môže zahlásiť „moment“

a neodkladne preveriť počet písmen vo vrecúšku pohmatom zvonku alebo môže vykonať kontrolu priamo vo vrecúšku alebo privolať rozhodcu, ak je prítomný, aby skontroloval počet písmen vo vrecúšku. Táto činnosť ide zásadne na úkor času súpera. Ak má súper napriek tomu pochybnosti o platnosti výmeny, podá námietku. Po vykonaní kontroly rozhodca buď uzná námietku a hráč stráca právo na ťah, alebo neuzná námietku a túto námietku považuje za neoprávnenú. Po rozhodnutí o námietke sa časový limit na ťah súpera spúšťa znovu.

Po skončení výmeny, t. j. po vložení prvého písmena do zásobníka nie je možné dodatočne zahlásiť „moment“ ani podávať námietku na neoprávnenú výmenu písmen.

2.6 Skončenie partie

Štandardný spôsob skončenia partie opisuje jedna z nasledujúcich možností:

a) Niektorý z hráčov zavrel, t. j. zahral všetky svoje zostávajúce písmená zo zásobníka a vo vrecúšku už ďalšie písmená nie sú. V takomto prípade si hráč, ktorý zavrel, pripočíta bodovú hodnotu písmen zo súperovho zásobníka, pričom súper si túto bodovú hodnotu odpočíta.

b) V troch ťahoch oboch hráčov nasledujúcich bezprostredne za sebou (celkovo 6 ťahov) sa na hraciu dosku nepoložilo platné slovo. V takomto prípade si obaja hráči odpočítajú bodovú hodnotu písmen, ktoré im zostali v zásobníku.

c) Ak sa pre meranie času používajú šachové hodiny a jednému zo súperov uplynie limit na hru (22 minút), tento hráč už nemôže položiť ďalšie slovo na hraciu dosku. Vždy po ťahu súpera vynechá ťah a stlačí súperovi hodiny. Ten pokračuje v hre štandardným spôsobom, až kým hra nie je ukončená predchádzajúcimi spomenutými spôsobmi.

Neštandardný spôsob ukončenia partie:

a) Hráč nenastúpi na partiu (kontumácia 0:100)

b) Ani jeden z hráčov nenastúpi na partiu (kontumácia 0:0)

c) Hráč podľa losovania nemá súpera (kontumácia 20:0)

d) Hráč partiu vzdá počas zápasu (kontumácia 0:100, prípadne ak je aktuálny rozdiel v skóre vyšší, kontumácia 0:rozdiel skóre).

Hráč, ktorého dve turnajové partie boli kontumované v jeho neprospech (z akéhokoľvek dôvodu), bude vylúčený z turnaja. Vylúčený hráč nezískava žiadne body do kvalifikácie ani do Slovenského pohára. V celkovom hodnotení turnaja skončí na mieste prislúchajúcom výsledkom partií, ktoré odohral, a za toto miesto sa body nepridelia.

2.7 Zápis partie

Hráč je povinný viesť zápis o priebehu partie do svojho partiára čitateľne. Po skončení partie obaja hráči obidva partiáre podpíšu a odovzdajú zapisovateľovi. Pokiaľ sa hráči nezhodnú na obsahu svojich partiárov, privolajú rozhodcu, ktorý rozhodne o riešení situácie. Hráči do podpisu oboch partiárov so zhodným záverom ponechajú písmená na hracej doske pre prípadnú kontrolu ťahov. Ak sú písmená už odložené, rozhodca má právo rozhodnúť podľa vlastného uváženia, t. j. na základe jedného z partiárov alebo kontumovať výsledok partie 0:0, 100:0 alebo 0:100 podľa povahy sporu alebo podľa toho, ktorý z hráčov písmená odložil. Po úplnom skončení partie sú obaja hráči povinní ponechať písmená na hracej doske a usporiadať ich do štvorca 10 x 10 alebo 4 štvorcov 5 x 5 na ďalšiu partiu.

Do záhlavia partiára sa vypĺňa:

- Priezvisko a meno hráča, dátum a mesto konania turnaja, číslo stola, poradové číslo kola.

Počas partie sa vypĺňa:

- Celkové bodové ohodnotenie vlastného ťahu
- Vytvorené hlavné slovo (písmeno nahradené žolíkom sa píše do zátvorky). Žolík môže nahrádzať okrem bežných písmen slovenskej abecedy - teda okrem písmen, ktoré sú vo vrecúšku - aj písmená W, Q, Ö, Ü, Ě a Ř, ak ich použitím vznikne platné slovo. Dvojzložkové písmená slovenskej abecedy CH, DZ a DŽ musia byť zložené z dvoch kameňov.
- Pri výmene písmen, vzdaní sa ťahu alebo pri strate ťahu oprávnenou námietkou sa v príslušnom riadku urobí vodorovná čiara alebo sa príslušný riadok vynechá, resp. oprávnene namietnutý ťah sa prečiarkne.

Po skončení partie sa vypĺňa a označuje:

- súčet bodov oboch hráčov získaných v partii
- počet bodov pripočítaných za zavretie (ak hráč zavrel)
- počet bodov odpočítaných za zostávajúce písmená v zásobníku
- celkový počet bodov získaných v partii
- hodnota najhodnotnejšieho ťahu v partii a označenie hráča, ktorý tento ťah položil
- ťahy, v ktorých bolo položené bingo (zakrúžkujú sa čísla ťahov alebo sa pred/za príslušný riadok napíše písmeno B)
- podpisy oboch hráčov na oboch partiároch.

2.8 Extrémne situácie

Ak sa hracia súprava rozsype (neúmyselne hráčom alebo vplyvom vonkajšieho činiteľa), pričom nie je možné partiu rekonštruovať, zapíše sa aktuálny bodový stav a v hre sa pokračuje odznova len s písmenami, ktoré sú vo vrecúšku. Začína ten

hráč, ktorý bol na ťahu a na prázdnej hracej ploche. Pokiaľ sa obsah zásobníkov zachoval, hrá sa s písmenami v nich, prípadne sa doplnia do počtu 7 písmen.

Nový hrací čas sa nastaví takto:

- ak je odohratých menej ako 10 ťahov, hrá sa 2 x 15 minút
- ak je odohratých 10 a viac ťahov, hrá sa 2 x 10 minút

Ak prestanú fungovať hodiny a hráči sa nedohodnú na spotrebovanom čase, nový hrací čas sa nastavuje takto:

- ak je odohratých menej ako 10 ťahov, hrá sa 2 x 15 minút
- ak je odohratých 10 a viac ťahov, hrá sa 2 x 10 minút

3 Námietky

Hráč môže vzniesť námietku proti ťahu alebo nesprávnemu postupu súpera slovom **„námietka“** v čase od stlačenia hodín súperom (počas zapisovania ťahu súperom) do vloženia prvého vytiahnutého písmena do zásobníka. Ak sa hráč k súperovmu ťahu evidentne nevyjadruje v primeranom čase (viď odsek 2.2), považuje sa to za uznanie ťahu. Na dodatočne vznesené námietky sa neberie ohľad (okrem povolenej kontroly súperových bodov - viď nižšie).

Ak si hráč chce premyslieť podanie námietky, môže v čase vymedzenom na podanie námietky zahlásiť **„moment“**, čím oddiali vyťahovanie písmen z vrecúška. Po zahlásení slova „moment“ sa musí hráč bez zbytočného zdržiavania, nie však dlhšie ako o 60 sekúnd, vyjadriť k súperovmu ťahu, t. j. či podáva námietku alebo nie a nesmie sa venovať inej činnosti, iba rozhodnutiu o podaní námietky. Pri zahlásení slova „moment“ sa hodiny nezastavujú, čas beží hráčovi, ktorý si dodatočný čas vyžiadal.

Ak hráč neponechá súperovi z akéhokoľvek dôvodu primeraný čas na podanie námietky, považuje sa to za nešportové správanie.

Ak sa používajú šachové hodiny, namietajúci hráč ich po vyslovení slova "námietka" zastaví, aby neplynul čas žiadnemu hráčovi.

Hráč, ktorý je na ťahu, môže vzniesť tieto námietky:

- **Námietku proti prípustnosti zahraného slova :**
  Námietka sa môže vzniesť proti konkrétnemu slovu, nemôže sa podávať námietka proti viacerým slovám súčasne. Hráč podáva námietku proti slovu, ktoré je položené na hracej doske. Ak chce hráč vzniesť námietku proti platnosti viacerých slov vytvorených súperom v jednom ťahu, musí vznášať námietky proti jednotlivým slovám postupne. Každá námietka sa

posudzuje z hľadiska postihu za neoprávnené námietky samostatne.
Ak sa hráči o námietke nedohodnú, privolajú rozhodcu. Rozhodca môže námietku potvrdiť alebo vyvrátiť.

Pri rozhodovaní sa používajú zdroje stanovené prílohou B1 (10.1 Povolené slová).

Ak má ktorýkoľvek hráč pochybnosti o správnosti rozhodnutia podľa programu El Siño, môže požiadať rozhodcu o overenie platnosti slova v týchto zdrojoch. Overovať platnosť slova podľa platných zdrojov môže len rozhodca alebo tretia osoba, nie dotknutí hráči. Ak namietané slovo nie je v základnom tvare, musí hráč, ktorý ho položil, uviesť základný tvar resp. slovo, z ktorého ho vytvoril.

Ak rozhodca námietku potvrdí, hráč stráca ťah a príslušný riadok v partiári si preškrtne. Ak rozhodca námietku nepotvrdí, zapisuje si hráč do partiára slovo a jeho bodovú hodnotu. Po vyriešení námietky sa pokračuje opätovným spustením hodín.

Na kontrole prípustnosti slova v programe El Siño, resp. pri kontrole platnosti slova v slovníku rozhodcom (alebo 3. osobou vykonávajúcou funkciu rozhodcu), sú povinní sa fyzicky zúčastniť obaja hráči. Ak by niektorý z hráčov zostal pri hracom stole, považuje sa to za neetické správanie, s výnimkou situácií, keď má daný hráč sťažený prístup ku PC, alebo zníženú pohyblivosť zo zdravotných dôvodov a pod. Aj v týchto situáciách by však hráč mal urobiť maximum pre to, aby nevznikla pochybnosť o jeho férovej hre, napr. losovať nové písmená zásadne až za prítomnosti súpera.

- **Námietku proti nezapisovaniu ťahov súperom do partiára :**
  Hráčovi, ktorý zahrá ťah bez toho, aby mal zapísaný svoj predchádzajúci ťah alebo ťahy (body za ťah a hlavné slovo) môže súper vzniesť námietku voči nezapisovaniu ťahov. Hráč môže podať námietku proti takému nezapísanému ťahu súpera, po ktorom súper zahral aspoň jeden ďalší ťah a vložil si prvé vytiahnuté písmeno do zásobníka, alebo ak už nie sú vo vrecúšku písmená potom, čo stlačil hodiny. Na konci partie môže túto námietku podať, ak mu súper predložil na podpis partiár v ktorom nemá vyplnené povinné údaje za jednotlivé ťahy. Postihnutý hráč je penalizovaný stratou bodov vo všetkých ťahoch, v ktorých nemá zapísané body za ťah a hlavné slovo.
- **Námietku proti nesprávnemu počtu písmen v súperovom zásobníku:**
  Námietku môže hráč podať vtedy, ak súper zahral ťah s väčším alebo menším počtom písmen v zásobníku, ako pripúšťajú pravidlá hry.
  V takomto prípade stráca postihnutý hráč právo na ťah. Pri zahraní ťahu

s väčším počtom písmen v zásobníku namietajúci hráč označí písmeno (písmená), ktoré vráti postihnutý hráč do vrecúška. Pri vracaní písmen do vrecúška sa postupuje tak ako je to popísané v bode 2.3 Ťahanie písmen, pričom namietajúci hráč vyberá z vyložených písmen ktoré zostanú otočené lícom nahor a/alebo z písmen v zásobníku. Pri zahraní ťahu s menším počtom písmen v zásobníku ako pripúšťajú pravidlá si postihnutý hráč doplní zásobník písmenami z vrecúška. Ak už vo vrecúšku nie sú písmená (alebo tam nie je dostatočný počet písmen), pričom posledné hráčove písmená si vytiahol súper, doplní mu súper písmená zo svojho zásobníka.

- **Námietku proti neplatnej výmene písmen:**
  Námietku môže podať hráč v čase na podanie námietky vtedy, ak súper ohlásil výmenu písmen a vo vrecúšku je menej ako 7 písmen (t. j. 6 a menej). V takomto prípade súper stráca právo na ťah bez možnosti výmeny písmen.
- **Námietku proti ohlásenému počtu bodov za ťah:**
  Hráč môže podať námietku proti nesprávne ohlásenému počtu bodov. V prípade, že súper svoj ťah nadhodnotil, skutočný počet bodov sa mu zníži o toľko bodov, o koľko si ťah nadhodnotil. Takto upravená hodnota, ktorá však nemôže byť nižšia ako 0, sa zapíše do partiára.
  Ak hráč podá námietku proti ohlásenému počtu bodov a zistí sa, že body boli vypočítané správne, považuje sa to za neoprávnenú námietku.
  V prípade, že súper svoj ťah podhodnotil, spoluhráč ho na tento fakt môže upozorniť, ale počet ohlásených (zapísaných) bodov sa už nemení.

Každá neoprávnená námietka z vyššie uvedených typov sa postihuje stratou 5 bodov. Námietka na nešportové správanie hráča (viď ďalej) sa posudzuje samostatne a jej neoprávnenosť sa stratou 5 bodov nepenalizuje.

- **Námietku za nešportové správanie**
  Hráč, ktorý je presvedčený, že došlo k porušeniu Etického kódexu (viď príloha C), má právo beztrestne upozorniť hráča, ktorý sa dopúšťa nešportového správania. Ak je to možné, hráč, ktorý sa nešportového správania dopúšťa, okamžite situáciu napraví.

  V prípade, že nedôjde k náprave, nešportové správanie sa vyskytuje opakovane alebo dôjde k situácii, ktorá je vnímaná ako nešportové správanie, ale nie je výslovne uvedená v etickom kódexe, hráč má právo privolať rozhodcu a požiadať ho o vyriešenie situácie.

  V závislosti od závažnosti situácie, rozhodca môže rozhodnúť nasledovne:
  - neverejne napomenúť hráča, ktorý sa nešportového správania dopúšťa
  - verejne napomenúť tohto hráča
  - penalizovať tohto hráča stratou ťahu

- kontumovať partiu v neprospech tohto hráča s výsledkom 0:100.

Po skončení partie, ale ešte pred podpisom partiárov, môže hráč skontrolovať správnosť bodového ohodnotenia súperových ťahov. V prípade **nadhodnotených ťahov** sa počet bodov opraví, ale bez penalizácie.

Na námietky voči rozhodnutiu rozhodcu vznesené po skončení partie sa neberie ohľad.

4 Záverečné ustanovenia

Všetci hráči sú povinní hrať poctivo a pri hre nepodvádzať.

Hráč je povinný dostaviť sa pred každým kolom načas do hracej miestnosti a venovať náležitú pozornosť zverejnenému rozlosovaniu.

Každý hráč je povinný vyvarovať sa počas hry správania, ktoré by mohlo vyvolať nedorozumenie, resp. rušilo by ostatných hráčov. Po začiatku partie nesmie hráč ani nikto iný hovoriť so súperom viac, ako dovoľujú pravidlá, resp. ako je nevyhnutne potrebné. Svoj slovný komentár obmedzí iba na oznámenie slov a bodov. Nepočíta body nahlas (počítanie polohlasom je povolené), nepýta sa na význam slov, nenabáda na námietku. Po skončení partie hráč opustí miestnosť, resp. sa presunie do tej časti miestnosti, kde neruší priebeh ostatných hier, alebo sa správa tak, aby nerušil ešte prebiehajúce partie. Do priebehu jednotlivých hier môže zasahovať len rozhodca. Zasahovanie iných osôb do prebiehajúcich partií sa považuje za hrubé porušenie korektného správania.

V prípade nešportového správania súpera je hráč oprávnený na túto skutočnosť súpera upozorniť alebo privolať rozhodcu. Rozhodca je povinný upozorniť hráča, že v prípade opakovaného nešportového správania môže byť partia kontumovaná v jeho neprospech. Podľa závažnosti porušenia pravidiel môže rozhodca kontumovať partiu aj ihneď.

Je neprípustné hovoriť: “Chcem vyložiť takéto slovo, uznáte mi ho?”, resp. akýmkoľvek podobným spôsobom sa dožadovať schválenia slova. Rovnako je neprípustné po vyložení slova, jeho oznámení a spustení časového limitu súpera presúvať písmená, aj keby šlo o zjavnú chybu. Každý hráč je povinný ukladať písmená pri tvorbe slova presne na jednotlivé políčka. V hracej miestnosti je zakázané fajčiť.

Ak hráč neodohrá na turnaji všetky partie a odíde predčasne z turnaja bez závažného dôvodu, nezíska z tohto turnaja žiadne body do kvalifikácie ani do Slovenského pohára. O tom, či hráč mal závažný dôvod na predčasný odchod z turnaja, rozhodne rada spolku alebo radou menovaná komisia.

Všetci štartujúci akceptujú tieto pravidlá.

5 Príloha A1

5.1 Súťaže organizované Slovenským spolkom scrabble

V sezóne 2026/2027 sa uskutočnia nasledovné turnaje a súťaže :

- „živé“ kvalifikačné turnaje
- online kvalifikačné turnaje
- písomné súťaže
- internetové turnaje
- Majstrovstvá Slovenska
- Majstrovstvá Slovenska vo vykladacom scrabble
- Slovenský pohár
- iné turnaje.

6 Príloha A2

6.1 Povinnosti organizátora živých kvalifikačných turnajov a majstrovstiev SR

a) Vyplnenie formulára pre turnaj, v ktorom bude uvedený dátum a presné miesto konania turnaja, meno organizátora a kontakt, možnosti dopravy zo stanice SAD alebo ŽSR na miesto turnaja, prípadne uvedenie možností ubytovania. Organizátor pošle vyplnený formulár a mapku mesta správcovi internetovej stránky a niektorému členovi rady 2 týždne pred turnajom. **Formular.doc** (uloženie na disk = pravý klik)

b) Zvoliť priestory s dostatočným osvetlením, dostatočne veľké a s primerane veľkými stolmi.

c) Zabezpečenie stravy (vegetariánska, nevegetariánska) pozostávajúcej z obeda a olovrantu, minerálky a prípadne nápoja do výšky vyzbieraného štartovného. Všetky ostatné nápoje si hradia hráči sami.

d) Zabezpečiť minerálku alebo vodu s citrónom.

e) Postarať sa o dopravu partiárov.

f) Postarať sa o dopravu hracích súprav.

g) Prekontrolovať funkčnosť hodín.

h) Pred začiatkom turnaja člen Rady SSS alebo Radou poverená osoba vygeneruje v párovacom programe účastníkov turnaja (podľa prihlášok) aj s aktuálnymi ratingami.

i) Podľa možnosti zabezpečiť zapisovateľa (pomocníka, resp. pomocníkov na zapisovanie výsledkov). Pokiaľ zapisovateľ nie je k dispozícii, organizátor si musí zabezpečiť zapisovateľa (zapisovateľov) spomedzi hráčov, resp. musí zapisovať sám.

j) Pripraviť a vytlačiť prezenčnú listinu. V prezenčnej listine označiť rodinných príslušníkov.

k) Zmestiť sa do sumy vybraného štartovného a prípadných iných príjmov turnaja tak, aby výdavky na turnaj (vrátane odmien pre rozhodcu, pomocníkov a ich stravy) tieto príjmy neprevýšili.

l) Dbať na hladký časový priebeh turnajov. Miestnosť musí byť pripravená v dostatočnom predstihu, obed musí byť spresnený dostatočne vopred podľa priebehu turnaja, aby nevznikali zbytočné časové sklzy. Hráčov je vhodné upozorniť na nastavenie tichého módu na mobiloch a je potrebné v predstihu zabezpečiť, aby v danom zariadení neboli podujatia, ktoré by hráčov neprimerane rušili. Odporúča sa stanoviť presný harmonogram začiatku jednotlivých kôl, najlepšie s hodinovým odstupom.

m) Zabezpečiť poháre alebo športové trofeje pre hráčov, ktorí sa v turnaji umiestnili na prvých troch miestach.

n) Po ukončení turnaja organizátor zabezpečí odovzdanie resp. doručenie partiárov určenej osobe za účelom vyhodnotenia rekordov.

o) Napísanie záverečného zhodnotenia turnaja a zabezpečiť aspoň minimálnu fotodokumentáciu a jeho poslanie mailom niektorému členovi rady a správcovi internetovej stránky.

p) Kontrolórke (Erike Tomkovej) nahlásiť zaplatené členské – kvôli evidencii členov (alebo poslať kópiu prezenčnej listiny).

q) Po skončení turnaja zabezpečiť odovzdanie účtovných dokladov hospodárovi spolku.

r) Dohliadnuť, aby prestávka medzi kolami bola minimálne 5 minút.

7 Príloha A3

7.1 Systém kvalifikácie na majstrovstvá Slovenska

Právo účasti na Majstrovstvách Slovenska (MS) má úradujúci majster Slovenska a prvých X hráčov podľa celkového bodového zisku zo všetkých kvalifikačných turnajov do celkového počtu 32 účastníkov.

Majstrovstiev Slovenska kategórie B (MS-B) sa zúčastní maximálne 32 hráčov podľa celkového bodového zisku zo všetkých kvalifikačných turnajov okrem hráčov, ktorí sa zúčastňujú hlavného turnaja. Účastníci oboch turnajov nemusia byť členmi Slovenského spolku scrabble.

Majstrom Slovenska sa môže stať aj občan cudzieho štátu.

Najneskôr dva týždne pred konaním MS oznámi rada SSS 32 hráčov, ktorí sa kvalifikovali na MS. Okrem týchto hráčov rada SSS stanoví poradie náhradníkov, ktorí by v prípade neúčasti niektorého hráča mohli nastúpiť do turnaja. Každý z 32 kvalifikovaných hráčov, je povinný potvrdiť alebo odmietnuť svoju účasť najneskôr 7

dní pred turnajom, pričom takéto jeho stanovisko je záväzné. Rada povolá náhradníkov podľa poradia ihneď po tom, ako jej bola oznámená neúčasť niektorého z kvalifikovaných hráčov.

Ak sa aj napriek tejto skutočnosti prezentuje v deň turnaja menej ako 32 hráčov, môže rada SSS podľa vlastného uváženia doplniť počet súťažiacich do max. počtu 32 prostredníctvom tzv. divokých kariet.

Priamo na 29. MS postupuje majster Slovenska z predchádzajúcich 28. majstrovstiev SR.

V kvalifikačných turnajoch, písomných súťažiach, internetových turnajoch a na majstrovstvách Slovenska sa boduje poradie na 1. - 32. mieste. Za umiestnenie dostávajú hráči body podľa tabuľky.

Tabuľka pre kvalifikačné turnaje a súťaže započítavané do Slovenského pohára :

miesto	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
body	40	35	32	30	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17
miesto	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
body	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

V prípade rovnosti bodov u viacerých hráčov, ktorí sa ocitnú v rebríčku na rozhraní postupového a nepostupového miesta, rozhoduje :

- vyššia pozícia v Slovenskom pohári
- vyššie bodové ohodnotenie v najlepšom kvalifikačnom turnaji, v prípade rovnosti v druhom najlepšom turnaji atď. (t. j. v prípade rovnosti bodov je zisk z turnajov, napr. 6 a 3 body hodnotené viac ako 6+2+1 bod, alebo 8+1 je viac ako 5+4 bodov)
- vyšší počet účastí na turnajoch
- pri zhodnosti všetkých podmienok je ďalším kritériom vyšší počet hráčov na danom turnaji

Ak sa aj napriek tomu nerozhodne a hráči sú na rozhraní postupového a nepostupového miesta, postupujú potom všetci hráči a v prípade nutnosti rada SSS doplní počet nominovaných hráčov do párneho počtu podľa vlastného uváženia.

8 Príloha A4

8.1 Systém hry v sezóne 2026/2027

Každý kvalifikačný turnaj sa odohrá švajčiarskym systémom na 7 kôl.

Na 29. MS sa bude hrať dva dni švajčiarskym systémom na 13 kôl. Prvý deň bude odohraných 8 kôl, druhý deň 5 kôl.

Majstrovstvá Slovenska vo vykladacom scrabble sa odohrajú na 3 kolá počas jedného dňa.

9 Príloha A5

9.1 Slovenský pohár

Slovenský pohár je samostatná súťaž SSS, ktorá spočíva v započítaní výsledkov z rôznych súťaží SSS a zoradení hráčov do rebríčka podľa kritérií stanovených nižšie.

Do Slovenského pohára 2027 sa započítavajú výsledky :

- zo šiestich najlepších „živých“ kvalifikačných turnajov v klasickej verzii; nepočítajú sa sem „živé“ kvalifikačné turnaje nahradené online kvalifikačnými turnajmi
- z najlepšieho online kvalifikačného turnaja v klasickej verzii (zo všetkých tých, ktoré boli odohrané ako online turnaje)
- z najlepšieho turnaja v „m“ verzii (t.j. 110-kameňová verzia hry momentálne v predaji bez písmen Q a W) bez ohľadu na to, či sa tieto turnaje konali online alebo naživo
- z lepšej písomnej súťaže
- z lepšieho internetového turnaja
- z Majstrovstiev Slovenska, vynásobené koeficientom 2
- z Majstrovstiev Slovenska vo vykladacom scrabble, vynásobené koeficientom 2.

Získané body na každom turnaji sa teda vynásobia koeficientom podľa nasledovného kľúča:

turnaj	koeficient
1. najlepší KT	x 1,0
2. najlepší KT	x 1,0
3. najlepší KT	x 1,0
4. najlepší KT	x 1,0
5. najlepší KT	x 1,0
6. najlepší KT	x 1,0
1. najlepší online KT	x 1,0
1. najlepší KT v „m“ verzii	x 1,0

1. najlepšia PS	x 1,0
1. najlepší IT	x 1,0
MS vykladací	x 2,0
MS v klasickej verzii	x 2,0

Organizátorom písomnej súťaže a internetového turnaja sa za súťaž, ktorú organizujú započíta toľko bodov, ako je ich štvrtý najlepší výsledok na „živom“ kvalifikačnom turnaji.

10 Príloha B1

Pravidlá prípustnosti slov v hre SCRABBLE na súťažiach organizovaných Slovenským spolkom SCRABBLE

10.1 Povolené slová:

Povolené sú slová uvedené v týchto zdrojoch:

- **Pravidlá slovenského pravopisu - PSP** (časť Pravopisný a gramatický slovník a časť Názvy obcí na Slovensku), vydané vo vydavateľstve Veda SAV v r. 2013
- **Krátky slovník slovenského jazyka – KSSJ (4. vydanie zo SAV z r. 2003 aj 5. vydanie z Matice slovenskej z r. 2020)**, vytlačené tučným písmom,
- **Slovník súčasného slovenského jazyka - SSSJ, diely A-G, H-L, M-N, O-Pn**
  - heslové slová vysádzané farebne (tehlovohnedou farbou) tučným typom písma,
  - čiernou farbou tučným písmom uvedené heslové slová, na ktoré sa odkazuje šípkou v odkazovom hesle (napr. u slova fotiť: dok. **odfotiť, sfotiť**), ak heslové slovo nepatrí medzi nepovolené slová,
- ako aj ďalšie slová, ktorých možnosť použitia pri hre SCRABBLE vyplýva z týchto pravidiel.

V ďalšom texte sa PSP, KSSJ a SSSJ označujú ako povolené slovníky.

Pokiaľ sa v ďalšom texte uvádzajú slovné spojenia „povolené slovo“, týka sa to len hry SCRABBLE.

Vytvorené slová môžu byť v ľubovoľnom tvare vytvorenom v súlade s pravidlami skloňovania podstatných mien, prídavných mien, zámen, číslovíek, časovania slovies a stupňovania prídavných mien a príslovíek (v ďalšom texte „ohýbanie“ slov).

Ak sú u jedného slova v dvoch slovníkoch uvedené rozdielne tvary vzniknuté ohýbaním tohto slova, prípadne len v jednom slovníku je uvedený dvojtvar (napr. u slova axel v PSP i KSSJ uvedené axel -a, v SSSJ axla/axela; u slovesa dychtiť

uvedený v PSP i KSSJ imperatív dychť! / dychti!, v SSSJ len dychti!), sú platné všetky uvedené tvary.

Správnosť vytvoreného slova sa zisťuje v povolených slovníkoch a podľa týchto súťažných pravidiel. Pokiaľ ide o tvar slova vzniknutý ohýbaním, správnosť vytvoreného slova sa môže zisťovať aj podľa týchto odborných publikácií:

- Morfológia slovenského jazyka, Bratislava, SAV 1966 (Ladislav Dvonč a kol.)
- Gramatika slovenčiny, Bratislava, Slovenské pedagogické nakladateľstvo 1994 (Jozef Mistrík)
- Slovník slovenského jazyka I. – VI., Bratislava, SAV 1959 – 1968 – (SSJ)
- Ortograficko-gramatický slovník (používateľská verzia Slovníka súčasného slovenského jazyka) na internetovej stránke www.juls.savba.sk

1. **Solmizačné slabiky** (do, re, mi, fa, sol, la, si) a **názvy tónov** znížených a zvýšených o poltón (ces, cis, des, dis, es, eis, fes, fis, ges, gis, as, ais, hes, his).
2. **Názvy písmen gréckej abecedy** v základnom tvare, a to: alfa, beta, gama, delta, epsilon, zéta (i dzeta aj zeta), éta, théta, ióta, kapa, lambda, mí, ní, ksí, omikron, pí, ró, sigma, tau, ypsilon, fí, chí, psí, omega. Pri hre možno vytvoriť len takéto slová ako názvy písmen gréckej abecedy. Sú nesklonné okrem slov alfa (2. pád mn. č. álf), beta (2. pád mn. č. biet), gama (2. pád mn. č. gám), delta (2. pád mn. č. delt), epsilon, zéta (2. pád mn. č. zét), dzeta (2. pád mn. č. dziet), éta (2. pád mn. č. ét), théta (2. pád mn. č. thét), kapa (2. pád mn. č. káp), lambda (2. pád mn. č. lámbd), omikron, sigma (2. pád mn. č. sigiem), omega (2. pád mn. č. omeg) a ypsilon, ktoré sú uvedené v povolených slovníkoch a možno ich skloňovať.
3. **Dvojpísmenové slová**, ktoré sú uvedené v **prílohe B2 Zoznam platných 2-písmenových slov**. Iné dvojpísmenové slová nie je možné vytvoriť.
4. Trojpísmenové slová, ktoré sú uvedené v prílohe B3 Zoznam platných 3-písmenových slov, štvorpísmenové slová (príloha B6 Zoznam platných 4-písmenových slov) a päťpísmenové slová (príloha B7 Zoznam platných 5-písmenových slov). Námietky voči slovám s dĺžkou 3 až 5 písmen sa posudzujú výhradne podľa týchto aktuálnych zoznamov. Prípadné aktualizácie týchto zoznamov sa vykonajú vždy pred turnajom. Pre účel zaradenia slov do týchto príloh sa pokladajú dvojzložkové písmená ch, dz, dž za 2 písmená, keďže v hre scrabble je potrebné ich vyskladať z 2 kameňov.
5. Všetky **názvy chemických prvkov**, pričom sa vychádza zo zoznamu slovenských názvov chemických prvkov, ktoré sú obsahom prílohy k týmto súťažným pravidlám. Tieto slová možno skloňovať.
6. **Názvy písmen slovenskej abecedy** – áčko, béčko, céčko, déčko, éčko, efko, géčko, háčko, cháčko, íčko, jéčko, káčko, elko, emko, enko, óčko, péčko, erko, esko, téčko, účko, véčko, iksko (aj ixko), ypsilon a zetko. Tieto slová možno skloňovať podľa vzoru mesto (okrem ypsilon – vzor dub).

10.2 Nepovolené slová:

1. Všetky **vlastné mená** (mená, zemepisné, astronomické názvy, teda slová, ktoré sa píšu s veľkým začiatočným písmenom); nie však slová od nich odvodené (napr. slovenský), ktoré sú uvedené v Pravidlách slovenského pravopisu časť Názvy obcí na Slovensku
2. **jednopísmenové výrazy**, vrátane dvojzložkových písmen ch, dz, dž
3. **skratky** (napr. tzv.). Ak je skratka zároveň aj podstatným menom je povoleným slovom len ak je toto slovo uvedené malými písmenami (napr. ekg), ak je slovo uvedené veľkými písmenami (napr. ČK, DPH) nie je povoleným slovom.
4. **značky** (km, hl), chemické značky prvkov a vzorce zlúčenín
5. **citoslovcia**
6. **rímske číslice**
7. **dvojhlásky**
8. všetky slová, označené týmito štylistickými kvalifikátormi:
    - **slangové (slang., prípadne kart. slang., štud. slang a pod.),**
    - **nárečové výrazy (nár.),**
    - **regionalizmy (region.),**
    - **etnografické výrazy (etnogr.),**
    - **subštandardné výrazy (subšt.),**
    - **vulgarizmy (vulg.),**
    - **hrubé výrazy (hrub.),**
    - **poetické výrazy (poet.), resp. básnické výrazy (bás.),**
    - **nižšie hovorové výrazy (niž. hovor.),**
    - **zastarané výrazy (zastar.),**
    - **archaizmy (arch.),**
    - **citátové slová.**

Za nepovolené slová sa považujú aj pôvodne písané slová uvedené v PSP a KSSJ netučným písmom, resp. v SSSJ čiernou farbou a tučným písmom (napr. **cunami**, pôv.pís. **tsunami**).

Ak sa určité slovo nachádza v PSP a zároveň aj v KSSJ či SSSJ, pričom v KSSJ a SSSJ je slovo označené ako nepovolené slovo (označené ako slang., subšt., nár., region., etnogr., vulg., hrub., poet., niž. hovor., zastar., arch., citátové slovo), ide o povolené slovo. Teda všetky slová, ktoré sa nachádzajú v PSP, časť Pravopisný a gramatický slovník, sú povolené slová.

Ak je slovo v KSSJ alebo SSSJ označené ako nepovolené (označené ako slang., subšt., nár., region., etnogr., vulg., hrub., poet., niž. hovor., zastar., arch., citátové slovo), za nepovolené slová sa považujú aj všetky jeho prihniezdované slová.

Ak sa slovo nachádza v KSSJ a SSSJ, pričom v jednom slovníku je slovo označené ako nepovolené (označené ako slang., subšt., nár., region., etnogr., vulg., hrub., poet., niž. hovor., zastar., arch., citátové slovo) a v druhom nie je takto označené, je to povolené slovo.

Ak je slovo v KSSJ alebo SSSJ označené dvomi alebo viacerými štylistickými kvalifikátormi, ktoré sú oddelené čiarkou, prípadne slovom alebo, takéto slovo sa považuje za povolené, ak aspoň jeden z uvedených kvalifikátorov nepatrí medzi nepovolené slová (označené ako slang., subšt., nár., region., etnogr., vulg., hrub., poet., niž. hovor., zastar., arch., citátové slovo).

9. Jednotlivé **časti viacslovných spojení**, ktoré sa nevyskytujú ako samostatné slová (napr. zo slova tabula rasa nie je možné samostatne použiť slovo tabula, rasa možno použiť len preto, lebo má aj iný význam). Toto pravidlo sa nevzťahuje na zvratné slovesá, od ktorých možno samostatne použiť aj sloveso a samostatne aj zvratnú časticu, a predložkové spojenia, ktoré možno takisto samostatne použiť (napr. do červena)
10. Výrazy obsahujúce **iné znaky** ako písmená (napr. trma-vrma) a ich časti.

10.3 Povolené a nepovolené tvary u jednotlivých slovných druhov:

Pravidlá prípustnosti tvarov u jednotlivých slovných druhov uvádzané v ďalšom texte slúžia výlučne pre rozhodovanie o platnosti slov na turnajoch a súťažiach organizovaných Slovenským Spolkom Scrabble a nemožno ich zamieňať so všeobecnými gramatickými pravidlami.

10.4 Podstatné mená

U podstatných mien sú povolené všetky tvary vzniknuté skloňovaním, teda všetkých sedem pádov jednotného i množného čísla. Výnimkou sú slová nesklonné, pomnožné, hromadné a slová s obmedzenou možnosťou tvorby tvarov.

Nesklonné podstatné mená (napr. buklé) majú len jeden základný tvar. Za nesklonné sa podstatné meno považuje ak je takto označené vo všetkých povolených slovníkoch, v ktorých je uvedené a takto je označené vo všetkých uvedených významoch. **Zoznam nesklonných podstatných mien je v prílohe.**

Príklad: gala – nie je nesklonné
*PSP: **gala** neskl. s. i príd.*
*KSSJ: **gala**, zastaráv. i **gála***
***I.** neskl. s. i -y ž. slávnostný oblek: obliecť sa do g., do g-y, byť v g.*
***II.** neskl. príd. slávnostný: g. predstavenie, program*
*SSSJ: **gala**[1] neskl. s., zastar. **gála**[1] gály ž.*

Pomnožné podstatné mená (napr. okuliare) majú len tvary množného čísla. **Zoznam pomnožných podstatných mien je v prílohe.**

Hromadné podstatné mená majú len tvary jednotného čísla. Tvary množného čísla možno vytvárať len ak sú tieto uvedené aspoň v jednom z povolených slovníkov. Za hromadné sa podstatné meno považuje, ak je takto označené aspoň v jednom z povolených slovníkov a v tomto slovníku sú takto označené všetky jeho významy. Zoznam hromadných podstatných mien je v prílohe.

Príklad: vrbina – nie je hromadné
*PSP: **vrbina** -y -bín ž.*
*KSSJ: **vrbina** -y -bín ž.*
***1.** hromad. vŕbový porast: hustá v.*
***2.** hromad. vŕbové prútie: košík z v-y*
***3.** vŕba (strom): staré v-y pri potoku*

U niektorých podstatných mien sú uvedené **obmedzenia tvorby tvarov** (napr. iba jedn.) Toto sa aplikuje, ak je takéto označenie uvedené aspoň v jednom povolenom slovníku, pričom v ostatných slovníkoch nie sú uvedené také tvary, ktoré by boli v rozpore s týmto obmedzením. Zoznam podstatných mien s obmedzenou možnosťou tvorby tvarov je v prílohe.

Príklad: ego – tvary jednotného čísla + egá
*SSSJ: **ego** ega (v pl. iba N a A) egá s*

Príklad: záha – iba tvary jednotného čísla
*PSP: **záha** -y ž.*
*KSSJ: **záha** -y ž. iba jedn.*

Slová vytvorené od **zvieracích** alebo **neživotných podstatných mien mužského rodu** v nominatíve plurálu (prvom páde množného čísla) pridaním koncovky **–i** (resp. –ovia) sú nepovolené. Napr. pri slove sob je povolený tvar soby, ale tvar sobi je nepovolený. Platné sú však takéto slová, ktoré sa používajú na pomenovanie osôb v prenesenom význame a toto je uvedené v KSSJ alebo SSSJ (výslovne nemusí byť uvedené aj -i). Zoznam takýchto slov je v prílohe.

Piaty pád (**vokatív**) je u podstatných mien totožný s prvým pádom (nominatív), ak to nie je uvedené inak aspoň v jednom z povolených slovníkov. Zoznam takýchto slov je v prílohe.

Podstatné mená mužského rodu zakončené na dve spoluhlásky majú v inštrumentáli plurálu (7. páde množného čísla) takú koncovku **(-mi alebo -ami)**, ktorá je uvedená aspoň v jednom z povolených slovníkov, alebo v Ortograficko-gramatickom slovníku (OGS) na internete. Ak sú v dvoch rôznych slovníkoch u jedného slova uvedené dve rôzne koncovky, prípadne dvojtvar, platia oba uvedené tvary. Ak u takéhoto slova nie je uvedený tvar inštrumentálu plurálu ani v jednom slovníku, tak u podstatných mien zakončených na jednu šumovú spoluhlásku (šumové spoluhlásky b,c,č,d,ď,dz,dž,f,g,h,ch,k,p,s,š,t,ť,v,x,z,ž) a jednu zvučnú spoluhlásku (zvučné spoluhlásky j,l,m,n,r), alebo na dve zvučné spoluhlásky je povolený iba tvar s koncovkou –mi (okrem slov zakončených na m, tie majú koncovku -ami) a v prípade podstatných mien zakončených na dve šumové spoluhlásky sú povolené oba tvary s koncovkou –mi/-ami. Dvojtvar majú tiež niektoré podstatné mená zakončené na jednu spoluhlásku, ktoré sa používajú častejšie

v množnom čísle. Zoznam takýchto podstatných mien je v prílohe.

10.5 Prídavné mená

U prídavných mien sú povolené všetky tvary vzniknuté skloňovaním vo všetkých pádoch, jednotnom i množnom čísle, mužskom, ženskom i strednom rode. Povolené sú tiež „životné“ tvary prvého pádu množného čísla mužského rodu (napr. pekní, železní).

Nesklonné prídavné mená (napr. kaki) majú len jeden základný tvar.

U **spodstatnených** prídavných mien označujúcich čeľaď rastlín alebo živočíchov (napr. bukovité, ježovité) sú povolené iba tvary množného čísla stredného rodu (napr. bukovité – bukovitých, bukovitým, bukovitými).

Povolené sú **privlastňovacie** prídavné mená vytvorené od osobných a zvieracích podstatných mien mužského a ženského rodu podľa vzoru matkin, otcov (napr. otcove, matkine, pávove) a **vzťahové zvieracie** prídavné mená podľa vzoru páví. Zoznam zvieracích prídavných mien je v prílohe.

Nie je povolené vytvárať prídavné mená so záporovou morfémou **ne-**, ak takéto slová nie sú uvedené ani v jednom z povolených slovníkov.

Stupňovaním niektorých prídavných mien možno vytvárať komparatív (2. stupeň) a superlatív (3. stupeň). Zoznam prídavných mien do dĺžky 6 písmen, ktoré možno stupňovať je v prílohe.

10.6 Zámená

U zámen sú povolené všetky tvary vzniknuté skloňovaním vo všetkých pádoch, jednotnom i množnom čísle, mužskom, ženskom a strednom rode u zámen uvedených aspoň v jednom z povolených slovníkov.

10.7 Číslovky

Povolené sú všetky **základné** číslovky (jeden, jedna, dva, dve, tri, desať, dvadsať, tridsaťpäť, sto, stodva, dvestopäť, tisíc, milión, miliarda, ...), **radové** číslovky (prvý, druhý, tretí, desiaty, dvadsiaty, tridsiatypiaty, stý, stodruhý, dvestopiaty, tisíci, miliónty, ...), **zlomkové** číslovky (polovica, tretina, pätina, desatina, stotina, tisícina, miliónтina, ...), **násobné** číslovky utvorené spojením základnej číslovky a morfémy **-krát** tvoriace jedno slovo, všetky **číselné podstatné mená** označujúce číslice. Ostatné číslovky sú povolené, ak sú uvedené aspoň v jednom z povolených slovníkov.

Povolené tvary čísloviek sú uvedené v prílohe.

10.8 Slovesá

Pri slovesách sú povolené tieto tvary

- neurčitok (robiť)

- prítomný čas (robím, robíš, robí, robíme, robíte, robia)
- minulý čas (robil, robila, robilo, robili),
- rozkazovací spôsob (rob, robme, robte)
- prechodník (robiac),
- trpné príčastie (robený, robená, robené, robení a ostatné tvary podľa skloňovania prídavných mien podľa vzoru pekný),
- činné príčastie prítomné (robiaci, robiaca, robiace a ostatné tvary podľa skloňovania prídavných mien podľa vzoru cudzí),
- činné príčastie minulé (vyrobivší, vyrobivšia, vyrobivšie a ostatné tvary podľa skloňovania prídavných mien podľa vzoru cudzí),
- slovesné podstatné meno (robenie a ostatné tvary podľa skloňovania podstatných mien podľa vzoru vysvedčenie).

Ku všetkým tvarom, okrem slovesného podstatného mena možno pridať záporovú morfému **ne-**. Výnimky sú:

- slovesá neleniť, nevražiť, nenávidieť, nedokrviť a nedokrvovať, ktoré už obsahujú predponu ne- (sloveso leniť je neosobné)
- u slovesa hnúť má minulý čas tvary hnul, hnula, hnulo, hnuli, v zápore dvojtvary nehol / nehnul, nehla / nehnula, nehlo / nehnulo, nehli / nehnuli
- u slovesa byť sa niektoré tvary v zápore tvoria dvojslovne so slovom nie (napr. som – nie som)
- u slovesa ísť sa u niektorých tvarov v zápore mení i(í) na j (napr. ísť – neísť / nejsť, ide – nejde)
- u defektívneho slovesa hybaj sú povolené len tvary imperatívu (hybaj, hybajme, hybajte) bez tvorby záporu

Rozkazovací spôsob sa tvorí od všetkých slovies okrem neosobných, modálnych a niektorých slovies s obmedzenou možnosťou tvorby tvarov.

U slovies, ktorých **kmeň sa končí na dvojicu spoluhlások** a nemajú uvedený rozkazovací spôsob (napr. hemžiť, ústiť, vyšantiť), sa tento tvorí pridaním koncovky **-i** (hemži!, vyšanti!). Tvar rozkazovacieho spôsobu bez pridania koncovky **-i** je povolený len ak je takýto tvar (resp. dvojtvar) uvedený aspoň v jednom z povolených slovníkov, **prípadne v Ortograficko-gramatickom slovníku (OGS)** (napr. brázdiť - brázď! / brázdi!, šantiť - šanť! / šanti!, ústiť - úsť! / ústi!). Zoznam takýchto slovies je v prílohe.

Trpné príčastie sa tvorí od všetkých slovies, u ktorých to význam slovesa umožňuje.

- Ak je tvar trpného príčastia uvedený aspoň v jednom slovníku alebo je takýto tvar uvedený v použitom príklade:

Príklad: brýzgať – brýzganý

SSJ: ***brýzgať*** *-ga -gajú (ne)brýzgaj! -gal -gajúc -gajúci -ganý -ganie nedok. expr. ($0; na koho, na čo; komu)*

Príklad: tutlať – tutlaný
KSSJ: ***tutlať*** *-e -ú nedok. expr. usilovať sa zakryť, zatajiť, ututlávať: t. smiech, dlho t-ná (zlá) správa*

- Ak je u slovesa aspoň v jednom význame uvedený príklad s použitím bezpredložkového štvrtého pádu (koho, čo) alebo je takáto väzba uvedená aspoň u jedného významu slovesa.

  Ak takýto príklad alebo väzba nie sú uvedené v žiadnom z povolených slovníkov, ale sú uvedené v SSJ u takého významu, ktorý je uvedený aspoň v jednom z povolených slovníkov, trpné príčastie možno vytvoriť. Avšak ak sú takýto príklad alebo väzba uvedené v SSJ u významu slovesa, ktorý sa v iných povolených slovníkoch nenachádza, trpné príčastie nie je povolené.

Príklad: fikať – fikaný
SSJ: ***fikať*** *-ká -kajú -kaj! -kal -kajúc -kajúci -kanie nedok. expr* ***1.*** *trhano, prerývano plakať, vzlykať; syn. fňukať: hlasno, tíško f.; f. od žiaľu; premáhať fikanie; čo fikáš?; Fikala, utierala si nos do zásterky.*
2. *(čo; čím do čoho) rezať, strihať niečo, zarezávať do niečoho: f. látku*

Príklad: dvojiť – dvojený
SSJ: ***dvojiť*** *-jí -ja dvoj! -jil -jac -jaci -jenie nedok. zried. (čo) deliť, rozdeľovať na dve časti, na dvoje*

Príklad: čiarať – čiaraný
SSJ: ***čiarať*** *-ra -rajú -raj! -ral -rajúc -rajúci -ranie nedok.* ***1.*** *robiť čiary, písať, kresliť, vyrývať čiary ;*
SSJ: ***čiarať*** *i* ***čiarkať****, -a, -ajú nedok.* ***1.*** *(bezpredm. i čo) robiť, písať, črtať, vyrývať čiary, čiarky: Metráky by som nechtom čiarkal pri dverách múru.*

Príklad: trúbiť – trúbený
SSJ: ***trúbiť*** *-i nedok.* ***2.*** *húkacím zariadením signalizovať, upozorňovať: t. na klaksóne; t. na chodcov;*
SSJ: ***trúbiť****, -i, -ia nedok.* ***2.*** *(čo i bezpredm.) na húkajúcich nástrojoch vydávať zvuky na oznámenie niečoho, upozornenie na niečo: hlásnik trúbi pozdnú nočnú hodinu; hlásnik začal trúbiť alarm*

Príklad: curgať – bez trpného príčastia
SSJ: ***curgať****,* ***curigať*** *-gá -gajú -gaj! -gal -gajúc -gajúci -ganie nedok. (nem.) hovor. expr. pohybovať sa smerom dozadu, cúvať ;*
SSJ: ***curgať*** *i* ***curigať*** *i* ***curukať****, -á, -ajú nedok. ľud.*
1. *cúvať: voz, kôň, vlak curgá (curigá i curuká);* ***2.*** *(koho, čo) ťahať dozadu, nútiť ustupovať; c. koňa*

Príklad: rojčiť - rojčený

KSSJ: ***rojčiť*** *-jč/-i! nedok. túžobne premýšľať, želať si, snívať:*
SSJ: ***rojčiť****, -í, -ia nedok.*
1. *(o kom, o čom, bezpredm., zried. i čo) robiť si neskutočné al. neuskutočniteľné predstavy, robiť si ilúzie, snívať, blúzniť:*

- U slovies, ktoré sú uvedené s odkazom na jeho dokonavý alebo nedokonavý pendant, možno vytvárať trpné príčastie, ak u základného slovesa je uvedený príklad alebo väzba s použitím bezpredložkového štvrtého pádu. Avšak toto pravidlo neplatí u slovies s opakovacím spôsobom deja, ktoré sú v povolených slovníkoch takto označené a od týchto slovies sa trpné príčastie netvorí.

Príklad: fiknúť – fiknutý
SSSJ: ***fiknúť*** *-kne -knú -kni! -kol -kla -knúc -knutie dok. expr ▷ nedok. k 1, 2* ***fikať***
fikať *-ká -kajú -kaj! -kal -kajúc -kajúci -kanie nedok. expr* ***2.*** *(čo; čím do čoho) rezať, strihať niečo, zarezávať do niečoho: f. látku*

Príklad: skúvať – skúvaný
KSSJ: ***skovať*** *-uje -ujú skoval skovaný,* ***skuť*** *-je -jú skul skutý dok.*
1. *kovaním zhotoviť: s. motyku, kladivo*
nedok. ***skúvať*** *-a*

Príklad: brávať – bez trpného príčastia
KSSJ: ***brať*** *berie berú -ný/-tý nedok.*
1. *chytať rukami, nástrojom ap. (a istý čas držať): b. knihu zo stola; neber nič do rúk! b. dieťa na ruky, b. dievča do tanca;*
b. liek užívať
opak. ***brávať*** *-a*

Príklad: vžívať – bez trpného príčastia
KSSJ: ***vžiť sa*** *-je -jú dok.*
1. *žitím sa prispôsobiť, vpraviť sa: v. sa do nových pomerov*
2. *vmyslieť sa, vcítiť sa: v. sa do položenia iných*
3. *vojsť do života, zaužívať sa: novoty sa (ne)v-li;*
nedok. ***vžívať sa*** *-a*

- dokonavých (aj zvratných) slovies ktoré vyjadrujú pohyb alebo zmenu stavu

Príklad: vžiť – vžitý
KSSJ: ***vžiť sa*** *-je -jú dok.*
1. *žitím sa prispôsobiť, vpraviť sa: v. sa do nových pomerov*
2. *vmyslieť sa, vcítiť sa: v. sa do položenia iných*
3. *vojsť do života, zaužívať sa: novoty sa (ne)v-li;*

Príklad: opršať – opršaný
KSSJ: ***opršať*** *-í -ia dok.*
1. *(o stromoch, vtákoch) stratiť lístie, perie, opŕchnuť*
2. *opadať (o lístí, perí ap.), opŕchnuť: lupene o-li, omietka o-la*

Príklad: prikradnúť sa – prikradnutý
(Morfológia)

Prechodník sa tvorí od každého slovesa, okrem neosobných, niektorých modálnych slovies a niektorých slovies s obmedzenou možnosťou tvorby tvarov. Tvar prechodníka pri slovesách, ktoré nemajú jeho tvar v žiadnom zo slovníkov uvedený, sa tvorí výhradne pridaním prípony „c“ k tvaru 3. osoby množného čísla, napríklad robia- robiac, tepú- tepúc. Keď má sloveso tvar prechodníka uvedený aspoň v jednom zo slovníkov, platí iba tento tvar. Pokiaľ má takéto sloveso zároveň v ďalšom slovníku uvedený iný tvar, alebo v tom istom slovníku uvedený dvojtvar (napr. lámať- lámuc/lámajúc), platia všetky uvedené tvary.

Činné príčastie prítomné sa tvorí od každého nedokonavého slovesa okrem neosobných a niektorých modálnych slovies a niektorých slovies s obmedzenou možnosťou tvorby tvarov. Tvar ČPP pri slovesách, ktoré nemajú jeho tvar v žiadnom zo slovníkov uvedený, sa v základnom tvare tvorí výhradne pridaním prípony „i“ k tvaru prechodníka, napr. robiac- robiaci, tepúc- tepúci. Keď má sloveso tvar ČPP uvedený aspoň v jednom zo slovníkov, platí iba tento tvar. Pokiaľ má takéto sloveso zároveň v ďalšom slovníku uvedený iný tvar, alebo v tom istom slovníku uvedený dvojtvar (napr. sloveso kopať- kopúci/kopajúci), platia všetky uvedené tvary.

Činné príčastie minulé sa tvorí od každého dokonavého slovesa (napr. odsať- odsavší, pohnúť-pohnuvší, zasmiať-zasmiavší, zatrieť-zatrevší). Výnimkou sú slovesá neosobné, modálne, niektoré slovesá s obmedzenou možnosťou tvorby tvarov a slovesá končiace na 2 spoluhlásky (napr. doniesť, zavliecť, vyliezť, prejsť), u ktorých sa tento tvar netvorí.
Slovesá vytvorené **slovotvornými predponami**, napr. do-, od-, vy-, za-, v-, u-, s-, o-, z-, pre-, pod-, pri-, zo-, po-, roz-, ob-, na- a ďalšie, sú povolené len vtedy, ak sa nachádzajú aspoň v jednom z povolených slovníkov.
Tvary slovies s odkazom pri hlavnom slove v SSSJ (napr. pohabať pri slove habať) sa vytvárajú podľa tvarov hlavného slova, ak to nie je v iných slovníkoch uvedené inak.

U **neosobných** slovies (napr. jariť) sú povolené tvary – neurčitok (jariť), 3. osoba jednotného čísla stredného rodu v prítomnom a minulom čase (jarí, jarilo) a slovesné podstatné meno (jarenie). U niektorých neosobných slovies je povolené aj trpné príčastie v 3. osobe jednotného čísla v strednom rode (napr. vyčasiť sa – vyčasené). Za neosobné sa sloveso považuje, ak sú takto označené všetky jeho významy vo všetkých povolených slovníkoch, v ktorých je uvedené. Zoznam neosobných slovies s povolenými tvarmi je v prílohe.

U niektorých slovies sú uvedené **obmedzenia tvorby tvarov** (napr. iba 3. os.) Toto sa aplikuje, ak je takéto označenie uvedené u všetkých významov slovesa vo všetkých povolených slovníkoch, v ktorých je uvedené. Zoznam slovies s obmedzenou možnosťou tvorby tvarov je v prílohe.

Niektoré slovesá majú **v budúcom čase** tvar vytvorený s predponou **po-** (napr. bežať – pobeží).

Zoznam slovies do dĺžky 6 písmen v neurčitku s povolenými tvarmi je v prílohe.

Zoznam slovies s dĺžkou 7 a 8 písmen v neurčitku s povolenými tvarmi trpných príčastí je v prílohe.

10.9 Príslovky

Stupňovaním niektorých prísloviek možno vytvárať komparatív (2. stupeň) a superlatív (3. stupeň). Zoznam prísloviek do dĺžky 6 písmen, ktoré možno stupňovať, je v prílohe.

Nie je povolené vytvárať príslovky so záporovou morfémou **ne-**, ak takéto slová nie sú uvedené ani v jednom z povolených slovníkov.

10.10 Neohybné slovné druhy

Z ostatných slovných druhov sú pre hru scrabble povolené **predložky, spojky a častice**, ktoré sa nachádzajú aspoň v jednom z povolených slovníkov.

Citoslovcia pre hru scrabble nie sú povolené.

10.11 Zoznam príloh (uverejnených na webovej stránke spolku):

Podstatné mená

- Názvy chemických prvkov
- Hromadné podstatné mená
- Zvieracie a neživotné podstatné mená v prenesenom význame
- Podstatné mená s obmedzenou možnosťou tvorby tvarov
- Vokatívy
- Inštrumentál plurálu maskulín zakončených na dve šumové spoluhlásky

Prídavné mená

- Zvieracie prídavné mená
- Prídavné mená do dĺžky 6 písmen, ktoré možno stupňovať

Číslovky

- Povolené tvary čísloviek

Slovesá

- Slovesá do dĺžky 6 písmen s povolenými tvarmi
- Neosobné slovesá a slovesá s obmedzenou možnosťou tvorby tvarov
- Imperatívy slovies, ktorých kmeň sa končí na dve spoluhlásky
- Slovesá s dĺžkou 7 a 8 písmen s povolenými tvarmi trpných príčastí

Príslovky

- Príslovky do dĺžky 6 písmen, ktoré možno stupňovať

11 Príloha B2

Zoznam platných dvojpísmenových slov (táto príloha je uvedená v plnom znení len v príslušnej sekcii internetovej stránky Slovenského spolku scrabble)

12 Príloha B3

Zoznam platných 3-písmenových výrazov (z dôvodu rozsahu je táto príloha uvedená v plnom znení len v príslušnej sekcii internetovej stránky Slovenského spolku scrabble)

13 Príloha B4

13.1 Zoznam zvieracích prídavných mien

Zoznam zvieracích prídavných mien obsahuje zvieracie prídavné mená nachádzajúce sa v niektorom z platných zdrojov a ďalej zvieracie prídavné mená nenachádzajúce sa v platných zdrojoch, vytvorené podľa zásad slovenskej gramatiky (vzor páví) od názvov zvierat, ktoré sa nachádzajú v niektorom z platných zdrojov. Takže podmienkou existencie zvieracieho prídavného mena ako platného slova pre hru SCRABBLE (má sa v tomto texte vždy na mysli hra SCRABBLE na turnajoch usporadúvaných Slovenským spolkom SCRABBLE) je, že názov zvieraťa, od ktorého je vytvorené, sa nachádza v niektorom z platných zdrojov. Pozri aj vysvetlivky.

Zoznam zvieracích prídavných mien je vytvorený ako pomôcka na rozhodovanie o platnosti vytvoreného zvieracieho prídavného mena na turnajoch usporadúvaných Slovenským spolkom SCRABBLE. Nie je vylúčená možnosť, že by sa niektoré zvieracie prídavné meno mohlo tvoriť aj iným spôsobom. Ak by bol vytvorený tvar zvieracieho prídavného mena inak ako je uvedené v tomto zozname, platnosť takto vytvoreného slova bude na turnaji riešiť rozhodca.

Vysvetlivky:

- Do zoznamu sú zaradené aj zvieracie prídavné mená vytvorené od mutácií zvierat, teda napr. junec, jalovica, jarka, škopec a pod., pretože týchto slov nie je veľa a od mnohých mutácií zvierat sú zvieracie prídavné mená v slovníkoch uvedené (napr. vôl - volí).

- Do zoznamu nie sú zaradené zvieracie prídavné mená od zdrobnenín, ak tieto zdrobneniny nemajú vyslovene zvieracie prídavné meno uvedené v slovníku, a taktiež zvieracie prídavné mená od samíc a samcov.
- Príklad:
  Kocúr je samec mačky. Keď hovoríme o jeho hlave, má sa použiť výraz mačacia hlava. Teda zvieracie prídavné meno je vytvorené od názvu zvieraťa - mačka, a tento názov platí aj pre samca - kocúra. Teda slovo kocúrí sa netvorí. Keďže nie je ani vyslovene uvedené v slovníku, nejde o platné slovo pre hru SCRABBLE.
  Slová capí, kohútí sú platné slová pre hru SCRABBLE preto, že sú vyslovene uvedené v platných zdrojoch. Dôvod zaradenia týchto slov do slovníkov bola ich vysoká frekvencia používania.
- Kocúrik je zdrobnenina. Keď hovoríme o jeho hlave, má sa opäť použiť výraz mačacia hlava a nie kocúričia hlava (prípadne iná). Takže zvieracie prídavné meno vytvorené od zdrobneniny nie je platné slovo pre hru SCRABBLE, ak nie je vyslovene uvedené v slovníku.
  Slovo barančí je platné slovo pre hru SCRABBLE preto, že je vyslovene uvedené v platných zdrojoch. Dôvod zaradenia tohto slova do slovníkov bola jeho vysoká frekvencia používania.
- Do zoznamu nie sú zaradené zvieracie prídavné mená od názvov zvierat, ktoré sa končia na dvojicu samohlások (okrem dvojhlásky -ia), keďže zvieracie prídavné mená sa tvoria príponami –í, -ia, -ie, pred ktorými je obojaká alebo mäkká spoluhláska, čo u týchto slov nemožno dosiahnuť (napr. beo, čaučau, danio).

Z dôvodu rozsahu je táto príloha uvedená v plnom znení len v príslušnej sekcii internetovej stránky Slovenského spolku scrabble.

14 Príloha B5

14.1 Zoznam povolených názvov chemických prvkov (počet slov: 118) Vydal: Slovenský spolok SCRABBLE, edícia 03 z 17.10.2022

aktínium, alumínium (viď hliník), **américium**, **antimón**, **argón**, **arzén**, **astát** (-u), **bárium**, **berkélium**, **berýlium**, **bizmut**, **bór**, **bohrium** (*zrušené ~~bórium~~*), **bróm**, **cér** (-u) (používa sa aj cérium), cérium (viď cér), **cézium**, **cín**, **curium**, **darmštátium**, **dysprózium**, **draslík** (používa sa aj kálium), **dubnium**, **dusík** (používa sa aj nitrogén), **einsteinium**, **erbium**, **európium**, **fermium**, **fleróvium**, **fluór**, **fosfor**, **francium**, **gadolínium**, **gálium**, **germánium**, **hafnium**, **hásium** (*zrušené ~~hasium~~*), **hélium**, **hliník** (používa sa aj alumínium), **holmium**, **horčík** (používa sa aj magnézium), hydrogén (viď vodík), **chlór**, **chróm**, **indium**, **irídium**, **jód**, **kadmium**, kalcium (viď vápnik), **kalifornium**, **kobalt**, **kopernícium**, **kremík**, **kryptón**, **kyslík**, **lantán** (-u), **lawrencium**, **lítium**, **livermórium**, **lutécium**, magnézium (viď horčík),

mangán, **meď**, **meitnérium** (*zrušené ~~meitnerium~~*), mendelevium (viď mendelévium), **mendelévium** (aj mendelevium), **molybdén**, **moskóvium**, nátrium (viď sodík), **neodým** (-u), **neón**, **neptúnium**, **nihónium**, **nikel**, **niób** (-u), nitrogén (viď dusík), **nobélium** (*zrušené ~~nobelium~~*), **oganesón**, **olovo**, **ortuť**, **osmium**, oxygén (viď kyslík), **paládium**, **platina**, plumbum (viď olovo), **plutónium**, **polónium**, **prazeodým** (-u), **prométium**, **protaktínium**, **rádium**, **radón** (-u), **rénium**, **ródium**, **röntgénium**, **rubídium**, **ruténium**, **rutherfordium** (*zrušené ~~ruterfordium~~*), **samárium**, **seaborgium**, **selén**, **síra**, **skandium**, **sodík** (používa sa aj nátrium), **striebro**, **stroncium**, **tálium**, **tantal**, **technécium**, **telúr**, **tenés**, **terbium**, **titán**, **tórium**, **túlium**, **uhlík**, **urán**, **vanád** (používa sa aj vanádium), vanádium (viď vanád), **vápnik** (používa sa aj kalcium), **vodík** (používa sa aj hydrogén), **volfrám** (-u), **xenón**, **yterbium**, **ytrium**, **zinok**, **zirkónium**, **zlato**, **železo**

15 Príloha B6

15.1 Zoznam platných 4-písmenových slov (z dôvodu rozsahu je táto príloha uvedená v plnom znení len v príslušnej sekcii internetovej stránky Slovenského spolku scrabble)

16 Príloha B7

16.1 Zoznam platných 5-písmenových slov (z dôvodu rozsahu je táto príloha uvedená v plnom znení len v príslušnej sekcii internetovej stránky Slovenského spolku scrabble)

17 Príloha B8

17.1 Hracia súprava – zoznam hracích kameňov

Na turnajoch SSS používame 100-kameňovú verziu slovenského SCRABBLE.

Zoznam písmen uvedených na kameňoch a ich bodová hodnota je v tabuľke.

Žolík môže nahrádzať ľubovoľné písmeno slovenskej abecedy okrem CH, DZ, DŽ (viď nižšie), ale i neslovenské písmená, ak sú použité v platných slovách. Teda okrem písmen, ktoré sú vo vrecúšku, môže žolík nahradiť aj písmená W, Q, Ö, Ü, Ě a Ř.

Písmená CH, DZ, DŽ nemajú v tejto sade svoj vlastný kameň. Všetky sa však dajú zložiť z iných dvoch písmen slovenskej abecedy. V súťažiach SSS je aktuálne možné CH, DZ, DŽ zahrať výlučne použitím 2 kameňov (C+H=CH, D+Z=DZ, D+Ž=Ž). To okrem iného znamená, že tieto písmená nemožno nahradiť žolíkom (1 kameň).

písmeno	počet	písmeno	počet	písmeno	počet	písmeno	počet
A$_1$	9	G$_8$	1	Ň$_8$	1	U$_3$	2
Á$_4$	1	H$_4$	1	O$_1$	9	Ú$_7$	1
Ä$_{10}$	1	I$_1$	5	Ô$_8$	1	V$_1$	4
B$_4$	2	Í$_5$	1	Ó$_{10}$	1	X$_{10}$	1
C$_4$	1	J$_3$	2	P$_2$	3	Y$_4$	1
Č$_5$	1	K$_2$	3	R$_1$	4	Ý$_5$	1
D$_2$	3	L$_2$	3	Ŕ$_{10}$	1	Z$_4$	1
Ď$_8$	1	Ĺ$_{10}$	1	S$_1$	4	Ž$_5$	1
E$_1$	8	Ľ$_7$	1	Š$_5$	1	žolík$_0$	2
É$_7$	1	M$_2$	4	T$_1$	4		
F$_8$	1	N$_1$	5	Ť$_7$	1		

Upozorňujeme scrabblistov, že obsah hracích súprav, ktoré sa predávali po ukončení predaja 100-kameňovej verzie, je iný; hracia plocha je rovnaká ale v súprave je 112 kameňov a medzi nimi aj kamene s písmenami Q a W :

Zloženie písmen v 112-písmenovej verzii:
2 žolíky (za 0 bodov)
1 bod: O x 10, A x 9, E x 8, I x 6, N x 5, S x 5, V x 5, T x 4
2 body: R x 5, K x 4, L x 4, D x 3, M x 3, P x 3, U x 3, B x 2, J x 2, Y x 2, Z x 2, Á x 2
3 body: C x 1, H x 1, É x 1, Í x 1, Ú x 1, Ý x 1, Č x 1, Š x 1, Ž x 1
4 body: Ť x 1
5 bodov: Ľ x 1
6 bodov: F x 1, G x 1
7 bodov: Ô x 1, Ň x 1
8 bodov: Ä x 1, Ó x 1, Ď x 1
9 bodov: X x 1, Ĺ x 1, Ŕ x 1
10 bodov: Q x 1, W x 1

Najnovšia verzia (ktorú nazývame „m“) aktuálne v predaji vychádza z predchádzajúcej, hracia plocha je graficky odlišná, ale umiestnenie polí je rovnaké. V súprave je 110 kameňov s hodnotami ako sú uvedené vyššie, chýbajú kamene s písmenami Q a W.

18 Príloha C

18.1 Etický kódex

Nato, aby na súťažiach organizovaných SSS prevládal príjemný pocit z hry, športové a najmä férové správanie hráčov voči svojim súperom, ale aj ostatným účastníkom turnaja, uvádzame niektoré zo situácií, ktoré tieto princípy porušujú a snažíme sa im vyhýbať:

1. Úmyselné nedodržiavanie, resp. porušovanie pravidiel uvedených v súťažnom poriadku.

2. Neskorý príchod k partii – je to neslušné voči súperovi a celkovo zdržuje chod turnaja.
3. Akékoľvek jednanie, ktoré by mohlo vyvolať nedorozumenie, zosmiešňovať hráča alebo rozhodcu.
4. Akékoľvek používanie mobilného telefónu počas partie (ak nejde o naliehavú situáciu) alebo iných nepovolených pomôcok, ktoré by mohli poskytnúť hráčovi neprimeranú výhodu.
5. Pýtať sa súpera počas partie na význam alebo správnosť vyložených slov.
6. Nabádať súpera na vznesenie námietky.
7. Neprimerané komentovanie partie či konverzácia medzi hráčmi a akékoľvek iné zvuky, ktoré môžu vyrušovať súpera i ostatných hráčov počas partie (napr. búchanie do stola, hlasná manipulácia s hracími kameňmi v zásobníku a pod.).
8. Akékoľvek konanie, ktorým hráč ovplyvňuje, aké písmená si uloží do zásobníka (napr. nazeranie do vrecúška, tajná výmena vytiahnutých písmen, schovanie písmen v dlani alebo inde, a pod.).

Naopak, v rámci ohľaduplnosti voči ostatným zúčastneným na turnaji sa snažíme:

1. Pomáhať nováčikom s technickou stránkou partie. Ide najmä o oznamovanie a zapisovanie ťahov či používanie hodín.
2. Ukladať hracie kamene správnym smerom, čiže tak, aby bodová hodnota písmena sa nachádzala v pravom dolnom rohu (napr. pri písmenách I, O, N). Taktiež ukladať hracie kamene presne do vyznačenej mriežky na doske, aby bolo zrejmé, ktoré polia sú obsadené.
3. Ukladať vrecúško vždy na opačnú stranu dosky, ako sú uložené hodiny.
4. Nebrániť vo výhľade na hraciu dosku, hodiny a svoj partiár vrecúškom, perom alebo inými predmetmi. Na požiadanie poskytnúť súperovi svoj partiár, aby mohol vo vlastnom hracom čase prekontrolovať zapísané slová či body.
5. Nerušiť ostatných neprimerane hlasným oznamovaním hlavného slova a bodov získaných za ťah.
6. Nekomentovať ukončenú partiu, nerušiť zvyšné prebiehajúce partie, ale na požiadanie hráča, ktorý ešte hrá, od jeho prebiehajúcej partie hneď odísť, najlepšie úplne opustiť hrací priestor.
7. O dôkladné skontrolovanie a zapísanie výsledkov a štatistík (súčet bodov, najhodnotnejšie slovo atď.) po ukončení partie, pričom zapisovateľom sa odovzdajú len podpísané partiáre.
8. Po ukončení partie odstrániť zo stola všetky svoje osobné veci a zanechať stôl v takom stave, aby nasledujúca partia mala plynulý začiatok.
9. Pokiaľ sme divákmi inej partie, nekomentovať ju, neodovzdávať informácie o partii jej hráčom a opustiť priestor pri stole, pokiaľ nás o to niektorý z hráčov

požiada.

Za nešportové správanie sa však nepovažujú najmä tieto situácie:

1. Neupozornenie súpera, že nestlačil hodiny na konci svojho ťahu.
2. Rýchle hranie, keď je súper v časovej tiesni (týmto sa nemyslí neposkytnutie primeraného času na podanie námietky, ale rýchle zahranie vlastného ťahu).
3. Uznanie neplatného slova zo strategických dôvodov.

Príloha D

Súťažný poriadok pre ONLINE turnaje SSS, platný od 2.4.2020, v znení novelizácie z 18. 10. 2025

1. **Úvodné ustanovenia**
2. **Turnaj** – prihlásenie a odhlásenie • prezentácia • štartovné • nasadenie, párovanie, hodnotenie turnaja • organizátor a hlavný administrátor turnaja • riadiace stredisko
3. **Pravidlá** - základné pravidlo • komunikácia • platné slová • povolené pomôcky hráča • špecifiká • odstúpenie a vylúčenie hráča z turnaja
4. **Partia** – založenie stola • začatie partie • absencia / meškanie súpera • meranie času • časový limit na ukončenie partie • zápis • kontrola výsledku • odpojenie • kontumácie
5. **Záverečné ustanovenia**

1 Úvodné ustanovenia

Tento Súťažný poriadok vydala Rada Slovenského spolku SCRABBLE (SSS) ako riadiaci súťažný dokument pre kvalifikačné turnaje v období obmedzení podujatí v SR z dôvodu pandémie COVID-19.

V tomto období sa rozhodnutím Rady SSS zo dňa 23.3.2020 kvalifikačné turnaje uskutočnili elektronickou formou na internete, čo pôvodný Súťažný poriadok nepredpokladal a neumožňoval.

Týmto Súťažným poriadkom (e-SP) sa od jeho vydania riadi každý turnaj SSS hraný elektronickou formou (online).

Súťažný poriadok pre konkrétny turnaj dopĺňajú propozície.

Turnaj v SCRABBLE hraný elektronickou formou je možné organizovať na rôznych internetových platformách. Aby mohol mať turnaj status kvalifikačného turnaja SSS, musí sa konať na platforme schválenej Slovenským spolkom SCRABBLE. Jedinou platformou schválenou pre tento účel je momentálne portál herna.net, preto môžu byť niektoré ustanovenia Súťažného poriadku „šité“ na prostredie herna.net bez toho, že to by to bolo vyslovene uvedené.

2 Turnaj SSS hraný elektronickou formou na internete (ďalej aj „ONLINE turnaj“)

2.1 Prihlásenie a odhlásenie

Prihlasuje a odhlasuje sa prostredníctvom formulára podobne ako na „živý“ turnaj. Podrobnosti na stránke www.hramescrabble.sk a v propozíciách turnaja.

Na rozdiel od živého turnaja je pri ONLINE turnaji neoddeliteľnou súčasťou prihlásenia úhrada štartovného vopred na účet SSS (viď čl. 2.3 Štartovné, resp. propozície konkrétneho ONLINE turnaja).

2.2 Prezentácia

Hráč musí byť schopný nastúpiť na každé kolo podľa časového rozpisu stanoveného v propozíciách, resp. jeho aktualizácií v riadiacom stredisku (viď čl. 2.6).

Všetky prípadné prekážky (registrácia na herna.net, platba, uvoľnenie súpera z hráčovho blacklistu, znalosť prostredia a spôsobu hry na herna.net a podobne), ktoré by mu v tom mohli brániť, je povinný odstrániť už predtým.

Na súťaži sa môže zúčastniť iba hráč, ktorý sa na turnaj prihlásil a zaplatil štartovné v súlade s propozíciami turnaja. Spôsob prezentácie môže určiť organizátor turnaja alebo hlavný administrátor v propozíciách, aby sa zamedzilo zdĺhavému zisťovaniu prítomnosti všetkých prihlásených hráčov.

2.3 Štartovné

Za účasť v turnaji sa platí štartovné, a to výlučne bezhotovostne na účet spolku (IBAN: SK54 3100 0000 0042 2016 8604).

Členovia Slovenského spolku SCRABBLE (SSS) majú zvýhodnené štartovné.

Výšku štartovného, zvýhodneného štartovného a termín úhrady, príp. ďalšie náležitosti k úhrade štartovného stanovujú propozície.

Ak propozície nestanovia inak, štartovné musí byť pripísané na účet spolku najneskôr 2 pracovné dni pred dňom turnaja (príklad: turnaj sa koná v sobotu alebo nedeľu = štartovné musí byť na účte spolku najneskôr vo štvrtok).

Potvrdenie o obdržaní štartovného bude zverejnené v zozname prihlásených účastníkov.

V prípade zaplatenia štartovného a odhlásenia sa z turnaja najneskôr deň pred turnajom bude platba vrátená späť na účet, z ktorého bola odoslaná.

Pre účely turnaja je okrem toho potrebné mať aktívne hráčske konto na serveri herna.net (prihlasovanie sa ako hosť nie je povolené), ktoré je spoplatnené. Okrem predplatných na dlhšie obdobia upozorňujeme na možnosť zaplatiť si 24h prostredníctvom spoplatnenej SMS (aktivácia spracovaná do 10 minút).

2.4 Nasadenie, párovanie, hodnotenie turnaja

Hrá sa prostredníctvom portálu herna.net, podľa pravidiel SCRABBLE tak, ako ich aplikuje tento portál vo verzii podľa propozícií turnaja. Ak propozície neurčia inak, hrá sa vo verzii „slovenský jazyk“.

Na kvalifikačnom turnaji, resp. na majstrovstvách Slovenska súťažia jednotlivci, t. j. hrajú proti sebe vždy dvaja hráči. Hrá sa na stanovený počet kôl.

Propozície turnaja určia softvér, ktorým sa turnaj bude riadiť (Swiss Perfect, SWIPS a pod.).

Hráči sú do turnaja nasadení podľa online screla SSS aktuálneho v čase konania ONLINE turnaja. Pre nováčikov sa použije nasadzovacia hodnota 1600.

Párovanie určuje riadiaci softvér. V prvom kole tak, aby prvý nasadený hráč turnaja partiu nezačínal a v ďalších kolách podľa výsledkov z predchádzajúcich kôl tak, aby sa spolu stretli hráči pokiaľ možno rovnakej výkonnosti a pritom, aby spolu nehrali hráči, ktorí už v priebehu turnaja spolu hrali (tzv. švajčiarskym systémom).

Po odohraní všetkých kôl sa poradie hráčov určuje tak, že prvým kritériom je počet bodov, druhým je počet víťazstiev, tretím kritériom je súčet počtu bodov všetkých súperov hráča okrem najlepšie a najhoršie postaveného súpera (tzv. Median Buchholz), štvrtým kritériom je súčet počtu bodov všetkých súperov hráča (tzv. Buchholz) a piatym je jeho aktívne skóre (t.j. hodnota Dal) zo všetkých partií.

Online kvalifikačné turnaje nemenia hráčom screlo vypočítané zo „živých“ turnajov, ale majú vplyv na online screlo. Screlo každého hráča zostane na pôvodnej úrovni, na akej sa nachádzalo pred konaním ONLINE turnaja. Analogicky online screlo sa zmení po online turnaji, ale „živé“ turnaje naň nebudú mať vplyv.

Hráčovi stačí zúčastniť sa aspoň jedného (aj živého, prípadne aj vo verzii „m“) kvalifikačného turnaja za sezónu na to, aby mu nebolo znížené online screlo. Inak mu bude z dôvodu neaktivity online screlo znížené o 50 bodov. Znižovanie sa bude opakovať až na hranicu 1600 bodov.

2.5 Organizátor a Hlavný administrátor turnaja

Pod pojmom „organizátor“ tento súťažný poriadok rozumie nasledovný okruh ľudí: organizátor turnaja (pokiaľ je ONLINE turnaj náhradou za živý turnaj podľa schváleného kalendára turnajov SSS) a administrátori turnaja (všetci, ktorí sa podieľajú na organizácii konkrétneho ONLINE turnaja).

Jedna osoba z vyššie uvedeného okruhu je určená ako hlavný administrátor turnaja. Hlavným administrátorom turnaja môže byť len niektorý z členov Rady SSS.

Hlavný administrátor turnaja:

- je zodpovedný za prípravu propozícií turnaja;
- je (hlavným) zástupcom organizátora v komunikácii s hráčmi;
- ako jediný má aj niektoré (presne vymedzené) kompetencie rozhodcu. Funkcia rozhodcu ako taká pri ONLINE turnaji neexistuje. Hlavný administrátor turnaja môže ako rozhodca zasiahnuť do partie len v prípade kontumácií (prehľad situácií viď čl. 4.9);
- sa môže popri výkone funkcie zúčastniť turnaja ako hráč.

2.6 Riadiace stredisko

Riadiace stredisko je miesto (fórum) na internete, oficiálne určené na komunikáciu organizačných informácií od organizátora smerom k účastníkom turnaja.

Organizátor môže okrem riadiaceho strediska (primárny zdroj informácií) využívať aj iné webové lokality (napr. rozhranie riadiaceho softvéru pre výsledky alebo rozlosovanie, pokiaľ je prístupné online) a komunikačné kanály (najmä pre komunikáciu s jednotlivými účastníkmi o konkrétnych záležitostiach).

Riadiace stredisko, ako aj všetky iné webové lokality a komunikačné kanály, ktoré majú byť považované za oficiálne, musia byť určené propozíciami turnaja.

Účastníci ONLINE turnaja sa v rámci turnaja riadia výlučne oficiálnymi informáciami. V prípade konfliktu informácií majú prednosť informácie z riadiaceho strediska a pokyny hlavného administrátora turnaja.

3 Pravidlá

3.1 Základné pravidlo

Účastník turnaja sa zaväzuje súťažiť bez cudzej pomoci a rešpektovať súťažné dokumenty pre ONLINE turnaje (tento Súťažný poriadok a propozície turnaja), **pravidlá serveru herna.net** (tak pre hru SCRABBLE, ako aj pre správanie na serveri), **rozhodnutia hlavného administrátora turnaja, ctí si Fair Play a svojho súpera.**

U každého účastníka turnaja sa predpokladá základná znalosť prostredia a spôsobu hry na portáli herna.net (ako sa hra začína, ako sa kladú slová, menia písmená, platnosť slov a pod.). Neznalosť prostredia a spôsobu hry neospravedlňuje! Kto potrebuje s týmto pomôcť, nech si to včas otestuje nanečisto alebo osloví so žiadosťou o pomoc znalého hráča, člena SSS alebo SSS ako taký (Rada SSS).

Akýkoľvek problém sa vyskytne medzi dvoma hráčmi, urobia maximum preto, aby ho vyriešili vo vzájomnej komunikácii, v súlade so Súťažným poriadkom a propozíciami.

3.2 Komunikácia

Oficiálna komunikácia

Na komunikáciu organizačných informácií medzi organizátorom a hráčmi slúžia riadiace stredisko, webové lokality a komunikačné kanály určené propozíciami (viď čl. 2.6).

Iná komunikácia

Okrem toho sa môžu (najmä účastníci medzi sebou) používať ľubovoľné komunikačné kanály (chat pri stole, telefón, email, mobilné aplikácie atď.)

Komunikácia pri stole (chat)

Povolená je komunikácia s cieľom:

- Zabezpečiť správne založenie stola a začatie partie (iba pred začiatkom partie, t.j. pred stlačením tlačítka „Hrajem!“, viď čl. 4.1)
- Pozdrav pri založení stola
- Blahoželanie / poďakovanie (najkorektnejšie až po ukončení partie, nie pred – aj keď by sa výsledok zdal jasný)
- Upozornenie „PSSST“ – použije hráč, ktorého vyrušuje komunikácia súpera. Súper, pokiaľ si ctí Fair Play a ostatných hráčov, prestane po takomto upozornení s akoukoľvek komunikáciou

Akákoľvek iná komunikácia môže byť pre súpera rušivá a môže byť vyhodnotená ako nešportové správanie.

Ak účastníka vyrušuje komunikácia súpera, upozorní ho správou „PSSST“. Súper by mal prestať s akoukoľvek komunikáciou. Ak neprestal, správa sa nešportovo. Nie je to však dôvod na ukončenie partie odpojením, partiu treba dohrať! **Tip:** chat sa dá vypnúť.

3.3 Platné slová

Platné slová sú všetky, ktoré server uzná a nedá súperovi možnosť ťah zamietnuť.

V prípade, že súper dostane možnosť ťah zamietnuť, o platnosti slova rozhoduje výhradne a s konečnou platnosťou súper.

3.4 Povolené pomôcky hráča

Používanie programu El Siňo, slovníkov a príloh Súťažného poriadku SSS je povolené.

3.5 Špecifiká

Špecifiká prostredia herna.net oproti klasickej verzii hry:

- Ak sa nepoloží na hraciu dosku platný ťah v dvoch bezprostredne po sebe nasledujúcich ťahoch oboch hráčov (vrátane výmeny písmen alebo neuznania neplatného slova), partia skončí kontumáciou, resp. momentálnym stavom skóre.
- Maximálny čas na jeden ťah je **8 minút**. Tridsaťpäť **(35) sekúnd** pred uplynutím tohto limitu je hráč upozornený na nutnosť vykonať ťah, v opačnom prípade bude odpojený (a odpojenie znamená kontumáciu, viď čl. 4.8 e-SP).
- Preklepy a neúmyselné vzdanie sa ťahu sa posudzujú ako neplatný ťah, vrátenie ťahu nie je nárokovateľné.
- **Prehra na čas** – ak hráčovi vyprší čas, partiu prehral (0:1). Skóre sa zapíše také, aké bolo v momente ukončenia partie (vypršania času).
- **Vzdanie partie** – ak hráč partiu vzdá v ktoromkoľvek momente, partiu prehral (0:1). Skóre sa zapíše také, aké bolo v momente ukončenia partie (v momente vzdania). Vzdanie 2 súťažných partií je dôvodom na vylúčenie hráča z turnaja (viď nižšie).
- **Remíza dohodou** - ak sa hráči dohodnú na remíze v súťažnej partii (nie na začiatku kvôli správnemu začínaniu), do turnaja sa obom hráčom započíta výsledok 0,5:0,5 a nižšia hodnota z nahratého skóre. To znamená, že ak takáto partia skončí napr. 420:300, započíta sa im skóre 300:300. Obaja hráči však musia do limitu na ukončenie partie (podľa čl. 4.5) hlavnému administrátorovi turnaja písomne potvrdiť, že došlo k dohode o remíze, inak sa na takúto dohodu nebude brať zreteľ a v platnosti zostane pôvodne dosiahnutý výsledok partie.

3.6 Odstúpenie a vylúčenie hráča z turnaja

Ak hráč musí odstúpiť z rozohraného turnaja, oboznámi hlavného administrátora turnaja, aby nebol narušený ďalší priebeh turnaja.

Vylúčený z turnaja bude hráč:

- ktorého 2 turnajové partie boli kontumované v jeho neprospech a nevykonal v nich žiaden ťah (t.j. kontumácie 0:250, príp. 0:0, ak boli kontumovaní obaja hráči), alebo ktoré vzdal;
- ktorého 3 turnajové partie boli kontumované v jeho neprospech z akéhokoľvek dôvodu.

Hráč, ktorý odstúpil alebo bol vylúčený z turnaja (z akéhokoľvek dôvodu):

1. nezískava žiadne body do kvalifikácie ani do Slovenského pohára. V celkovom hodnotení turnaja skončí na mieste prislúchajúcom výsledkom partií, ktoré odohral, a za toto miesto sa body nepridelia.
2. nemá nárok na vrátenie štartovného.

4 Partia

4.1 Založenie stola

Propozície turnaja určia povinné a štandardné (odporúčané) nastavenia parametrov stola (partie). Parametrami stola sa rozumie napríklad tempo hry, jazyková verzia, použitie slovníka, možnosť opráv, liga a iné.

Všetky parametre, ktoré nie sú v propozíciách označené ako povinné, si hráči môžu nastaviť aj inak. Žiadny hráč však nie je povinný akceptovať iné než štandardné nastavenie uvedené v propozíciách!

Nie je dôležité, kto z hráčov stôl založí. Dôležité je jeho správne nastavenie (dodržanie nastavenia povinných parametrov podľa propozícií a ostatných podľa dohody hráčov).

Dohadovať nastavenie (a teda aj zakladať a rušiť stoly za týmto účelom), je možné až do začatia partie (viď. Čl. 4.2).

4.2 Začatie partie

Ak server herna.net vyberie začínajúceho hráča opačne ako riadiaci softvér:

- hráči musia túto partiu ukončiť remízou a bez rušenia stola začať ďalšiu partiu, ktorá bude automaticky s opačným (správnym) poradím začínania. Písmená sa zmenia, ale to je v poriadku a nie je to dôvod na reklamáciu.
- Vzdanie sa ťahu nie je prípustné ako spôsob zmeny začínania.

Za začatie partie sa považuje stlačenie tlačítka „HRAJEM!“ oboma hráčmi. To znamená, že kým stlačil „HRAJEM!“ len jeden z hráčov, stále sa dá dohadovať nastavenie, prípadne od stola odísť („ZRUŠIŤ“).

4.3 Absencia / meškanie súpera

Pokiaľ sa hráč nedostaví na partiu, pokúsi sa ho súper kontaktovať a problém vyriešiť. Pokiaľ sa nepodarilo problém vyriešiť priamo zainteresovanými hráčmi v čakacej lehote, upovedomia o ňom hráč/hráči hlavného administrátora.

Čakaciu lehotu a presný postup pre tieto prípady stanovuje hlavný administrátor turnaja v propozíciách turnaja.

Ak sa hráč nedostavil v čakacej lehote, pričom súper dodržal postup pre absenciu / meškanie súpera (propozície), partia bude kontumovaná 0:1 (0:250) v neprospech hráča, ktorý sa nedostavil.

4.4 Meranie času

Meranie času je zabezpečené samotným portálom herna.net.

Tempo hry určia propozície. Pokiaľ propozície neurčia inak, použije sa tempo 2x20 (20 minút na partiu pre každého hráča).

4.5 Časový limit na ukončenie partie

Harmonogram turnaja je vždy stanovený tak, aby sa pri určenom tempe hry všetky partie stihli odohrať a výsledky spracovať do začiatku ďalšieho kola.

Môže sa však stať, že niektorá partia začne z nejakého dôvodu neskôr (napr. meškanie súpera). Pre takéto prípady je pre každý turnaj určený časový limit pre ukončenie partie. Tento už je potrebné bezpodmienečne dodržať (partia, ktorá ho nedodrží, je kontumovaná 0:0).

Kde propozície nestanovia inak, časový limit pre ukončenie partie je 50 minút od oficiálneho času začiatku kola (viď propozície a riadiace stredisko).

Ak hráči odohrajú viac ako jednu vzájomnú partiu do stanoveného limitu, za relevantnú pre započítanie do turnajových výsledkov sa považuje posledná z nich.

4.6 Zápis

Hráči nie sú povinní viesť zápis o partii, keďže ten je zaznamenávaný automaticky a ukladaný na server.

Ak však uloženie na server z nejakého dôvodu zlyhá, hlavný administrátor turnaja ich vyzve na oznámenie výsledku. Ak sa hráči nedokážu zhodnúť na výsledku partie, môže byť partia kontumovaná výsledkom 0:0 (ak sa zhodnú aspoň v tom, kto vyhral, víťazovi bude pridelený bod za víťazstvo a ako skóre sa zapíše 100:0 resp. 0:100).

Preto odporúčame hráčom robiť si zálohu skóre, či už ručne (na papier) alebo snímkou obrazovky (screenshot), v ľubovoľnej frekvencii – ale aspoň po skončení partie.

4.7 Kontrola výsledku

Hráči si vo vlastnom záujme skontrolujú zapísanie výsledku partie.

Ak hráč zistí, že výsledok partie je zapísaný zle, upozorní na to hlavného administrátora turnaja najneskôr do rozlosovania ďalšieho kola (v prípade posledného kola do 10 minút od uplynutia časového limitu na ukončenie partie).

Ak hlavný administrátor neobdrží reklamáciu zapísania výsledku do rozlosovania ďalšieho kola, považuje sa výsledok za potvrdený a meniť sa nebude (ani dodatočne).

4.8 Odpojenie

Ak dôjde k odpojeniu hráča počas partie a spojenie sa už nepodarí obnoviť, partia končí výhrou hráča, ktorý odpojený nebol.

Skóre hráča, ktorý odpojený nebol, bude navýšené o takú hodnotu, aby výsledné skóre bolo v jeho prospech s rozdielom 50 bodov. Ak už pred odpojením hráč, ktorý odpojený nebol, v partii vyhrával o viac ako 50 bodov, bude skóre ponechané bezo zmeny.

Ak aj niekoho odpojí (stratí spojenie), často je možné sa k stolu vrátiť a na hru nadviazať. Preto je dôležité, aby druhý hráč stôl nerušil, kým ho nezruší sám server.

4.9 Kontumácie

O kontumáciách rozhoduje výlučne hlavný administrátor turnaja. Prehľad kontumácií:

Situácia	Kontumácia	Detaily
Hráč sa nedostavil na partiu v určenom čase	0:1 (0:250) v neprospech hráča, ktorý sa v určenom čase nedostavil	Čl. 4.3 Absencia / meškanie súpera
Odpojenie jedného z hráčov	0:1 (aktuálne skóre s korekciou tak, aby výsledné skóre bolo s rozdielom aspoň 50 bodov) v neprospech odpojeného	Čl. 4.8 Odpojenie
Nedodržanie časového limitu pre ukončenie partie	0:0 (0:0) – obaja hráči bez bodu	Čl. 4.5 Časový limit na ukončenie partie
Ani jeden z hráčov nenastúpi na partiu	0:0 (0:0) – obaja hráči bez bodu	
Hráč podľa losovania nemá súpera („BYE“)	1:0 (50:0)	
Uloženie zápisu z partie na server zlyhá a hráči sa na výzvu hlavného administrátora nedokážu zhodnúť na výsledku partie	1:0 (100:0) resp. 0:1 (0:100) ak sa zhodnú aspoň na víťazovi partie	Čl. 4.6 Zápis
	0:0 (0:0) ak sa nezhodnú ani na víťazovi partie	

5 Záverečné ustanovenia

V sporných situáciách, ktoré nepredpokladá Súťažný poriadok ani propozície, a nevyrieši ich samotný server herna.net, rozhoduje výlučne hlavný administrátor turnaja.

Ak má turnaj status kvalifikačného turnaja SSS alebo majstrovstiev Slovenska, jeho výsledky (body za umiestnenie) budú započítané do kvalifikácie M-SR, do Slovenského pohára a výsledky jednotlivých partií do online screla.

Tento Súťažný poriadok pre ONLINE turnaje SSS bol novelizovaný Radou SSS 18. 10. 2025 (zmeny v tejto verzii podfarbené žltým).