REQUERIMIENTOS Y REGLAS PARA WORDOMINATION

* Se deben formar palabras de mínimo 2 letras.
* El juego se realiza entre 2 o 4 jugadores.
* El tablero tiene un tamaño de 15x15 casillas.
* El objetivo del juego es armar palabras horizontal o verticalmente en el tablero.
* Cada jugador recibirá en un comienzo una cantidad de 7 fichas. (O algún valor especifico)
* Según la frecuencia de aparición cada letra esta contara con una puntuación, las de mayor frecuencia valen menos y viceversa.
* En el juego físico se cuentan con 100 fichas, 98 marcadas con letras, y 2 en blanco. (Las fichas blancas no tendrán ningún valor pero se utilizaran para representar cualquier letra deseada)
* El tablero tiene una distribución específica, con casillas de premiación las cuales multiplican el número de puntos concedidos, y casillas rojas, rosas, azules y celestes.
* La distribución y cantidad de fichas puntos será la siguiente:
* 2 cuadros en blanco (0 puntos)
* *1 punto*: **A** ×12, **E** ×12, **I** ×6, **L** ×4, **N** ×5, **O** ×9, **R** ×5, **S** ×6, **T** ×4, **U** ×5
* *2 puntos*: **D** ×5, **G** ×2
* *3 puntos*: **B** ×2, **C** ×4, **M** ×2, **P** ×2
* *4 puntos*: **F** ×1, **H** ×2, **V** ×1, **Y** ×1
* *5 puntos*: **Ch** ×1, **Q** ×1
* *8 puntos*: **J** ×1, **Ll** ×1, **Ñ** ×1, **RR** ×1, **X** ×1
* *10 puntos*: **Z** ×1

Se omiten la [K](http://es.wikipedia.org/wiki/K) y la [W](http://es.wikipedia.org/wiki/W) ya que no son corrientes en el idioma (Según la *FISE*, se pueden usar cuadros blancos en su lugar). No se incluyen acentos.

El uso de una C y una H en lugar de la CH, dos L para la LL, o dos R para la RR no es permitido en el Scrabble en español

* Después de la jugada inicial, cada palabra sobre el tablero, debe acoplarse a alguna de las ya agregadas.
* Para el tema del turno de salida, se manejaran las siguientes condiciones:
* En el torneo "todos contra todos", la salida corresponde al primer jugador indicado en cada pareja, según el cuadro de pareos del torneo.
* En el torneo por sistema suizo, el turno de salida se define de acuerdo con las reglas particulares del sistema.
* En un encuentro tipo individual (varias partidas entre dos jugadores), se sortea la salida para la primera partida y se alterna en las siguientes.
* En un torneo por equipos, se sortea la salida de cada partida individual.
* En la primera jugada de la partida, el jugador debe poner alguna de sus fichas en la casilla central.
* En una jugada es posible agregar mas fichas a una palabra ya escrita en el tablero.
* Los comodines pueden utilizarse en cualquier momento, pero tendrán un valor de cero y no podrán reemplazar a la k ni a la w, ya que estas no existen en la versión correspondiente.
* Los dígrafos RR, CH, LL aparecen en una sola ficha. Por lo cual, no podrán utilizarse dos R, ni dos L, ni la C y la H para formar una doble letra.
* Para calcular la puntuación obtenida en una jugada, se suman entonces el valor de las letras utilizadas en esta, más los puntos ganados por ubicar fichas en casillas con premio.
* Existirán casillas con premios para letras, y al ser utilizadas se duplicara el valor de dicha letra, si la casilla es azul celeste, y se triplicara en el caso de ser azul marino.
* Existirán casillas con premios para palabras, y al ser utilizadas se duplicara el valor de dicha palabra si la casilla es rosada, y se triplicara en el caso de ser roja.
* Los premios para las letras y palabras se contaran solamente la primera vez que se ocupa la casilla, después tendrán el valor como si fueran casillas normales.
* En un turno el jugador tiene la oportunidad de cederlo o pasar, si es lo deseado por el.
* El tiempo máximo de duración de una partida será reglamentado para cada torneo en particular.
* Para el tiempo o duración de un turno nos basaremos en los siguientes puntos:
* Si se utiliza el temporizador electrónico, cada jugador dispondrá de un máximo de dos (2) minutos para colocar cada palabra sobre el tablero.
* Si se utilizan el reloj de ajedrez o el cronómetro digital, cada jugador administrará su tiempo de acuerdo con sus necesidades, deteniendo la marcha de su reloj y activando el de su oponente según lo prescrito en los artículos 32 y 34.
* Existen dos modalidades para la ejecución de un turno:

Tiempo “Corrido”: Después de colocar sus fichas en el tablero, el jugador cuenta los puntos obtenidos y los anuncia en voz alta junto con la suma total acumulada.. Su oponente verifica la puntuación y la suma (si la verificación requiere más de 5 segundos, se podrá pausar el reloj). Si acepta la(s) palabra(s) colocada(s), ambos anotan dicha puntuación y la palabra principal formada en la planilla individual respectiva.

Tiempo “No Corrido”: Después de colocar sus fichas en el tablero, el jugador detiene su reloj, cuenta los puntos obtenidos y los anuncia en voz alta. Su oponente verifica la puntuación y, si acepta la(s) palabra(s) colocada(s), ambos anotan dicha puntuación en la planilla individual respectiva. Si el oponente decide impugnar la jugada, se pausará el reloj y  deberá proceder según los artículos 36 y 37.

Luego el jugador toma de la bolsa tantas fichas como letras haya utilizado, con lo que durante toda la partida (excepto al final, cuando no queden fichas en la bolsa) dispondrá siempre de siete fichas en el atril.  Finalmente activa el reloj de su oponente.

Se entiende por **completar la jugada**: Cuando ambos jugadores anotan la puntuación de cada jugada en sus planillas.

Se entiende por **completar el turno**: Cuando un jugador, luego de anotar su puntuación, toma las letras de la bolsa hasta completar las siete.

* Ya que será un juego virtual mas no físico, los jugadores deberán regirse por normas éticas y ser consientes que estas serán las que den el verdadero sentido al juego, las planteadas serán:
* Los jugadores no podrán dialogar con los participantes de otras mesas ni con el público. Entre ellos solo hablarán lo indispensable para revisar las sumas de puntos y los resultados obtenidos. Está prohibido hacer comentarios sobre la forma en que el oponente encara la estrategia del partido.
* Al jugador que está por colocar una palabra en el tablero no se le permite consultar sobre las validez de esa palabra ni al oponente, ni al árbitro ni a ninguna otra persona. Si lo hace y obtiene respuesta, no podrá colocar esa palabra.