

REGLAMENTO AÑO 2009 SCRABBLE - FISE

En nombre de la Junta Directiva y la Comisión de Léxico de la FISE tenemos el beneplácito de presentarles el nuevo Reglamento de Léxico y queremos compartir con todos Uds. un sentimiento unánime de reconocimiento y admiración de parte de los miembros de la actual Comisión de Léxico y de la Junta Directiva a quienes establecieron las bases de este reglamento: Rosita Cassín (coordinadora), Marta Müller, Augusto Contreras, Hiquingari Carranza, Adán Cassán, Puppi Belartsky y Antonio Álvarez. Rosita, Marta, Augusto e Hiquingari, en particular, laboraron por 7 años, intercambiando cientos de correos entre sí, con especialistas de la Real Academia Española y dedicando horas de investigación desentrañando las puzas y misterios el idioma para canalizar estos en un consistente reglamento de juego. Nuestro merecido aplauso para ellos.

La Junta Directiva de la FISE agradece enormemente la labor de la actual Comisión de Léxico liderada por Antonio Álvarez que tuvo que marchar a la par con el dinamismo impuesto por el desarrollo del lexicón FISE encaminado por Cristian Richart. Aprovecho para comunicarles que la FISE ya cuenta con su lexicón y que este servirá de insumo principal para otros proyectos que la federación envisionsa en beneficio de sus actuales y futuros miembros. Un abrazo desde Texas, Héctor Klíe - Presidente FISE

VERSIÓN 13 - ABRIL - 2009

Revisada por la Junta Directiva de la FISE: Héctor Klíe - Estados Unidos
José Luis Rodríguez - Venezuela / Horacio Moavro - Argentina
Miguel Rivera - España / Aglaia Constantín - Colombia

<p>I DISPOSICIONES GENERALES</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fundamentos 2. Descripción básica 3. Verificación de fichas 4. Turno de salida 5. Anotaciones <p>II DESARROLLO DE LA PARTIDA</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Comienzo de la partida 7. Extracción de letras 8. Colocación de letras 9. Formación de palabras 10. Comodines 11. Letras dobles <p>III RECUENTO DE PUNTOS</p> <ol style="list-style-type: none"> 12. Valor numérico de las letras 13. Casillas con premio para letras 14. Casillas con premio para palabras 15. Palabras con valor múltiplo 16. Casilla central 17. Unicidad de premios 18. Palabras simultáneas 19. Premio por "Scrabble" <p>IV DESPLIEGUE DE LAS LETRAS EN EL TABLERO</p> <ol style="list-style-type: none"> 20. Fallar la casilla central 21. Comienzo de la jugada 22. Posición relativa de las letras 23. Ficha colocada 24. Penalidad por incumplimiento <p>V CAMBIO DE FICHAS</p> <ol style="list-style-type: none"> 25. Cambio de fichas 26. Turno cedido 27. Conteo de fichas restantes 28. Extracción de fichas de más 29. Extracción de fichas de menos 	<p>VI CONTROL DEL TIEMPO</p> <ol style="list-style-type: none"> 30. Duración de la partida 31. Duración de un turno 32. Ejecución de un turno 33. Uso del temporizador electrónico 34. Uso del reloj de ajedrez o cronómetro digital 35. Penalidad por tiempo excedido (con reloj de ajedrez o cronómetro) 36. Llegadas tarde 37. Ausencias <p>VII CUESTIONAMIENTOS, RECLAMOS Y CONSULTAS</p> <ol style="list-style-type: none"> 38. Aceptación de una palabra 39. Cuestionamiento de una palabra 40. Cuestionamiento simultáneo de más de una palabra 41. Discrepancia aritmética en la suma de puntos 42. Reclamos 43. Consultas 44. Cierre de una partida <p>VIII FINAL DE UNA PARTIDA</p> <ol style="list-style-type: none"> 45. Terminación de una partida <p>IX COMPORTAMIENTO Y ÉTICA COMPETITIVA</p> <ol style="list-style-type: none"> 46. Normas de comportamiento genera 47. Ética competitiva <p>X INTERPRETACIONES Y ARBITRAJE</p> <ol style="list-style-type: none"> 48. Interpretaciones 49. Decisiones de los árbitros 50. Tribunal de apelaciones <p>REGLAMENTO DE LÉXICO:</p> <p>XI TEXTO OFICIAL</p> <p>XII USO DE PALABRAS</p>
--	---

I DISPOSICIONES GENERALES

1. Fundamentos

Las partidas se regirán por las instrucciones originales del SCRABBLE (publicadas por J.W. Spears & Sons PLC en su última edición), excepto las que se modifiquen a continuación. El presente reglamento está destinado a regular la modalidad de

enfrentamiento entre 2 jugadores. Regulaciones concernientes al léxico, condiciones de realización y logística de torneos están contempladas en documentos emitidos separadamente por la FISE.

2. Descripción básica

El juego consiste en formar palabras de dos o más letras y, colocarlas en el tablero, horizontal o verticalmente, de manera que puedan ser leídas de izquierda a derecha o de arriba hacia abajo. Después de la jugada inicial (art. 6), cada palabra sobre el tablero (art. 9) debe empalmarse con alguna de las incorporadas.

3. Verificación de fichas

Los jugadores pueden verificar la cantidad y distribución de las letras (100 fichas) antes de empezar cada una de las partidas; no se aceptarán reclamos posteriores. Después se colocan todas las fichas dentro de la bolsa y se mezclan.

4. Turno de salida

La salida en cada partida será determinada de la siguiente manera:

4.1 En el torneo "todos contra todos", la salida corresponde al primer jugador indicado en cada pareja, según el cuadro de pareos del torneo.

4.2 En el torneo por sistema suizo, el turno de salida se define de acuerdo con las reglas particulares del sistema.

4.3 En un encuentro tipo individual (varias partidas entre dos jugadores), se sortea la salida para la primera partida y se alterna en las siguientes.

4.4 En un torneo por equipos, se sortea la salida de cada partida individual.

5. Anotaciones

5.1 Durante la partida, cada jugador debe llevar la hoja de resultados y comprobar la coincidencia en las puntuaciones obtenidas por ambos. Posteriormente, los dos jugadores deben llenar la hoja de torneo y certificar los resultados firmando en la hoja del oponente o en la planilla de control del monitor.

5.2 Durante los torneos, ambos jugadores de una mesa deben procurar en lo posible anotar la(s) palabra(s) involucradas en cada jugada para que el caso de un accidente o motivo de análisis, la partida pueda ser reconstruida. Si un jugador no escribe las palabras principales de cada jugada, debe hacerlo antes de firmar la planilla y en su propio tiempo de reloj. El oponente tendrá el derecho de esperar a que complete esta tarea antes de firmar las planillas en concordancia al art. 44.

5.3 Durante la partida no se permite tener anotaciones previas, ni libros sobre la mesa de juego, pero sí está permitido tomar notas. Tampoco está permitido el uso de audífonos, computadoras portátiles, agendas electrónicas, teléfonos celulares, ni ningún otro aparato similar. Todo jugador tiene derecho a pedir la revisión de la hoja de anotación de su oponente, antes del inicio de la partida, para constatar que esté limpia de anotaciones.

II DESARROLLO DE LA PARTIDA

6. Comienzo de la partida

Al comenzar la partida, el primer jugador retira siete (7) fichas de la bolsa (según el procedimiento descrito en el art. 7). Luego combina dos o más de sus letras para formar una palabra, y la coloca en el tablero horizontal o verticalmente. El jugador debe poner una de las letras que forman su palabra en la casilla central marcada con una estrella (en caso de omisión ver art. 20).

7. Extracción de fichas de la bolsa

El jugador en turno sostiene la bolsa con la mano contraria a la que utilizará para sacar las fichas. Alzará la bolsa, la alejará de su rostro a una distancia de 15 centímetros aproximadamente, y sacará de ella la cantidad de letras que corresponda. Una vez que las haya sacado, colocará la bolsa a un lado del tablero procurando que la boca de la bolsa no muestre las fichas, y desplegará sus fichas en el atril. Para extracción de fichas de más o menos, ver el art. 28 y art. 29, respectivamente.

8. Colocación de letras

Todas las fichas jugadas en un turno deben colocarse en una línea horizontal o vertical y tienen que formar una palabra completa. Si esas fichas están en contacto con letras de filas o columnas contiguas, también con ellas deben formar palabras completas. El jugador obtiene puntos por todas las nuevas palabras que forme durante su turno. (Para recuento de ptos, véanse los artículos 12 al 19).

9. Formación de palabras

Las palabras pueden formarse de las siguientes maneras:

9.1 Añadiendo una o más fichas a una palabra que esté colocada sobre el tablero.

9.2 Colocando una palabra que se cruce con otra en el tablero. La nueva palabra debe utilizar una de las letras de la palabra que ya se encuentra en el tablero.

9.3 Colocando una palabra completa paralelamente a otra que ya se encuentra en el tablero, de modo que las fichas contiguas también forman palabras completas.

10. Comodines

El SCRABBLE incluye dos fichas en blanco, o comodines, los cuales pueden utilizarse en sustitución de cualquier letra.

10.1 El valor de los comodines es de cero (0) puntos para calcular el valor de la(s) palabra(s) formada(s).

10.2 El jugador que coloca un comodín debe indicar en voz alta la letra que este representa, lo que no puede modificarse durante la partida. El comodín no puede reemplazar la K ni la W, porque estas letras no existen en el SCRABBLE, versión en español. Está permitido usar los dos comodines en una misma palabra. El premio de 50 puntos otorgado por utilizar las siete fichas del atril (art. 19) se contabiliza incluso utilizando uno o los dos comodines.

10.3 Los comodines pueden reemplazar una letra ya utilizada, aunque exista solo una de ellas en el juego. Por ejemplo, puede colocarse "ZUZAR" usando un comodín y la zeta, o los dos comodines, aunque ya se haya utilizado anteriormente la letra zeta.

10.4 En torneos, la letra representada por cada comodín será asentada en la planilla de control del partido. No se admitirán reclamos con posterioridad. Si los dos jugadores anotan letras diferentes, se tendrá por válida la anotada por el jugador que colocó el comodín. Si sólo uno de los jugadores anotó en su planilla la letra representada por el comodín, se tendrá ésta por válida. Si ninguno de ambos jugadores anota la letra representada por el comodín, se tendrá por válida la que señale el jugador que colocó el comodín. La falta de anotación puede implicar una advertencia del Director del Torneo.

11. Letras dobles

En el SCRABBLE los dígrafos RR, CH, LL aparecen en una sola ficha. Por tanto, no podrán utilizarse dos res, ni dos eles, ni la ce y la hache para formar una doble letra.

Ejemplos:

CARRO LLAVE CHATO

no son combinaciones permitidas.

III RECUESTO DE PUNTOS

12. Valor numérico de las letras

El valor de cada letra está indicado con una cifra en la parte inferior de la ficha. La puntuación total obtenida en cada turno se calcula sumando el valor de las letras utilizadas en las palabras que se hayan formado en ese turno, más los puntos obtenidos por haber colocado una o más fichas en casillas con premio.

13. Casillas con premio para letras

Al colocar una ficha en una casilla azul celeste (doble tanto de letra), se duplica el valor de dicha letra; y al colocarla en una casilla azul marino (triple tanto de letra), se triplica su valor.

14. Casillas con premio para palabras

Al colocar una palabra usando una casilla rosada (doble tanto de palabra), se duplica el valor de dicha palabra; y al colocarla usando una casilla roja (triple tanto de palabra), se

triplica su valor.

Al hacer el recuento de puntos de una palabra se deben sumar primero los premios de las letras, y luego duplicar o triplicar el valor de la palabra, según sea el caso.

15. Palabras con valor múltiplo

Si se forma una palabra que ocupa dos casillas de "doble tanto de palabra", primero se duplica el valor de la palabra y luego se reduplica (es decir, se multiplica por 4 la suma de puntos de sus letras); y si son de "triple tanto de palabra", se triplica y luego se vuelve a triplicar (se multiplica por 9).

16. Casilla central

La casilla central (marcada con una estrella) es de color rosado, por lo que duplica la puntuación de la primera palabra formada en el tablero.

17. Unicidad de premios

Los premios para las letras y palabras aplican solamente la primera vez que se ocupa la casilla de premio. Posteriormente, las fichas que ocupan esas casillas cuentan simplemente por su puntaje real.

18. Palabras simultáneas

Cuando en un mismo turno el jugador forma dos o más palabras nuevas, se suma la puntuación de todas ellas. La(s) letra(s) común(es) entre ellas se cuenta(n) en cada palabra, incluido el premio, si lo tiene(n).

19. Premio por scrabble

Cuando un jugador coloca las 7 fichas de su atril en un solo turno, ha logrado lo que se llama un scrabble, y por ello obtiene 50 puntos extra como premio. Estos puntos se suman a la puntuación que haya obtenido en ese turno, después de duplicar o triplicar la puntuación, cuando corresponda.

IV DESPLIEGUE DE FICHAS EN EL TABLERO

Para colocar las fichas en el tablero se deben aplicar las siguientes normas:

20. Fallar la casilla central

Si al inicio de la partida, en el caso inusual de que el primer jugador coloca todas sus fichas fuera de la casilla central indicada con una estrella, el oponente tiene la potestad de:

20.1 Declarar inválida la jugada, en cuyo caso el jugador retira sus fichas y pierde el turno.

20.2 Aceptar la jugada, en cuyo caso el jugador no podrá duplicar el valor de su jugada, dejando la casilla central válida como doble premio de palabra en caso de que eventualmente sea usada.

21. Comienzo de la jugada

El sentido de colocación de una palabra está dado por:

21.1 La primera ficha colocada en el tablero define la fila o columna en que se colocará la palabra.

21.2 La segunda ficha colocada define si la palabra ocupará una fila o una columna, la cual será de uso obligatorio para la jugada completa.

También es posible colocar varias fichas simultáneamente, siempre que se cumpla con los puntos 21.1 y 21.2.

22. Posición relativa de las letras

Cuando el jugador en turno termina de colocar en el tablero las fichas de una palabra, sólo puede modificar la posición de las letras de esa palabra en los casos siguientes:

22.1 La palabra completa puede ser desplazada en la misma fila o columna para que enlace correctamente con la(s) ya existente(s) en el tablero.

22.2 La posición relativa de las letras puede cambiarse.

En el caso de que la jugada consista de una sola ficha, ésta solamente podrá ser desplazada a lo largo de la fila y columna donde esté colocada hasta que enlace correctamente con algunas de la(s) palabra(s) ya existente(s) en el tablero.

Una vez que comienza el conteo de puntos, está prohibido cambiar la ubicación de las fichas o la asignación de letra al/los comodín/es. Se recomienda no comenzar a contar hasta completar la colocación de las fichas.

23. Ficha colocada

Una ficha que haya sido colocada (incluyendo si esta se cae accidentalmente) sobre el tablero, debe ser obligatoriamente jugada.

24. Penalidad por incumplimiento

Si el jugador no puede o no quiere cumplir con los artículos 20, 21, 22 y 23, deberá retirar sus fichas del tablero y perder su turno.

V CAMBIO DE FICHAS

25. Cambio de fichas

Un jugador puede utilizar su turno para cambiar algunas fichas de su atril, o todas si así lo desea. En primer lugar anunciará en voz alta su intención, con la palabra "cambio". Durante el proceso de cambio, el jugador que cambia puede modificar la cantidad de fichas a cambiar en más o en menos, pero no puede desistir de cambiar. Después dejará esas fichas boca abajo sobre la mesa y tomará de la bolsa el mismo número de fichas que haya quitado del atril. Finalmente depositará dentro de la bolsa las fichas que haya cambiado. El jugador que ha cambiado fichas debe esperar al siguiente turno para jugar.

26. Turno cedido

Está permitido pasar en cualquier momento del juego, sin cambiar fichas, mediante el uso de la voz "paso".

27. Recuento de fichas

En cualquier momento se pueden contar las fichas que restan en la bolsa, ya sea palpándolas externamente o contándolas dentro de la bolsa. Si se decide confirmar la cantidad de fichas restantes contándolas dentro de la bolsa, debe hacerse con el consentimiento de ambos jugadores. En los torneos en que haya monitores, ellos se encargarán de tal conteo.

28. Extracción de fichas de más

Si un jugador, inmediatamente después de jugar, y antes de que sea nuevamente su turno, nota que ha extraído fichas de más de la bolsa, se procederá de la siguiente manera:

28.1 Si el jugador aún no colocó las fichas en su atril, y no las vio, su oponente procederá a sacarle, de entre las fichas extraídas, las que estén de más sin mirarlas.

28.2 Si el jugador ya ha visto y/o colocado en el atril X fichas de más, su oponente tendrá derecho a ver X+2 de fichas, elegirá de entre ellas la cantidad sobrante y las devolverá a la bolsa.

Si un jugador advierte que su oponente tiene más de 7 fichas antes de que éste inicie o complete su próxima jugada, podrá solicitar intervención del Director del torneo para que se registre el incidente. El jugador con las fichas de más perderá su próximo turno y el jugador afectado podrá escoger y ver las fichas sobrantes antes de devolverlas al atril. Jugar premeditadamente con fichas de más es considerado una falta grave de ética competitiva, por lo que si un jugador comete esta falta 2 veces en una misma partida o 3 veces durante el torneo será objeto de expulsión.

29. Extracción de fichas de menos

Si un jugador, inmediatamente después de jugar, y antes de que sea nuevamente su

turno, nota que ha extraído fichas de menos de la bolsa, se procederá de la siguiente manera:

29.1 Si el jugador aún no colocó las fichas en su atril, y no las vio, puede aún proceder a tomar fichas de la bolsa hasta completar el número requerido en el atril.

29.2 Si el jugador ya ha visto y/o colocado en el atril X fichas de menos de las que debería tener, éste deberá extraer de la bolsa las X fichas que faltan y deberá mostrárselas a su oponente.

Cumplidos los procedimientos anteriores, la partida proseguirá normalmente.

VI CONTROL DEL TIEMPO

30. Duración de la partida

El tiempo máximo de duración de una partida será reglamentado para cada torneo en particular. Cuando ese tiempo finaliza, cada jugador debe tener el mismo número de turnos. De no ser así, el jugador a quien corresponda igualar la cantidad de turnos deberá ejecutar su jugada y se aplicará lo prescrito en el art. 45.

31. Duración de un turno

La duración del turno dependerá del método usado para el control individual del tiempo: temporizador electrónico, reloj de ajedrez o cronómetro digital de cuenta regresiva.

31.1 Si se utiliza el temporizador electrónico, cada jugador dispondrá de un máximo de dos (2) minutos para colocar cada palabra sobre el tablero.

31.2 Si se utiliza el reloj tipo de ajedrez o el cronómetro digital, cada jugador administrará su tiempo de acuerdo con sus necesidades, deteniendo la marcha de su reloj y activando el de su oponente según lo prescrito en los artículos 32 y 34.

Si un jugador sobrepasa el tiempo total que se le ha asignado para toda la partida, será penalizado (véase art. 35).

32. Ejecución de un turno

Existen 2 modalidades:

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

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

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

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

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

33. Uso del temporizador electrónico

Se ajusta la perilla del temporizador electrónico en la posición "2". El temporizador avisa con tres señales progresivas que el tiempo está por finalizar. La palabra debe estar colocada o colocándose en el tablero al finalizar la última señal. Después de este momento, el jugador NO puede iniciar ninguna jugada ni cambiar de posición las letras. Seguidamente se efectúa el recuento de puntos y pasa el turno al otro jugador.

El modo de activar el temporizador electrónico es el siguiente: una vez que se ha anotado el puntaje de una palabra colocada en el tablero, el jugador toma otras letras de

la bolsa, y activa el reloj de su oponente para que comiencen a correr los dos minutos que le corresponden.

34. Uso del reloj de ajedrez o del cronómetro digital

Cada jugador programa su reloj con el tiempo estipulado para el torneo (Típicamente 30 minutos en los torneos de "Tiempo Corrido" y 25 minutos en los torneos de "Tiempo No Corrido"). El reloj será detenido para ambos jugadores en los casos siguientes:

34.1 (sólo en la modalidad Tiempo "No Corrido"): Cuando un jugador termina de colocar sus letras en el tablero, antes de contar los puntos obtenidos.

34.2 Mientras se establece la validez de una palabra.

34.3 Cuando hay diferencias en el conteo de puntos.

34.4 Mientras se devuelven a la bolsa letras extraídas por exceso.

34.5 Cuando se llama al árbitro del torneo para cualquier consulta.

35. Penalidad por tiempo excedido, usando reloj de ajedrez o cronómetro

El uso del reloj es responsabilidad exclusiva de cada jugador. Por tanto, si alguno olvida activar el reloj de su oponente cuando finaliza su propio turno, no podrá ser advertido de ello por ningún jugador, ni por el árbitro ni por el juez de mesa.

Si un jugador excede el tiempo total disponible ajustado en su reloj, será penalizado con 10 puntos por cada minuto (o fracción de minuto) que consuma extra, los cuales se le restarán de la puntuación que acumule al final de la partida.

36. Llegadas tarde

Si uno de los jugadores no está presente en la sala en el momento en el que el Director indica el inicio de una ronda, el Director pondrá en marcha su reloj. Cuando el ausente llega, se procede al sorteo mientras sigue corriendo su tiempo y la partida comienza normalmente.

Si ambos jugadores de una partida están ausentes, el Director pondrá en marcha el reloj, y correrá tiempo para ambos. El primer jugador que llegue a la sala, se le colocará el reloj en el tiempo establecido para la partida, deduciendo el tiempo transcurrido hasta su llegada, y seguirá corriendo el tiempo de su contrincante hasta su llegada. Si esta demora no se encuentra justificada a criterio del Director, podrá apercibir al jugador, y en caso de reincidencia podrá ser excluido del Torneo.

37. Ausencias

Si un jugador debe salir momentáneamente de la sala de juego debe notificar su ausencia al Director del torneo. Para ello debe también completar su jugada, sin tomar fichas de la bolsa y activando el reloj de oponente. Si el oponente realiza su jugada, puede activar el reloj pero tampoco extrae letras de la bolsa hasta que el jugador regrese. Una vez de vuelta el jugador, éste puede neutralizar el reloj, mientras se confirma la validez de la jugada y se confirman los puntos y sumas obtenidas. El jugador que estaba ausente extrae sus fichas seguido por el otro jugador, y se activa su reloj para proseguir con la partida normalmente.

Un jugador ausente pierde cuando se agota su tiempo de partida o cuando finaliza el resto de las partidas correspondientes a la ronda que se está disputando.

VII CUESTIONAMIENTOS, RECLAMOS Y CONSULTAS

38. Aceptación de una palabra

El hecho de anotar la puntuación del oponente en la planilla, por sí solo supondrá la aceptación de la palabra colocada, y ningún jugador ni el árbitro tendrán derecho alguno de cuestionarla, aunque sea manifiestamente errónea.

39. Cuestionamiento de una palabra

La validez de una palabra sólo se puede cuestionar cuando el jugador que la colocó completó la cuenta de puntos, su oponente no ha anotado el puntaje y siguiendo el procedimiento descrito en el art. 42. Si esa palabra no es válida, el jugador que la haya formado deberá retirarla del tablero, devolver las fichas a su atril y perder el turno. Una vez que ambos jugadores han anotado la puntuación de la jugada, no podrá efectuarse reclamación alguna, y todos los puntajes obtenidos en los turnos posteriores serán válidos, aún cuando se hayan construido palabras sobre alguna incorrecta.

40. Cuestionamiento simultáneo de más de una palabra

Si un jugador desea impugnar dos o más palabras colocadas en la misma jugada, debe hacerlo simultáneamente. En ese caso, la respuesta del jurado se referirá al conjunto de palabras impugnadas, como "jugada correcta" o "jugada no válida". En el caso de "jugada no válida", la respuesta no deberá discriminar si alguna de las palabras colocadas es válida.

41. Discrepancia aritmética en la suma de puntos

El total acumulado de puntos de ambos jugadores durante toda la partida sí podrá revisarse y corregirse en cualquier momento en caso de discrepancias aritméticas y previo a que ambos jugadores firmen las planillas. Esto incluye errores de sumas de puntos en la planilla así como errores de conteo en una jugada particular.

42. Reclamos

El procedimiento que debe seguirse para presentar reclamos es el siguiente:

42.1 La palabra cuestionada se escribe en el papel previsto para ello y se presenta con la firma de ambos jugadores.

42.2 Los monitores llevan la consulta a los jueces, quienes indican la validez o invalidez de la palabra.

42.3 El jugador cuya palabra se está consultando no podrá sacar fichas de la bolsa.

42.4 Si los jueces declaran inaceptable una palabra, el jugador que la haya colocado tiene derecho de apelar esa decisión, para lo cual debe escribir una hoja de reclamación, con los argumentos que sustenten su apelación. La respuesta a la apelación será definitiva. El jugador que apela puede solicitar que su rival no vea los argumentos de la apelación.

42.5 Desde el momento en que se solicita el arbitraje no se permite cambio alguno en las letras dispuestas en el tablero. Este debe cubrirse y ambos jugadores tienen que voltear sus fichas sobre la mesa.

42.6 El tiempo total estipulado para la partida no se detendrá ni extenderá por las reclamaciones realizadas. Se detiene el tiempo individual de cada jugador, pero no el tiempo de duración de toda la partida.

En ningún caso es obligatorio conocer el significado de la palabra colocada.

43. Consultas

No está permitido consultar a ninguna persona, ni en el diccionario, la validez de una palabra antes de colocarla en el tablero. Solo el oponente está autorizado a cuestionar una palabra.

44. Cierre de una partida

Una partida se considera finalizada y cerrada una vez que ambos jugadores firman la planilla. Esto implica que ambos jugadores están de acuerdo con los puntajes obtenidos y palabras colocadas así como deducciones por fichas restantes y tiempo de reloj. Bajo ningún concepto se puede reabrir la partida por petición de uno sólo de los jugadores o terceros, excepto que ambos jugadores, bajo mutuo acuerdo, soliciten expresamente al Director del torneo corregir algún error cometido.

VIII FINAL DE LA PARTIDA

45. Terminación de una partida

La partida finaliza cuando:

45.1 Ningún jugador puede colocar fichas en el tablero.

45.2 Ambos jugadores pasan dos (2) veces consecutivas. (Cambiar letras no se considera pasar. En cambio, quitar del tablero una jugada declarada no válida sí equivale a pasar.)

45.3 Se producen doce turnos (seis por jugador) consecutivos consistentes en pases, jugadas inválidas o cambios. Esta regla no se aplicará en el momento en el que el marcador aún es 0-0.

En los casos 45.1, 45.2 y 45.3, cada jugador restará de su puntuación final la correspondiente a las fichas que tenga en el atril.

45.4 Un jugador coloca todas las fichas de su atril y no quedan más en la bolsa. En este caso se le restarán al oponente los puntos de las fichas que tenga en el atril, y se le sumarán a quien haya terminado primero.

45.5 Se acaba el tiempo total de la partida. En este caso las puntuaciones quedan tal como aparecen en la planilla, sin restar los puntos correspondientes a las fichas que queden en los atriles, después de igualar la cantidad de turnos jugados (como se explicó en el art. 30).

IX COMPORTAMIENTO Y ÉTICA COMPETITIVA

46. Normas de comportamiento general

46.1 Los jugadores no podrán dialogar con los participantes de otras mesas ni con el público. Entre ellos solo hablarán lo indispensable para revisar las sumas de puntos y los resultados obtenidos. Está prohibido hacer comentarios sobre la forma en que el oponente encara la estrategia del partido.

46.2 Al jugador que está por colocar una palabra en el tablero no se le permite consultar sobre la validez de esa palabra ni al oponente, ni al árbitro ni a ninguna otra persona. Si lo hace y obtiene respuesta, no podrá colocar esa palabra. Si reincide en esa actitud, será descalificado definitivamente. De igual manera será penalizado el jugador que conteste una consulta, sea de la misma mesa o de alguna mesa vecina. Las consultas permitidas son las que se refieren a procedimientos en la manera de contabilizar los puntos o sobre aspectos del reglamento.

46.3 Todo jugador debe mantener una conducta respetuosa y mantener la voz baja al dirigirse a su oponente para no perturbar la concentración de jugadores en otras mesas.

46.4 No está permitido fumar, ingerir alimentos que comprometan la higiene de los materiales de juego sobre la mesa, o hablar por teléfono durante el desarrollo de las partidas.

46.5 Si un jugador tiene que abandonar el juego temporalmente, debe comunicárselo al Director del Torneo y proceder según el art. 37. Si no lo hace, será descalificado de la partida.

46.6 Durante los torneos, ambos jugadores de una mesa deben procurar en lo posible anotar y sumar correctamente puntos así como anotar la(s) palabra(s) involucradas en cada jugada para evitar ventajismos en puntos o en el uso del tiempo con respecto al contrario (ver art. 5 y art. 41).

47. Ética competitiva

Las siguientes prácticas por un jugador o ambos jugadores en una mesa se consideran poco éticas en un torneo:

47.1 El reclamo reiterado de palabras comúnmente conocidas en el tablero como estrategia de desconcentrar al oponente o ganar tiempo de reloj.

47.2 Abandonar una partida o torneo por razones de molestia o frustración.

47.3 Dejarse ganar intencionalmente o favorecer abiertamente al contrario para que haga puntos.

47.4 Sumarse sistemáticamente puntos de más en cada jugada o en la planilla para abultar el puntaje final de la partida.

47.5 Dejar intencionalmente el reloj neutralizado cuando el tiempo de descuento apremia en la partida.

47.6 Actitudes ofensivas o burla hacia el oponente o jugadores de otras mesas.

47.7 Violaciones sistemáticas al cumplimiento de las demás normas estipuladas en el presente reglamento.

En casos que otros jugadores, monitores o el propio Director de torneo adviertan situaciones como las mencionadas en el art. 47, el jugador o los jugadores implicados en la falta serán advertidos y sancionados por el Director de torneo quien hará uso del art. 49 para mantener la ética y el orden establecido dentro del torneo (tarjeta amarilla). La reincidencia de un jugador en estas faltas podrá implicar la expulsión del torneo (tarjeta roja) y adicionalmente, objeto de sanción disciplinaria por la FISE en futuros torneos internacionales.

X INTERPRETACIONES Y ARBITRAJE

48. Interpretaciones

La interpretación de este reglamento, así como la decisión sobre puntos que no estén contenidos en él, corresponde a los Directores de cada torneo en particular.

Sin embargo, la Junta Directiva de la FISE incorporará a estas reglas, como "interpretaciones", los conceptos o normas que ameriten cambios, de acuerdo con la valoración de situaciones reales, decisiones de los árbitros, o aclaraciones provenientes de los otros reglamentos emitidos por la federación.

49. Decisiones del Director o árbitros del torneo

El Director y/o los demás árbitros deberán esforzarse al máximo para que sus juicios sean absolutamente objetivos y acordes con el presente reglamento, las cuales deberán considerarse como criterio principal. Los demás textos oficiales emitidos por la FISE son soportes de segunda instancia.

Dependiendo de la gravedad de una falta, el Director de torneo puede penalizar a un jugador con la substracción mínima de 25 puntos en una partida hasta la expulsión del torneo cuando quede claramente demostrado que ha infringido una o varias normativas del presente reglamento. El jugador podrá recurrir ante el Tribunal de Apelaciones del torneo, cuya decisión será definitiva.

50. Tribunal de apelaciones

En los torneos de reconocida importancia (campeonatos internacionales, incluyendo campeonatos regionales y mundiales) se elegirá un Tribunal de Apelaciones, el cual estará constituido por las siguientes personas:

* Un representante del Comité Organizador que tenga nacionalidad o afiliación diferente a la de los jugadores involucrados en la disputa y al resto del personal del Tribunal.

* Un representante de la FISE, o de la asociación nacional, o de la entidad rectora del Scrabble en el país sede que tenga nacionalidad o afiliación diferente a la de los jugadores involucrados en la disputa al resto del personal del Tribunal.

* Un representante de los jugadores, con dos suplentes, elegidos previamente al comienzo del torneo. Este representante (o uno de sus suplentes) debe ser convocado a formar parte del Tribunal de manera que no pertenezca al país (o países) involucrados en

una apelación.

REGLAMENTO de LÉXICO – (VERSIÓN 16 -ENERO- 2009)

Elaborado por la Comisión de Léxico integrada por: Antonio Álvarez - España (coordinador) / Javier Latuff - Venezuela / Beto Mora - Colombia / Luis Acevedo – Argentina / Jesús Ortega – México / Cristian Richart - España (asesor, coordinador del desarrollo del lexicón FISE)

XI TEXTO OFICIAL

El diccionario oficial de *Scrabble®* es la versión 1.0-2003 (edición electrónica) del *Diccionario de la lengua española* de la Real Academia Española (*DRAE*). La RAE ha informado que esta versión electrónica es una revisión del diccionario impreso (ed. XXII, 2001, Espasa–Calpe, S. A.). Por tanto, en caso de discrepancias, prima el CD.

Para aclarar dudas sobre el uso del idioma se podrá consultar la *Gramática de la lengua castellana destinada al uso de los americanos*, de Andrés Bello, lo mismo que el *Diccionario de dudas y dificultades de la lengua española*, de Manuel Seco.

El *Diccionario panhispánico de dudas* (1ª ed., 2005) también puede ser consultado, pero el diccionario oficial sigue siendo el CD del *DRAE*. De manera que no se aceptan palabras incluidas en el *DPD* que no estén registradas en el *DRAE*, como por ejemplo, la palabra internet.

En caso de discrepancias, el reglamento de la FISE prevalece sobre el *DPD*.

XII USO DE PALABRAS

Esta sección forma parte integral del reglamento de la FISE y es de aplicación obligatoria en todo tipo de torneos. Sin embargo, el reglamento no puede contemplar todas las situaciones posibles, ni pretende hacerlo. Por tanto, la FISE exhorta a los árbitros para que apliquen el mejor criterio en la solución de casos particulares, de modo que su fallo se ajuste a los principios generales aquí enunciados.

CONTENIDO

- | | |
|---|--|
| 1. ABREVIATURAS. | 18. USO DE PLURALES: |
| 2. ADVERBIOS TERMINADOS EN MENTE. | 18.1 PLURALES PERMITIDOS EN EL SCRABBLE®. |
| 3. AFÉRESIS. | 18.1.1 Sustantivos. |
| 4. APÓCOPES. | 18.1.2 Adjetivos. |
| 5. DIMINUTIVOS, SUPERLATIVOS, AUMENTATIVOS Y DESPECTIVOS. | 18.1.3 Pronombres. |
| 6. EXTRANJERISMOS. | 18.1.4 Artículos. |
| 7. FEMENINOS DE SUSTANTIVOS QUE DESIGNAN FUNCIÓN, OFICIO O PROFESIÓN. | 18.1.5 Acortamientos. |
| 8. FORMAS COMPUESTAS. | 18.1.6 Letras españolas. |
| 9. LATINISMOS. | 18.1.7 Letras griegas. |
| 10. NOMBRES PROPIOS. | 18.1.8 Notas musicales. |
| 11. ONOMATOPEYAS. | 18.1.9 Tribus o etnias. |
| 12. PALABRAS ANTIGUAS. | 18.1.10 Tratamientos. |
| 13. PALABRAS POCO USADAS. | 18.2 PLURALES NO PERMITIDOS EN EL SCRABBLE®. |
| 14. PREFIJOS, SUFIJOS Y ELEMENTOS COMPOSITIVOS. | 18.2.1 Adverbios. |
| 15. SIGLAS Y ACRÓNIMOS. | 18.2.2 Interjecciones. |
| 16. SÍMBOLOS QUÍMICOS. | 18.2.3 Onomatopeyas. |
| | 18.2.4 Conjunciones. |
| | 18.2.5 Preposiciones. |
| | 18.2.6 Contracciones. |

17. VERBOS:

- 17.1 ADJETIVOS VERBALES.
- 17.2 CONJUGACIONES VERBALES.
- 17.3 FORMAS VERBALES PROPIAS DEL VOSEO.
- 17.4 PARTICIPIO PASIVO DE LOS VERBOS.
- 17.5 PRONOMBRES ENCLÍTICOS.
- 17.6 VERBOS ANTIGUOS.
- 17.7 VERBOS DEFECTIVOS.
- 17.8 VERBOS IMPERSONALES.
- 17.9 VERBOS POCO USADOS.
- 17.10 VERBOS EXCLUSIVAMENTE PRONOMINALES.
- 17.11 VERBOS CON DISCREPANCIA EN LA VERSIÓN ELECTRÓNICA DEL DRAE XXII.

18.2.7 Apócopos.

- 18.2.8 Locuciones, frases hechas y expresiones.
- 18.2.9 Participio pasivo de verbos intr. y pronom.
- 18.2.10 Extranjerismos que aparecen en letra cursiva.
- 18.2.11 Algunos adjetivos formados por prefijo+sustantivo.
- 18.3 PALABRAS INCLUIDAS EN VISTAS O ENVÍOS.
- 18.4 FORMACIÓN DEL PLURAL.
 - 18.4.1 Palabras terminadas en vocal átona.
 - 18.4.2 Palabras terminadas en vocal tónica.
 - 18.4.3 Palabras terminadas en consonante.

NOTA FINAL.

1. ABREVIATURAS

No se acepta ninguna.

2. ADVERBIOS TERMINADOS EN –MENTE

Se aceptan si aparecen en el *DRAE*.

Ejemplos: **buenamente**, **sabiamente**.

3. AFÉRESIS

Sólo se aceptan las que aparecen en el *DRAE*.

Ejemplo: **mor** (aféresis de "amor"), **mano**, **na** (aféresis de "hermano, na").

4. APÓCOPES

Se aceptan si aparecen en el *DRAE*.

Ejemplos: **buen**, **cuan**, **gran**, **san**.

5. DIMINUTIVOS, SUPERLATIVOS, AUMENTATIVOS Y DESPECTIVOS

Se aceptan únicamente si aparecen en el *DRAE*.

Ejemplos: **caseta**, **casilla**, **casucha**, **caserón**.

6. EXTRANJERISMOS

Aparecen con letra cursiva en el *DRAE*. Sólo se aceptan tal como ahí aparecen.

Ejemplos: **brandy**, **hall**, **jet**, **stand**.

7. FEMENINOS DE SUSTANTIVOS QUE DESIGNAN FUNCIÓN, OFICIO O PROFESIÓN

Se aceptan los que aparecen en el *DRAE*.

Ejemplos: **ingeniera, ayudanta, aprendiz, médica.**

8. FORMAS COMPUESTAS

Son palabras unidas por un guión (–) o expresiones formadas por varias palabras.

Ejemplos: **ping-pong, best seller, per se, deo gracias, de oque, de ufo, taz a taz, zis zas.**

Se aceptan las voces que aparecen independientes en el *DRAE* y cuya definición corresponde a la expresión completa. Sólo se aceptan tal como aparecen en el *DRAE*. Ejemplos: **oque, ufo, taz, zis.**

9. LATINISMOS

Se aceptan sólo los que aparecen en el *DRAE*.

Ejemplos: **plus, déficit, lapsus, ítem.**

10. NOMBRES PROPIOS

Se escriben con inicial mayúscula.

No se aceptan, aunque aparezcan en el *DRAE*. Ejemplo: **José**

11. ONOMATOPEYAS

Sólo se aceptan las que aparecen en el *DRAE*.

Ejemplos: **mu, cloc.**

12. PALABRAS ANTIGUAS

Las palabras **anticuadas** aparecen en el *DRAE* identificadas con la abreviatura **ant.** Son voces que se usaban antes del año 1500. Las palabras **desusadas** se reconocen mediante la abreviatura **desus.** Se usaron entre los años 1500 y 1900. Las palabras pertenecientes a la **germanía** (jerga usada por rufianes y ladrones en el Siglo de Oro) se reconocen por la abreviatura **germ.** Todas esas palabras se aceptan únicamente en la forma como aparecen en el *DRAE*. Ejemplos: **lle, alán, alcabuz, fincable, figo.** No se permite pluralizarlas, aunque se usen en plural en frases hechas. Por ejemplo, no se acepta **figos** de la expresión "no, que son figos". Se pueden pluralizar solamente cuando el *DRAE* menciona su uso en algún ámbito geográfico, o cuando aclara que se usan en lenguaje poético, vulgar, coloquial, etc.

Ejemplos: La palabra **lejura** es desusada (desus.), pero el *DRAE* indica que se usa en Colombia y Ecuador. Por tanto, se acepta **lejuras.**

La palabra **argullo** también es desusada, pero, según el *DRAE*, se usa como vulgarismo (vulg.), por lo que en el *Scrabble*® se acepta su plural: **argullos**.

13. PALABRAS POCO USADAS

Son vocablos que aparecen en el *DRAE* con la marca "p. us."

Está permitido pluralizarlas.

Ejemplos: **haiga–haigas, zuriza–zurizas**.

14. PREFIJOS, SUFIJOS Y ELEMENTOS COMPOSITIVOS

Se reconocen por estar precedidos o seguidos por un guión (–).

Ejemplos: **bi–, co–, exa–, psico–, –or, –ina, –ción**.

No se acepta ninguno.

15. SIGLAS Y ACRÓNIMOS

Se aceptan las siglas y los acrónimos que por su uso frecuente se han convertido en nombres comunes y aparecen en el *DRAE* con minúscula.

Ejemplos: **geo, mir, radar, sida, vip**.

No se aceptan si aparecen en el *DRAE* con mayúscula o con alguna letra mayúscula. Ejemplos: **DVD, CD, Ph**.

16. SÍMBOLOS QUÍMICOS

No se acepta ninguno.

17. VERBOS

En el SCRABBLE® no se aceptan verbos que no aparecen en la versión electrónica de la edición XXII del *DRAE*, aunque se usen normalmente en el español moderno. Ejemplos: **deschavar, deslechar, enrular, refundar, reusar**.

Se aceptan aquellos verbos que aparecen en la versión electrónica de la edición XXII del *DRAE* pero que no están en la versión online disponible en internet. Ejemplos: **acupear, clorformar**.

Aquellos verbos que aparecen en la versión impresa edición XXII del *DRAE* pero que no están en la versión en cederrón edición XXII versión 1.0 no son válidos en el juego. Ejemplos: **achurruscar, tropar**.

17.1 ADJETIVOS VERBALES

Reciben el nombre de adjetivos verbales los que derivan de verbos. Entre

ellos están los participios pasivos (véase 17.4), los participios activos (terminados en *-ante*, *-ente* o *-iente*) y los que tienen otras terminaciones como *-dor*, *-dero*, *-ble* *-tivo*, *-dizo*, *-bundo*.

Se aceptan los adjetivos verbales que aparecen en el DRAE. Ejemplos: **abortivo**, **amante**, **atrevido**, **bebedor**, **corriente**, **corredizo**, **comible**, **moribundo**, **reidero**, **roto**, **yacente**.

17.2 CONJUGACIONES VERBALES

Son válidas para el juego todas las formas conjugadas de los verbos con alguna acepción o uso actual en los tiempos y personas gramaticales correspondientes. Las conjugaciones de los verbos se aceptarán de acuerdo a los paradigmas verbales o de conjugación que aparecen en la versión electrónica del DRAE XXII a no ser que se indique lo contrario de manera explícita en este reglamento.

Los verbos que no muestran paradigma de conjugación y tienen todas sus acepciones y usos anticuados (*ant.*), desusados, (*desus.*) o de la germanía (*germ.*) sólo se aceptan en infinitivo. Ejemplos: **acreer** (*ant.*), **enoyar** (*desus.*), **muflir** (*germ.*).

En el apartado 17.11 se consideran aquellos verbos que no muestran paradigma verbal a pesar de tener alguna acepción o uso actual. Ejemplos: **franjear**, **peneirar**, **embabucar**, **chiar**. De igual forma en el mismo numeral se tratan aquellos verbos que muestran paradigma verbal a pesar de no tener ningún uso actual. Ejemplo: **colidir**.

Se aclara que los verbos con la abreviatura *p.us.* reciben el mismo tratamiento de los verbos con uso actual.

Por un error evidente de digitación en el cederrón del DRAE, se aclara que en el paradigma de conjugación del verbo *podar*, el gerundio es **podando** y no *puando*.

17.3 FORMAS VERBALES PROPIAS DEL VOSEO

Se aceptan las formas verbales del voseo de aquellos verbos a los que les corresponde, según lo indicado en los paradigmas de conjugación mostrados en la versión electrónica del DRAE. También se acepta el voseo de los verbos que lo permitan incluidos en el punto 17.11. Ejemplos: **acertá**, **acertás**, **contá**, **contás**, **chiá**, **chiás**, **granizá**, **granizás**, **volá**, **volás**.

17.4 PARTICIPIO PASIVO DE LOS VERBOS

El participio pasivo de los verbos se forma con las terminaciones *-ado*, *-ido*, *-to*, *-so* y *-cho*. Casos especiales *-pto* y *-o*. Ejemplos: **cantado**, **comido**, **escrito**, **impreso**, **dicho**, **inscripto**, **pago**.

Se permiten todas las formas del participio pasivo, masculino y femenino tanto en singular como en plural, de los verbos con alguna acepción con uso actual transitiva. Por ejemplo, del verbo **cantar**, que tiene uso actual transitivo (abreviatura *U,t.c.tr*), se aceptan las cuatro formas: *cantado*, *cantada*, *cantados* y *cantadas*.

No se acepta ni el femenino ni el plural del participio pasivo de los verbos intransitivos y pronominales. Por ejemplo en el verbo **boxear** que tiene uso actual intransitivo no son válidas las formas: boxeada, boxeados, boxeadas. El participio de esos verbos puede usarse únicamente en masculino singular, en el caso del verbo boxear, sería boxeado.

Es importante prestar atención a la marca cronológica que acompaña el verbo ya que ésta determina si la acepción transitiva o intransitiva tiene uso actual o no. Por ejemplo, del verbo **adolecer** sólo se acepta el participio pasivo masculino singular, adolecido, ya que la acepción transitiva es anticuada. En el caso del verbo **afalagar** se aceptan las cuatro formas de participio pasivo, afalagado-afalagados, afalagada-afalagadas, ya que su acepción transitiva tiene un uso actual en Asturias y en el Alto Aragón.

Los verbos antiguos tal y como se precisa en el art. 17.6 sólo se aceptan en infinitivo por lo cual no admiten participio pasivo en ninguna de sus formas.

El participio pasivo de los verbos intransitivos y pronominales no se acepta en plural, aunque en el DRAE haya expresiones, frases hechas y locuciones en las que aparezca de esa manera. Por ejemplo, del verbo **medrar** no se acepta **medrados**, a pesar de que en el DRAE aparece la expresión "medrados estamos".

17.5 PRONOMBRES ENCLÍTICOS

Son enclíticos los pronombres átonos: me, te, se, lo, la, le, los, las, les, nos, os; que se agregan al final de los verbos.

Aunque gramaticalmente correctos, los verbos con pronombres enclíticos no se aceptan por considerarse dos o más palabras unidas. Ejemplos: pégale (pega+le), dame (da+me), báñate (baña+te), cómetela (come+te+la), entréguese (entregue+se), entréguéselo (entregue+se+lo), amaos (amad+os), comerse (comer+se), comprándola (comprando+la).

Por tanto, los verbos se usarán tal como se conjugan, es decir, sin pronombres enclíticos. Ejemplos: **pega, da, baña, come, entregue, amad.**

El infinitivo de los verbos exclusivamente pronominales tratados en el punto 17.10 se acepta con el pronombre enclítico "se" ya que éste aparece como parte integral del infinitivo de estos verbos en su entrada en la versión electrónica del DRAE. Ejemplos: **dignarse, arrepentirse.**

No está permitido usar el pronombre enclítico "se" en aquellos verbos que no aparecen con dicho enclítico mostrado en la propia entrada del verbo en el DRAE, a pesar de ser pronominales. Ejemplo: del verbo **jactar** no se acepta jactarse.

Nota: No confundir el pronombre enclítico "se" con la partícula "se" del pretérito imperfecto de subjuntivo. Esa partícula es parte del verbo, no pronombre enclítico: *que yo amara o amase / que tú amaras o amases / que él amara o amase / que nosotros amáramos o amásemos / que vosotros amarais o amaseis / que ellos o ustedes amaran o amasen*

17.6 VERBOS ANTIGUOS

Se consideran verbos antiguos los que aparecen en el DRAE marcados como **ant.** (anticuado), o **desus.** (desusado) o **germ.** (germanía) y sin ninguna acepción con uso actual. Estos se pueden usar solamente en infinitivo, tal como aparecen en el DRAE. Ej: **atear** (ant.), **atendar** (desus.), **fuñar** (germ.).

El infinitivo de los verbos exclusivamente pronominales, que son anticuados, desusados o de la germanía, se pueden usar con y sin el pronombre “se”. Ejemplo en el caso del verbo **adonarse**, son válidos los infinitivos adonarse y adonar.

Los verbos antiguos sin embargo pueden conjugarse normalmente cuando tienen alguna acepción o uso actual, como por ejemplo el verbo **yantar** (ant. pero usado en Ecuador y en lenguaje poético) o el verbo **abondar** (ant. pero usado en Salamanca y León).

17.7 VERBOS DEFECTIVOS

Los verbos defectivos son aquellos que no se conjugan en todos los tiempos y personas, por lo cual para cada caso particular la versión electrónica del DRAE XXII indica en su morfología (MORF.) las formas conjugadas aceptadas.

Entre los verbos defectivos se distinguen las siguientes categorías:

- Verbos que por motivos diversos sólo se conjugan en algunas formas, las cuales son especificadas en su nota morfológica. Ejemplos: el verbo **balbucir** no se conjuga en aquellas formas en las que habría una zeta; el verbo **soler** que se usa en infinitivo, gerundio, y tiempos con aspecto imperfectivo dado que este verbo alude a acciones no acabadas. Otros ejemplos de esta categoría son: **adir, empecer y raspahilar**.
- Verbos defectivos que sólo se conjugan en aquellas formas cuya desinencia empieza por –i, como por ejemplo: **abolir, aterir, o desabrir**.
- Verbos que sólo se conjugan en formas no personales y en las terceras personas de los diversos modos y tiempos. Estos verbos a pesar de gramaticalmente tener un sujeto, la acción descrita por el verbo no la realiza éste, lo cual los asemeja con los verbos impersonales. Ejemplo: **acaecer, acontecer, antojarse, atañer, concernir y obstar**.

El verbo regular **garantir**, aun perteneciendo al segundo de los grupos defectivos antes mencionados, se acepta en todas sus formas conjugadas debido a la nota morfológica que aparece en la versión electrónica del DRAE que indica que en “algunos lugares de América usado en otras formas”. Las formas no mostradas pero aceptadas son las siguientes: **garanto, garante, garanten, garanta, garantas, garantamos, garantáis, garantan**.

Se aceptan las cuatro formas del participio pasivo de los verbos transitivos defectivos **podrir, repodrir y usucapir**, a pesar de que en su paradigma de conjugación no aparece el participio pasivo. La razón de esta salvedad es que estos verbos según su nota morfológica aceptan las mismas formas conjugadas del verbo empedernir. Por ejemplo, son válidas las palabras **podrida, podridos, repodridas y usucapido**.

17.8 VERBOS IMPERSONALES

Los verbos impersonales son aquellos que carecen de sujeto, generalmente por describir efectos ambientales o meteorológicos. Se consideran verbos exclusivamente impersonales aquellos que en todas sus acepciones aparecen con la marca *impers.* Ejemplo: **ventiscar**. Los verbos exclusivamente impersonales se emplean usualmente en el juego en el infinitivo, el participio, el gerundio y las formas conjugadas correspondientes a tercera persona del singular y del plural. Ejemplo verbo ventiscar, se conjuga en las formas mencionadas: ventiscar, ventiscado, ventiscando, ventisca, ventiscan, ventiscaba, ventiscaban, ventiscó, ventiscaron, ventiscará, ventiscarán, ventiscaría, ventiscarían, ventisque, ventisquen, ventiscara o ventiscase, ventiscaran o ventiscasen, ventiscare y ventiscaren.

Otros ejemplos de verbos exclusivamente impersonales son: **clarecer**, **tardecer**, **ventisquear**. Tal como se indicó en el párrafo anterior sólo se aceptan para el juego el infinitivo, el participio, el gerundio y las formas conjugadas correspondientes a la tercera persona del singular y del plural.

Aquellos verbos que no son exclusivamente impersonales, es decir con acepciones impersonales y no personales se aceptan generalmente en todas las formas verbales correspondientes. Ejemplo: **amanecer**, **anochecer**, **llover**, **tronar**, **relampaguear**.

El verbo **granizar** aparece conjugado en su paradigma verbal como exclusivamente impersonal a pesar de pertenecer al grupo de verbos antes mencionados en el párrafo anterior, pues tiene una forma transitiva no impersonal. A pesar de esta discordancia con la versión electrónica del DRAE, se acepta la conjugación del verbo granizar en todas sus formas como cualquier verbo regular transitivo, ya que no es un verbo exclusivamente impersonal. Por ejemplo, son válidas entre otras las siguientes formas, granices, granizadas, granizásemos.

17.9 VERBOS POCO USADOS

Los verbos poco usados aparecen con la marca "p. us.". Estos verbos conservan su vigencia y uso actual por lo cual pueden conjugarse de acuerdo a su paradigma verbal correspondiente. Ejemplos: **exorar**, **exuberar**.

17.10 VERBOS EXCLUSIVAMENTE PRONOMINALES

Los verbos exclusivamente pronominales son los que aparecen acompañados con la partícula "se" en la entrada del verbo en la versión electrónica del DRAE. Estos verbos en su paradigma de conjugación aparecen con un pronombre átono proclítico: me arrepiento, se arrepienta.

Aunque gramaticalmente es correcta la conjugación de los verbos exclusivamente pronominales acompañada de pronombres enclíticos, sólo se aceptan las formas conjugadas sin el pronombre enclítico. Ejemplos: arrepíentome no es válido se acepta arrepiento, arrepíéntase no es válido se acepta arrepienta.

El infinitivo de los verbos exclusivamente pronominales se puede usar con el

pronombre enclítico “se” o sin él. Ejemplos: **arrepentirse y arrepentir, dignarse y dignar, jumarse y jumar.**

Los verbos transitivos e intransitivos que tienen alguna acepción como pronominales sólo se aceptan en el infinitivo sin el pronombre enclítico “se”. Ejemplos: **morir** (no morirse), **subir** (no subirse), **caer** (no caerse).

El gerundio de los verbos exclusivamente pronominales se acepta únicamente sin pronombre enclítico. Ejemplos: dignando (no dignándose), jumando (no jumándose).

El participio pasivo de los verbos exclusivamente pronominales, al igual que el de los intransitivos, se acepta únicamente en su forma masculina singular. Ejemplos: **dignado** (no dignados, ni dignada, ni dignadas), **jumado** (no jumados, ni jumada, ni jumadas). Son válidos los participios pasivos que tienen entrada propia en el DRAE, además si esta entrada propia tiene uso actual es posible escribirla en plural. Ejemplo: arrepentida–arrepentidas.

El imperativo de los verbos pronominales no se acepta, porque se construye con los pronombres enclíticos “te” y “os”. Ejemplo: no se acepta adueñate o adueñaos.

No se consideran exclusivamente pronominales, y no pueden escribirse con la partícula “se” en el infinitivo, aquellos verbos que a pesar de ser pronominales en algunas de sus acepciones actuales, no aparecen con la partícula “se” en su correspondiente entrada en la versión electrónica del DRAE. A pesar de que en su paradigma de conjugación el infinitivo de estos verbos está acompañado del pronombre “se”. Esto ocurre porque estos verbos tienen algunas acepciones no pronominales, bien sea como transitivos o intransitivos, anticuadas, desusadas o de la germanía. Ejemplo **fugar**, a pesar de que este verbo en su paradigma de conjugación aparece en el infinitivo con la partícula “se”, fugarse, el infinitivo aceptado es fugar. Se aceptan todas las formas conjugadas que son válidas de los verbos pronominales incluidos en esta categoría.

Los verbos que tienen una acepción o uso actual transitivo o intransitivo, pero muestran un paradigma verbal pronominal, se conjugan atendiendo dicho uso actual transitivo o intransitivo, es decir, como si el paradigma mostrado fuera no pronominal. Ejemplos: **aneblar, aparroquiar, apegar, denegrecer, horrar y jarretar** se conjugan como transitivos, y **amalar** como intransitivo.

17.11 VERBOS CON DISCORDANCIAS EN LA VERSIÓN ELECTRÓNICA DEL DRAE XXII

Es importante mantener el principio que los verbos no conjugados sean aquellos cuyas todas sus acepciones y usos sean anticuados, desusados o de la germanía, mientras que aquellos que tengan alguna acepción en uso sean conjugados en las formas que les correspondan. Con el fin de conservar la uniformidad de dicho principio, se incluyen en este apartado la conjugación de algunos verbos que, debido a algunas discordancias con la versión electrónica del DRAE XXII, aparecen en el cederrón con usos actuales pero no conjugados o viceversa.

Por tanto se aceptan en el juego las formas conjugadas correspondiente de

los siguientes verbos a pesar de no tener paradigma de conjugación en el cederrón del DRAE:

- Verbos regulares: **achichiguar, amelarchiarse, ataucar, aturriar, borbotear, chiar, chipiar, chiviar, coitar, contumeriar, correntiar, descangayar, embabucar, embutiar, empleitar, enfastiar, enfuriarse, entreuntar, enzainarse, franjear, inteligenciar, magiar, nerviar, peneirar, rascabuchear, repantingarse, repanchingarse, reundir, sorrapear, sorripiar, terapiar y tumultuar.**
- Verbos irregulares, entre paréntesis se indica su modelo de conjugación: **afacer** (desfacer), **escurecer** (agradecer), **frañer** (tañer), **herver** (perder), **juñir y ruñir** (mullir o muñir). Del verbo **her** sólo se acepta el infinitivo.

No se aceptan las formas conjugadas de los verbos antiguos, sin ninguna acepción actual que aparezcan con paradigma de conjugación en el cederrón del DRAE. Estos verbos sólo podrán usarse en infinitivo Ejemplo: **colidir** y **envelar**.

Por último existen algunas omisiones accidentales en el cederrón del DRAE, de algunas formas de conjugación válidas de determinados verbos. A continuación se listan dichos verbos y las formas omitidas que se consideran válidas para el juego.

- Del verbo **roer**: royamos
- Del verbo **corroer**: corroyamos
- Del verbo **yacer**: yaga, yagas, yagamos, yagáis, yagan
- Del verbo **subyacer**: subyaga, subyagas, subyagamos, subyagáis, subyagan

18. USO DE PLURALES

El DRAE contiene alrededor de 100 000 palabras, de las cuales una gran parte admite plural. Las reglas para la formación del plural no son homogéneas, algunas palabras agregan **-s** o **-es** mientras que otras permanecen invariables. Además, en muchos casos existen diferencias de criterio, incluso entre los expertos en lingüística. Para citar un ejemplo, la palabra maravedí admite tres plurales: maravedís, maravedíes y maravedises.

Las normas para la formación de los plurales han sido tomadas del Diccionario panhispánico de dudas (DPD), páginas 505-508 (1ª edición, 2005), obra publicada por la Real Academia Española y la Asociación de Academias de la Lengua Española, en colaboración con el Instituto Cervantes.

Las situaciones no contempladas en este reglamento deberán ser juzgadas por los árbitros. La FISE los insta a que sus fallos se ajusten de la mejor manera posible a lo prescrito en estas reglas.

18.1 PLURALES PERMITIDOS EN EL SCRABBLE®

En general se acepta el plural de los sustantivos, adjetivos, pronombres y artículos, así como el de los participios pasivos de los verbos transitivos, siempre y cuando estas palabras tengan alguna acepción con uso actual. Ejemplos: **flor-flores** (sustantivo), **pobre-pobres** (adjetivo), **ella-ellas** (pronombre), **la-las** (artículo), **comprado-comprados** (participio pasivo de un

verbo transitivo).

18.1.1 Sustantivos

Los sustantivos son palabras con género y número utilizadas para designar personas, animales y cosas, como así también cualidades, acciones, sentimientos, tiempo, cantidad, etc. Los sustantivos aparecen en el DRAE con la marca “m.”, masculino o “f.”, femenino, pero además se señala el género ambiguo (amb.) como en **mar** y **azúcar**, y el común (com.), como en **pianista** y **burócrata**.

Los sustantivos con alguna acepción actual se aceptan en plural en tanto que los sustantivos que tienen todas sus acepciones y usos anticuados (ant.), o desusados, (desus.) o de la germanía (germ.) sólo se aceptan en singular. Ejemplos: **adutaque** (ant.), **acroe** (desus.), **azorero** (germ).

El plural de los sustantivos se acepta de acuerdo con las normas de formación de plural indicadas en el apartado 18.4. Algunos sustantivos sin embargo permanecen invariables en el plural o no admiten plural y son especificados en este mismo apartado.

18.1.2 Adjetivos

Los adjetivos son palabras cuya función es la de modificar los sustantivo concordando con ellos en género y número. Ejemplos: casas grandes, perro pequeño. Los adjetivos aparecen en el DRAE con la marca “adj”.

Los adjetivos con alguna acepción con uso actual se aceptan en plural en tanto que los adjetivos que tienen todas sus acepciones y usos anticuados (ant.), o desusados, (desus.) o de la germanía (germ.) sólo se aceptan en singular. Ejemplos: **adiano** (ant.), **adustible** (desus.), **godeño** (germ).

El plural de los adjetivos se acepta de acuerdo con las normas de formación de plural indicadas en el apartado 18.4. Algunos adjetivos sin embargo permanecen invariables en el plural o no admiten plural y son especificados en este mismo apartado.

Algunos adjetivos sin uso actual, es decir anticuados, desusados o de la germanía, presentan alguna acepción como sustantivo que admite plural. Ejemplo: el adjetivo desusado **burladero**, **ra** no admite plural, pero en la segunda entrada se indica que el masculino de ese adjetivo, es decir burladero, tiene entrada como sustantivo. Por lo tanto se acepta burladeros y no es válida burladeras. Ejemplos: **apretador**, **ra** admite el plural apretadoras, **objeto**, **ta** admite el plural objetos.

18.1.3 Pronombres

Los pronombres son palabras que cumplen la función sintáctica de un sustantivo. Existen diferentes tipos de pronombres dependiendo de la función que desempeñan dentro de la oración tales como: demostrativos, interrogativos, posesivos, etc.

Dado que los pronombres sustituyen a un sustantivo aceptan plural todos

aquellos pronombres vigentes o con usos actuales, según las normas generales de formación de plurales enunciadas en el DPD. Ejemplo: **algotro-algotros, algotra-algotras, cual-cuales, esotro-esotros, esotra-esotras, menda-mendas.**

Los siguientes pronombres se pluralizan de forma particular: **aqueste-aquestos, aquese-aquesos; cualquiera-cualesquiera (y cualquieras como sustantivo), cualquier-cualesquier, este-estos, ese-esos quienquier-quienquiera, quienquiera-quienquiera.**

Los pronombres sin uso actual es decir con la marca anticuado (ant.), desusado (desus.) o de la germania (germ.) no se aceptan en plural. Ejemplos: **nueso, nuesa, qui, vueso, vuesa y vusco.**

Algunos pronombres a pesar de tener uso actual permanecen invariables por razones sintácticas o semánticas: **alguien, aquel, conmigo, contigo, consigo, cualque, ídem, me, mí, nadie, nos, que, os, se, sí, te, ti, tú, vos.**

18.1.4 Artículos

Los artículos son palabras que se anteponen a los sustantivos e indican si estos son conocidos por el oyente (artículo determinado) o desconocidos por el receptor del mensaje (artículos indeterminados). Los artículos indican el género y el número del sustantivo al que anteceden. Hay situaciones de sustantivos femeninos que comienzan con a tónica, los cuales usan el artículo **el** en vez de **la**: el alma, las almas, el arte, las artes. Los artículos forman su plural de la siguiente forma: **el-los, la-las, un-unos, una-unas.**

18.1.5 Acortamientos

Los acortamientos consisten en palabras originadas al eliminar las sílabas finales o iniciales de una palabra para crear otra (procedimiento de abreviación). Para la formación del plural siguen las reglas generales señaladas en el Diccionario panhispánico de dudas. Ejemplos: **boli-bolis, foto-fotos, porno-pornos, profe-profes, tele-teles.**

Permanecen invariables **híper** (hipermercado) y **súper** (supermercado).

18.1.6 Letras Españolas

Las letras españolas forman el plural de la siguiente forma: **a-aes, be-bes, ce-ces, che-ches, de-des, e-es o ees, efe-efes, ge-ges, hache-haches, i-íes, jota-jotas, ele-eles, elle-elles, eme-emes, ene-enes, eñe-eñes, o-oes, pes, cu-cus o cúes, ere-eres, erre-erres, ese-eses, te-tes, u-úes, ve o uves o uves, ye-yes, zeta o zeda-zetas o zedas.** Permanece invariable **equis**.

18.1.7 Letras Griegas

Las letras griegas forman el plural de la siguiente manera: **alfa-alfas, beta-betas, gamma-gammas, delta-deltas, dseda-dsedas, eta-etetas, zeta-zetas cappa-cappas, lambda-lambdas, mi-míes, ni-níes, xi-xíes, pi-píes, ro-ros, sigma-sigmas, tau-taus, fi-fíes, ji-jíes, psi-psíes, omega-omegas.**

Permanecen invariables **épsilon, ípsilon y ómicron**.

18.1.8 Notas Musicales

El plural de las notas musicales se forma de acuerdo con las reglas generales de formación de plural: **do-dos, re-res, mi-mis, fa-fas, sol-soles, la-las y si-sis**.

18.1.9 Tribus o Etnias

Se acepta el plural de los nombres de tribus o etnias según las normas generales de la formación del plural indicadas en el Diccionario panhispánico de dudas. Ejemplos: **alacaluf-alacalufs, alacalufe-alacalufes, bantú-bantúes o bantús, bribí-bibríes o bribís, chaná-chanás, puruhá-puruhás, chimú-chimúes o chimús, guaraní-guaraníes o guaraníes, tuareg-tuaregs, pech- pech**.

En caso de discrepancia entre el plural indicado por el DRAE y el DPD, prima el DPD por ser la publicación normativa más reciente. Tal es el caso de la palabra **chaná** que según el DRAE su plural es chanaes y que de acuerdo al DPD su plural es chanás como prima el DPD se acepta chanás y chanaes es inválido. Ejemplos: **puruhá-puruhás**.

18.1.10 Tratamientos

Los tratamientos son palabras usadas al dirigirse o referirse a una persona. Los tratamientos admiten plural en ciertos contextos por lo cual formarán su plural de acuerdo a las reglas generales señaladas en el Diccionario panhispánico de dudas. Ejemplo: **dom-doms, doña-doñas ña-ñas, ño-ños, ñor-ñores y usía-usías**.

Excepciones: Permanecen invariables **fray y frey** por ser apócopos.

18.2 PLURALES NO PERMITIDOS EN EL SCRABBLE®

Generalmente en el juego no se acepta el plural de aquellas palabras pertenecientes a alguna de las categorías gramaticales que no admiten plural tales como: adverbios, interjecciones, onomatopeyas, conjunciones, preposiciones y contracciones.

De igual forma, generalmente no se acepta el plural de palabras incluidas en locuciones, expresiones y frases hechas, así como de las que son apócopos, extranjerismos en cursiva o participios pasivos de verbos con acepciones en uso únicamente intransitivas o pronominales.

Es importante destacar que se acepta el plural de aquellas palabras pertenecientes a alguna categoría que no admite plural pero que tienen alguna acepción en uso actual en otras categorías gramaticales que sí admite plural tales como: sustantivo, adjetivo, pronombre, o artículo. Ejemplo: la palabra **hurra** que aparentemente no admite plural por ser una interjección acepta el plural **hurras** por tener una acepción como sustantivo masculino indicado con la abreviatura "U. t. c. s. m."

18.2.1 Adverbios

Los adverbios son palabras invariables que complementan la significación del verbo, del adjetivo, de otro adverbio o de toda una oración. Los adverbios aportan diferentes tipos de significado como por ejemplo lugar (aquí, cerca), tiempo (hoy, luego), modo (así, bien) entre otros.

Sólo se acepta el plural de aquellos adverbios que también pertenecen a otra categoría gramatical que admite plural. Ejemplos: **ayer-ayeres, afuera-afueras.**

No se admite el plural de aquellos adverbios utilizados cotidianamente en español como sustantivos o adjetivos si su uso no aparece señalado explícitamente en la edición electrónica del DRAE XXII. Ejemplo: no.

18.2.2 Interjecciones

Las interjecciones son palabras que expresan sentimientos o sensaciones tales como sorpresa, alegría, dolor. Asimismo son interjecciones las formas de saludo y despedida. Ejemplos: ¡ah!, ¡bah!, ¡huy!, ¡puf!, ¡hola! y ¡adiós!

Las interjecciones no admiten plural, salvo cuando tienen alguna acepción como sustantivo. Ejemplos: **adiós-adioses, ay-ayes, hurra-hurras, caramba-carambas.**

Se acepta el plural de aquellas interjecciones que aparecen de manera explícita en plural en el DRAE. Ejemplos: **púchica-púchicas, naca-nacas, chita-chitas.**

18.2.3 Onomatopeyas

Las onomatopeyas son palabras que imitan los sonidos cotidianos. Ejemplos: **bum, cataplum, clo, cricrí, fu, guau, hin, paf, rataplán, zas.**

No se permite el plural de las onomatopeyas, excepto si tienen acepción como sustantivo. Ejemplos: **clac-clacs, miau-miaus, tictac-tictacs.**

18.2.4 Conjunciones

Las conjunciones son palabras utilizadas para introducir o encabezar oraciones o enlazar palabras o grupos de palabras equivalentes dentro de una oración. Ejemplos: **aunque, deque, ergo, porque, quier y sino.**

Las conjunciones por sí mismas no admiten plural, excepto cuando tienen alguna acepción como sustantivo. Ejemplos: **bien-bienes, conque-conques, pero-peros.**

18.2.5 Preposiciones

Las preposiciones son palabras que introducen sustantivos o grupos de palabras con valor de sustantivo. Generalmente las preposiciones cumplen la función de relacionar palabras o grupos de palabras dentro de la oración. Ejemplos: **con, desde, según.**

preposiciones que tienen acepción como sustantivos. Ejemplos: **ante-antes**, **contra-contras**.

18.2.6 Contracciones

Las contracciones son palabras que resultan de la unión de dos palabras en una sola. Ejs: **al**, **del**.

Ninguna de las contracciones admite plural. Las contracciones **dentrambos**, **dentrambas** provienen de la fusión de la preposición de y el adjetivo en plural entreambos (as).

18.2.7 Apócopos

Las apócopos son palabras que resultan al suprimir sonidos al final de una palabra. Las apócopos se aceptan solamente en singular. Ejemplos: **algún**, **germán**, **ningún**, **rabicán**, **veintiún**.

Excepciones:

- Admiten plural: **mal-males**, **mi-mis** **tu-tus**, **un-unos**, **cualquier-cualesquier**.

Nota: No se consideran apócopos, y por tanto también admiten plural, los sustantivos marimacho, marimandona, marimanta, mariposa y marisabidilla (formados a partir de la apócope “Mari” de “María”), así como el sustantivo “alefriz” (etimológicamente derivado de una apócope).

18.2.8 Locuciones, frases hechas y expresiones

Las locuciones son grupos de dos o más palabras que tienen el valor de una sola palabra que funciona como una unidad léxica con significado propio. Las locuciones pertenecen a determinadas categorías gramaticales y aparecen señaladas con la marca “loc”. Así, el DRAE distingue locuciones sustantivas, adjetivas, adverbiales, conjuntivas, interjectivas, preposicionales, nominales y verbales. La ubicación de la palabra en la locución o frase se indica con el signo ortográfico “~” también denominado virgulilla. Ejemplo: **asentadillas** (a ~, locución adverbial), **mor** (por ~ de, locución preposicional).

Las frases hechas o expresiones son grupos de dos o más palabras utilizadas en contextos específicos que tienen en conjunto un significado particular. Las frases y expresiones hechas aparecen indicadas en el DRAE con las marcas “fr”, “frs” y “exp”. Muchas de estas frases o expresiones son de uso coloquial. Al igual que en las locuciones la ubicación de la palabra en las frases hechas o expresiones es indicada con la virgulilla. Ejemplo **acabose** (ser algo el ~), **chupaderitos** (andarse con, o en, ~), **despiporre** o **despiporren** (el ~).

Dado que el significado de una locución, frase hecha o expresión proviene de la unión conjunta de las palabras que la forman, éstas no tienen plural salvo si tienen otras acepciones o entradas pertenecientes a alguna categoría gramatical que admite plural. Ejemplo **acato** admite el plural acatos a pesar de ser parte de la frase darse acato (darse ~.) por tener una acepción como sustantivo masculino.

Excepciones:

En algunos casos se acepta el plural de las palabras incluidas en locuciones o frases hechas:

- Se acepta el plural de los adjetivos que aparecen en locuciones adjetivas, distinguibles por ir precedidos en el DRAE de “bien” o “mal”: **bien/mal agestado(da), apersonado(da), aspectado(da) carado(da) complexionado(da).**
- Se admite el plural del sustantivo anticuado **endolencia** por aparecer pluralizado en una locución adjetiva.
- Se acepta el plural de los siguientes adverbios que aparecen en locuciones adverbiales en plural de forma explícita en el DRAE: **poquito-poquitos, luego-luegos, después-despueses, jamás-jamases, guay-guayes, pelota-pelotas.**
- Se acepta el plural de los adjetivos **chinito(ta) y chiquitico(ca)** que tienen sentido en plural dentro de la frase ponerse alguien ~.
- Se admite el plural de ir (**ires**) y venir (**venires**), que aparecen incluidos en la locución sustantiva “ir y venir”.
- Se acepta el plural de moliente (**molientes**), que aparece incluido en la locución adjetiva “moliente y corriente”.

18.2.9 Participio pasivo de verbos intransitivos y pronominales

No se acepta el plural del participio pasivo de los verbos que sean exclusivamente intransitivos o pronominales. Tal es caso del verbo **surgir** (intransitivo), sólo permite el participio "surgido". Otro ejemplo es el verbo dignarse (pronominal) y sólo acepta el participio "dignado". Por tanto, no son válidas las formas surgidos y surgidas, dignados y dignadas.

Sólo se acepta el plural del participio pasivo de los verbos exclusivamente intransitivos o pronominales que tengan entrada propia en el DRAE. Ejemplo: arrepentida-arrepentidas, del verbo arrepentirse que es pronominal.

18.2.10 Extranjerismos que aparecen en letra cursiva

Los extranjerismos son palabras o frases tomadas de un idioma extranjero. Los extranjerismos que aparecen en su entrada en el DRAE en letra cursiva no admiten plural. Ejemplos **ballet, body, cicca, hassio, lady, pajla**. La palabra **boshita** no admite plural a pesar que la terminación -ta aparece escrita con letra no cursiva. La palabra **adagio** admite plural ya que tiene entrada propia en letra no cursiva.

Los extranjerismos que no aparecen en letra cursiva forman su plural de acuerdo con las normas de formación de plural indicadas en el punto 18.4: Ejemplo: **airbag-airbags, convoy-convoyes**.

18.2.11 Algunos adjetivos formados por un prefijo + sustantivo

Algunos adjetivos formados por la adición de un prefijo a un sustantivo son invariables según lo expresa DPD. Ej: **antigás**, formado por la unión del prefijo anti- y el sustantivo gas, no admite plural. Tampoco admiten plural los siguientes adjetivos: **antitabaco, antimafia, anticorrupción y premamá**.

18.3 PALABRAS INCLUIDAS EN VISTAS O ENVÍOS

Se definen los envíos como las remisiones o envíos que aparecen al final de las definiciones de algunas palabras los cuales están precedidos de un cuadratín blanco y con la abreviatura □ V. (Véase). Los envíos remiten al lugar preciso del diccionario en donde puede encontrarse el significado de una frase compuesta de dos o más palabras en la cual es usada la palabra en cuestión. Ejemplo: **birrectángulo** nos remite a la definición de la palabra triángulo esférico birrectángulo (□ V. triángulo esférico ~).

La mayoría de los envíos corresponden a palabras que cumplen la función de un adjetivo modificando a un sustantivo en particular, por lo cual continúan admitiendo plural en el envío. Ejemplo **Alarije-uvas alarajes, berbí-paños berbís o berbíes, cajel-naranjas cajeles**. Se permite el plural de aquellas palabras antiguas pero que en el envío tienen uso actual. Ejemplo **romí-azafranes romís o romíes, cabdal-águilas cabdales, campal-batallas campales**.

Se da el caso de palabras que aparecen en una misma entrada del DRAE (p.ej. adjetivos en sus dos géneros, masculino y femenino) y que no tienen uso actual. Si alguna de estas palabras aparece en un envío con uso actual, se aceptará su plural. Ej: **ladero, ra**. Sería válida la palabra **laderos** ya que aparece en el envío con uso actual, **jueves ladero**, no siendo válido el término **laderas**.

Existen sin embargo algunos envíos que no aceptan plural por las siguientes razones:

- Proviene de categorías gramaticales que no admiten plural como adverbios. Tal es el caso de la palabra **civilmente**, la cual tiene el envío responsables civilmente, dado que civilmente es un adverbio no es correcto escribirlo en plural. Ejemplos; **cutio, atrás, recién, uniformemente**.
- Por su conformación sintáctica el envío incluyen conjunciones, preposiciones o contracciones que impiden la pluralización de la palabra. Este es el caso de la palabra **cagalar**, la cual tiene el envío tripa del cagalar, el plural sería tripas del cagalar por lo cual la palabra cagalar no admite plural. Ejemplos: **alcarreto, añafea, aparadura, cap, funerala, force, gibao, jorrar, lancilla, mamante marquilla, monteleva, nanita, oc, oil, panderete, pedro, pereciendo, perica, pernocta, que, retrovendendo, supra, tibar**.
- La palabra es remitida a un envío el cual es antiguo (anticuado, desusado o de la germanía). Ejemplo la palabra **cormano** que es un sustantivo en desuso, tiene el envío primo cormano que no acepta plural, ya que este envío está igualmente en desuso. Ejemplos: **bruneta, complida**.
- Las siguientes palabras permanecen invariables en sus envíos: **abanda, jané, molotov y troy**.

18.4 NORMAS PARA FORMACIÓN DEL PLURAL

Generalmente en español los sustantivos y adjetivos forman su plural agregando: -s o -es. Existe también la posibilidad de que permanezcan invariables. La elección del plural debe ajustarse a las siguientes reglas:

18.4.1 Palabras terminadas en vocal átona

Las palabras que terminan en vocal átona forman el plural con **-s**. Ejemplos: **chai-chais, cui-cuis, baure-baures, bici-bicis, dandi-dandis, jusi-jusis, taxi-taxis, tribu-tribus.**

Excepciones:

- Permanecen invariables: **afro** (la palabra afro no acepta plural ya que no está en uso).
- Permanecen invariables los siguientes adjetivos formados de la unión de un prefijo y un sustantivo: **antimafia, antibacaco.**
- Casos especiales: **hijadalgo-hijasdalgo; hijodalgo-hijosdalgo.**
- Aceptan dos plurales **gentilhombre-gentilhombres y gentileshombres; ricahembra-ricahembras y ricashembras; ricohombre-ricohombres y ricolshombres.**

18.4.2 Palabras terminadas en vocal tónica

Terminadas en **-e** tónica

Los sustantivos y adjetivos que terminan en **-e** tónica forman el plural con **-s**. Ejemplos: **té-tés, ple-ples, café-cafés, chané-chanés, comité-comités.**

Terminadas en **-a** y en **-o** tónicas

Los sustantivos y adjetivos que terminan con **-a** o con **-o** tónicas forman el plural únicamente con **-s**. Ejemplos: **bajá-bajás, buró-burós, chajá-chajás, dadá-dadás, dominó-dominós, falbalá-falbalás, noyó-noyós, rajá-rajás, rococó-rococós.**

Excepciones:

- Agregan **es**: **faralá-faraloes y albalá-albalaes.**
- Admiten dos plurales: **cualquiera-cualesquiera y cualesquieras, yos y yoes.**
- Se pluraliza de manera especial: **quienquiera-quienesquiera.**
- Permanece invariable la palabra **premamá.**

Terminadas en **-i** y en **-u** tónicas

Los sustantivos o adjetivos que terminan con **-i** o con **-u** tónicas admiten dos formas de plural, una con **-es** y otra con **-s**, aunque en la lengua culta suele preferirse la primera. Ejemplos: **abadíes o abadís, bistoríes o bistorís, búes o bus, canesúes o canesús, cúes o cus, chíes o chíis, hindúes o hindús, jabíes o jabís, múes o mus, ñúes o ñus, otrosíes u otrosís, pichíes o pichís, rosolíes o rosolís, tabúes o tabús, titíes o titís, tupíes o tupís, yataíes o yataís.**

Excepciones:

- Permanece invariable: **así.**
- Las siguientes palabras forman su plural de la siguiente forma: **ambigú-ambigús, benjuí-benjuís, cañí-cañís, chacolí-chacolíes, champú-champús, chantillí-chantillís, cucú-cucús, frufnú-frufnúes, gachí-gachís, interviú-interviús, menú-menús, mildiú-mildiús, paspartú.paspartús, pirulí-pirulís, popurrí-popurrís, quepí-quepís, ragú-ragús, recibí-recibís, sefardí-sefardíes, travestí-travestís, tutú-tutús, vermú-vermús, maravedí: maravedís, maravedíes y maravedises.**

18.4.3 Palabras terminadas en consonante

Terminadas en –b

Los sustantivos y adjetivos acabados en –b forman el plural con –s. Ejemplos: **baobab–baobabs, esnob–esnobs, jatib–jatibs, mihrab–mihrabs, nabab–nababs, querub–querubs, rob–robs.**

Excepciones:

- Admiten dos plurales: **club–clubs o clubes, aeroclub–aeroclubs o aeroclubes, cineclub–cineclubs o cineclubes, teleclub–teleclubs o teleclubes, videoclub–videoclubs o videoclubes.**

Terminadas en –c

Los sustantivos y adjetivos que terminan con –c forman el plural con –s. Ejemplos: **aeróbic–aeróbics, bambuc–bambucs, bistec–bistecs, bloc–blocs, calambac–calambacs, cinc–cincs, clac–clacs, clic–clics, crac–cracs, cómic–cómic, coñac–coñacs, cópec–cópecs, cornac–cornacs, cric–crics, fondac–fondacs, frac–fracs, lilac–lilacs, pársec–pársecs, tictac–tictacs vivac–vivacs, zinc–zincs.**

Nota: Fraques es el plural de fraque.

Terminadas en –ch

Los sustantivos y adjetivos que terminan con –ch se mantienen invariables en plural. Ejemplos: **los capararoch, los crómlech, los crónlech, los mach, los pech, los poch, los zarevich.**

Excepción:

- maquech–maqueches.

Terminadas en –d

Los sustantivos y adjetivos que terminan con –d forman el plural con –es. Ejemplos: **actitud–actitudes, césped–céspedes, chóped–chópedes, farad–farades.**

Excepciones:

- Permanece invariable: **quid.**
- Agregan s: **rand–rands, récord–records.**
- Tienen un plural especial: **lord–lores, milord–milores.**

Nota: Faradios es el plural de faradio.

Terminadas en –f

Los sustantivos y adjetivos que terminan con –f hacen el plural con –s. Ejemplos: **álef–álefs, almotazaf–almotazafs, chef–chefs, golf–golfs, naíf–naífs, puf–pufs, quif–quifs, rosbif–rosbifs, surf–surfs.**

Terminadas en –g

Los sustantivos y adjetivos que terminan con –g hacen el plural con –s. Ejemplos: **erg–ergs, gag–gags, grog–grogs, gulag–gulags, iceberg–icebergs, tuareg–tuaregs, zigzag–zigzags**

Nota: Ergios es el plural de ergio.

Terminadas en –h

Solamente existe un sustantivo terminado en –h: **sah**. Su plural es **sahs**.

Terminadas en –j

Los sustantivos y adjetivos que terminan con –j forman el plural con **–es**. Ejemplos: **boj–bojes, chuj–chujes, gambaj–gambajes, reloj–relojes, sij–sijes, troj–trojes**.

Terminadas en –l y –ll

Los sustantivos y adjetivos que terminan con –l y con –ll forman el plural con **–es**. Ejemplos: **dócil–dóciles, frágil–frágiles, nomparell–nomparelles, píxel–píxeles, tell–telles**.

Excepciones:

- Permanece invariable: **grill**.
- Agrega –s: **nahuatl–nahuatls**.

Terminadas en –m

Los sustantivos y adjetivos que terminan con –m hacen el plural con **–s**. Ejemplos: **alim–alims, dírhams–dírhams, film–films, fórum–fórum, harem–harems, islam–islams, ítem–ítems, macadam–macadams, mágnum–mágnums, mam–mams, médium–médiums, mínimum–mínimums, módem–módems, napalm–napalms, ohm–ohms, pom–poms, quídam–quídam, quórum–quórum, zum–zums**.

Excepciones:

- Permanecen invariables: **ídem, súmmum**.
- agregan –es: **álbum–álbumes, imam–imames**.

Nota: Ohmios es el plural de ohmio.

Terminadas en –n

Los sustantivos y adjetivos no esdrújulos que terminan con –n forman el plural con **–es**. Ejemplos: **barman–bármanes, pemón–pemones, pin–pines, yin–yines, zen–zenes**.

Excepción:

- Permanecen invariables: **parisién, recodín, recotín, anticorrupción**.
- Agregan –s : **barn–barns, pidgin–pidgins**.
- Las palabras esdrújulas terminadas en –n permanecen invariables **asíndeton, bádminton, cárdigan, dóberman, épsilon, ínterin, ípsilon, ómicron, polisíndeton, tetrágramaton**.
- A pesar de ser esdrújula forma su plural de manera particular la palabra **hipérbaton–hipérbatos**.
- A pesar de ser esdrújulas admiten plural: **régimen–régimenes, espécimen–especímenes**.
- A pesar de ser esdrújula la palabra **bustrófedon** admite plural ya que según el DRAE XXII se acentúa como esdrújula y como llana, por lo cual el plural **bustrofedones** es válido.
- Tiene un plural especial **oxímoron – oxímoros**.

Terminadas en –p

Los sustantivos y adjetivos que terminan con –p hacen el plural con –s. Ejemplos: **clip-clips, chip-chips, crep-creps, gap-gaps, pop-pops, top-tops, tup-tups, vip-vips.**

Terminadas en –r

Los sustantivos y adjetivos que terminan en –r forman el plural con –es. Ejemplos: **bíter-bíteres, bóer-bóeres, chárter-chárteres, máster-másteres, tráiler-tráileres.**

Excepciones:

- Permanecen invariables: **cónfer, confíteor, exequátur, imprimátur, súper, híper, manager.**
- Tienen un plural particular las palabras: **cualquier-cualesquier, quienquier-quienesquier.**

Terminadas en –s

Los sustantivos y adjetivos acabados en –s y que sean monosílabos o polisílabos agudos forman el plural añadiendo –es. Ejemplos: **dos-doses, francés-franceses, gas-gases, plus-pluses, tres-treses, vals-valsés.**

Excepciones:

- Permanecen invariables **antigás, beis, demás, corps.**
- Las palabras terminadas en -s graves y esdrújulas permanecen invariables. Ejemplos: **crisis, fórceps, lapsus, éxtasis, miércoles, síntesis.**
- Permanecen invariables los polisílabos agudos cuando son voces compuestas cuyo segundo elemento es un plural: **arrastrapiés, buscapiés, calentapiés, ciempiés, cientopiés, cortapiés, guardapiés, milpiés, rapapiés, reposapiés, tapapiés, pasapurés, pesabebés, portabebés.**

Terminadas en –t

Los sustantivos y adjetivos que terminan con –t hacen el plural con –s. Ejemplos: **argot-argots, azut-azuts, bit-bits, boicot-boicots, brut-bruts, cenit-cenits, cent-cents, chalet-chalets, clóset-clósets, complot-complots, debut-debuts, déficit-déficits, fiat-fíats, mamut-mamuts, put-puts, robot-robots, set-sets, sóviet-sóviets, tarot-tarots, valet-valets, vermut-vermuts, volt-volts, zigurat-zigurats.**

Excepciones:

- Permanecen invariables: **compost, chist, test y trust.**

Terminadas en –v

Los sustantivos y adjetivos que terminan con –v hacen el plural con –s. Ejemplo: **lev-levs.**

Excepción:

- Permanece invariable **molotov.**

Terminadas en –x

Los sustantivos y adjetivos acabados en **-x**, que sean monosílabos o polisílabos agudos, forman el plural añadiendo **-es**. Ejemplos: **box–boxes**, **carcax–carcaxes**, **fax–faxes**, **lux–luxes**, **telefax–telefaxes**, **tex–texas**.

Excepciones:

- Permanecen invariables. **ex**, **dux**, **unisex**.
- Las palabras graves y esdrújulas terminadas en **-x** permanecen invariables. Ejemplos: **ápex**, **escólex**, **fénix**, **látex**, **réflex**, **tórax**, **tríplex**.

Nota: Carcajes es el plural de carcaj.

Terminadas en **-y**

Los sustantivos y adjetivos que terminan en **-y** precedida de vocal hacen el plural con **-es**. Ejemplos: **abey–abeyes**, **amancay–amancayes**, **ampay–amayes**, **anay–anayes**, **araguaney–araguaneyes**, **ay–ayes**, **balay–balayes**, **batey–bateyes**, **bey–beyes**, **bocoy–bocoyes**, **botamay–botamayes**, **buey–bueyes**, **cacuy–cacuyes**, **caracatey–caracateyes**, **carapachay–carapachayes**, **caray–carayes**, **carey–careyes**, **catey–cateyes**, **choconoy–choconoyes**, **chuchuy–chuchuyes**, **cocuy–cocuyes**, **coicoy–coicoyes**, **coletuy–coletuyes**, **colliguay–colliguayes**, **convoy–convoyes**, **copey–copeyes**, **cucuy–cucuyes**, **cuicuy–cuicuyes**, **curamagüey–curamagüeyes**, **curujey–curujeyes**, **curupay–curupayes**, **cuy–cuyes**, **detienebuey–detienebueyes**, **dey–deyes** ensay–ensayes, **espumuy–espumuyes**, **garay–garayes**, **grey–greyes**, **gualanday–gualandayes**, **guararey–guarareyes**, **guey–gueyes**, **gulay–gulayes**, **huacatay–huacatayes**, **jagüey–jagüeyes**, **juey–jueyes**, **ley–leyes**, **maguey–magueyes**, **malangay–malangayes**, **mamey–mameyes**, **matabuey–matabueyes**, **merrey–merreyes**, **monterrey–monterreyes**, **morrocoy–morrocoyes**, **pacay–pacayes**, **palay–palayes**, **paraguay–paraguayes**, **patay–patayes**, **pejerrey–pejerreyes**, **picuy–picuyes**, **pijabay–pijabayes**, **pitoitoy–pitoitoyes**, **pijuy–pijuyes**, **quillay–quillayes**, **quibey–quibeyes**, **rentoy–rentoyes**, **rey–reyes**, **sangley–sangleyes**, **siboney–siboneyes**, **sotorrey–sotorreyes**, **suquinay–suquinayes**, **tentabuey–tentabueyes**, **tepuy–tepuyes**, **vacabuey–vacabueyes**, **virrey–virreyes**, **yarey–yareyes**.

Excepciones:

- Permanecen invariables: **fray**, **frey**, **ocrey** y **troy**.
- Admiten dos plurales: **acroy–acrois** o **acroyes**, **aguaribay–aguaribaís** o **aguaribayes**, **barangay–barangáis** o **barangayes**, **cambray–cambráis** o **cambrayes**, **choroy–choroís** o **choroyes**, **contraestay–contraestáis** o **contraestayes**, **contray–contrais** o **contrayes**, **coy–coís** o **coyes**, **estay–estáis** o **estayes**, **guirigay–guirigáis** o **guirigayes**, **noray–norais** o **norayes**, **ñandubay–ñandubaís** o **ñandubayes**, **sinamay–sinamáis** o **sinamayes**, **taray–taráis** o **tarayes**, **tipoy–tipois** o **tipoyes**, **ubajay–ubajáis** o **ubajayes**, **urunday–urundáis** o **urundayes**, **urundey–urundéis** o **urundayes**, **verdegay–verdegais** o **verdegayes**, **yatay–yatáis** o **yatayes**.
- Agregan **-is**: **aguapey–aguapeís**, **aguay–aguáis**. **bacaray–bacaráis**, **candray–candraís**, **cay–caís**, **chancay–chancaís**, **chuflyay–chuflyáis**, **display–displáis**, **escay–escáis**, **espay–espáis**, **gay–gais**, **gray–grais**, **guay–guais**, **jersey–jerséis**, **lay–lais**, **muimuy–muimuis**, **paipay–paipais**, **póney–poneis**, **quilmay–quilmáis**, **samuray–samuráis**, **timboy–timbóis**, **vacaray–vacarais**, **yérsey–yerséis** y **yóquey–yóqueis**.

Nota: Frailes es el plural de fraile.

Terminadas en -z

Los sustantivos y adjetivos que terminan en -z forman el plural con **-es** y cambian la **z** por **c**. Ejemplos: **cáliz-cálices, faz-faces, maíz-maices, raíz-raices.**

Excepciones:

● Permanecen invariables: **rodríguez, pedrojiménez y perojiménez.**

NOTA FINAL

Es importante destacar que todos los ejemplos incluidos en los numerales 17 Verbos y 18 Uso de plurales, han sido tomados de la versión electrónica del DRAE versión 1.0 del 2003 disponible en cederrón, que es el texto oficial del juego. Es posible que se presenten discrepancias entre los ejemplos mencionados en estos numerales con los que aparecen en la versión *online* del diccionario disponible actualmente en Internet. Ejemplo: en el numeral 17.11 se afirma que el verbo **franjear** aparece sin modelo de conjugación lo cual sólo es cierto para la versión electrónica en cederrón ya que en la versión online sí aparece el paradigma verbal.