

Vážené scrabblistky, vážení scrabblisté, vážená scrabblečata,

**Sněm ČAS 2003 proběhne v sobotu dne 17. ledna 2003 v Praze v Tyršově domě,**

Předpokládaný časový průběh sněmu:

08:45 – 09:25 prezence účastníků sněmu  
09:30 zahájení sněmu  
**09:30 – 12:30 dopolední blok jednání sněmu**  
12:30 – 13:30 oběd  
**13:30 – 16:45 odpolední blok jednání sněmu**  
16:45 – 17:00 podvečerní občerstvující přestávka  
**17:00 – 19:30 večerní blok jednání sněmu**  
**19:30 – 20:15 přijetí usnesení sněmu**  
20:30 ukončení sněmu

Upozorňujeme účastníky, že časový průběh jednání sněmu se může (a pravděpodobně i bude) přizpůsobovat aktuálnímu průběhu jednání sněmu – tj. je možné jak dřívější ukončení sněmu v případě hladkého projednání všech bodů programu sněmu, tak i prodloužení jednání sněmu v případě rozsáhlých diskusí k projednávaným bodům – počítejte tedy při plánování návratu ze sněmu i s těmito možnostmi!

Už nyní se těšíme, že účast na sněmu, který je vrcholným orgánem ČAS a kde můžete do všeho mluvit a, při získání dostatečného počtu hlasů, přiblížit vývoj českého Scrabble svým představám, bude letos ještě hojnější než loni.

Pokud nejste na E-mailovém spojení, adresujte prosím korespondenci na styčnou adresu:

**Dan Zeman, Vybíralova 15, 198 00 Praha 9**

Děkujeme všem, kteří se v uplynulém roce podíleli na uspořádání turnajů a ligy a kdo byli aktivní v klubové činnosti, jakož i všem, kteří zasílají výboru ČAS podnětné návrhy na vylepšení činnosti. Budeme však rádi, když se budou nadále rozšiřovat nejen řady našich členů (přiveďte mezi nás příbuzné a přátele a známé!), tak hlavně počet členů aktivních (on totiž ten „se“, přechasto zmiňovaný ve vašich návrzích – mělo by se, udělá se, atd. - , je členem bohužel velmi pasivním a co paměť sahá, ještě nikdy nic neudělal...).

Nezapomeňte, že asociace je tady pro nás, kteří si chceme hezky a na soutěžní úrovni zahrát Scrabble. Jak k tomu všichni přispějeme, taková naše asociace bude.

S přáním do nového roku mnoha úspěchů nejen ve SCRABBLE

**P.S. Sdělte prosím co nejdříve - nejpozději do 15.1.2004 – zda se zúčastníte sněmu!**  
**(E-mailem na [cas@email.cz](mailto:cas@email.cz) nebo SMS na 607 876 336 nebo telefonicky na 235 359 583)**

(včas přihlášení dostanou oběd - později přihlášeným nelze oběd garantovat)

výbor ČAS

## **Návrh programu jednání sněmu ČAS 2004:**

1. **Zvolení potřebných orgánů** (komise mandátová a návrhová, zapisovatel, skrutátoři, ...?)
2. **Sdělení o usnášeníschopnosti sněmu** (mandátová komise)
3. **Projednání a schválení programu jednání sněmu ČAS**
4. **Zpráva o činnosti ČAS v uplynulém roce 2003** (výbor ČAS)
  - předání cen vítězným družstvům ligy 2003 (koordinátor ligy)
5. **Zpráva o hospodaření ČAS v uplynulém roce 2003** (výbor ČAS)
6. **Zpráva o jednáních se sponzory a o možnostech a způsobu čerpání sponzorské podpory**
7. **Stanovy ČAS a Jednací řád** (výbor ČAS)
  - úpravy viz příloha
8. **Pravidla přípustnosti slov** (slovníková komise)
  - opravy, doplňky a upřesnění stávajících pravidel,
  - způsob aktualizace NOVEXu
  - viz příloha
9. **Soutěžní řád** (technická komise)
  - opravy, doplňky a upřesnění stávajícího soutěžního řádu
  - viz příloha
10. **Systém soutěží sezóny 2004** (výbor ČAS)
  - A. Mistrovství republiky jednotlivců
    - systém kvalifikace na finálový turnaj MR:
      - počet kvalifikačních turnajů MR celkový (včetně termínové listiny)
      - počet hráčům započítávaných výsledků
      - bodové ohodnocení pořadí hráčů v turnaji a kompenzační body rozhodčím
      - kritéria pro stanovení výsledného pořadí hráčů v kvalifikaci na finálový turnaj
    - finálový turnaj a vlastní finále MR (včetně termínu konání a systému jeho vedení)
    - poměr počtu turnajů hraných variantami pravidel přípustnosti slov Klasik a Plus
  - B. Mistrovství republiky jednotlivců juniorů
    - systém kvalifikace na finálový turnaj:
      - počet kvalifikačních turnajů MR celkový (včetně termínové listiny)
      - způsob kvalifikace na finálový turnaj MRJ– finálový turnaj a vlastní finále MRJ (včetně termínu konání)
    - poměr počtu turnajů hraných variantami pravidel přípustnosti slov Klasik a Plus
  - C. Pohár v opisovaném scrabble
    - systém kvalifikace na finálový turnaj Poháru:
      - počet a typ kvalifikačních turnajů Poháru celkový (včetně termínové listiny)
      - počet hráčům započítávaných výsledků
      - bodové ohodnocení pořadí hráčů v turnajích
      - kritéria pro stanovení výsledného pořadí hráčů v kvalifikaci na finálový turnaj
    - finálový turnaj Poháru (včetně termínu konání)
    - poměr počtu turnajů hraných stávající a novou variantou pravidel přípustnosti
  - D. Liga scrabble družstev
    - soutěž bude řízena sborem kapitánů ligových družstev
    - soutěž bude hrána podle aktuálních Pravidel přípustnosti slov a soutěžního řádu
    - počet a forma ligových utkání bude stanovena na základě dohody kapitánů
  - E. Další soutěže podle návrhů pořadatelů
    -
11. **Různé**
  - ...
12. **Volba výboru ČAS**
13. **Návrh usnesení** (návrhová komise)
14. **Přijetí usnesení Sněmu ČAS 2004**



## **K jednotlivým bodům:**

### **10. A. Mistrovství republiky jednotlivců**

#### **Základní ustanovení (společná):**

- MR proběhne formou kvalifikačních turnajů a finálového turnaje
- Pořadí hráčů na turnaji určí počet bodů za vítězství a remízy (základní kritérium), při rovnosti těchto bodů určí pořadí kritérium TurČAS (prvé doplňkové kritérium) - obdobně MR 2003
- Bodové ohodnocení pořadí hráčů v turnaji stejně jako v MR 2003 (viz návrh Dana Zemana na reformu přidělování kvalifikačních bodů v příloze)
- Počet započítávaných výsledků: X nejlepších výsledků z celkem Y kvalifikačních turnajů (obdobně MR 2003)
- Kompenzační body za pořádání kvalifikačních turnajů a rozhodování na nich
- Postup N nejlepších hráčů podle kvalifikačních bodů na finálový turnaj
- Finálový turnaj proběhne formou turnaje švýcarským systémem a finálového utkání dvou nejlepších hráčů z turnaje o zlato  
a 3. a 4. hráče z turnaje o bronz (?)

#### **Varianty:**

**Dan Zeman:** nechat na vůli jednotlivých pořadatelů; pořadatelé by měli stanovit variantu svého turnaje již na sněmu; vlastní mistrovství se bude hrát tou variantou, kterou se odehraje více kvalifikačních turnajů, pokud budou varianty mezi kvalifikační turnaje rozděleny rovnoměrně, bude se mistrovství hrát podle varianty Plus.

#### **I. „smíšená soutěž KLASIK a PLUS“ (obdoba MR 2003) - je třeba dohodnout:**

- Počet kvalifikačních turnajů
  - celkový
  - z toho KLASIK a PLUS
- Datum a místo konání jednotlivých kvalifikačních turnajů
- Počet započítávaných výsledků z kvalifikačních turnajů
  
- Formu finálového turnaje (KLASIK/PLUS)
- Datum a místo konání finálového turnaje
- Počet hráčů postupujících z kvalifikace na finálový turnaj

#### **II. „souběžné soutěže KLASIK a PLUS“ - je třeba dohodnout pro každou soutěž:**

- Počet kvalifikačních turnajů  
Datum a místo konání jednotlivých kvalifikačních turnajů
- Počet započítávaných výsledků z kvalifikačních turnajů
  
- Datum a místo konání finálového turnaje
- Počet hráčů postupujících z kvalifikace na finálový turnaj
- Zda obě soutěže budou prohlášeny za Mistrovství republiky ve scrablu nebo zda za mistrovství bude prohlášena pouze jedna (a která) a druhá pak bude prohlášena pouze za např. Pohár ve Scrabble Klasik resp. Plus.

#### **Dále je třeba dohodnout:**

- Kompenzační body za pořádání kvalifikačních turnajů a rozhodování na nich

Návrhy:

- a) obdobně jako na MR 2003, tj. až 3 rozhodčí z každého turnaje (hlavní+vedoucí slovníkový+vedoucí sálový)
  - za předpokladu zachování stávajících ustanovení Soutěžního řádu o rozhodování na turnajích.

- b) Petr Kuča: pouze hlavní rozhodčí z každého turnaje – za předpokladu přijetí navrhovaných změn Soutěžního řádu týkajících se omezení minimálního požadovaného počtu rozhodčích na turnaji.
- c) Jiří Novotný: Pokud jde o kompensaci bodů, navrhuji, aby tato byla zachována v současném rozsahu, tj. pro tři jedince. V první řadě by se to konkrétně týkalo hlavního rozhodčího, slovníkového rozhodčího a pořadatele turnaje - kdokoliv z nich by se ale mohl vzdát kompenzace ve prospěch jiného jedince, podléjícího se **aktivně** na pořádání turnaje.

Předpokládané kvalifikační turnaje:

1	Kladno	Vacek	??.	ledna 2004	
2	Praha	Kališníci	??.	února 2004	
3	Brno	Kaňovský Petr	??.	března 2004	
4	Přerov	Biolek	??.	dubna 2004	
5	Hradec Králové	Burda	??.	června 2004 (dvoudenní)	
6	Litoměřice	Ryvola	??.	června 2004	
7	Český Těšín?Ostrava	Nohavica	??.	září 2004	
8	Náchod	Kracík	??.	září 2004	
8,5	Praha	Paluba	začátek října 2004	na olympiádě, ohebný	
9	Pardubice	Bahník	??.	července?srpna 2004	
10	Ostrava	Suchánek	??.	??.	2004
11	Praha - Klasik	Kuča Petr	??		

10. B. Mistrovství republiky jednotlivců juniorů (do dovršení nejvýše 15 let věku v r.2004)

– systém kvalifikace na finálový turnaj:

Klára Zemanová: navrhuje udělat to na olympiádě začátkem října stejně jako loni. Pokud bude chtít někdo během roku uspořádat další dětské kvalifikační turnaje, není problém.

Dan Zeman: pro děti všechno ohebně!!!

Začátkem října na Olympiádě duševních sportů proběhne šest kvalifikačních turnajů (dopoledne v pondělí až sobotu). Z každého turnaje postoupí dva až pět nejlepších hráčů podle úrovně turnaje. Úroveň turnaje zhodnotí hlavní rozhodčí.

V neděli dopoledne proběhne vlastní juniorské mistrovství. Nebude děleno na pokročilejší a méně pokročilou kategorii, protože ti, co se kvalifikují, jsou považováni za pokročilé (jinými slovy: kategorie začátečnicků si zahrála kvalifikační turnaj).

Na mistrovství budou kromě hráčů, kteří se kvalifikovali v letošních kvalifikačních turnajích, vpuštěni také hráči, kteří se zúčastnili některého předcházejícího mistrovství juniorů nebo jiného žebříčkového turnaje ČAS.

pokud by bylo pořádáno více kvalifikačních turnajů MRJ:

- počet kvalifikačních turnajů MR celkový (včetně termínové listiny)
- způsob kvalifikace na finálový turnaj MRJ: prvých N (=3-4-5?) z každého QTJ
- finálový turnaj a vlastní finále MRJ (včetně termínu konání)

jako 2003 – tj. 2 kategorie:           A.Mladší a začátečníci                   (1.stupeň ZŠ)  
  B.Starší a pokročilí                       (2.stupeň ZŠ)

s tím, že hráči kategorie A mohou být (na vlastní žádost) zařazeni do kvalifikačních turnajů kategorie B a z nich se pak mohou kvalifikovat i na finálový turnaj kategorie B. (Opačně to nelze!)

#### 10. C. Pohár v opisovaném scrabble

- systém kvalifikace na finálový turnaj Poháru:
  - počet a typ kvalifikačních turnajů Poháru celkový (včetně termínové listiny)
  - počet hráčům započítávaných výsledků
  - bodové ohodnocení pořadí hráčů v turnajích
  - kritéria pro stanovení výsledného pořadí hráčů v kvalifikaci na finálový turnaj
- finálový turnaj Poháru (včetně termínu konání)
- poměr počtu turnajů hraných stávající a novou variantou pravidel přípustnosti

Pohár proběhne obdobným způsobem jako v ročníku 2003,  
případné úpravy upřesní skupina organizátorů Poháru na sněmu 2004.

#### 10. E. Další soutěže podle návrhů pořadatelů



### Návrh reformy přidělování kvalifikačních bodů

Současný systém předpokládá, že **z pořadí** hráče v turnaji lze zjistit (tabulkou nebo výpočtem) počet kvalifikačních bodů, které hráči za tento turnaj náleží. Tento systém **není spravedlivý**, protože určité vzdálenosti hráčů v závěrečném pořadí turnaje neodpovídají vždy stejné rozdíly ve výkonu na turnaji.

**Příklad:** na olympijském kvalifikačním turnaji v říjnu 2003 v Praze byl Jiří Kamín osmnáctý, Jarek Nohavica devatenáctý a Iveta Vondráčková dvacátá. Podle pravidel kvalifikace jim náleželo po řadě 15, 14 a 13 bodů. Jeden celý kvalifikační bod může být v kvalifikaci poměrně důležitý. Ale zatímco při porovnání Jarka s Ivetou byl tento jeden bod zasloužen celým jedním vítězstvím navíc, mezi Jarkem a Jirkou rozhodl víceméně jen o trochu horší Jarkův Buchholz, tedy hodnota, kterou Jarek sám může jen velmi obtížně ovlivnit!

### **Návrh změny:**

1. Tak jako dosud se nejdříve stanoví tabulkou a vzorcem (předběžný) počet kvalifikačních bodů, které odpovídají jednotlivým místům v pořadí turnaje.
2. Hráči se rozdělí do skupin se stejným počtem výher a remíz.
3. V rámci skupiny se sečtou všechny body náležející příčkám, na kterých se hráči umístili, a tyto body se přerozdělí mezi členy skupiny rovným dílem.

**Příklad:** Na zmíněném turnaji měli stejný počet výher jako Jarek, tj. 7, hráči na 7. až 19. místě. Součet bodů, kterými jsou honorována tato místa, je:  $33 + 30 + 28 + 26 + 24 + 22 + 20 + 19 + 18 + 17 + 16 + 15 + 14 = 282$  bodů. Každý člen této skupiny, včetně Jirky a Jarka, má tedy nárok na  $282 / 13 = 21,69$  bodů (samozřejmě pokud na jiných turnajích neměli N lepších výsledků atd., dle pravidel kvalifikace). Dále: stejný počet výher jako Iveta, tj. 6, měli hráči na 20. až 34. místě. Součet bodů, které mají k dispozici, je  $13 + 12 + 11 + 10 + 9 + 8 + 7 + 6 + 5 + 4 + 3 + 2 + 1 + \frac{1}{2} + \frac{1}{3} = 91,83$  bodů. Každý člen této skupiny, včetně Ivety, má tedy nárok na  $91,83 / 15 = 6,12$  bodů.

**Další komentáře:** Rozdíl mezi nejlepším sedmibodovým (Pavlem Vojáčkem) a nejhorším Jarkem byl v tomto případě zejména ve skóre, Pavel měl totiž dokonce horší Buchholz než Jarek. Metoda by se tedy mohla rozšířit tak, aby si členové skupiny rozdělovali společný koláč ne rovným dílem, ale ve stejném poměru, v jakém je jejich TurČAS. Hmatatelný rozdíl mezi sedmi a šesti vítězstvími by však většinou zůstal zachován.

**Příklad:** Součet TurČASů sedmibodových ve zmíněném případě byl 107999,6. Jirka měl TurČAS 7588,7, dostal by tedy  $7588,7 / 107999,6 \times 282 = 19,82$  kvalifikačních bodů. Jarek by dostal  $7306,3 / 107999,6 \times 282 = 19,08$  kvalifikačních bodů. Iveta (šest vítězství) by dostala  $8778 / 114579,9 \times 91,83 = 7,04$  kvalifikačních bodů.

### **Shrnutí**

Navrhovaný systém by ze stávajícího systému převzal tabulku bodů pro 1. až 32. místo a vzorec pro 33. a další místa. Akorát by tuto tabulku a vzorec použil trochu jiným způsobem. Nijak by také neovlivnil další pravidla kvalifikace (počet započítávaných turnajů, kompenzační body pro rozhodčí atd.)

**Výhody:** tento systém spravedlivěji odráží výkon hráče na turnaji.

**Nevýhody:** pokud by se použila jednodušší verze systému, tj. bez poměrného rozdělení na základě TurČASu, lze očekávat častější dělbu příček v kvalifikační tabulce mezi více hráčů. V tom případě by asi bylo vhodné jako druhé kritérium použít pořadí podle bodů přidělených způsobem platným v roce 2003. Jednodušší by však bylo použít rovnou rozšířenou verzi navrhovaného systému, tam není dělení příček pravděpodobné.

## **Změny sídla asociace (Daniel Zeman)**

Návrh: Na rozdíl od jiných změn stanov, které musí schválit sněm, a to dokonce dvoutřetinovou většinou, změnu sídla by měl právo provádět výbor. Zvyšuje se tím operativnost např. v případě, že na konci sněmu nebude zvolen do nového výboru člen, jehož domácí adresa dosud fungovala jako adresa ČAS, ale o příslušné změně stanov by mohl hlasovat až další sněm napřesrok. Poznámka: dle sdělení ministerstva vnitra stanovy musí zmiňovat sídlo sdružení, a to včetně ulice a čísla domu, nestačí pouze „sídlem je Praha“.

Konkrétně:

- Odstavec 2 článku 1 rozdělit na odstavec 2 (sídlo ČAS) a odstavec 3 (obvod působnosti).
- Do článku 7 (výbor ČAS), odstavce 8 (pravomoci a povinnosti výboru) zařadit nové písmeno g: *má právo měnit ve stanovách znění odstavce 2 článku 1 – sídlo ČAS.*

## **Kluby (Daniel Zeman)**

Dosavadní znění článku 10 stanov, který se týká klubů, je následující:

1. Členové asociace se mohou sdružovat do klubů ČASu (dále jen "klub"), které se stávají organizačními jednotkami ČASu a jednájí svým jménem.
2. Klub zakládají nejméně 4 členové ČASu, kteří ze svého středu zvolí předsedu klubu a pokladníka. Klub vzniká dnem schválení VČASem.
3. Předseda klubu má tato práva a povinnosti:
  - a. zastupuje klub na veřejnosti;
  - b. zastupuje klub na jednání a při hlasování sněmu.
4. Pokladník klubu má tato práva a povinnosti:
  - a. v souladu s vnitřními směrnici ČASu se stará o majetek a finanční záležitosti klubu;
  - b. zastupuje předsedu v případě, že tento nemůže vykonávat své povinnosti.
5. Klub může na sněmu zastupovat i jiná osoba pověřená klubem.
6. Klub se může zavazovat do výše svého jmění, za závazky klubu ručí předseda. Za závazky klubů neodpovídá ČAS jako celek, kluby neodpovídají za závazky ČASu.
7. Další pravidla pro činnost klubů určí VČAS.
8. Klub zaniká
  - a. pokud se na zániku dohodnou alespoň dvě třetiny jeho členů;
  - b. pokud počet jeho členů klesne pod čtyři;
  - c. v případě zániku ČASu.
9. O způsobu naložení s majetkem zanikajícího klubu rozhodují jeho členové dvoutřetinovou většinou hlasů. Nedojde-li k dohodě do 2 měsíců ode dne zániku klubu, rozhodne o jeho majetku VČAS.

Odstavec 2 v tomto znění je v rozporu s usnesením sněmu z 15.5.1999, ve kterém se říká, že členové klubu nemusejí být individuálními členy ČAS (dokonce ani jeden z nich, tedy ani předseda):

[Sněm ČAS ... schvaluje ...]

- tyto podmínky pro registraci klubu Scrabble:

- a) minimální počet členů 4
- b) minimálně 1 hrací den měsíčně
- c) minimálně 1 x ročně uspořádat veřejný turnaj

Pozn. Členové klubu nemusejí být individuálními členy ČAS.

## Návrh:

**Místo dosavadních odstavců 1 – 2 zařadit nové odstavce 1 – 3 v následujícím znění;** ostatní odstavce přečíslovat.

1. Organizačními jednotkami ČASu jsou kluby ČAS (dále jen „klub“). Kluby jednají svým jménem.
2. Členové ČASu nemusejí být členy žádného klubu. Členové klubu nemusejí být individuálními členy ČASu. Jedna osoba může být členem i několika klubů současně.
3. Klub zakládají nejméně 4 osoby, které nemusejí být individuálními členy ČASu. Ze svého středu zvolí předsedu klubu a pokladníka. Klub vzniká dnem, kdy byl schválen VČASem.

Dávám k úvaze, zda nepožadovat individuální členství v asociaci alespoň u předsedy klubu. Jak jsem napsal výše, usnesení sněmu z 15.5.1999 nepožaduje ani to (přestože v informaci o klubech na webu bylo dosud uvedeno, že se to požaduje, ale to je asi moje chyba). Ale pochopitelně změna stanov sněmem by změnila i kolidující usnesení dřívějších sněmů.

**Odstranit písmeno b u odstavce 3 a celý odstavec 5** a přečíslovat následující odstavce článku. (Zastupování klubu na sněmu přestalo být relevantní 7.4.2001, kdy sněm změnil odstavec 4 článku 6 (o sněmu). Od té doby není zastupování na sněmu výsadou klubů, zastupovat se může nechat libovolný člen asociace libovolným jiným členem.

**Za současný odstavec 8 vložit nový odstavec** (teď by dostal číslo 9, ale po přečíslování podle výše navržených změn už to bude jinak):

Klub zanikající podle odstavce 8a-b je povinen o svém zániku informovat Výbor ČAS neprodleně poté, co o zániku bylo rozhodnuto.

**Dále:** v článku 7 (Výbor ČAS), odstavci 8 (pravomoci a povinnosti výboru), písmenu f zrušit frázi „na základě doporučení klubů“.

**Alternativní návrh:** Možná by se ze stanov mohl zcela vypustit článek o klubech. Myslím (aniž bych to teď kontroloval v zákoně o občanských sdruženích), že zákon počítá se základními organizačními jednotkami občanského sdružení jako se skupinami, do kterých lze rozdělit členy sdružení, ne jako se skupinami, které mají podobný zájem, ale jejich členové nemusí být členy sdružení. Navíc v naší praxi ČAS stejně klubům do jejich vnitřních záležitostí nijak nekecá a když už jim půjčuje materiál, tak na zvláštní smlouvu s fyzickou osobou. A taky jsem neslyšel o klubu, který by chtěl využít onu pofidérní právní subjektivitu, která pro něj z článku o klubech ve stanovách vyplývá. Ale možná je tento návrh příliš zbrklý a vyžadoval by delší diskusi a prostudování zákona. V tom případě by se ale každopádně měly stanovy uvést do souladu s usneseními sněmu a s praxí, jak navrhuju výše.

(současně platí pro BLEX 2001 jako Opravný list č. 5 - s výjimkou slov označených + » « )

**DOPLŇTE:**

**ZRUŠTE:**

alta +	<b>BOU +</b>	išány +	nacim +	šatků +	baňám +
alti	brvu +	kápi +	nácim +	šenka +	hájek +
altův +	buci	kašlů +	nádše +	šikna »	jabek +
anoo +	býčím +	keích +	netna »	šišků +	kápi
anoou +	bycha +	<b>KEO +</b>	obre +	špínů +	keauv
anou +	cílné +	keou +	odtán	štáfe +	koale +
anoů +	citym +	keova	odřav »	štáfu +	kocen
anoům +	<b>COL +</b>	keové	odžav »	štáfů +	michl
anoův	cole +	keově +	osné +	tatům +	mršin
anoy +	colem +	keovi	palát +	taty +	paši
aoidů +	colim +	keovo	pašám +	teslů +	peufe +
aoidy +	colu +	keovu +	paši +	<b>TNA »</b>	peufu +
arnie +	colům +	keovy	petal +	tnouc »	peufů +
arnii +	coly +	<b>KEU +</b>	pinet +	ťulul +	peufy
arnim +	cuder +	<b>KEŮ +</b>	plevů +	tytím +	putce +
arniů +	cudry	keům +	plumb +	úřadě +	putek +
axisa +	cveka +	keův	pohrd +	vátím +	putka
axise +	cvika +	<b>KEY +</b>	pomor +	vděce +	putko +
axisi	čamrd +	kněžů +	potta +	vděka	putku +
axisu +	česně +	koalů +	pottů +	vděko +	putky
axisů +	domet »	kokše	potty +	větrn +	rabie +
axisy +	dorse +	komie +	<b>SES</b>	vysok +	rabíů +
bábua +	dutím +	komii +	<b>SIS</b>	zením +	soteň +
bábuů +	falcí +	komiů +	slívů +	ženče +	stáhá
bábuy +	fuka +	konší +	slížů +	živle +	štáfe +
baním +	hoka +	kopta +	slunn +	živlu +	štafu +
bicím +	hokem +	kučím +	sobin +		štafů +
boách +	hoků +	lárem +	spáče +		tatie +
boám +	hokům +	lárům +	stare +		tatie +
boami +	hokův	lípna »	starů +		tatii +
<b>BOI +</b>	hoky +	maxla +	<b>STĚ</b>		tatiů +
<b>BOÍ +</b>	chove +	mikad +	sulků +		tatiů +
<b>BOO +</b>	išána +	misák	suši +		ztáhá
boou +	išáni	mršin +	sýra +		žence + (1x)

**Jiří Novotný: BLEX PLUS 2003**

**OPRAVNÝ LIST Č. 2 (+)**

*pracovní verze k 14. 12. 2003*

**(současně platí pro BLEX 2001 jako Opravný list č. 5 - s výjimkou slov označených + » « )**

## DOPLŇTE:

alta +  
alti  
altův +  
anoo +  
anoou +  
anou +  
anoů +  
anoům +  
anoův  
anoy +  
aoidů +  
aoidy +  
arnie +  
arnii +  
arnim +  
arniů +  
axisa +  
axise +  
axisi  
axisu +  
axisů +  
axisy +  
bábua +  
bábuů +  
bábuy +  
baním +  
bicím +  
boách +  
boám +  
boami +  
**BOI +**  
**BOÍ +**  
**BOO +**  
boou +

**BOU +**  
brvu +  
buci  
býčím +  
bycha +  
cílné +  
citym +

**COL +**

cole +  
colem +  
colim +  
colu +  
colům +  
coly +  
cuder +  
cudry  
cveka +  
cvika +  
čamrd +  
česně +  
domet »  
dorse +  
dutím +  
falcí +  
fuka +  
hoka +  
hokem +  
hoků +  
hokům +  
hokův  
hoky +  
chove +  
išána +  
išáni

išány +  
kápi +  
kašlů +  
keích +  
**KEO +**  
keou +  
keova  
keové  
keově +  
keovi  
keovo  
keovu +  
keovy  
**KEU +**  
**KEŮ +**  
keům +

keův  
**KEY +**  
kněžů +  
koalů +  
kokše  
komie +  
komii +  
komiů +  
konší +  
kopta +  
kučím +  
lárem +  
lárům +  
lípna »  
maxla +  
mikad +  
misák  
mršin +

nacim +  
nácim +  
nádše +  
netna »  
obre +  
odtán  
odťav »  
odžav »  
osné +  
palát +  
pašám +  
paši +  
petal +  
pinet +  
plevů +  
plumb +  
pohrd +  
pomor +  
potta +  
pottů +  
potty +  
**SES**  
**SIS**  
slívů +  
slížů +



slunn +  
sobin +  
spáče +  
stare +  
starů +  
**STĚ**  
sulků +  
suši +  
sýra +

šatků +  
šenka +  
šikna »  
šišků +  
špínů +  
štáfe +  
štáfu +  
štáfů +  
tatům +  
taty +  
teslů +  
**TNA** »  
tnouc »  
ťulul +  
tytím +  
úřadě +  
vátím +  
vděce +  
vděka  
vděko +  
větrn +  
vysok +  
zením +  
ženče +  
živle +  
živlu +

## ZRUŠTE:

~~baňám +~~  
~~hájek +~~  
~~jabek +~~  
kápi  
keauv  
koale +  
kocen  
michl  
mršin  
paši  
~~pomfe +~~  
~~pomfu +~~  
~~pomfů +~~  
pomfy  
~~putce +~~  
~~putek +~~  
putka  
~~putko +~~  
~~putku +~~  
putky  
rabie +  
rabíů +  
seteň +  
stáhá  
~~štafe +~~  
~~štafu +~~  
~~štafů +~~  
tatie +  
~~tatie +~~  
tatii +  
tatiů +  
tatiů +  
ztáhá  
žence + (1x)

# !NÁVRH! (úplné znění)

**Zeleně** zvýrazněny jsou opravy chyb v původním textu (PPS 2003/1)

**Modře** zvýrazněna je úprava v souvislosti s rozšířením NOVEXU PLUS do délky 9 písmen

**Žlutě** zvýrazněny jsou změny, navrhované Slovníkovou komisí (jedná se v podstatě pouze o upřesnění původního textu)

## Pravidla přípustnosti slov ČAS

(verze **2004/1** platná od **17. 01. 2004**)

### Základní ustanovení

1. Tato Pravidla přípustnosti slov (dále jen PPS) jsou závazná pro veškeré soutěže, pořádané pod hlavičkou České asociace Scrabble (dále jen ČAS). PPS jsou zpracována pro dvě konkrétně definované varianty hry, a to „**VARIANTU PLUS**“ (dále jen **VP**) a „**VARIANTU KLASIK**“ (dále jen **VK**). Není-li uvedeno jinak, platí níže uvedená ustanovení pro obě varianty.

### Slovníky ČAS

2. Slovníky ČAS jsou jednotlivé konkrétní množiny slov, vytvořené (speciálně pro rozhodování o přípustnosti slov ve scrablu) v souladu s PPS (body 3 a 5 - 8) a definované konkrétním tištěným dílem nebo elektronickou verzí (včetně případných oprav k těmto dílům či verzím, pokud byly tyto opravy schváleny Sněmem ČAS). Část 2.0 je k dispozici v elektronické podobě ve formě vyhledávacího programu, části 2.1 - 2.3 jsou k dispozici kompletně v tištěné podobě. Podle jednotlivých Slovníků ČAS se rozhoduje v případech, stanovených konkrétně v bodě 4. Slovníky ČAS jsou tato díla:
  - 2.0 Jiří Novotný - Petr Vetešník: NOVEX (Elektronický slovník) (dále jen NOVEX) - zahrnuje (ve formě souhrnného vyhledávacího programu) v elektronické podobě kompletně všechna (pro hru přípustná) 2-9písmenná slova, obsažená v částech 2.1 - 2.3 (tj. **BLEX**, **BLEX PLUS** a **VELEX**, doplněný o slova 9písmenná, která nejsou v tištěné podobě k dispozici). NOVEX je zpracován ve dvou verzích: **NOVEX PLUS** (pro **VP**) a **NOVEX KLASIK** (pro **VK**).
  - 2.1 Jiří Novotný: **BLEX 2001** - Seznam dvou až pětípísmenných slov přípustných pro hru scrabble (modrá obálka): s výjimkou slov označených „:“ (dále jen **BLEX**)
  - 2.2 Jiří Novotný: **BLEX PLUS 2003** - Slovník dvou až pětípísmenných tvarů slov přípustných pro hru scrabble (2. rozšířené vydání - červená obálka) (dále jen **BLEX PLUS**):  
pro **VP**: kompletně  
pro **VK**: s výjimkou slov označených „+“, „»“, „«“
  - 2.3 Petr Vetešník: **VELEX** (Velký lexikon) - seznam 6-8písmenných slov (2 díly) (dále jen **VELEX**).

### Prameny

3. Podle Pramenů se rozhoduje v případech, stanovených konkrétně v bodě 4. Prameny jsou tato díla:

3.1 Prameny normativní:

- 3.1.1 Slovník spisovného jazyka českého I-VIII (včetně Doplnků a oprav uvedených v VIII. díle). 2. vydání, Academia, Praha 1989 (dále jen SSJČ).
- 3.1.2 Slovník spisovné češtiny pro školu a veřejnost. 2. vydání (opravené a doplněné), Academia, Praha 1994 (dále jen SSČ).
- 3.1.3 Pravidla českého pravopisu - akademická. Academia, Praha 1993 (dále jen APČP).
- 3.1.4 Pravidla českého pravopisu. Školní vydání včetně Dodatku. 2. rozšířené vydání, Fortuna, Praha 1999 (dále jen ŠPČP).
- 3.1.5 Akademický slovník cizích slov. Academia, Praha 1995 (dále jen ASCS).
- 3.1.6 Sochová, Poštolková: Co v slovnících nenajdete. Portál, Praha 1994 (dále jen CVSN).
- 3.1.7 Martincová: Nová slova v češtině. Slovník neologizmů. Academia, Praha 1998 (dále jen NSČ).

3.2 Prameny ČAS: (viz též Příloha 1)

- 3.2.1 Seznam všech přípustných názvů písmen české abecedy. ČAS, 1999.
- 3.2.2 Seznam všech přípustných názvů písmen řecké abecedy. ČAS, 2000.
- 3.2.3 Seznam všech přípustných názvů zvětšených a zmenšených tónů. ČAS, 2000.

Posuzování přípustnosti slov

4. Přípustnost slov je posuzována pouze v případě vznesení námítky proti přípustnosti konkrétního zahraničního slova. Tuto přípustnost posuzují v 1. instanci slovníkoví rozhodčí, v 2. instanci hlavní rozhodčí. Rozhodnutí hlavního rozhodčího je v rámci hry konečné a nemůže být měněno. Elektronické i tištěné verze jsou pro posuzování přípustnosti slov rovnocenné, v 2. instanci se však vždy rozhoduje pouze podle tištěných materiálů, uvedených v bodech 4.1 a 4.2. Slova, jejichž přípustnost nelze posoudit podle elektronické verze, je vždy nutno posuzovat podle tištěných materiálů. Přípustnost slov se posuzuje na základě délky slova (tj. počtu písmen daného slova, přičemž je písmeno „ch“ považováno za dvě písmena) následujícím způsobem (viz též Příloha 2):

#### 4.1 platí pouze pro VP:

a) při rozhodování podle elektronické verze jsou:

4.1.1 2-9písmenná slova posuzována v 1. instanci podle slovníku NOVEX PLUS.

Pro rozhodování v 2. instanci není elektronická verze k dispozici.

4.1.2 10-15písmenná slova nejsou v elektronické verzi k dispozici.

V některých případech (viz bod 4.3) je však možno tato slova posuzovat v 1. instanci podle slovníku NOVEX PLUS.

b) při rozhodování podle tištěných materiálů jsou:

4.1.3 2-5písmenná slova posuzována v 1. i 2. instanci podle slovníku BLEX PLUS.

4.1.4 6-15písmenná slova posuzována v 1. i 2. instanci podle PRAMENŮ .

V některých případech (viz bod 4.3) je však možno tato slova posuzovat v 1. instanci též podle slovníku VELEX.

#### 4.2 platí pouze pro VK:

a) při rozhodování podle elektronické verze jsou:

4.2.1 2-9písmenná slova posuzována v 1. instanci podle slovníku NOVEX KLASIK.

Pro rozhodování v 2. instanci není elektronická verze k dispozici.

4.2.2 10-15písmenná slova nejsou v elektronické verzi k dispozici.

V některých případech (viz bod 4.3) je však možno tato slova posuzovat v 1. instanci podle slovníku NOVEX KLASIK.

b) při rozhodování podle tištěných materiálů jsou:

4.2.3 2-5písmenná slova jsou posuzována v 1. i 2. instanci podle slovníku BLEX nebo slovníku BLEX PLUS.

4.2.4 6-8písmenná slova jsou posuzována v 1. instanci podle slovníku VELEX.

V 2. instanci jsou slova posuzována podle PRAMENŮ.

4.2.5 9-15písmenná slova jsou posuzována v 1. i 2. instanci podle PRAMENŮ.

V některých případech (viz bod 4.3) je však možno tato slova posuzovat v 1. instanci též podle slovníku VELEX.

#### 4.3 Poznámka ke slovníkům NOVEX a VELEX

Pro posuzování přípustnosti slov v 1. instanci jsou slovníky NOVEX PLUS, NOVEX KLASIK a VELEX plně použitelné pouze v rozsahu, stanoveném v bodech 4.1.1, 4.2.1 a 4.2.4.

V mnoha případech však lze tyto slovníky použít v 1. instanci i při posuzování tvarů v nich přímo neuvedených (tj. tvarů delších nebo **přípustných jen ve VP**). Tvary zde přímo neuvedené je však nutno posuzovat na základě přípustnosti tvarů zde uvedených (např. 1. pádu či infinitivu). Nedokáže-li však rozhodčí takovýto tvar tímto způsobem bezpečně posoudit, je povinen ho posoudit podle PRAMENŮ.

[10písmenné slovo „maturantův“ je možno ověřit na základě přípustnosti slova „maturant“; tvar „kombajnů“ (ve VP) je možno ověřit na základě přípustnosti slova „kombajn“]

### Nepřípustné kategorie slov

5. Následující kategorie slov jsou pro hru nepřipustné (viz též Příloha 3):

#### 5.1 Slova specificky označená - hledisko stylistické

Je-li u výrazu uvedeno více stylistických kategorií, je třeba rozlišovat, zda jsou tyto kategorie uváděny výčtem bez použití mluvnických spojek („a“, „i“, „nebo“, „“, „“ („čárka“)), nebo s jejich použitím. Pokud je spojka použita, jde o různé významy a je-li aspoň jeden z nich přípustný, je i slovo přípustné [zast. a kniž.]. Naproti tomu uvedení více kategorií v řadě bez použití spojky označuje jediný význam a je-li aspoň jedna z těchto kategorií nepřipustná, je i slovo nepřipustné [zast. kniž.].

5.1.1 Slova zastaralá. [mluno]

5.1.2 Slova řídká (zřídka používaná). [kárce]

5.1.3 Slova nářeční. [mrskut]

5.1.4 Slova vulgární. [hajzl]

5.1.5 Slova argotická. [čík]

5.1.6 Slova nesprávná (nesprávně utvořená). [jeřábista, lyžiny]

5.1.7 Slova nevhodná (nevhodně utvořená). [peleton (ASCS)]

#### 5.2 Slova specificky označená - hledisko nestylistické (např. pravopis, slovní druhy, značky)

5.2.1 Citoslovce [prrr, tú, hó]

5.2.2 Zkratky [aj., apod., atd., např.]

5.2.3 Značky [km, hl]

5.2.4 Slova psaná starým pravopisem (označená „dříve psáno“, „původně psáno“)

5.2.5 Slova „ve spojení“ viz bod 6.1.

5.2.6 Slova, jichž se v heslové podobě nepoužívá (jen SSČ) viz bod 6.2.

#### 5.3 Slova specificky neoznačená

5.3.1 Jednopísmenné výrazy [k]

5.3.2 Slova psaná s velký počátečním písmenem [Afrika, Josef]

5.3.3 Výrazy, obsahující jiné znaky než písmena [chčeš-li]

5.3.4 Odkazy, neuvedené v cílovém hesle [ix viz x]

5.3.5 Víceslovná hesla viz bod 6.3.

5.3.6 Nesamostatná slova a slova, vytvořená spojením těchto nesamostatných slov s jinými slovy (pokud nejsou taková slova přípustná na základě jiných hesel), není-li v konkrétních případech (viz body 8.3 a 8.4) stanoveno jinak.

(Nesamostatná slova jsou slova doplněná spojovníkem. Jedná se jednak o slova heslová, uvedená v Pramenech [pro-, prů-, vz-, vze-, iso-, izo-, mikro-, ezo-; -fág, -fagie, -fil, -filie, -fob -fobie, -ositi, -uhliti, -ť, -tě, -ž, -že], jednak o zkrácené (nesamostatné) tvary odvozených slov [např. „-s“, tj. zkrácený tvar slova „jsi“, odvozeného od hesla „být“: byls, nesens, mnohos, anebos, dceras, tys, žes]).

### **Kategorie slov, přípustné jen za určitých podmínek**

6. Následující kategorie slov jsou pro hru přípustné jen za níže uvedených podmínek:

### 6.1 Slova „ve spojení“

6.1.1 Jednoslovná heslová slova, u nichž je uvedena poznámka typu „jen v ustáleném spojení“, „v ustáleném spojení“, „jen ve spojení“, „ve spojení“, „jen v pořekadle“, „v pořekadle“, „jen v přísloví“, „v citátovém spojení“, „jen v knižním spojení“, „jen v odborném spojení“ apod., mohou být pro hru přípustná pouze ve tvaru, uvedeném v tomto „spojení“.

[heslo „zoun“ - (jen v ob. expr. spoj. jako zoun) - tvar „zoun“ je přípustný;  
heslo „čud“ (jen v ob. expr. ust. spoj. být v čudu - tvar „čudu“ je přípustný (jen ve VP)]

6.1.2 Jiné tvary (než uvedené ve „spojení“), vytvořené ohýbáním, lze od těchto slov tvořit pouze v případě, že lze v tomto „spojení“ současně ohýbat všechna ohebná slova.

[alfa a omega = počátek a konec, (bez) alfy a omegy = (bez) počátku a konce,  
...;  
hladká ančka = mléčná polévka, ..., (s) hladkou ančkou = (s) mléčnou polévkou, ...]

### 6.2 Slova nepoužívaná v heslové podobě (platí jen pro SSČ)

Slova, jichž se v heslové podobě nepoužívá (v SSČ označena „\*“), jsou v této heslové podobě nepřípustná [\*bach]. Přípustné jsou pouze tvary, uvedené u jednotlivých hesel v příkladech [dát si bacha - tvar „bacha“ je přípustný (jen ve VP)].

### 6.3 Víceslovná hesla

6.3.1 Jednotlivé části víceslovného hesla (s výjimkami, uvedenými v bodech 6.3.2 - 6.3.4) jsou pro hru nepřípustné.

[na základě hesla „big beat“ není přípustné ani „big“, ani „beat“;  
(Takováto slova však mohou být přípustná na základě jiných hesel: [např. „beat“ na základě samostatného přípustného hesla „beat“, „big“ jako tvar přípustného hesla „biga“ (ve VP)].)

6.3.2 Přídavná jména, vyskytující se v ASCS v části Stručný přehled jazyků světa (ASCS, str. 827 - 834) pouze ve víceslovném spojení (jako slova heslová), jsou pro hru přípustná. Použití lze samostatně ve všech rodech.

[akanské jazyky - tvary „akanský, akanská, akanské, akanští“ jsou přípustné]

6.3.3 Přídavná jména, vyskytující se v APČP v části Seznam antických jmen (APČP, str. 382 - 389) pouze ve víceslovném spojení (jako slova odvozená od základních hesel), jsou pro hru přípustná. Použití lze samostatně ve všech rodech.

[elejská škola (heslo Elea) - tvary „elejský, elejská, elejské, elejští“ jsou přípustné]

6.3.4 Jednotlivé části zvrtných sloves [smát se] jsou pro hru přípustné. Použití lze pouze samostatně, a to jak sloveso [smát], tak zvrtnou částicí [se].

## Přípustné tvary slov

7. Pro rozhodování podle PRAMENŮ platí tato pravidla:

### 7.0 Tvary slov přípustných pro hru

7.0.1 Přípustné pro hru je automaticky každé slovo, které je alespoň v jednom Pramenu uvedeno jako slovo heslové (není-li ovšem v tomtéž Pramenu zařazeno do nepřipustné kategorie - viz body 5 a 6). Pro odvozená slova, uvedená v Pramenech u základního hesla jiným typem písma (např. slova zdrobnělá), platí stejné podmínky, jako pro slova heslová. Jiná než heslová slova jsou přípustná pouze v případech, stanovených těmito PPS. (Cizí slova, uvedená v Pramenech jako slova heslová, považujeme za slova do češtiny přejatá a tudíž přípustná pro hru.)

7.0.2. Od přípustných heslových slov lze tvořit další tvary podle platných mluvnických zásad jazyka českého (skloňováním, stupňováním, časováním). Příslušné tvary se ověřují podle mluvnice jazyka českého. (Jako základní se doporučuje *Mluvnice češtiny 1-3*, Academia, Praha 1986-1987; pro hru je hlavní 2. díl - Tvarosloví.)

7.0.3 U tvarů, správně vytvořených podle výše uvedených zásad, se neověřuje jejich smysluplnost a správnost z hlediska významového [např. „ženatá, vdaný, zrňme, voň“ jsou tvary přípustné].

7.0.4 Obligatorní tvary, správně vytvořené od přípustného heslového slova, jsou přípustné i v případě, že jsou v Pramenech označeny jako řídké (zřídka se vyskytující).

Existují-li ovšem jiné synonymní tvary, jsou tvary označené jako řídké (zřídka se vyskytující) přípustné pouze v tom případě, není-li **přípustný** žádný z uvedených synonymních tvarů.

7.0.5 Tvary, uvedené v seznamu „**Opravy nedostatků, vyskytujících se v Pramenech**“ (viz Příloha 4) ve sloupci „A“, jsou pro hru nepřipustné. Přípustné pro hru jsou tvary, uvedené ve sloupci „B“.

7.0.6 Při splnění přípustnosti daného heslového slova jsou u jednotlivých slovních druhů přípustné tvary (heslové nebo vytvořené v souladu s mluvnicí), uvedené v bodech 7.1 - 7.9.

### 7.1 Podstatná jména

7.1.1 **VP: 1.-7. pád čísla jednotného i množného;**  
**VK: 1. pád čísla jednotného i množného.**

### 7.2 Přídavná jména

7.2.1 **VP: 1.-7. pád čísla jednotného i množného všech rodů;**  
**VK: 1. pád čísla jednotného i množného všech rodů.**

7.2.2 1., 2. a 3. stupeň [zelený, zelenější, nejzelenější]

7.2.3 Jmenné tvary, jsou-li uvedeny alespoň v jednom tvaru v Pramenech [(i jm. Živ); (... též tvary jmenné šľasten, -tna, -tno,...)], a to včetně tvarů, uvedených pouze v příkladech [buď tak laskav, jsem zvědav]. - (Predikativa viz bod 7.6.2.)

7.2.4 Záporné tvary jsou přípustné pouze v případě, jsou-li přímo uvedeny alespoň v jednom rodě v Pramenech.

### 7.3 Zájmena

7.3.1 **VP: 1.-7. pád čísla jednotného i množného všech rodů a druhů;**  
**VK: 1. pád čísla jednotného i množného všech rodů a druhů.**

### 7.4 Číslovky

7.4.1 **VP: 1.-7. pád čísla jednotného i množného všech rodů a druhů;**  
**VK: 1. pád čísla jednotného i množného všech rodů a druhů.**

7.4.2 Číslovky určité všech rodů a druhů jsou přípustné i v případě, že nejsou v Pramenech konkrétně uvedeny (pouze však v případě, jsou-li v Pramenech uvedeny srovnatelné přípustné tvary jiných, většinou menších, číselných hodnot).

**7.4.3 celý bod zrušit bez náhrady**





8. Slova, neuvedená v Pramenech, mohou být utvořena pouze odvozením od slov, přípustných podle bodu 7. Od všech slov, vzniklých odvozením, lze dále v plné míře tvořit všechny tvary, přípustné podle bodu 7. Přípustné jsou následující skupiny slov:

### 8.1 Podstatná jména

8.1.1 Složená podstatná jména [jednočlen] vzniklá spojením nesamostatného podstatného jména [-člen] s číslovkou určitou celou (ve tvaru pro složená slova) [jedno-].

8.1.2 Podstatná jména významu číselného [pětka, stovka, tisícovka, pětina, miliontina]

8.1.3 Podstatná jména slovesná z (existujícího či fiktivního) přičestí trpného [dělání, bytí]

### 8.2 Přídavná jména

8.2.1 Přídavná jména individuálně přivlastňovací, odvozená od podstatných jmen, označujících živého či neživého jedince (osobu nebo zvíře) rodu mužského nebo ženského, tzn. od podstatných jmen obecných [otcův, matčín, psův, liščin, nebožtíkův] nebo zpersonifikovaných [čertův, robotův, ufonův].

8.2.2 Složená přídavná jména [jednočlenný] vzniklá spojením nesamostatného přídavného jména [-členný] s číslovkou určitou celou (ve tvaru pro složená slova) [jedno-].

8.2.3 Přídavná jména slovesná z přechodníku přítomného nedokonavých sloves [dělající]. (Přídavná jména slovesná z přechodníku přítomného dokonavých sloves lze tvořit pouze v případě, že je tvar tohoto přechodníku uveden alespoň v jednom tvaru v Pramenech [řkoucí].

8.2.4 VP: Přídavná jména slovesná z přechodníku minulého dokonavých sloves [udělavší]. (Přídavná jména slovesná z přechodníku minulého nedokonavých sloves lze tvořit pouze v případě, že je tvar tohoto přechodníku uveden alespoň v jednom tvaru v Pramenech [byvší]).

### 8.3 Zájmena

VP: Stažené tvary, vytvořené spojením zkráceného tvaru 4. pádu zájmena s předložkou [o co = oč, na něho = naň].

### 8.4 Slovesa

Slovesa vzniklá přidáním jedné z předpon uvedených u daného hesla (přičemž se za přípustné heslo v tomto případě považuje i nesamosatný slovesný základ), není-li ovšem takto vytvořené sloveso označeno v samostatném hesle téhož Pramenu jako slovo nepřipustné - viz body 5 a 6). (Od takto vzniklých sloves lze tvořit všechny tvary jako od sloves, majících samostatné heslo - viz bod 7.5.)

### 8.5 Příslovce

Příslovce významu číselného [poprvé, posté, podvaadvacáté, zaprvé, zasté]

### 8.6 Předložky

VP: Stažené tvary, vytvořené spojením předložky a zkráceného tvaru zájmena - viz bod 8.3.

### 8.7 Předpona „ne-“

Ke všem přípustným tvarům sloves (viz bod 7.5) a tvarům od nich odvozených (viz body 8.1.3, 8.2.3, 8.2.4 a 8.4) je možno vytvořit záporný tvar přidáním předpony „ne-“ (pokud není tento záporný tvar tvořen nepravidelně [je - není]).

=====

••• Červeně psaný text platí pouze pro VARIANTU PLUS.

••• Modře psaný text platí pouze pro VARIANTU KLASIK.

••• Černě psaný text platí pro VARIANTU PLUS i VARIANTU KLASIK.

[ ] V hranatých závorkách jsou uváděny příklady

Příloha 1

3.2 Prameny ČAS +)		
3.2.1	3.2.2	3.2.3
Názvy písmen české abecedy	Názvy písmen řecké abecedy	Názvy snížených a zvýšených tónů

chá ije iks kvé	epsilon fí ksí ný zéta	aisis asas eisis
--------------------------	------------------------------------	------------------------

+) Uvedena jsou pouze slova, přípustná nad rámec Pramenů normativních (viz bod 3.1)

#### Příloha 2

4. Posuzování přípustnosti slov								
délka slova	4.1 VARIANTA PLUS				4.2 VARIANTA KLASIK			
	Rozhodování podle verze:							
	elektronické		tištěné		elektronické		tištěné	
	1. inst.	2. inst.	1. inst.	2. inst.	1. inst.	2. inst.	1. inst.	2. inst.

2-5	NOVEX PLUS	(podle tištěných materiálů)	BLEX PLUS		NOVEX KLASIK	(podle tištěných materiálů)	BLEX nebo BLEX PLUS	
6-8			§)	PRA- MENY			VELEX	PRA- MENY
9							§)	
10-15	§)		§)					

§) viz bod 4.3 (Poznámka ke slovníkům NOVEX a VELEX)

#### Příloha 3

Tabulka zkratk, užívaných pro NEPŘÍPUSTNÉ KATEGORIE slov v jednotlivých Pramenech								
PRAMENY:	SSJČ	SSČ	APČP	ŠPČP	ASCS	CVSN	NSČ	
5.1.1 Zastaralá	†	zast.	--- <sup>1)</sup>	zast.	zast.	--- <sup>1)</sup>	---	---
5.1.2 Řídká	*	zř.	---	---	---	---	zř.	---
5.1.3 Nářeční	nář.	nář.	---	---	nář.	---	---	---
5.1.4 Argotická	arg.	arg.	---	---	arg.	arg.	---	---
5.1.5 Vulgární	vulg.	---	---	---	vulg.	vulg.	---	---
5.1.6 Nesprávná	nespr.	nespr.	---	---	nespr.	nespr.	---	---
5.1.7 Nevhodná	nevh.	nevh.	---	---	nevh.	nevh.	---	---
5.2.1 Citoslovce	citosl.	citosl.	citosl.	citosl.	citosl.	citosl.	---	---
5.2.2 Značky	zn.	zn.	zn.	zn.	zn.	zn.	zn.	zn.
5.2.3 Zkratky <sup>2)</sup>	zkr.	---	zkr.	zkr.	zkr.	---	zkr.	---
5.2.4 Dříve psáno	dř.ps.	---	---	---	---	dř. ps.	---	---
6.2. Heslová podoba se nepoužívá	---	*	---	---	---	---	---	---

1) Ve SSČ a ASCS neznámá zkratka „zast.“ nepřipustnou kategorii, neboť nepředstavuje slova zastaralá, ale pouze slova zastarávající.

2) Pokud zkratka „zkr.“ neoznačuje „zkratku“, ale „zkratkové slovo“, nejedná se o nepřipustnou kategorii. [dik, -a m (1. mn. -ové) zkr. hovor. ]

#### Příloha 4

(Chyby a jejich opravy jsou zvýrazněny červeně)  
P racovní verze k 08.12.2003

#### OPRAVY NEDOSTATKŮ, VYSKYTUJÍCÍCH SE V PRAMENECH

A	B	
JE UVEDENO:	OPRAVTE NA:	Pramen
alt, -u m <it> hud. 1. ... 2. ... 3. altistka n. altista;	alt, -u m <it> hud. 1. ... 2. ...; alt, -a m <it> hud. altistka n. altista;	ASCS
antiportikus [-ty-ty-], -ka m	antiportikus [-ty-ty-], -ku m	ASCS
aperativ, -u m	aperitiv, -u m	SSJČ
archeopteryx, -u m	archeopteryx, -e m	ASCS
astrilol, -a m	astrild, -a m	ASCS
ateletist, -u m	atelestít, -u m	ASCS
bahna, -y ž. hanl. ..., ... nář.	bahna, -y ž. hanl. nář.	SSJČ
bas, -u m <it> hud. 1. ... 2. ... 3. ... 4. basista;	bas, -u m <it> hud. 1. ... 2. ... 3. ...; bas, -a m <it> hud. basista;	ASCS
bingo, -a m.	bingo, -a s.	NSČ
boa ... 2. s. (7. mn. boy) ,...	boa ... 2. s. neskl. (7. mn. boy) ,...	SSJČ
bratrstvo, -a m.	bratrstvo, -a s.	NSČ
brojler, -u m	brojler, -a m	SSJČ
cachucha [kačuča], -chi [-či] ž.	cachucha [kačuča], -chy [-či] ž.	ASCS
cantica [kantyka], -ic s. <l> mn.	cantica [kantyka], -ic [-yk], -ik s. mn. <l>	ASCS
ceratit [-ty-], -u m	ceratit [-ty-], -a m	ASCS
discantus [dysk-], -ta m	discantus [dysk-], -tu m	ASCS
dozvonit ned.	dozvonit dok.	SSJČ
fenatren, -u m	fenantren, -u m	ASCS
fundul, -u m	fundul, -a m	ASCS
fytofág, -u m	fytofág, -a m	ASCS
galikán, -u m	galikán, -a m	ASCS
gospel, gospelsong, -u m (6. mn. -zích)	gospel, -u (6. mn. -ech), gospelsong, -u (6. mn. -zích) m	CVSN
graecum [grék-], -ka s.	graecum [grék-], -ca [-ka], -ka s.	ASCS
himation [-ty-], -tia m.	himation [-ty-], -tia s.	ASCS
hospoda, -y ž. ob. expr. <i>hostinský</i>	hospoda, -y m. ob. expr. <i>hostinský</i>	SSJČ
chedív [-dý-], -u m	chedív [-dý-], -a m	ASCS
chico [čiko], -a m	chico [čiko], -ca [-ka], -ka m	ASCS
impromptu, ... neskl. s.	impromptu, ... neskl. s.	SSJČ
inch [inč], -u m	inch [inč], -e m	ASCS
išán, -u m	išán, -a m	ASCS
jang ↓ jin	jang, -u m ↓ jin	ASCS
její ... 2. jejího, jejímu atd.	její ... 2. jejího, 3. jejímu atd.	ŠPČP
jin <čín>	jin, -u m <čín>	ASCS
junkers, -e m	junkers, -u m	SSJČ
kádí [-dý], -ho m. (mn. ... 7. -ii)	kádí [-dý], -ho m. (mn. ... 7. -mi)	SSJČ
kavent, -u m	kavent, -a m	ASCS
klubák, -u m	klubák, -a m	SSJČ
koala, -y ž.	koala, -y m.	SSJČ
kolon, colon [ko-], -a s	kolon, colon [ko-], -la s	ASCS
kólon, -la m.	kólon, kóla s.	SSJČ
kolotitr [-ty-], -u m	kolititr [-ty-], -u m	ASCS
krcek, -cku m	krcek, -cka m	ASCS
krot'oučký, ... - přísl. krot'oučce, ...	krot'oučký, ... - přísl. krot'oučce, ...	SSJČ
kyriamina, -in ž. pomn.	kyriamina, -in s. pomn.	SSJČ
laminát, -e m	laminát, -u m	SSČ
lex neskl. m. ... 1. ....; 2. ...	lex 1. neskl. m. ....; 2. -u m ...	ASCS
logaedy [-ae-], -ed m. mn.	logaedy [-ae-], -ed ž. mn.	SSJČ
maciz, -u, m. ... macisový příd.	maciz, -u, m. ... macizový příd.	ASCS
mág, -a, řidč. magus, -ga m	mág, -a, řidč. mágus, -ga m	ASCS

<b>marhaník, -a m</b>	<b>marhaník, -u m</b>	ASCS
<b>mechtle</b> v. techtle	<b>mechtle, -ů m. n. -í ž. pomn.</b> v. techtle	SSJČ
<b>mikado, -a m</b> <jap> 1. titul jap. císařů 2. jap. hra ...	<b>mikado, &lt;jap&gt; 1. -a m</b> titul jap. císařů 2. -a s jap. hra ...	ASCS
<b>minouti</b> ... - minouti se <i>ned.</i>	<b>minouti</b> ... - minouti se <i>dok.</i>	SSJČ
<b>mirabilia</b> [-rá], -í ž mn.	<b>mirabilia</b> [-rá], -í s mn.	ASCS
<b>načouditi</b> , ob. <b>načudit</b> dok. (3. mn. -í, rozk. -čud', -čoudi, podst. -dění, -zení)	<b>načouditi</b> (3. mn. -í, rozk. -čud', -čoudi, podst. -dění, -zení), ob. <b>načudit</b> dok.	SSJČ
<b>notábl, -u m</b>	<b>notábl, -a m</b>	ASCS
<b>nuncialita, -y ž.</b>	<b>nupcialita, -y ž.</b>	ASCS
<b>očouditi</b> , ob. <b>očmoudit, očudit</b> dok. (3. mn. -í, rozk. -čud', -čoudi, ...)	<b>očouditi</b> (3. mn. -í, rozk. -čud', -čoudi, ...), ob. <b>očmoudit, očudit</b> dok.	SSJČ
<b>omniózní</b> [-ny] příd.	<b>ominózní</b> [-ny] příd.	ASCS
<b>ovesniště, ... nář. (ovesnisko, -a, ...)</b>	<b>ovesniště, ... (nář. ovesnisko, -a, ...)</b>	SSJČ
<b>pachuť, -ti ž</b>	<b>pachuť, -ti/-tě ž</b>	SSČ
<b>pedel, -u m</b>	<b>pedel, -a m</b>	ASCS
<b>pídit se</b> <i>ned.</i> (rozk. <b>píď</b> , pídi)	<b>pídit se</b> <i>ned.</i> (rozk. <b>pid'</b> , pídi)	SSČ
<b>pintadera, -y ž</b> (mn. pintaderas...)	<b>pintadera, -y ž</b> (mn. <b>těž</b> pintaderas...)	ASCS
<b>pithos</b> [-to-], -u m (mn. pithoi...)	<b>pithos</b> [-to-], -u m (mn. <b>těž</b> pithoi...)	ASCS
<b>plíce</b> , plic ž. pomn. (3. plicím, plícím) (řidč. j. plíce, -e ž.) <i>hlavní</i> ...	<b>plíce</b> , plic ž. pomn. (3. plicím, plícím) (řidč. j. plíce, -e ž., 2. mn. <b>plíc</b> ) <i>hlavní</i> ...	SSJČ
<b>pohatiti</b> dok. (... , podst. -tění)	<b>pohatiti</b> dok. (... , podst. -ceni, -tění)	SSJČ
<b>porosita</b> [-ózi-], <b>porózita, -y ž.</b>	<b>porosita</b> [-ózi-], <b>porózita, -y ž.</b>	SSJČ
<b>potamon, -u m</b>	<b>potamon, -a m</b>	ASCS
<b>prákrty</b> střed. období...	<b>prákrty, -ů m mn.</b> střed. období...	ASCS
<b>prelegát, -a m.</b>	<b>prelegát, -u m.</b>	SSJČ
<b>příčouditi</b> , ob. <b>příčmoudit</b> dok. (3. mn. -í, rozk. -čud', -čoudi, trp. -děn, -zen)	<b>příčouditi</b> (3. mn. -í, rozk. -čud', -čoudi, trp. -děn, -zen), ob. <b>příčmoudit</b> dok.	SSJČ
<b>příměs</b> <i>m.</i>	<b>příměs</b> <i>ž.</i>	APČP
<b>publikum II</b> (ps. <b>těž</b> publicum), -ka s.	<b>publikum II, -ka</b> (ps. <b>těž</b> publicum, -ca/-ka), s.	SSJČ
<b>pulard</b> [-lár], -u m	<b>pulard</b> [-lár], -a m	ASCS
<b>ready</b> [re-] ... /bez označení slovního druhu/	<b>ready</b> [re-] ... <i>citosl.</i>	APČP
<b>sket, scat</b> [sket], -e m	<b>sket, scat</b> [sket], -u m	ASCS
<b>suburia, -í ž mn.</b>	<b>suburia, -í s mn.</b>	ASCS
<b>šprot, -u m.</b>	<b>šprot, -a m.</b>	SSJČ
<b>tesla I, -y</b> (2. mn. -sel) ž. i m.	<b>tesla I, -y ž.</b> (2. mn. -sel) i m. (2. mn. -slů)	SSJČ
<b>títi, tnouti</b> ... předp. na-, od-, pod(e), pro-, pře-, při-, roz-, s-, u-, v-, vy-, za	<b>títi, tnouti</b> ... předp. na-, pro-, pře-, při-, u-, vy-, za; (-títi, -etnouti) od-, pod, roz-, s-, v-	SSJČ
<b>trot, trotl, -u m</b>	<b>trot, trott, -u m</b>	ASCS
<b>ťululum</b> neskl., <i>žř. -la s.</i> , řidč. m., ž.	<b>ťululum</b> neskl. s. ( <i>žř. -la</i> ), řidč. m., ž.	SSJČ
<b>ušeň, -ně ž</b>	<b>ušeň, ušně ž</b>	SSJČ
<b>ušňěrovati</b>	<b>ušňěrovati</b>	SSJČ
<b>úzus, úsus</b> # str. 8, PP bod 1 #	<b>úzus, usus</b>	ASCS
<b>vari, -ho m.</b> (... 6. -iech, -iich, -ich,	<b>vari, -ho m.</b> (... 6. -ech, -ích, -ch,	SSJČ
<b>veliger, -u m</b>	<b>veliger, -a m</b>	ASCS
<b>vombat, -u m</b>	<b>vombat, -a m</b>	ASCS
<b>vončo</b> zájm. ob. expr. <i>ONO</i>	<b>vončo</b> zájm. ob. expr. ( <i>neskl.</i> ) <i>ONO</i>	CVSN
<b>vyčouditi</b> , ob. <b>vyčmoudit</b> dok. (3. mn. -í, rozk. -čud', -čoudi, trp. -děn, -zen)	<b>vyčouditi</b> (3. mn. -í, rozk. -čud', -čoudi, trp. -děn, -zen), ob. <b>vyčmoudit</b> dok.	SSJČ
<b>vyčudit</b> dok. (... , rozk. -čud', -čoudi, trp. ...)	<b>vyčudit</b> dok. (... , rozk. -čud', trp. ...)	SSJČ
<b>začouditi</b> , ob. <b>začmoudit, začmudit, začudit</b> (Č. lid) dok. (3. mn. -í, ...)	<b>začouditi</b> (3. mn. -í, ...), ob. <b>začmoudit, začmudit, začudit</b> (Č. lid) dok.	SSJČ
<b>zasít, rozk. zasij</b>	<b>zasít, rozk. zasej</b>	APČP

<b>zemřítí ned.</b>	<b>zemřítí dok.</b>	SSJČ
<b>zhatiti dok. (... , podst. -tění)</b>	<b>zhatiti dok. (... , podst. -ceni, -tění)</b>	SSJČ



**Česká asociace Scrabble**

Česká asociace Scrabble  
Vybíralova 15  
19800 Praha

e-mail [cas@email.cz](mailto:cas@email.cz), pavučina <http://scrabble.hrejsi.cz/>





## ZÁMĚR:

1. Zjednodušení rozhodování při turnaji a omezení nezbytného počtu rozhodčích;  
omezení možnosti odvolání pouze na rozhodnutí o přípustnosti slova podle NOVEXu (resp. BLEXu)

### TURNAJ POVEDE TROJICE ROZHODČÍCH:

- Hlavní rozhodčí (HR), který rozhoduje „prvoinstančně a definitivně“ o všem kromě přípustnosti slov a dále rozhoduje o odvolání proti rozhodnutí SR o přípustnosti slov; (HR MUSÍ BÝT KVALIFIKOVANÝ),

- Slovníkový rozhodčí (SR), který rozhoduje pouze o přípustnosti slov, přičemž proti jeho rozhodnutí je možné odvolání k hlavnímu rozhodčímu; (SR NEMUSÍ BÝT KVALIFIKOVANÝ),

- Pomocný rozhodčí- tzv. Běžec (PR-B), který pouze vyřizuje námitky proti přípustnosti slov tak, že přenáší námitkáře od hracích stolů ke slovníkovému rozhodčímu a po vyznačení rozhodnutí SR na námitkář tento zpět hráčům, dále po skončení partií vybírá od hráčů vyplněné partiáře, kontroluje úplnost a správnost jejich vyplnění a předává je obsluze počítače, na kterém se vede turnaj, PR-B ZÁSADNĚ O NIČEM NEROZHODUJE! (PR-B NEMUSÍ BÝT KVALIFIKOVANÝ)

Pomocných rozhodčích může být i více podle rozsahu turnaje – doporučuje se nejméně jeden PR-B na každých 5 až 10 hracích stolů

2. Zpřesnění soutěžního řádu  
zejména v případech, kdy některá ustanovení chyběla (např. zásobník), nebyla jednoznačná nebo si dokonce v různých částech odporovala

## Příprava na partii

1. Před zahájením soutěže pořadatel:
  - a) Zkontroluje úplnost a správnost vybavení všech hracích stolů včetně sady kamenů. Kameny budou po kontrole srovnány ve čtverci 10×10 podle abecedy na hracím plánu **nebo v kontrolní krabičce**.
  - b) Vyzkouší hodiny a nařídí je na čas stanovený na tah (viz **Chyba! Neznámý argument přepínače.**, bod **Chyba! Neznámý argument přepínače.**).  
**HR při poučení hráčů před turnajem by měl vyzvat hráče, aby obě zkontrolovali**
2. **Před každou partii** hráči:
  - a) Zkontrolují počet kamenů (po předchozí partii jsou srovnány do čtverce 10×10).
  - b) Určí začínajícího hráče (dále ZH; druhý hráč dále DH), a to buď losem (viz dále), nebo podle rozpisu soutěže sděleného pořadatelem (viz dále).
  - c) Určí orientaci hrací desky. Pokud se nedohodnou jinak, je deska natočena bokem k oběma hráčům, její orientaci určuje DH. Během partie se poloha hrací desky nemění.
  - d) Vyplní záhlaví partiáře (viz článek Zápis partie).
  - e) Dohodnutým způsobem oznámí rozhodčímu svou připravenost ke hře. Pokud zjistili nedostatky, oznámí je rozhodčímu a ten zjedná nápravu **ještě před začátkem kola**.  
**HR by měl před vyhlášením začátku kola ověřit, zda jsou hráči připraveni hrát; pokud jsou někde technické problémy, vyřešit je ve spolupráci s pořadatelem, pokud někteří hráči nejsou přítomni, zvážit, zda se na ně bude čekat (a případně jim udělit napomenutí za zpoždění) nebo zda se začne bez nich (a budou za to postiženi podle SR)**
3. V turnajích vedených švýcarským systémem pomocí programu Swiss Perfect partii **zahajuje hráč** uvedený v nominaci pro dané kolo jako první z dvojice. ZH může být určen rozpisem i v jiných soutěžích, pokud je to v souladu s jejich propozicemi.  
Hráči jsou povinni se rozpisem řídit, pokud rozpis nedodrží, partie může být kontumována v neprospěch obou hráčů.  
**kontroluje se to až při zadávání partie do počítače (dříve to asi technicky nelze rozumně zajistit)**
4. Pokud ZH není určen podle rozpisu soutěže, určí se **losováním**. Hráči si vylosují písmeno ze sáčku. Hráč, který si vylosuje písmeno blíže k začátku abecedy, začíná. Krátké samohlásky mají přednost před dlouhými, písmena bez háčeků a kroužků před písmeny s háčky nebo kroužky. Tedy: a - á, ..., e - é - ě, ..., u - ú - ů, ..., z - ž. Žolík je mimo pořadí. Je-li vylosován, hráč losuje okamžitě nový kámen, žolík do sáčku nevrací. Pokud oba hráči vylosují stejný kámen, kameny do sáčku nevrací a losování se opakuje. Po určení ZH hráči kameny vrátí do sáčku.
5. V případě, že zápas se skládá z více partií, v dalších partiích se hráči v zahajování pravidelně střídají.
6. Vybavení hracího stolu, tj. co na hracím stole být musí, může a nesmí je blíže specifikováno v článku 10.

## Průběh partie

7. Všechny partie daného kola začínají najednou na pokyn k zahájení kola. Vyhlášení zahájení kola zajišťuje hlavní rozhodčí.  
**tzn. hlavní rozhodčí nemusí nutně vyhlášovat (bod 7. - zahájení kola, bod 11. - 10 minut do konce hrací doby a konec hrací doby) osobně, ovšem odpovědnost za zajištění správného vyhlásování je na něm**
8. Ihned po vydání tohoto pokynu DH spouští hodiny na první tah ZH a ZH si losuje prvních 7 kamenů.
9. Poté si DH losuje prvních 7 kamenů.

10. Hráči se střídají v tazích, průběh tahu je podrobně popsán níže (viz **Chyba! Neznámý argument přepínače.**).
11. Základní hrací doba trvá 40 minut od zahajovacího pokynu. Hráčům se oznamuje okamžik, kdy do konce základní hrací doby zbývá 10 minut, a konec základní hrací doby. Tato oznámení zajišťuje hlavní rozhodčí.  
doporučuje se mít vystavené větší hodiny s „velitelským“ časem a vyhlášovat plánovaná zahájení kol podle tohoto času, aby nedocházelo ke sporům např. o času začátku kola po polední pauze
12. Partie, které neskončily standardním způsobem v základní hrací době, pokračují tzv. *dohrávkou*. Průběh dohrávky a jednotlivé způsoby ukončení partie jsou podrobně popsány níže (viz **Chyba! Neznámý argument přepínače.**).
13. Po ukončení partie hráči ponechají kameny na hrací desce a případně zbylé kameny v zásobnících a v sáčku až do přijetí partiířů se zápisem partie rozhodčím. Po přijetí partiířů rozhodčím a na jeho výslovné svolení hráči srovnají kameny na hrací desce **nebo v kontrolní krabičce** do čtverce 10×10 kamenů pro kontrolu počtu kamenů.  
rozhodčí při přejímání partiířů po skončení partie by měli zkontrolovat, že na obou partiířích dané partie je shodně vyplněno:  
- záhlaví včetně jména a správného pořadí ZH a DH,  
- skóre (ze hry, ze závěru, celkové),  
- zakreslená partie resp. první tah partie,  
- že nedošlo k „zablokování“ partie, a pokud k němu došlo, že hráči ukončili partii v souladu se SŘ,  
- správně vyznačená dohrávka (pokud partie skončila dohrávkou),  
a pokud tomu tak není, na místě vyžadovat od hráčů nápravu.  
Zejména běžce-laiky je třeba podrobně poučit!

#### Průběh tahu

14. Doba vymezená na tah hráče je 2 minuty a měří se hodinami schváleného typu.  
Návrh: nahradit všude v SŘ výraz „hodiny“ výrazem „časomíra“
15. Tah hráče začíná okamžikem, kdy hráčův soupeř spustil hodiny.
16. Hodiny spouští zásadně soupeř hráče, jehož tah začíná. Výjimkou je situace, kdy se hráč nedostaví k zahájení partie, pak si přítomný hráč spustí hodiny pro první tah sám (viz též **Chyba! Neznámý argument přepínače.**, odstavce **Chyba! Neznámý argument přepínače.** a **Chyba! Neznámý argument přepínače.**).
17. Tah končí okamžikem, kdy hráč spustil hodiny soupeři, nebo uplynutím vymezené doby, podle toho co nastane dříve.  
Pozn.: z hlediska posuzování právě hraného kola pro stanovení začátku dohrávky platí bod 29.
18. Doba vymezená na tah uplyne v okamžiku, kdy *dozní* závěrečný zvukový signál hodin.  
HR může zvážit poučení sálových rozhodčích, aby v případě, že uslyší-li znít dlouhý tón hodin, se podívali na situaci v dané partii (pokud je to technicky možné)  
Námět: jak by měl rozhodčí postupovat při rozhodování o námitce proti nedodržení času na tah - zejména v případě, kdy je pouze slovo jednoho hráče proti slovu druhého a nejsou jiní svědci?
19. **Ve svém čase** musí hráč stihnout provést následující úkony v uvedeném pořadí:
- Zapsat předcházející tah soupeře do partiáře (viz Článek 8, bod 59.). **kromě 1.tahu v partii**
  - Schválit jednoznačně a srozumitelně ústně předcházející tah soupeře nebo proti němu vznést námitku. **hráč musí specifikovat přesně, proti čemu námitku vznáší! - vznést lze vždy pouze jednu námitku, chce-li hráč vznést více námitek, musí je vznášet postupně vždy až po vyřízení předchozí námítky**
  - Položit na desku kameny (při běžném tahu) **nebo** při výměně položit měněné kameny na stůl lícem dolů **nebo při vzdání se tahu ohlásit „pass“.**
  - Oznámit hlavní vytvořené slovo (to, které obsahuje všechny nově položené kameny) a celkový počet bodů za tah, při výměně oznámit počet měněných kamenů, při vzdání se tahu oznámit "pas".  
Pokud hráč použil žolíka, oznámí též, které písmeno žolík nahrazuje (písmeno nahrazované žolíkem hráč oznamuje hláskováním).  
Námět: má hráč právo požadovat, aby mu soupeř zahrané slovo na desce ukázal?  
Námět: co když hráč říká jiné slovo než položil?

Námět: co když hráč slyšel resp. rozuměl a zapsal si něco jiného, než co soupeř říkal a položil, a tedy zápisy se liší?

Námět: co když hráči mají zapsáno rozdílné písmeno nahrazené žolíkem – platí co má zapsáno hráč, který žolíka zahrál, nebo soupeř?

- e) Spustit hodiny soupeři. Tento krok je povinný i v posledním tahu partie, protože označuje konec tahu! tzn. partie končí až v okamžiku, kdy soupeř vyjádřil souhlas s posledním tahem hráče, nebo až po vyřízení případné námitky!

Námět: může hráč, pokud to ve svém čase stihá, položit slovo, zapsat si slovo a počet bodů do partiáře, případně vyškrtat písmena, a až pak slovo a body ohlásit a stisknout hodiny?

20. V čase soupeře hráč musí stihnout provést následující úkony v uvedeném pořadí, pak teprve hraje tah!

- Zapsat si svůj tah do partiáře (co všechno a kdy je nutné zapsat, viz **Chyba! Neznámý argument přepínače.**).
- Počkat na vyjádření soupeře ke svému tahu a teprve po schválení tahu soupeřem (viz bod 19a), 19b)) si dolosuje kameny (postup při námitce viz **Chyba! Neznámý argument přepínače.**).
- Pokud měnil kameny, vrátí měněné kameny zpět do sáčku.

21. Pokud hráč nestihne některou z činností uvedených v odstavci **Chyba! Neznámý argument přepínače.** v čase soupeře, musí ji stihnout v čase vymezeném na svůj následující tah, ještě než znova spustí hodiny soupeři.

22. Po spuštění hodin soupeři už hráč nesmí ani hýbat položenými kameny, ani opravovat oznámenou bodovou hodnotu.

Námět: co když hráči (i neúmyslně) posunou kameny na hrací desce, nevšimnou si toho hned a zjistí to až po několika zahraných tazích – mají to opravit?

23. Pokud tah skončí uplynutím vymezené doby nebo pokud hráč spustí hodiny soupeři, aniž stihl všechny činnosti vyjmenované v odstavci **Chyba! Neznámý argument přepínače.**, ztrácí tah, nezíská za tah žádné body a pokud již nějaké kameny na hrací desku položil, vezme si je zpět do zásobníku.

24. **Výměna kamenů** je možná kdykoli v partii, když je hráč na tahu a v sáčku je ještě nejméně sedm kamenů. Vyměnit je možno libovolný počet kamenů v rozsahu jeden až sedm.

25. Hráč má právo ve svém čase provést kontrolu počtu kamenů v sáčku pohmatem zvnějšku sáčku. Se souhlasem soupeře je možné i spočítat kameny přímo v sáčku, ale hráč si při tom nesmí počínat tak, aby zavalil soupeři důvod k podezření (např. že zjišťuje hodnoty kamenů v sáčku). Kontrolu počtu kamenů v sáčku může hráč provést i v čase soupeře, ovšem nesmí soupeře omezit při dobírání kamenů, vracení kamenů do sáčku při výměně kamenů nebo při kontrole počtu kamenů v sáčku.

Námět: pokud tento bod zůstane v původním znění, může hráč protestovat, když během jeho tahu soupeř sahá na sáček např. za účelem zjištění počtu zbývajících kamenů?

26. Hráč, který zvolil jako tah výměnu kamenů, už v tomto tahu nepokládá slova a nezískává žádné body. V jednom tahu lze provést nejvýše jednu výměnu kamenů.

### Konec partie a dohrávka

27. Partie skončí **zavřením**, pokud v sáčku již nezůstávají žádné kameny k dolosování a jeden z hráčů platně zahrál všechny kameny ze svého zásobníku. Takto ukončena může být partie v základní hrací době i během dohrávky.

Námět: co když hráč přehlédl poslední kámen v sáčku a nedobral ho, ačkoli dobrat měl, a hráči to zjistili až po skončení partie před odklizením kamenů z desky?

- hráči to zjistili až při rovnání kamenů na 10x10 po převzetí partiářů rozhodčím?

Může soupeř namítat – pokud ano, proti čemu?

28. Partie skončí **zablokováním**, pokud ani jeden hráč dvakrát za sebou nepoložil platné slovo, tj. pokud ve čtyřech posledních tazích nastala jedna z těchto možností:

- Hráč se vzdal tahu (ohlásil "pas").
- Hráč provedl výměnu kamenů.
- Hráč ztratil tah (např. kvůli překročení vymezené doby, uznané soupeřově námitce proti jeho tahu, trestnou ztrátou tahu apod.).

Takto ukončena může být partie v základní hrací době i během dohrávky.

rozhodčí toto musí kontrolovat v zápisu partie při přebírání partiářů po skončení partie!

Námět: co když hráč, který je na tahu v situaci, kdy - pokud by se na desce neocitlo platně zahrané slovo - partie končí, položí na desku všechna písmena ze zásobníku, tím vytvoří zjevně nepřipustné slovo (např. BFLMPSZ) a napočítá si plnou bodovou hodnotu tahu včetně prémie a soupeř to nenamítne, protože má méně bodů a při okamžitém ukončení partie by prohrál - je to nesportovní chování? pokud ano, kterého hráče? nebo obou hráčů?  
odstrašující příklad: dohodnu se se soupeřem, že mne nechá vyhrát, a abych si „nahonil“ turčas budeme hrát NIC-NIC-NIC-BINGO, a znovu NIC-NIC-NIC-BINGO, a tak až do konce – teoreticky si takto nahraju cca 14x bingo, tj. výsledek partie bude cca 1000:0 a budu na turčas suverénně nejlepší...

29. **Dohrávka** začíná okamžikem, kdy je vyhlášen konec základní hrací doby. Oba hráči ihned poté zakroužkují ve svých partiích číslo právě probíhajícího tahu (probíhající tah se pozná podle toho, kterému hráči běží doba na tahu). a navzájem si sdělí číslo tohoto tahu.  
V případě, že se **HRÁČI NA ČÍSLE TOHOTO TAHU NESHODNOU nedohodnou**, přivolají k řešení situace rozhodčího, a to ihned poté, co hráč, který je na tahu, dokončí svůj tah. Po vyřešení čísla tahu, kterým začíná dohrávka, se znovu spustí hodiny hráči, který je na tahu. Vzniknou-li rozpory ohledně této otázky později, je rozhodčí oprávněn kontumovat partii oběma hráčům.  
Námět: jeden hráč po oznámení konce hrací doby si zakroužkuje číslo tahu, ale neoznámí to druhému, druhý hráč si nezakroužkoval nic (např. přeslechl oznámení konce). Pak vznikne spor v okamžiku, kdy podle prvního hráče by měla partie skončit, zatímco druhý hráč s tím ještě nepočítá – jak to řešit?  
Pokud je proti tahu, který skončil před tímto okamžikem, vznesena námitka, jejíž řešení nebylo před tímto okamžikem ukončeno novým spuštěním hodin, má se za to, že dosud probíhá tah, proti kterému byla námitka vznesena.
30. **Kolo A** dohrávky: hráči dohrají kolo, které probíhalo v okamžiku uplynutí základní hrací doby, aby oba měli sehraný stejný počet tahů.
31. **Kolo B** dohrávky: hráči sehraji po jednom dalším normálním tahu.
32. **Kolo C** dohrávky: každý hráč odehraje ještě jeden tah, po kterém už nedobírá nové kameny ze sáčku (s výjimkou výměny kamenů). **tzn. výměna je možná i v posledním kole dohrávky, pokud je v sáčku alespoň 7 kamenů**
33. Jestliže během dohrávky neskončila partie jiným způsobem, oba hráči si po kole C odečtou hodnoty písmen, která jim zůstala v zásobníku. Poznámka: pokud se jeden z hráčů zbavil v kole C všech kamenů, jde buď o zavření (když v sáčku *nezbyly* kameny; hráč si pak přičte hodnotu písmen, kterou odečítá soupeř), nebo o konec dohrávkou (když v sáčku *zbyly* kameny; hráč si nic neodečítá, ale ani si nepřičítá hodnotu písmen, kterou odečítá soupeř). **tzn. při konci partie dohrávkou svůj tah v posledním kole dohrávky (kolo C) zahrají oba hráči!**
34. **Nestandardní ukončení partie.** Kromě zavření, zablokování a dohrávky může partie skončit také v případě, že:
- Jeden nebo oba hráči nenastoupí k partii (viz též **Chyba! Neznámý argument přepínače.**).
  - Hráč vzdá partii v jejím průběhu.
  - Rozhodčí vyloučí hráče z partie či celého turnaje v případech stanovených tímto soutěžním řádem.
- Výsledek nestandardně ukončené partie se určí podle článku o kontumacích (viz **Chyba! Neznámý argument přepínače.**). Partie je kontumována v neprospěch hráče, který nenastoupil, vzdal nebo byl vyloučen.
35. Pokud hráč vzdá partii nebo je z ní vyloučen v okamžiku, kdy je na tahu soupeř, má soupeř právo před stanovováním kontumačního výsledku dohrát svůj tah.

## Námítky

X1. Pokud hráč námitku vznesenou soupeřem uzná a přijme i z toho vyplývající postih (křížek, ztráta tahu apod.), považuje se taková námitka za vyřešenou a hráči nemusejí k jejímu řešení přivolávat rozhodčího.

X2. Hráč může povolit soupeři opravit soupeřem chybně zahráný tah (např. přehozená písmena ve slově, posunutě slovo, špatně spočtené body, hraní s nesprávným počtem kamenů v zásobníku, nedodržení času apod.), v takovém případě se neuplatňuje postih za nesprávně zahráný tah a hráči nemusejí k řešení situace přivolávat rozhodčího.



X3. O vznesených námitkách, které nebyly vyřešeny podle bodu X1, rozhoduje rozhodčí – a to o námitkách proti přípustnosti slov slovníkový rozhodčí, o všech ostatních námitkách a o odvolání proti rozhodnutí SR rozhoduje hlavní rozhodčí.

36. Hráč, který je na tahu, musí posoudit soupeřův předcházející tah bez zbytečného prodlení, aby nebrzdil soupeře v dolosování kamenů. K soupeřovu tahu se ale nevyjadřuje dříve, než soupeř tah dokončí **a než soupeřův tah zapíše do partiáře** (viz **Chyba! Neznámý argument přepínače.**, odstavce **Chyba! Neznámý argument přepínače.** a **Chyba! Neznámý argument přepínače.**).
- Námět: hráč zahrál tah (včetně ohlášení slova a bodů), ale ještě tah neukončil spuštěním časomíry, a ještě ve svém čase změnil své rozhodnutí a zahrál jiný tah – je to možné?
- Námět: hráč zahrál tah (včetně ohlášení), ale ještě tah neukončil spuštěním časomíry, a soupeř tah odsouhlasil rovněž ještě před spuštěním časomíry - může soupeř po ukončení tahu spuštěním časomíry vznést proti tomuto tahu námitku, přestože tah již předčasně odsouhlasil?
37. Jednou odsouhlasený tah se považuje za správný, i kdyby později vyšlo najevo, že vzniklo nepřipustné slovo, byly špatně spočítány body nebo dokonce šlo o formálně neplatný tah, **ovšem zjevná snaha o ovlivňování výsledku partie (zejména vedoucí k zvýhodnění jednoho nebo obou hráčů z hlediska koeficientu TurČAS) může být považována za nesportovní chování, případně za pokus o podvod (viz Chyba! Neznámý argument přepínače., bod 87) a může být potrestána v souladu s ustanoveními Chyba! Neznámý argument přepínače.**
38. Hráč, který je na tahu, může vznést námitku **pozn. námitku lze vznést až po zápisu tahu podle bodů 19. a 20.!** (jednu nebo i postupně více - **tz. další námitka vždy až po úplném vyřešení předchozí námitky**) proti:
- Přípustnosti** soupeřem zahraničního slova. Pokud soupeř vytvořil více navazujících slov, lze vznést námitku proti přípustnosti kteréhokoli z nich. Námitka se vznáší **proti každému slovu zvlášť postupně.**  
Námět: mohu povolit soupeři opravit nesprávně zahraniční tah (např. přehození písmen, posunutí položeného slova apod.? současný SŘ povoluje pouze tah odsouhlasit nebo protestovat!
  - Bodovému ohodnocení** tahu soupeřem. Námitku lze vznést, pokud se hráč domnívá, že soupeř **nadhodnotil** celkový počet bodů za tah.  
Námět: soupeř vznesl námitku proti bodovému ohodnocení tahu a hráči mají zapsáno rozdílné bodové ohodnocení tahu – jak rozhodovat?
  - Formálně neplatnému tahu**, který je v rozporu s pravidly scrabblu (např. použití žolíka jako jiného písmene, než za které byl na desku položen).
  - Výměně kamenů**, pokud se domnívá, že v sáčku již není dostatečný počet kamenů.  
Námět: může hráč po soupeřem zahraniční výměně nejprve zjistit (např. pohmatem zvenku sáčku) počet kamenů v sáčku a až po tomto zjištění zvážit vznesení námitky?
  - Nesprávnému počtu kamenů** v soupeřově zásobníku (podrobnosti viz **Chyba! Neznámý argument přepínače.**).
  - Námět (stejný jako za bodem 27): co když hráč přehlédl poslední kámen v sáčku a nedobral ho, ačkoli dobral měl, a  
- hráči to zjistili až po skončení partie před odklizením kamenů z desky?  
- hráči to zjistili až při rovnání kamenů na 10x10 po převzetí partiářů rozhodčím?  
Může soupeř namítnout – pokud ano, proti čemu?
  - Nezapisování partie** soupeřem do jeho partiáře.  
soupeř se nemůže vyjadřovat k zahraničnímu tahu před zápisem tohoto tahu do svého partiáře, tedy když soupeř nezapíše můj tah, jeho zahraniční tah bude neplatný – nedodržel SŘ (bod 19 a 20), a já mohu protestovat, až soupeř svůj tah dokončí a já budu na tahu!
39. Pokud hráč položí jiné slovo, než které oznámí a zapíše si do partiáře, platí slovo položené na desce. Pokud hráč nehodlá vznést námitku, pouze (podle bodu X2) soupeře upozorní na rozpor a rozpor se po dohodě hráčů odstraní, ovšem opakovaná chyba tohoto druhu může být rozhodčím posouzena jako nesportovní chování.
40. Hráč vznášející námitku oznámí vznesení námitky soupeři, **a POKUD SOUPEŘ NÁMITKU UZNÁ ZA OPRAVNĚNOU**, hráči námitku vyřeší v souladu s bodem X1, jinak hráč **přivolá rozhodčího a zapíše na speciální formulář (tzv. námitkář) číslo hracího stolu, číslo kola, a dále:**
- Při námitce proti přípustnosti slov **sporné slovo ZAPÍŠE NA SPECIÁLNÍ FORMULÁŘ (TZV. NÁMITKÁŘ) SPORNÉ SLOVO, ČÍSLO HRACÍHO STOLU A ČÍSLO KOLA A PŘIVOLÁ**

ROZHODČÍHO (obvykle běžce) A NÁMITKÁŘ MU PŘEDÁ K VYŘÍZENÍ.

Vyplněný námitkář namítající hráč předá soupeři ke kontrole a případné opravě zapsaného slova; námitkář může být předán rozhodčímu až poté, co se na jeho vyplnění hráči shodnou.

- b) Při námitce proti ohodnocení tahu PŘIVOLÁ K VYŘEŠENÍ NÁMITKY ROZHODČÍHO zahrani slovo a soupeřem oznámené bodové ohodnocení

Při ostatních námitkách přivolá k vyřešení námitky rozhodčího.

Námět: MÁ I O BODovém ohodnocení tahu ROZHODOVAT HLAVNÍ NEBO STAČÍ BĚŽEC??

Vyplněný námitkář namítající hráč předá soupeři ke kontrole a případné opravě zapsaného slova; námitkář může být předán rozhodčímu až poté, co se na jeho vyplnění hráči shodnou.

Test: vyplňuje se námitkář při námitce proti formálně neplatnému tahu? pokud ano, jak?

41. Pokud je zajištěno dostatečně kvalitní rozhodování ze Slovníku ČAS přímo u hracích stolů, může hlavní rozhodčí povolit nevyplňování námitkářů při námitkách proti přípustnosti slov do délky 5 písmen.  
Přípustnost slov vždy posuzuje nejdříve SR podle NOVEXu.
42. Pokud námitku soupeř uzná, není třeba volat rozhodčího (v zájmu nemarnění hrací doby). Hráč však je však potrestán stejně, jako kdyby námitku uznal za oprávněnou rozhodčí.  
řešeno bodem X2 výše
43. V ostatních případech o oprávněnosti vznesené námitky rozhoduje rozhodčí.  
řešeno bodem X2 výše
44. Hráči jsou povinni se bez zbytečného prodlení vyjádřit k rozhodnutí slovníkového rozhodčího o námitce proti přípustnosti slova (tj. zda rozhodnutí přijímají nebo zda se proti rozhodnutí odvolávají). Oba hráči mají právo odvolat se proti rozhodnutí slovníkového rozhodčího o přípustnosti slova k hlavnímu rozhodčímu.  
Námět: oba hráče jsou (podle bodu 44.) povinni se vyjádřit, zda rozhodnutí přijímají nebo zda podají odvolání - mohou se tedy odvolat oba naráz?  
jako prvý se k možnosti odvolání vyjadřuje hráč, který námitku vznesl.  
Rozhodnutí hlavního rozhodčího je v rámci turnaje (soutěže) konečné.  
formálně tedy se hráč může odvolat i proti rozhodnutí vynesenu v jeho prospěch...  
Námět: může HR rozhodovat o námitkách proti přípustnosti slova v prvé instanci? zdůvodněte proč ano resp. proč ne
45. Případné odvolání proti rozhodnutí o námitce proti přípustnosti slova je nutné vznést bez zbytečného prodlení, než se bude pokračovat ve hře. Zahraný tah se považuje za platný, i kdyby později vyšlo najevo, že se rozhodčí v jeho posouzení zmýlil.  
Důrazně poučit rozhodčí – slovníkové i běžce: rozhodčí nesmí měnit své rozhodnutí poté, co bylo vyneseno (a hráči ho přijali resp. některý z hráčů podal odvolání)  
Námět: může rozhodčí změnit své rozhodnutí, když se hráči ještě nevyjádřili, zda ho přijímají?
46. Pokud námitka proti přípustnosti slova nebyla uznána za oprávněnou, neoprávněně namítající hráč je potrestán udělením křížku. Hráči si křížek vyznačí do partiířů vedle jména neoprávněně namítajícího hráče. Za třetí a každou další neoprávněnou námitku v jedné partii ztrácí namítající hráč v této partii svůj nejbližší příští tah.  
Námět: hráč má dva křížky, je na tahu (tah např. č.26) a vznesl námitku, námitka není uznána za oprávněnou - hráč tedy dostane třetí křížek, odvolá se k HR, odvolání je zamítnuto a hráč dostane čtvrtý křížek - které tahy hráč ztrácí?  
Poznámka 1: křížky se nepřenášejí do dalších partií.  
Poznámka 2: Hráči si zapsání křížků navzájem kontrolují, pokud rozhodnutí o námitce sděluje hráčům rozhodčí, kontroluje tento rozhodčí i zápis křížků.  
Námět: co má dělat hráč, když si soupeř nezaznamenává řádně křížky?
47. Pokud byla uznána za oprávněnou námitka proti nadhodnocení bodů za tah, zahrani slovo zůstává položené na hrací desce, hráči si zapíšou do partiířů k tomuto tahu správný počet bodů (resp. opraví v partiířích zapsaný počet bodů na správný) a napadený hráč je potrestán křížkem (jako při neoprávněné námitce).  
Tyto křížky se hráči zapisují do partiáře a sčítají se s křížky udělenými hráči podle odstavce **Chyba! Neznámý argument přepínače..**
48. Pokud byla uznána za oprávněnou jiná námitka než proti přípustnosti slova nebo proti nadhodnocení bodů za tah, napadený hráč ztrácí tah, kameny položené v napadeném tahu si vezme zpět do svého zásobníku a nezískává za tento tah žádné body.  
Námět: hráč tedy ztrácí tah i při oprávněné námitce soupeře proti nezapisování partie hráčem?

49. Pokud námitka PROTI PŘÍPUSTNOSTI SLOVA nebyla uznána SLOVNÍKOVÝM rozhodčím za oprávněnou, namítající hráč se odvolal k hlavnímu rozhodčímu a ten námitku **za oprávněnou uznal**, postih za neoprávněnou námitku se ruší.
50. **Oprávněnost odvolání** k hlavnímu rozhodčímu se nicméně posuzuje samostatně. Pokud tedy hlavní rozhodčí rozhodne o neoprávněnosti odvolání, odvolavší se hráč dostane křížek bez ohledu na to, zda to byl on, kdo podal původní námitku, a zda už dostal či nedostal křížek za její neoprávněnost od **řadového slovníkového** rozhodčího. Poznámka: pokud tedy tentýž hráč získá např. svůj třetí křížek za námitku a vzápětí čtvrtý za odvolání, ztrácí dva své nejbližší tahy.
51. Po rozhodnutí o oprávněnosti námitky, **případně o odvolání proti tomuto rozhodnutí**, se namítající hráč vyjádří, zda podává další námitku, pokud ne, se začíná doba vymezená na tah **měřit od začátku** (tj. soupeř hráče, který je na tahu, hodiny spustí znova), pokud již nebyl tah ztracen v důsledku námitky.  
**viz poslední věta bodu 29 o určení čísla tahu pro dohrávku**

Pořadí bodů by bylo vhodné změnit tak, aby se nejprve uvádělo řešení námitky resp. Odvolání proti přípustnosti slova, pak proti bodovému ohodnocení tahu a pak postupně dále podle bodu 38 a) až f).

### Nesprávný počet kamenů v zásobníku

52. Základní správný počet kamenů v zásobníku je sedm a do tohoto počtu hráč vždy dobírá. Pokud v sáčku již není dostatečný počet kamenů k dobrání, hráč musí dobrat všechny kameny, které v sáčku zbývají.  
**viz test za bodem 27**
53. Pokud hráč zjistí, že má v zásobníku nesprávný počet kamenů, a neprodleně na to upozorní soupeře, provede nápravu, ale neztrácí tah.
54. Pokud hráč na takovou svou chybu neupozorní bez zbytečného prodlení, má soupeř právo vznést námitku k rozhodčímu a je-li tato uznána za oprávněnou, hráč s nesprávným počtem kamenů ztrácí svůj nejbližší tah v dané partii.  
Námět:  
- podle bodu 38 mohu vznést námitku pouze tehdy, když jsem na tahu – tedy bych měl čekat, až soupeř zahraje tah a až pak namítat?  
- jak se tedy posuzuje, když soupeř oznámí, že má v zásobníku nesprávný počet kamenů, až např. těsně před uplynutím doby vymezené na tah?
55. Při **nižším počtu kamenů** náprava spočívá v tom, že hráč ihned dolosuje chybějící kameny.
56. Při **vyšším počtu kamenů** rozhodčí nebo soupeř vylosuje hráči ze zásobníku přebývající kameny a vrátí je do sáčku, přičemž soupeř má právo se na tyto kameny podívat. **(pokud se hráči kameny do zásobníku nevejdou, hráč kameny rozloží na stole lícem dolů)**  
Námět: hráč si vybere ze sáčku hrst kamenů, odpočítá si z nich potřebný počet k dobrání (aniž by mohl vidět jejich hodnoty) a zbylé kameny do sáčku vrátí (aniž by se na ně díval) – je to přípustné?  
Námět: hráč zjistí, že místo N kamenů si vytáhl ze sáčku najednou N+1 kamenů, nevloží je do zásobníku (má je ještě v ruce nebo je položí na stůl) a nabídne soupeři, aby mu z těchto N+1 přebytečný kámen vylosoval – je to přípustné? pokud ne, jak má hráč přesně postupovat?

### Nesprávné složení kamenů v sáčku

57. Není přípustné provádět jakékoli změny sady hracích kamenů po začátku partie. Pokud je během partie zjištěn nesprávný počet nebo složení kamenů v sáčku, dohraje se partie s takovou sadou, s jakou byla rozehrána. Poznámka: hráči jsou povinni v případě zjištění nesprávného počtu nebo složení kamenů v sáčku na tuto skutečnost upozornit rozhodčího při předávání partiíů s výsledky partie, rozhodčí pak vyžádá u pořadatele nápravu.  
Námět: hráč upustí na zem kámen a nemůže ho najít (stalo se – kámen zapadl do záložky kalhot...), hráči vědí resp. shodnou se (např. odškrtávají si zahrané kameny), který kámen to byl – je možné kámen do sady ještě během hry doplnit?



## Zápis partie

58. Před začátkem partie vyplní hráč do záhlaví svého partiáře (pokud je to relevantní):
- místo konání soutěže
  - název soutěže a číslo kola v soutěži
  - datum a čas začátku partie
  - číslo nebo označení hracího stolu
  - jména a příjmení hráčů (začínající hráč na prvním místě)
  - názvy družstev, za která hráči v partii nastupují
59. Během partie vedou oba hráči povinně záznam o tazích, a to čitelně hůlkovým písmem.  
**Námět: lze namítat, že soupeř zapisuje partii nečitelně, např. „psacky škrabopisem“?**  
Každý hráč zaznamenává jak své, tak i soupeřovy tahy. Zapisuje se:
- hlavní slovo (to, které obsahuje všechna nově položená písmena) povinně, hráč může vyplnit i všechna ostatní nová slova, potom hlavní slovo musí být na prvním místě. Písmeno nahrazené žolíkem se při prvním i při všech dalších použitích povinně píše do závorky.
  - body za tah,
  - průběžný součet bodů v partii, **Námět: může hráč vyžadovat kontrolu součtu během partie?**
  - při výměně kamenů se místo slova píše číslice označující počet měněných kamenů,
  - při vzdání se tahu se kolonka pro slovo proškrtně,
  - po uznané námitce se neplatné slovo a body za tah škrtnou, součet se v příslušném řádku **proškrtně nebo** opraví.  
**Námět: lze namítat, že soupeř hráči znemožňuje vidět do svého zápisu?**
60. Po ukončení partie se vyplňuje:
- písmena položených slov v diagramu (lze vyplňovat i během partie; stačí u jednoho z hráčů; hlavní rozhodčí může povolit zakreslování pouze prvního slova partie)
  - celkový počet bodů získaných hráčem za platně zahraná slova v partii (BodyZahrané)
  - počet bodů odečítaných za písmena zbylá v zásobníku (BodyMinus)
  - počet bodů přičítaných za zavření, pokud hráč zavřel (BodyPlus)
  - celkový počet bodů získaných hráčem v partii  
(BodyCelkem = BodyZahrané + BodyPlus - BodyMinus)
  - počet žolíků, které hráči zahráli resp. které jim zbyly v zásobníku po ukončení hry**
61. Pro statistické účely a pro případné vyhodnocení pořadí v doplňkových soutěžích mohou hráči po ukončení partie nepovinně vyplnit:
- písmena zbylá v zásobníku
  - celkový součet a rozdíl bodů získaných v partii oběma hráči dohromady
  - označení tahů, ve kterých bylo položeno všech 7 kamenů ze zásobníku hráče, hvězdičkou
  - pro každého hráče zakroužkování slova a počtu bodů za tah, ve kterém dosáhl nejvyššího počtu bodů
62. Po ukončení partie oba hráči oba partiáře podepíší a odevzdají rozhodčímu, jinak nebude partie uznána za platně sehranou. **viz bod 13**
63. Pokud se hráči neshodnou na obsahu svých partiářů (zejména na výsledném počtu bodů), přivolají **hlavního** rozhodčího, který rozhodne o způsobu řešení situace; **hlavní** rozhodčí při rozhodování přihlídně ke skutečné situaci v partii.
64. Hráči nesmějí uklízet hrací kameny z desky před přijetím partiářů rozhodčími, aby v případě sporu byly k dispozici podklady pro rozhodování. Pokud hráči odklidí kameny z desky a dojde ke sporu, který bez těchto kamenů nelze rozhodnout, má **hlavní** rozhodčí právo partii kontumovat v neprospěch jednoho nebo obou hráčů podle povahy sporu a podle toho, který z hráčů kameny odklidil (viz též **Chyba! Neznámý argument přepínače.**).

## Kontumace

65. V případech stanovených tímto soutěžním řádem může **hlavní** rozhodčí kontumovat partii v neprospěch jednoho nebo obou hráčů.
66. Partie kontumovaná v neprospěch obou hráčů má skóre 0:0 a žádný z hráčů nezískává body za remízu.

67. Partie kontumovaná v neprospěch jednoho hráče končí se skóre 0:200 z pohledu tohoto hráče. nebo stávajícím stavem, podle toho, co je pro nekontumovaného hráče výhodnější (tj. co přinese hráči více bodů podle kritéria TurČAS; výpočet provede výpočetní tým).
68. Pokud hráč měl na turnaji volný los (tj. formálně hrál s virtuálním soupeřem „BYE“), obdrží body za remízu, a to při skóre 300:300.

### Povinnosti pořadatele

69. Hra by měla probíhat v oddělené místnosti zajišťující dostatečný klid. Pro každé hrací místo by měl být podle možností zajištěn samostatný stůl (pokud to prostorové podmínky neumožňují pro všechna hrací místa, pak alespoň pro prvních 8 hracích míst), dále stoly pro rozhodčí a pořadatele s patřičným vybavením.
70. V místnosti, ve které se hraje, není povoleno kouření.
71. **Předepsané vybavení hracího stolu:**
- označení stolu pořadovým číslem
  - hrací plán, zásobník na písmena pro každého hráče a hrací kameny v neprůhledném sáčku
  - hodiny pro měření času na tah typu schváleného ČASem
  - partiář pro každého hráče typu schváleného ČAS
  - dostatečný počet námitkářů
  - schéma rozložení písmen pro ověření kompletnosti a správnosti sady kamenů
72. **Povolené vybavení hracího stolu.**
- přehled písmen, jejich počtu a bodových hodnot, hráči si mohou v přehledu dělat poznámky
  - hodinky nebo stopky pro informativní měření celkového času partie (nerušící, tj. netikající, nepípající, neblíkající)
  - volné prázdné papíry pro poznámky hráčů (hráči si během partie mohou dělat poznámky bez omezení)
  - psací potřeby (zajišťují si hráči sami)
  - veškeré další předměty pouze se souhlasem soupeře
73. Povolené, ale nepředepsané vybavení si hráči mohou donést vlastní. Pokud ho poskytuje pořadatel, musí všechny hrací stoly mít stejné vybavení.
74. **Vybavení stolu rozhodčích:**
- propozice soutěže
  - pravidla přípustnosti slov aktuálně platná včetně dostatečného počtu Slovníků ČAS pro rozhodčí u stolků rozhoduje se podle NOVEXu
  - kompletní sada Pramenů
  - přehled písmen, jejich počtů a bodových hodnot
  - deník pro vedení záznamů:
    - o výsledcích partií a soutěže (může být nahrazen výpočetní technikou s příslušným softwarem)
    - o řešení námitek a protestů
    - o udělených napomenutích a vyloučení ze soutěže
75. **Vybavení stolu pořadatelů:**
- partiáře v dostatečném počtu (tj. pro předpokládaný počet partií odpovídající počtu přihlášených hráčů a počtu plánovaných kol + rezerva alespoň 20 %)
  - náhradní hrací potřeby v množství přiměřeném rozsahu turnaje (alespoň 1 hrací sada (deska, kameny, sáček, zásobníky), pokud možno i náhradní kameny (žolíky), alespoň 1 hodiny)
  - náhradní baterie do hodin (alespoň pro 10 % hodin)
  - hodiny nebo stopky pro měření času vyhrazeného na partii
  - deník pro vedení záznamů o průběhu soutěže, kol a partií, dosažených výsledcích apod. U turnajů vedených počítačem je do deníku nutné uvést informace o použitém softwaru (verze, nastavení)
- Doporučení:**
- po skončení každého kola vyvěsí pořadatel výpis výsledků partií kola zadaných do počítače a vyzve hráče ke kontrole zadání výsledků s udáním času (obvykle stačí několik minut), do kdy mohou hráči proti zápisu vznést námitky – ty se řeší kontrolou z partiářů a případnou opravou;

po uplynutí času na kontrolu a vyřešení případných námitek prohlásí HR kolo za uzavřené a k dalším námitkám týkajícím se zápisu tohoto kola se již nepřihlíží.  
- HR stvrdí svým podpisem na kopii zápisu kola platnost výsledků kola (tyto HR podepsané zápisy kol spolu s výsledkovou listinou a s partiáři pak tvoří oficiální doklad o turnaji).

## Rozhodování a rozhodčí

76. Soutěže pořádané pod hlavičkou ČAS **musí řídit řídit** rozhodčí schválený asociací. Tento rozhodčí zastává funkci hlavního rozhodčího. Poznámka: seznam hlavních rozhodčích je zveřejněn na internetové stránce ČAS nebo ho na požádání zašle výbor ČAS.
77. Pořadatel jmenuje nejméně dva další rozhodčí, **z nichž alespoň jeden musí být kvalifikovaným rozhodčím, a to slovníkového rozhodčího a pomocného rozhodčího (tzv. běžce)**, případně podle potřeby, rozsahu a významu soutěže i více pomocných rozhodčích; doporučený minimální počet pomocných rozhodčích je alespoň 1 na každých 5 - 10 partií.  
Podle upřesnění výkladu Soutěžního řádu, přijatého výborem pojem "kvalifikovaný rozhodčí" stejně jako pojem "rozhodčí schválený asociací" znamená "rozhodčí uvedený na seznamu akreditovaných rozhodčích ČAS zveřejněném na webových stránkách ČAS", stejně tak pojem "seznam hlavních rozhodčích" znamená tento uvedený seznam akreditovaných rozhodčích.
78. **Doporučuje se rozdělit rozhodčí na slovníkové rozhodčí, kteří ověřují přípustnost slov v Pramenech, a rozhodčí u hracích stolků (dále běžce), a pro každou skupinu ustanovit vedoucího, který řídí činnost své skupiny a odpovídá za ni; oba tyto vedoucí rozhodčí mají být kvalifikovanými rozhodčími. Běžci rozhodují o přípustnosti slov pouze v případech rozhodnutelných na základě Slovníku ČAS - části BLEX (ten musí nosit s sebou) a veškeré další rozhodování o přípustnosti slov předávají na námitkářích rozhodčím u stolku. Rozhodčí-běžci rovněž rozhodují v ostatních sporných případech, když je jejich rozhodnutí hráči vyžadováno.**  
HLAVNÍ ROZHODČÍ řídí činnost všech ostatních rozhodčích, řeší odvolání hráčů proti rozhodnutí slovníkového rozhodčího (viz PPS, bod 4), řeší všechny ostatní „neslovní“ námitky, má výhradní kompetence v případě kontumace zápasu, napominání hráče nebo vyloučení hráče. Rozhodnutí hlavního rozhodčího je v rámci soutěže konečné.  
SLOVNÍKOVÝ ROZHODČÍ řeší vznesené námitky proti přípustnosti slov v 1. instanci (viz PPS, bod 4). V případě nesouhlasu s rozhodnutím slovníkového rozhodčího se hráč, v jehož neprospěch bylo rozhodnuto, může odvolat k hlavnímu rozhodčímu.  
POMOCNÝ ROZHODČÍ vykonává pomocné práce (doručování námitkářů, vyřizování rozhodnutí slovníkového rozhodčího, kontrola a odnášení partiářů po skončení partie, kontrola počtu kamenů v sáčku na požádání hráče, pomoc při vyhledávání slov v Pramenech apod.)  
Pozn.: Podle navrhovaného systému získávání kvalifikačních bodů pro účast na finálovém turnaji MR mohou POUZE hlavní rozhodčí získávat tyto kompenzační body za rozhodování na QT
- Návrh Jiřího Novotného st.:**  
Pokud jde o **kompenzační bodů**, navrhuji, aby tato byla zachována v současném rozsahu, tj. **pro tři jedince**. V první řadě by se to konkrétně týkalo hlavního rozhodčího, slovníkového rozhodčího a pořadatele turnaje - kdokoliv z nich by se ale mohl vzdát kompenzace ve prospěch jiného jedince, podílejícího se **aktivně** na pořádání turnaje.
79. Rozhodčí jmenovaní pořadatelem mohou být jak kvalifikovaní rozhodčí ČAS, tak poučení laičtí rozhodčí. Hlavní sálový a hlavní slovníkový rozhodčí, pokud byli jmenováni, musejí být kvalifikovanými rozhodčími.  
Poznámka: jsou-li někteří běžci pouze poučení laici, pak podle zvážení vedoucího běžců případně pouze přenášejí námitkáře a sdělují výsledky posouzení námitek a případně zaznamenávají hráčům křížky a k řešení jakýchkoli jiných problémů přivolávají kvalifikované běžce nebo vedoucího běžců.
80. V případě **nesouhlasu hráče** s rozhodnutím **slovníkového rozhodčího o přípustnosti slova** se hráč může odvolat k hlavnímu rozhodčímu (viz též **Chyba! Neznámý argument přepínače.**). Rozhodnutí hlavního rozhodčího je v rámci soutěže konečné.
81. Hráč, který nesouhlasí s výrokem nebo způsobem rozhodování hlavního rozhodčího, může po skončení turnaje podat protest k výboru ČAS. Toto podání protestu nezabavuje hráče povinnosti respektovat výroky a rozhodnutí hlavního rozhodčího během soutěže a řídit se jimi.

82. Rozhodnutí, které rozhodčí vynesl, nelze odvolat (ani v případě, že rozhodčí zjistí, že se zmylil) – jedinou možností jak zvrátit rozhodnutí rozhodčího je odvolání hráče k hlavnímu rozhodčímu, **JEDNÁ-LI SE O ROZHODNUTÍ slovníkového rozhodčího O PŘÍPUSTNOSTI SLOVA PODLE NOVEXU.**

Komentář 1: zejména je nepřipustné, aby rozhodčí se vracel k partii a sděloval hráčům, že se zmylil a rozhodl nesprávně a že chce své rozhodnutí změnit!

Komentář 2: Zejména nelze na základě (byť zjištěné a přiznané) chyby rozhodčího měnit výsledek již sehrané partie po jejím dohrání a ovlivňovat tak dodatečně pořadí hráčů v turnaji!

Analogicky nelze měnit výsledky sehraných partií poté, co hráči odsouhlasili zveřejněný zápis sehraného kola do počítače!

**XX1. Hráč má právo, aby mu hlavní rozhodčí zcela jednoznačně (tj. v souladu se zněním Soutěžního řádu) zdůvodnil svoje rozhodnutí, a to buď po skončení kola nebo - pokud to (zejména časové) podmínky při turnaji neumožňují – po skončení turnaje.**

Alternativní návrh:

**XX1. Rozhodčí nejsou povinni sdělovat hráčům důvody svých rozhodnutí – zejména ne během partie!!!**

**Pokud se rozhodčí rozhodne důvody svého rozhodnutí hráčům sdělit (koneckonců, pokud se hráč slušně zeptá, není asi důvod mu slušně neodpovědět), doporučuje se udělat to během přestávky nebo až po turnaji.**

### Povinnosti hráče

83. Hráč je povinen dostavit se k prezenci do soutěže, do které je přihlášen, v době oznámené pořadatelem soutěže v propozicích. Hráč je povinen na výzvu pořadatele prokázat svou totožnost. Pořadatel má právo za hráče, který se v době prezence nedostavil, zařadit do turnaje náhradníka. **Námět: nepřítomný hráč oznámí pořadateli ještě před uplynutím doby prezence k turnaji (např. telefonicky, vzkazem předaným jiným přítomným hráčem apod.), že buď dorazí se zpožděním, ale stihne ještě plánovaný začátek prvního kola, nebo že nastoupí až do některého dalšího kola – ?má?může?musí? to pořadatel respektovat nebo (zejména v případě omezené kapacity turnaje) ?má?může?musí? zařadit náhradníka?**
84. Hráč je povinen dostavit se k sehrání partie, ke které je nominován, resp. přihlášen, dostatečně včas před plánovaným začátkem partie, aby do začátku partie stihl přípravu na partii.
85. Pokud se hráč **nedostaví k partii** nejpozději do konce doby vymezené na jeho první tah, je partie kontumována v jeho neprospěch (viz též **Chyba! Neznámý argument přepínače.**).
86. Pokud se do uplynutí doby, vymezené na jeho první tah, nedostaví k partii ani jeden z přihlášených, resp. nominovaných hráčů, je partie kontumována v neprospěch obou hráčů (viz též **Chyba! Neznámý argument přepínače.**). Poznámka: pokud se nedostaví ani jeden z hráčů, spouští hodiny pro měření doby vymezené na první tahy hráčů rozhodčí. **tedy rozhodčí (běžci) musí kontrolovat, zda jsou hráči přítomni u hracích stolků**
87. Hráč je povinen vyvarovat se během hry chování, které by mohlo vyvolat nedorozumění, rušilo ostatní dosud hrající hráče, zlehčovalo nebo zesměšňovalo soupeře a/nebo rozhodčí nebo bylo nějakým způsobem podezřelé. Hráč je povinen dodržovat soutěžní řád a zásady fair-play a vyvarovat se jakéhokoli podvodného jednání. **Námět: může hráč vyžadovat, aby při jeho partii byl průběžně přítomen rozhodčí – např. proto, že na minulých turnajích měl s určitým soupeřem problémy či spory ohledně dodržování Soutěžního řádu?**
88. Hráč má právo vyžadovat, aby po zahájení partie na něj soupeř nemluvil více, než vyžadují pravidla hry. Veškerá konverzace mezi hráči musí být vedena tak, aby ostatní dosud hrající hráči byli co nejméně rušeni.
89. Hráč v průběhu partie nesmí opustit své místo, výjimkou může být pouze výzva **HLAVNÍHO** rozhodčího nebo v naléhavých případech souhlas soupeře a **hlavního** rozhodčího. K řešení veškerých námitek a protestů je třeba **V PŘÍPADĚ ŽE SE HRÁČI NA ŘEŠENÍ NÁMITKY ČI PROTESTU NEDOHODNOU** v souladu s body X1, X2, X3, přivolat rozhodčího, sdělit mu obsah námitek nebo protestu a vyčkat jeho rozhodnutí.
90. Po ukončení partie musí hráč buď opustit hrací místnost, nebo zůstat na svém místě a chovat se tak, aby nerušil ostatní dosud probíhající hry. **zejména nesmí hlasitě komentovat průběh dohrané partie apod.!**

91. V případě nekorektního chování soupeře hráč soupeře na nekorektní chování upozorní a požádá jej, aby takového chování zanechal. Pokud soupeř v nekorektním chování pokračuje, hráč přivolá **hlavního** rozhodčího a upozorní jej na nekorektní chování soupeře, rozhodčí je povinen posoudit situaci, a pokud to situace vyžaduje, zasáhnout pro zjednaní nápravy.
92. Hráči nepřísluší komentovat nebo kritizovat rozhodnutí rozhodčích, svůj případný nesouhlas může **řešit pouze formou odvolání proti jejich rozhodování k hlavnímu rozhodčímu. ŘEŠIT POUZE V SOULADU S USTANOVENÍM BODU 81 resp. Bodu XX1.**
93. Pokud chce hráč odstoupit z turnaje, je povinen ohlásit tuto skutečnost osobně pořadateli turnaje nejpozději při odevzdávání výsledků posledního jím odehraného kola. Pokud hráč své odstoupení ohlásí až po rozlosování dalšího kola, musí tuto partii odehrát. Neučiní-li tak, posuzuje se stejně, jako by se hráč k partii nedostavil.

### Sankce za porušení soutěžního řádu

94. Pokud hráči pokračují v partii, která podle soutěžního řádu skončila (viz **Chyba! Neznámý argument přepínače.**), jde o neoprávněné zvyšování skóre a rozhodčí partii kontumuje v neprospěch obou hráčů.  
**viz příklad za bodem 28 – je to rovněž nesportovní chování nebo není?**  
**Námět: může rozhodčí kontumovat partii, která podle čl.4 měla skončit, pouze v okamžiku zahrání prvního „nadpočetného“ tahu nebo může partii kontumovat, i když zjistil porušení ustanovení čl.4 později?**  
**Pokud i při pozdějším zjištění, do kdy nejpozději?**  
**Je možné partii kontumovat i po vyhlášení „uzávěrky“ kola (viz Doporučení za bodem 75)?**
95. Hlavní rozhodčí může v případě chování hráče, které je v rozporu se soutěžním řádem a zásadami fair play, udělit hráči napomenutí; tuto skutečnost rozhodčí vyznačí do partiáře hráče a uvede v zápisu.
96. Hráč, který byl napomínán opakovaně, je **po třetím napomenutí** vyloučen z další hry, tj. hraná partie je kontumována v jeho neprospěch.
97. V případech hrubého porušení soutěžního řádu a zásad fair play může být hráč vyloučen z další hry i bez předchozího napomínání.
98. O napomínání hráče a o vyloučení hráče z další hry vždy rozhoduje hlavní rozhodčí **na návrh rozhodčího**. Důvod napomínání resp. vyloučení hráče a jméno potrestaného hráče hlavní rozhodčí zveřejní před začátkem dalšího kola (byl-li hráč trestán v posledním kole, pak před vyhlášením výsledků).
99. Vyloučení se týká celého turnaje nebo utkání.
100. Hráč, který **DO SOUTĚŽE ČI TURNAJE NENASTOUPIL, AČ BYL PŘIHLÁŠEN, NEBO** ze soutěže odstoupil nebo byl vyloučen nemá v zásadě nárok na vrácení startovného. Pořadatelé mohou **STANOVIT V PROPOZICÍCH TURNAJE PODMÍNKY PRO VRÁCENÍ ČÁSTI NEBO CELÉHO HRÁČEM ZAPLACENÉHO STARTOVNÉHO, PŘÍPADNĚ** s přihlédnutím k okolnostem zvážit vrácení části nebo celého startovného.



## Zápis z jednání slovníkové komise 13. 12. 2003

Přítomni: Věra Beranová, Jiří Janatka, Jindřiška Králová, Jiří Novotný, Dagmar Rusá

**Část A.** Slovníková komise (dále jen SK) se jednomyslně shodla v následujících bodech:

(1) Nesklonnost podstatných jmen rodu mužského nebo ženského (mluvnický „životných“), zařaditelných ke vzorům (typům), je v současné době zcela nelogická a neodůvodnitelná.

Z tohoto důvodu byla přijata následující konvence:

Všechna podstatná jména rodu mužského nebo ženského (mluvnický „životná“), zařaditelná ke vzorům (typům), je možno skloňovat.

Komentář: Jde o případy, kdy např. ptáci TOKO, TURAKO a ŽAKO jsou uváděni jako skloňovatelní, naproti tomu další pták HOKO je, zcela nelogicky, uváděn jako nesklonný. Podobně např. (sklonné / nesklonné): MARABU / KARIBU, AGUTI / VAPITI, MOA / KEA.

Výjimky: u rodu mužského zůstávají zcela nesklonné jen součásti vlastních jmen, oslovení a slova, která jsou označována jako „tradičně nesklonná“ - atašé, ben, homo, ibn, mister, padre, padrone, tululum. Pro jména zvířat platí výše uvedená konvence bez výjimky.

(2) **Slovo STĚ je pro hru přípustné, a to jak ve VARIANTĚ PLUS, tak ve VARIANTĚ KLASIK.**

Komentář: jedná se o tvar číslovky STO, používaný ve spojení DVĚ STĚ. Mluvnický jde o pozůstatek duálového čísla, který je dnes hodnocen jako fakultativní tvar nominativu plurálu (1. p. č. mn.)

Poznámka: V této souvislosti je třeba v PPS zrušit bez náhrady bod 7.4.3.

(3) **Slova SES a SIS jsou pro hru přípustná, a to jak ve VARIANTĚ PLUS, tak ve VARIANTĚ KLASIK.**

Komentář: Možnost připojování koncového „-s“ (= *jsi*, tj. tvar 2. os. č. j. slovesa *být*) k jiným slovům PPS vylučují. Vždy se však jedná o zkrácení původního víceslovného vyjádření (např. *dělal jsi = dělals*). U sloves zvratných je však „-s“ v minulém čase pravidlem a připojuje se ke zvratnému zájmenu vždy, a to jako jediná možnost vyjádření - např. *přál sis to*. V tomto případě nejde o zkrácený tvar (o zkrácený tvar by šlo pouze v případě, že by byla možná vazba *přál jsi si to*, což samozřejmě možné není.)

**Část B.**

### Úprava Pravidel přípustnosti slov.

(4) SK konstatuje, že v PPS 2003/1 z 11. 1. 2003 byly zjištěny a opraveny následující chyby (překlepy):

Bod 7.0.4 - místo slova „přípustý“ patří slovo **přípustný**

Bod 8.7 - v nadpisu je uvedeno „Přepona ne-“ - správně má být **Předpona ne-**; dále jsou v tomto bodě chybně uvedené odkazy v závorce: „... (viz body 8.1.2, 8.2.2, 8.2.3 a 8.4)...“ - tyto je třeba opravit na správná čísla „... (viz body **8.1.3, 8.2.3, 8.2.4 a 8.4**)...“

(5) SK vzala na vědomí, že v slovníku NOVEX PLUS jsou již zpracována všechna slova do délky devíti písmen. V souvislosti s touto skutečností je třeba opravit příslušné údaje v PPS:

Bod 4.1.1: 2-5písmenná slova... změnit na: **2-9písmenná** slova...

Bod 4.1.2: 6-15písmenná slova... změnit na: **10-15písmenná** slova...

Adekvátní opravu je třeba provést v Příloze 2.

(6) SK navrhuje provést v současných PPS následující změny (upřesnění) textu:

#### **Bod 4.**

Větu „Elektronické i tištěné verze ... podle tištěných materiálů.“ rozšířit na:

„Elektronické i tištěné verze ... podle tištěných materiálů, **uvedených v bodech 4.1 a 4.2.**“

Bod. 7.0.5 - text „Opravené chyby, nalézající se v Pramenech normativních“ změnit na „**Opravy nedostatků, vyskytujících se v Pramenech**“

**Bod 7.4.3 - celý bod zrušit bez náhrady.**

#### **8.2.1 - Nahradit novým textem:**

**Přidavná jména individuálně přivlastňovací, odvozená od podstatných jmen, označujících živého či neživého jedince (osobu nebo zvíře) rodu mužského nebo ženského, tzn. od podstatných jmen obecných [otcův, matčin, psův, liščin, nebožtíkův] nebo zpersonifikovaných [čertův, robotův, ufonův].**

**Příloha 4 - Opravy nedostatků, vyskytujících se v Pramenech - celou přílohu nahradit novou (přepracovanou a rozšířenou) verzí.**

SK doporučuje sněmu schválit úpravy PPS jako jeden celek.

**Poznámka:** Celý návrh PPP 2004/1 bude zveřejněn v úplném znění nejpozději do 20. 12. 2003.

Příloha č. 4 je tvořena na základě zjištěných chyb v Pramenech - budou-li do data sněmu zjištěny další výrazy, patřící do této Přílohy, budou doplněny.

#### **Část C. Slovníky BLEX a NOVEX**

(7) SK byla seznámena s připravovaným Opravným listem č. 2+ k BLEXU (zatím se jedná o pracovní verzi, kterou je možno v případě potřeby upřesňovat až do Sněmu).

**Opravný list č. 2+ (návrh) bude v celém znění zveřejněn nejpozději do 20. 12. 2003.**

(Pokud se ke slovům do pěti písmen objeví ještě nějaké oprávněné připomínky, je možné je, za předpokladu, že budou autorovi doručeny do 10. 1. 2004, do tohoto připravovaného Opravného listu č. 2+ zařadit)

SK vzala na vědomí, že z Opravných listů č. 1+ a č. 2+ bude po sněmu vytvořen „Souhrnný opravný list“, kde budou všechna doplněná slova (z obou Opravných listů) seřazena v jedné abecední řadě.

SK vzala dále na vědomí, že elektronický NOVEX PLUS je již dokončen (celá abeceda), nyní probíhá „hloubková“ kontrola, jejíž dokončení lze předpokládat v průběhu příštího roku.

Část D.

(8) Opisovaný scrabble

SK nezaujala jednotné stanovisko k předloženému problému, zda tam, kde je při losování požadován určitý minimální počet souhlásek či samohlásek, považovat slabikotvorné souhlásky L a R současně za souhlásku i samohlásku.

Vysloveny byly názory:

- pro zachování současného stavu
- pro přijetí předloženého návrhu
- pro úplné zrušení požadovaného minimálního počtu čehokoliv.

SK se shodla na tom, že tento problém bude muset vyřešit sněm, a to buď výběrem jedné možnosti nebo přípuštěním všech (popř. i dalších) předložených návrhů (s tím, že bude záležet na pořadateli, kterou možnost pro svůj turnaj zvolí).

Zapsal: Jiří Novotný