

**FIGS**

**FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO SCRABBLE**

*Regolamento di gioco*

**PARTE PRIMA - REGOLE GENERALI**

**PARTE SECONDA - LA PARTITA A DUE**

**FIGS 2008**

# PARTE PRIMA - REGOLE GENERALI

## Premessa

Lo *Scrabble* è un gioco basato sulla formazione di parole che devono essere collocate in un'apposita griglia. Può essere giocato in due, tre o quattro giocatori, oppure in una versione collettiva detta «duplicato». I tornei agonistici prevedono soltanto due possibilità: il «classico», o «partita a due», in cui due giocatori si affrontano direttamente, e il «duplicato», in cui tutti i giocatori si sfidano indirettamente, ognuno cercando la propria parola su un insieme comune di lettere.

## CAPO I

### Materiale di gioco e definizioni

1. Il materiale di gioco è costituito da:
  - un tavoliere (o plancia) su cui è impressa una griglia simmetrica di 15 x 15 caselle, distinguibili secondo il seguente schema:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O		
1	PT			LD				PT				LD			PT	1	
2		PD				LT				LT				PD		2	
3			PD				LD		LD					PD		3	
4	LD			PD				LD					PD			LD	4
5					PD							PD					5
6		LT				LT				LT					LT		6
7			LD				LD		LD					LD			7
8	PT			LD				PD					LD			PT	8
9			LD				LD		LD					LD			9
10		LT				LT				LT					LT		10
11					PD							PD					11
12	LD			PD				LD					PD			LD	12
13			PD				LD		LD					PD			13
14		PD				LT				LT					PD		14
15	PT			LD				PT				LD			PT	15	
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O		

- centoventi tessere, indistinguibili al tatto, ciascuna recante in modo chiaro una lettera dell'alfabeto e un valore numerico corrispondente, secondo il seguente schema:

Quantità	Lettera	Valore	Quantità	Lettera	Valore	Quantità	Lettera	Valore
14	<b>A</b>	1	12	<b>I</b>	1	6	<b>S</b>	2
3	<b>B</b>	5	5	<b>L</b>	3	6	<b>T</b>	2
6	<b>C</b>	2	5	<b>M</b>	3	5	<b>U</b>	3
3	<b>D</b>	5	5	<b>N</b>	3	3	<b>V</b>	5
11	<b>E</b>	1	15	<b>O</b>	1	2	<b>Z</b>	8
3	<b>F</b>	5	3	<b>P</b>	5	2	<b>jolly</b>	0
2	<b>G</b>	8	1	<b>Q</b>	10			
2	<b>H</b>	8	6	<b>R</b>	2			

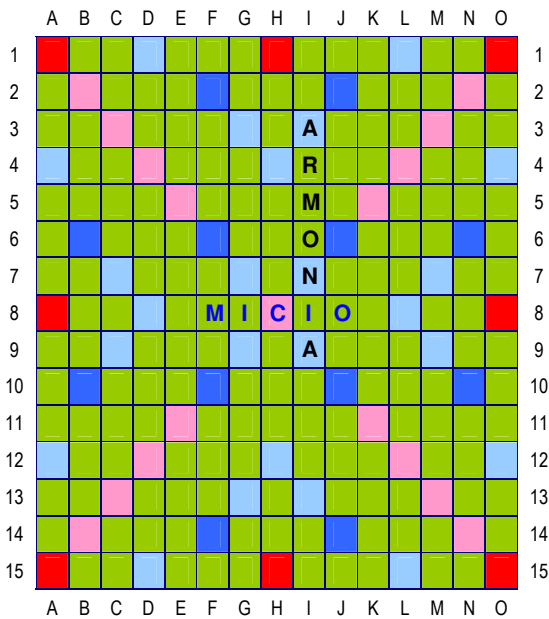
- un sacchetto di stoffa, o di altro materiale opaco, da cui vengono estratte a sorte le tessere;
  - un leggio per ciascun giocatore, su cui il giocatore deve poggiare le tessere a propria disposizione in modo che gli avversari non possano individuarle ma possano verificarne costantemente il numero;
  - un orologio a due quadranti per la partita a due, un cronometro per la partita in duplicato.
2. Il meccanismo di gioco consiste nel comporre parole con le tessere a propria disposizione, posizionandole sulla plancia. Ciascuna giocata comporta un punteggio in funzione delle tessere utilizzate e del loro piazzamento sul tavoliere. Vince il giocatore che, al termine della partita, ha totalizzato il punteggio complessivo più alto.

## CAPO II

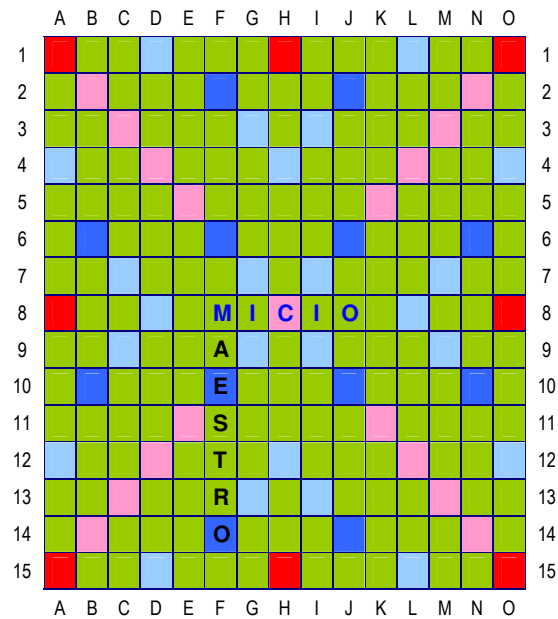
### *La formazione delle parole e il calcolo del punteggio*

3. Ciascun giocatore dispone di sette tessere; usando una o più tessere può formare una parola sul tavoliere. Le parole si formano disponendo una lettera per casella, senza interruzioni e in modo tale che la parola stessa sia preceduta e seguita da una casella vuota o dal bordo del tavoliere stesso. La prima parola che viene giocata sul tavoliere dev'essere formata da almeno due lettere e deve impegnare con una delle lettere la casella centrale rosa; quelle successive devono essere legate a quelle già presenti secondo queste tre tecniche:

- *incrocio*: la parola formata usa una o più lettere già situate sul tabellone, incrociando perpendicolarmente una o più parole già poste sulla plancia.



Il primo giocatore ha giocato MICIO in F8 orizz.  
Il secondo giocatore incrocia ARMONIA in I3 vert.

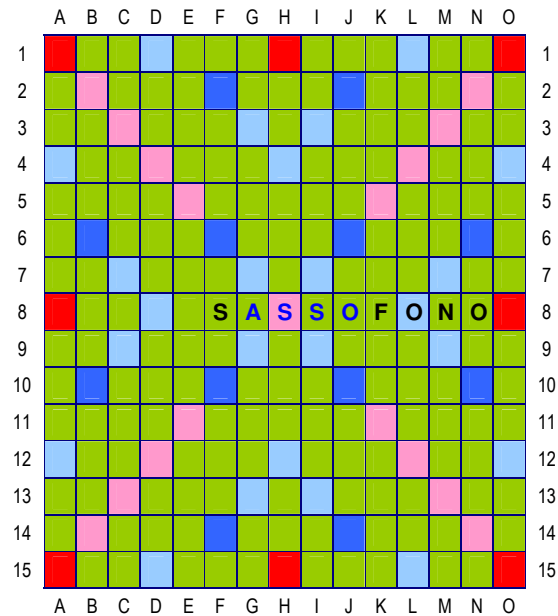


Il primo giocatore ha giocato MICIO in F8 orizz.  
Il secondo giocatore incrocia MAESTRO in F8 vert.

- *prolungamento*: la parola formata modifica una parola già esistente con l'aggiunta di lettere in capo, in coda o da entrambi i lati.



Il primo giocatore ha giocato ASSO in F8 orizz.  
Il secondo giocatore prolunga la parola a destra, formando ASSONANZA.



Il primo giocatore ha giocato ASSO in F8 orizz.  
Il secondo giocatore prolunga la parola da entrambi i lati, formando SASSOFONO.

- *striscio*: la parola composta si appoggia tangente ad una o più parole esistenti e in tutti i punti di contatto si formano parole di senso compiuto.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	
1	Red	Green	Green	Light Blue	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Light Blue	Green	Green	Green	Red	1
2	Green	Pink	Green	Green	Blue	Green	Green	Green	Blue	Green	Green	Green	Pink	Green	Green	2
3	Green	Green	Pink	Green	Green	Light Blue	Green	Light Blue	Green	Green	Green	Pink	Green	Green	3	
4	Light Blue	Green	Green	Pink	Green	Green	Light Blue	Green	Green	Green	Pink	Green	Light Blue	Green	4	
5	Green	Green	Green	Pink	Green	Green	Green	Green	Green	Pink	Green	Green	Green	Green	5	
6	Green	Blue	Green	Green	Blue	Green	Green	Blue	Green	Green	Blue	Green	Green	Blue	6	
7	Green	Green	Light Blue	Green	Green	Light Blue	Green	Light Blue	Green	Green	F	Light Blue	Green	Green	7	
8	Red	Green	Light Blue	Green	Green	P	O	S	T	E	R	Green	Green	Green	Red	8
9	Green	Green	Light Blue	Green	Green	Light Blue	Green	Light Blue	Green	Green	A	Light Blue	Green	Green	9	
10	Green	Blue	Green	Green	Blue	Green	Green	Blue	Green	Green	G	Green	Blue	Green	10	
11	Green	Green	Green	Pink	Green	Green	Green	Green	Green	O	Green	Green	Green	Green	11	
12	Light Blue	Green	Pink	Green	Green	Light Blue	Green	Light Blue	Green	Green	L	Pink	Green	Light Blue	12	
13	Green	Green	Pink	Green	Green	Light Blue	Green	Light Blue	Green	Green	A	Pink	Green	Green	13	
14	Green	Pink	Green	Green	Blue	Green	Green	Blue	Green	Green	Green	Green	Pink	Green	14	
15	Red	Green	Green	Light Blue	Green	Green	Green	Green	Green	Light Blue	Green	Green	Green	Red	15	
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O		

Il primo giocatore ha giocato POSTE in F8 orizz.  
 Il secondo giocatore gioca FRAGOLA in K7 vert.  
 formando anche la parola POSTER.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	
1	Red	Green	Green	Light Blue	Green	Green	Green	Red	Green	Green	Light Blue	Green	Green	Green	Red	1
2	Green	Pink	Green	Green	Blue	Green	Green	Blue	Green	Green	Green	Green	Pink	Green	Green	2
3	Green	Green	Pink	Green	Green	Light Blue	Green	Light Blue	Green	Green	Green	Pink	Green	Green	3	
4	Light Blue	Green	Green	Pink	Green	Green	Light Blue	Green	Green	Green	Pink	Green	Light Blue	Green	4	
5	Green	Green	Green	Pink	Green	Green	Green	Green	Green	Pink	Green	Green	Green	Green	5	
6	Green	Blue	Green	Green	Blue	Green	Green	Blue	Green	Green	Blue	Green	Green	Blue	6	
7	Green	Green	Light Blue	Green	Green	Green	A	R	A	N	C	I	A	Green	7	
8	Red	Green	Light Blue	Green	Green	M	I	E	L	E	Green	Light Blue	Green	Green	Red	8
9	Green	Green	Light Blue	Green	Green	Light Blue	Green	Light Blue	Green	Green	Light Blue	Green	Green	Green	9	
10	Green	Blue	Green	Green	Blue	Green	Green	Blue	Green	Green	Blue	Green	Green	Blue	10	
11	Green	Green	Green	Pink	Green	Green	Green	Green	Green	Pink	Green	Green	Green	Green	11	
12	Light Blue	Green	Pink	Green	Green	Light Blue	Green	Light Blue	Green	Green	Pink	Green	Light Blue	Green	12	
13	Green	Green	Pink	Green	Green	Light Blue	Green	Light Blue	Green	Green	Pink	Green	Green	Green	13	
14	Green	Pink	Green	Green	Blue	Green	Green	Blue	Green	Green	Green	Green	Pink	Green	14	
15	Red	Green	Green	Light Blue	Green	Green	Green	Green	Green	Light Blue	Green	Green	Green	Red	15	
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O		

Il primo giocatore ha giocato MIELE in F8 orizz.  
 Il secondo giocatore gioca ARANCIA in G7 orizz.  
 formando anche le parole AI, RE, AL, NE.

- La giocata di lettere sulla plancia può formare, anche con la combinazione delle tre tecniche esposte, più di una parola; perché la giocata sia valida occorre che *tutte* le parole formate siano ammissibili.
- Ogni giocata deve formare una e una sola *parola principale*, vale a dire quella che contiene *tutte* le lettere giocate, mentre non ci sono limiti al numero delle eventuali parole secondarie che si possono formare.
- Non si può giocare una tessera su una casella già occupata da un'altra tessera.
- Tutte le parole composte devono essere lette in orizzontale da sinistra a destra oppure in verticale dall'alto in basso.
- Ciascun jolly può valere come una qualsiasi delle ventisei lettere dell'alfabeto italiano esteso, comprese J, K, W, X, Y. Nel momento in cui effettua la mossa, il giocatore che utilizza uno o entrambi i jolly ne dichiara l'identità.
- Il punteggio della mossa è la somma dei punteggi di ciascuna parola di almeno due lettere formata con la giocata, più l'eventuale *bonus*. Per calcolare il punteggio di una parola si sommano i valori di ciascuna lettera, eventualmente raddoppiati o triplicati dalle caselle speciali «lettera valore doppio» (celeste) e «lettera valore triplo» (blu); il totale così ottenuto va moltiplicato per due o per tre per ciascuna casella speciale

«parola valore doppio» (rosa) e «parola valore triplo» (rosso). La prima parola giocata sul tavoliere passa per la casella centrale rosa che ne raddoppia il valore.

10. Le caselle speciali hanno effetto solo per la mossa che le impegna per la prima volta; se due parole utilizzano la stessa casella speciale contemporaneamente nella stessa mossa, l'effetto della casella speciale vale per entrambe.
11. Se in una giocata la parola principale impegna simultaneamente due caselle speciali «parola valore doppio» il punteggio della parola va moltiplicato per quattro; se impegna simultaneamente due o tre caselle speciali «parola valore triplo» il punteggio della parola va moltiplicato rispettivamente per nove o per ventisette.
12. Il valore del jolly ai fini del punteggio di una mossa è zero qualunque sia la lettera di cui assume l'identità.
13. Se la giocata utilizza tutte e sette le lettere a disposizione si aggiunge al punteggio un *bonus* di 50 punti, da sommare dopo il calcolo delle caselle speciali.

### CAPO III

#### *Giocate ammissibili*

14. Sono validi tutti i lemmi contenuti nel vocabolario di riferimento, purché siano costituiti da un'unica parola; viceversa, i lemmi costituiti da due o più parole separate (*ab aeterno*), anche se legate da un trattino (*abat-jour*), non sono validi neppure nelle singole parti.
15. Sono ammesse le seguenti possibilità di flessione in lingua italiana:
  - a) sostantivi: plurale; il femminile solo se indicato esplicitamente nella voce; i plurali irregolari nei modi indicati nella voce.
  - b) aggettivi: plurale; femminile.
  - c) verbi: tutta la coniugazione, anche per i verbi arcaici; le forme irregolari sono valide se riportate all'interno della voce; una voce verbale è valida se è presente nella flessione contenuta nel cd-rom del vocabolario; in ogni caso per i verbi intransitivi col solo ausiliare 'avere' il participio passato è sempre invariabile; per i verbi difettivi valgono solo le forme dichiarate, compresa la voce (generalmente un infinito) che intesta il lemma.
  - d) avverbi: in ogni caso se costituiscono lemmi autonomi; gli avverbi formati da aggettivi col suffisso '-mente' valgono se riportati espressamente sul vocabolario all'interno della voce dell'aggettivo; le forme con enclitiche valgono nei casi previsti o ipotizzati all'interno del lemma (ad es. *ecco: eccomi, eccone, eccotelo*).
  - e) articoli e preposizioni articolate: secondo quanto contenuto nei lemmi.

- f) interiezioni: solo nelle forme che costituiscono lemmi autonomi, oppure nelle previste espressamente all'interno del lemma (ad es. *ahi: ahimé, ahité, ahilui, ahilei, ahinoi, ahivoi, ahiloro*).
16. I prestiti da altre lingue sono da considerarsi sempre invariabili, anche quando il vocabolario riporta, accanto alla dicitura "inv.", la flessione nella lingua d'origine. Fanno eccezione i termini stranieri per i quali il vocabolario non riporta la segnalazione "inv." e fornisce esplicitamente la flessione (ad es. *peones* è valida, *curricula* non è valida).
17. Per i sostantivi, gli aggettivi, i verbi valgono esclusivamente le forme tronche annunciate espressamente all'interno della voce nelle indicazioni generali che precedono la definizione (ad es. *buon* è valida; *cammin* non è valida).
18. I vocaboli costruiti con prefissi iterativi (*fare* → *rifare*) o di qualsiasi altro tipo sono validi soltanto se riportati come lemmi autonomi sul vocabolario.
19. In particolare non sono validi gli aggettivi numerali (ad es. *quarantadue, trentunesimo*), né gli aggettivi derivati da un nome geografico (ad es. *empose, ericino*) a meno che, come nel caso generale, non costituiscano lemmi autonomi del vocabolario di riferimento.
20. Non sono valide le forme alterate (diminutivi, vezzeggiativi, ecc.) anche se riportate all'interno di un lemma, a meno che non costituiscano voce a sé stante (ad es. *maglietta*, che è un lemma, è valida; *magliettina* non è valida).
21. Le varianti grafiche (*kilo, chilo*), fonetiche (*petra, pietra*) o morfologiche (*margo, margine*) sono valide soltanto se costituiscono lemmi, rinvii espliciti ad altri lemmi, oppure se riportate come varianti minori subito dopo il lemma principale all'interno della voce. Le forme derivate da una variante sono ammissibili solo se la derivazione è prevista esplicitamente nella voce che rinvia ad un'altra forma (ad es. *fabrica* e *deriv.* rinvia a *fabbrica* e *deriv.*, dunque *fabricato* è valida come variante del lemma *fabbricato*; *anitra* rinvia ad *anatra* senza includere i derivati, dunque *anitrella* non è valida benché esista il lemma *anatrella*).
22. A tutti i verbi coniugati al modo imperativo, infinito e gerundio possono essere legati i pronomi enclitici secondo le regole grammaticali correnti. Non sono ammesse enclitiche al di fuori dei modi verbali enunciati, salvo che non costituiscano lemmi del vocabolario (ad es. *vendesi* è valida, perché è un lemma; *dicesi* non è valida).
23. A ciascuna voce verbale – oppure, quando consentito, agli avverbi – possono essere legate fino ad un massimo di due particelle enclitiche. I limiti d'impiego dei pronomi enclitici sono dettati dalle norme d'uso verificabili sulla grammatica di riferimento.

## PARTE SECONDA - LA PARTITA A DUE

### CAPO IV

#### *Preparazione*

24. Nella partita a due si dispone il tavoliere tra i due giocatori (possibilmente un tavoliere girevole e con le caselle a incavo). Si controllano le tessere, si mettono nel sacchetto e si mescolano. Ciascun giocatore ha un leggio e un formulario con una penna per segnare le giocate e i punteggi. I giocatori non possono usare altro materiale (tabelle, carte, strumenti) se non sono esplicitamente autorizzati dall'arbitro.
25. L'arbitro indica chi gioca per primo, ma se non lo fa si procede ad un sorteggio: i giocatori estraggono una tessera dal sacchetto e comincia a giocare chi estrae la lettera alfabeticamente più vicina alla A (se un giocatore estrae il jolly deve pescare un'altra tessera); nel caso in cui i giocatori estraggono la stessa lettera, sono tenuti a ripescare entrambi. Si mescolano quindi le tessere nel sacchetto: i due giocatori estraggono sette tessere a testa e le mettono sul proprio leggio. Il secondo giocatore fa partire il tempo di gioco del primo giocatore.

### CAPO V

#### *Turno di gioco*

26. Durante il proprio tempo di gioco, il giocatore cala sulla plancia le lettere che costituiscono la giocata. Subito dopo arresta l'orologio, procede al calcolo del punteggio della mossa e lo annuncia ad alta voce. L'avversario può proporre il riconteggio.
27. Entrambi i giocatori segnano sul formulario di gioco la parola principale che è stata giocata e il punteggio corrispondente. Il giocatore che ha appena giocato fa ripartire il tempo di gioco dell'avversario.

### CAPO VI

#### *Contestazione*

28. Quando l'orologio è fermo, l'avversario può contestare la validità della giocata; in tal caso viene convocato l'arbitro, cui viene sottoposta la parola o le parole dubbie. L'arbitro consulta il vocabolario di riferimento ed esprime il proprio giudizio; i giocatori possono entrambi orientare la ricerca sul vocabolario, ma non possono consultarlo direttamente. Se l'arbitro è anche giocatore e la contestazione si svolge nella sua partita, il vocabolario viene consultato da uno dei giocatori del collegio di supporto indicato dall'arbitro stesso.



29. L'arbitro esprime il proprio giudizio definitivo sulla parola o sulle parole contestate all'interno di una singola mossa. Non c'è limite al numero di parole di una mossa che possono essere contestate perché, per principio, è la mossa stessa ad esser messa in dubbio. L'arbitro non esprime giudizio su eventuali parole che non vengono espressamente contestate da un giocatore.
30. Il giocatore la cui mossa viene dichiarata non valida segna immediatamente una penalità pari al 20% del valore della giocata, ritira le tessere dalla plancia e passa il turno all'avversario. Se la mossa viene invece dichiarata valida, e quindi la contestazione risulta infondata, sarà il giocatore che ha contestato a segnare immediatamente una penalità pari al 10% del valore della mossa contestata (in entrambi i casi si arrotonda all'intero più vicino; se la cifra decimale è 5 si arrotonda per difetto; in ogni caso il valore minimo della penalità è 1 punto).
31. Una mossa va generalmente contestata appena l'avversario ha giocato le lettere sulla plancia. Se il giocatore che intende contestare vuol riflettere per qualche istante, chiede all'avversario di non pescare le nuove lettere ed eventualmente utilizza fino a un massimo di 20 secondi del proprio tempo per valutare l'opportunità di contestare; terminati i quali, se la contestazione non viene promossa, il gioco riprende regolarmente e la facoltà di contestare decade definitivamente.
32. Una volta che l'arbitro ha espresso il suo giudizio definitivo la partita riprende e il punteggio viene confermato. Non è possibile tornare su un giudizio espresso una volta che la partita è proseguita.

## CAPO VII

### *Il passo e il cambio delle lettere*

33. Durante il proprio tempo di gioco, il giocatore può decidere di passare il turno senza effettuare alcuna giocata; in tal caso annuncia la propria intenzione all'avversario, quindi arresta l'orologio e segna zero punti sul formulario.
34. Durante il proprio tempo di gioco, il giocatore può decidere di cambiare una parte o tutte le proprie lettere; in tal caso annuncia la propria intenzione all'avversario, quindi arresta l'orologio, dispone coperte sul tavolo le tessere da cambiare e ne preleva altrettante dal sacchetto, rimettendo poi dentro quelle scartate. Completata la sostituzione, il giocatore cede la mano all'avversario, passando il proprio turno. Questa operazione è consentita nei limiti delle tessere presenti nel sacchetto e purché nel sacchetto siano rimaste almeno tre tessere.
35. (*Cambio secco*) – Durante il proprio tempo di gioco, e purché sia rimasta almeno una tessera nel sacchetto, un giocatore può cambiare tutte le tessere che ha sul leggio; egli arresta l'orologio ed annuncia all'avversario di avvalersi del «cambio secco»;

quindi rimette le tessere nel sacchetto, estrae sette nuove tessere e l'avversario fa ripartire il tempo di gioco. Questa opzione può essere utilizzata una sola volta da ciascun giocatore in tutta la partita e va pertanto annotata sul formulario di gioco; può essere effettuata anche nello stesso turno in cui è stato effettuato un cambio ordinario come descritto al punto precedente.

## **CAPO VIII** *Tempo di gioco*

36. Il tempo di gioco è regolato da un orologio da competizione a due quadranti.
37. Il tempo assegnato inizialmente a ciascun giocatore è pari a ventidue minuti. Prima dell'inizio del torneo l'arbitro, col consenso della maggioranza dei giocatori, può decidere di adottare per tutte le partite un tempo iniziale differente, comunque compreso tra i venti e i venticinque minuti.
38. Quando un giocatore esaurisce il tempo a disposizione, l'avversario deve rilevare esplicitamente la circostanza con le stesse modalità della contestazione. In quel momento al giocatore che ha consumato la dotazione iniziale di tempo sarà assegnata una dotazione supplementare di tre minuti, che saranno utilizzabili con le stesse modalità di quella iniziale. In nessun caso il giocatore potrà beneficiare di ulteriori dotazioni di tempo.
39. Per ciascun minuto di tempo supplementare, o frazione di esso, che viene consumata, al giocatore viene assegnata una penalità di 20 punti.
40. Se un giocatore esaurisce anche l'intera dotazione supplementare di tempo, ha partita persa, qualunque sia la situazione effettiva di punteggio. Perché ciò avvenga, l'avversario deve rilevare esplicitamente la circostanza, con le stesse modalità della contestazione. Al vincitore viene attribuita una differenza convenzionale di 20 punti oppure, se maggiore, quella effettiva della partita aumentata di 20 punti per ogni minuto intero di tempo (escluso il tempo supplementare) ancora presente sul suo orologio.
41. In ogni caso possono essere omologati i tornei nei quali il tempo complessivo assegnato a ciascun giocatore è compreso tra i venti e i venticinque minuti.
42. Se all'orario previsto per il turno di gioco un giocatore risulta assente e non ha preventivamente concordato con l'avversario e col direttore di gara il differimento dell'inizio della partita, il suo orologio viene messo in moto ugualmente; quando il giocatore arriva al tavolo, giocherà la partita col tempo che gli rimane a disposizione.

## CAPO IX

### *Finale di partita*

43. La partita si conclude appena si verifica una delle seguenti circostanze:
- a) Le tessere nel sacchetto sono terminate e un giocatore effettua una giocata valida con cui esaurisce le tessere sul proprio leggio;
  - b) I giocatori passano il turno oppure cambiano le tessere entrambi per tre volte consecutive.
  - c) Un giocatore rileva che all'avversario è terminata la dotazione supplementare di tempo.
44. Quando la partita termina ogni giocatore sottrae dal proprio punteggio l'eventuale penalità per il tempo supplementare, nonché la somma dei valori delle tessere rimaste sul leggio; in questa circostanza ciascun jolly vale 7 punti. Evidentemente se la partita termina per esaurimento delle tessere da parte di un giocatore sarà soltanto l'avversario ad effettuare la detrazione.
45. Il punteggio finale della partita è quello che si ottiene dopo i conteggi descritti al punto precedente. In caso di parità tra i due giocatori, la partita è patta.

## CAPO X

### *Arbitraggio e direzione di gara*

46. Per ogni torneo ufficiale il Consiglio Federale nomina, tra gli iscritti alla Federazione Italiana Gioco Scrabble, un direttore di gara, cui spetta l'organizzazione della gara, la definizione dei turni di gioco, il calendario e la gestione dei turni di gioco, ed ogni altro aspetto che riguarda la logistica e l'attuazione del torneo.
47. Prima dell'inizio del torneo il direttore di gara nomina, tra gli iscritti alla Federazione Italiana Gioco Scrabble, un arbitro di gara, anche scelto tra i giocatori del torneo, cui spettano le decisioni in materia di regolamento di gioco, di validità delle giocate e di comportamento dei giocatori, comprese le eventuali scelte disciplinari.
48. Il direttore di gara può decidere di riservare a sé stesso la funzione di arbitro.
49. A sua volta, prima dell'inizio del torneo, l'arbitro nomina un collegio di supporto, composto da tre giocatori, cui potrà rivolgersi ogni volta che lo ritiene opportuno, anche su segnalazione di un giocatore, per esaminare e valutare situazioni di non immediata interpretazione. In ogni caso la decisione finale su qualsiasi scelta spetta insindacabilmente all'arbitro, anche contro il parere del collegio di supporto, a meno che la decisione non riguardi la partita giocata dall'arbitro stesso, nel qual caso ultimo a decidere è il collegio di supporto.

50. Su ogni controversia o dubbio i giocatori convocano immediatamente l'arbitro, cui spetta l'interpretazione del regolamento, l'eventuale integrazione analogica o a senso, e comunque la decisione ultima sul contenzioso.

51. I testi di riferimento, se non indicato diversamente dall'arbitro, sono:

a) LEMMI – Vocabolario della lingua italiana *Zingarelli* (Zanichelli)

Si utilizza l'edizione corrispondente all'anno in cui si gioca.

b) GRAMMATICA – Dardano-Trifone, *Grammatica Italiana* (Zanichelli, 1997)