



REGLAMENTO DE SCRABBLE® 2007



Federación Internacional de Scrabble® en Español - ReDeLetras.com

I DISPOSICIONES GENERALES

1. Fundamentos
2. Descripción básica
3. Verificación de fichas
4. Turno de salida
5. Anotaciones

II DESARROLLO DE LA PARTIDA

6. Comienzo de la partida
7. Reposición de letras
8. Colocación de letras
9. Formación de palabras
10. Comodines
11. Letras dobles

III RECUESTO DE PUNTOS

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"

IV DESPLIEGUE DE LAS LETRAS EN EL TABLERO

20. Comienzo de la jugada
21. Posición relativa de las letras
22. Ficha colocada
23. Penalidad por incumplimiento

V CAMBIO DE FICHAS

24. Cambio de fichas
25. Turno cedido
26. Conteo de fichas restantes

VI CONTROL DEL TIEMPO

27. Duración de la partida
28. Duración de un turno
29. Final de un turno
30. Uso del temporizador electrónico
31. Uso del reloj de ajedrez o cronómetro digital
32. Penalidad por tiempo excedido (con reloj de ajedrez o cronómetro)

VII CUESTIONAMIENTOS, RECLAMOS Y CONSULTAS

33. Aceptación de una palabra
34. Cuestionamiento de una palabra
35. Reclamos
36. Consultas

VIII FINAL DE UNA PARTIDA

37. Terminación de una partida

IX COMPORTAMIENTO

38. Normas de comportamiento general

X INTERPRETACIONES Y ARBITRAJE

39. Interpretaciones
40. Decisiones de los árbitros
41. Tribunal de apelaciones

XI TEXTO OFICIAL

XII USO DE PALABRAS

DISPOSICIONES GENERALES

1. Fundamentos

Las partidas se registrarán por las instrucciones originales del **SCRABBLE®** (publicadas por J.W. Spears & Sons PLC en su última edición), excepto las que se modifiquen a continuación.

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 (art. 9) debe ligarse 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

El turno de salida será definido por sorteo. A esos efectos, cada jugador sacará una ficha de la bolsa. El que saque la ficha más cercana a la A comenzará. El comodín gana a todas. En caso de empate sacarán otra ficha hasta desempatar.

Los jugadores podrán verificar que todas las letras sacadas para el sorteo se reintrodujeron en la bolsa antes de iniciar la partida.

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 la partida no se permite tener anotaciones ni libros sobre la mesa de juego, pero sí está permitido tomar notas. Tampoco está permitido el uso de audífonos, computadoras manuales, agendas electrónicas 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 artículo 4). Luego combina dos o más de sus letras para formar una palabra, y la coloca en el tablero horizontal o verticalmente. Está obligado a poner una de las letras que forman su palabra en la casilla central marcada con una estrella.

7. Reposición de letras

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 y desplegará sus letras en el atril.

Cuando un jugador retira accidentalmente una o más fichas de las requeridas, se procede de la siguiente manera:

7.1 Si todavía no ha colocado en el atril las letras extraídas, su oponente elegirá al azar las letras sobrantes y las devolverá a la bolsa.

7.2 Si ya las ha colocado en el atril, su oponente elegirá al azar las letras sobrantes, entre todas las del atril, y las devolverá a la bolsa.

7.3 Si el jugador ha visto la(s) letra(s) tomada(s) de más, su oponente tiene el derecho de verla(s).

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 puntos, 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.

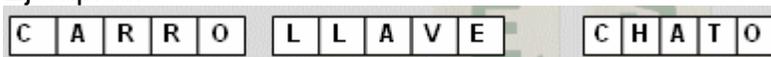
10.1 El jugador que coloca un comodín debe indicar en voz alta la letra que este representa, lo que no puede modificarse durante la partida. El comodín no puede reemplazar la K ni la W, porque estas letras no existen en el *SCRABBLE*®, versión en español. Está permitido usar los dos comodines en una misma palabra. El premio de 50 puntos otorgado por utilizar las siete fichas del atril (art. 19) se otorga incluso utilizando los dos comodines. La letra representada por cada comodín será asentada en la planilla de control del partido. No se admitirán reclamos con posterioridad.

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

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 zeta.

11. Letras dobles

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



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. Comienzo de la jugada

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

20.2 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 20.1 y 20.2.

21. 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:

21.1 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.

21.2 La posición relativa de las letras puede cambiarse para que la palabra o alguno(s) de su(s) enlace(s) sea(n) correctos.

Una vez que comienza la cuenta de puntos, está prohibido cambiar la ubicación de las fichas o la asignación de letra al/los comodín/es.

22. Ficha colocada

Cualquier ficha que haya sido colocada sobre el tablero, debe ser obligatoriamente jugada.

23. Penalidad por incumplimiento

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

V CAMBIO DE FICHAS

24. 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.

25. Turno cedido

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

26. 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.

VI CONTROL DEL TIEMPO

27. 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. 37.5.

28. 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.

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

28.2 Si se utilizan el reloj de ajedrez o el cronómetro digital, cada jugador administrará su tiempo de acuerdo con sus necesidades, deteniendo la marcha de su reloj y activando el de su oponente según lo prescrito en los artículos 29 y 31.

Si un jugador sobrepasa el tiempo total que se le ha asignado para toda la partida, será penalizado (véase art. 32).

29. Final de un turno

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

Tiempo “No Corrido”: Después de colocar sus fichas en el tablero, el jugador detiene su reloj, cuenta los puntos obtenidos y los anuncia en voz alta. Su oponente verifica la puntuación y, si acepta la(s) palabra(s) colocadas, ambos anotan dicha puntuación en la planilla individual respectiva.

Si el oponente decide recusar la palabra, se pausará el reloj y deberá proceder según los artículos 33 y 34.

Luego el jugador toma de la bolsa tantas fichas como letras haya utilizado, con lo que durante toda la partida (excepto al final, cuando hay un número reducido de letras 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.

30. 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.

31. 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:

31.1 Tiempo “No Corrido”: Cuando un jugador termina de colocar sus letras en el tablero, antes de contar los puntos obtenidos.

- 31.2 Mientras se establece la validez de una palabra.
- 31.3 Cuando hay diferencias en el conteo de puntos.
- 31.4 Mientras se devuelven a la bolsa letras extraídas por exceso.
- 31.5 Cuando se llama al árbitro del torneo para cualquier consulta.

32. 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.

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.

VII CUESTIONAMIENTOS, RECLAMOS Y CONSULTAS

33. 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.

34. 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 artículo 35. Si esa palabra es inaceptable, 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.

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.

35. Reclamos

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

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

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

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

35.4 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.

35.5 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.

35.6 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.

36. 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.

VIII FINAL DE LA PARTIDA

37. Terminación de una partida

La partida finaliza cuando:

37.1 Ningún jugador puede colocar fichas en el tablero.

37.2 Ambos jugadores pasan dos (2) veces consecutivas.

(Cambiar letras no se considera pasar. En cambio, quitar del tablero una palabra que ha sido rechazada por el oponente sí equivale a pasar.)

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

En los casos 37.1, 37.2 y 37.3, cada jugador restará de su puntuación final la correspondiente a las fichas que tenga en el atril.

37.4 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.

37.5 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 artículo 27).

IX COMPORTAMIENTO

38. Normas de comportamiento general

Los jugadores no podrán dialogar con los participantes de otras mesas ni con el público. Entre ellos solo hablarán lo indispensable para revisar las sumas de puntos y

los resultados obtenidos. Está prohibido hacer comentarios sobre la forma en que el oponente encara la estrategia del partido.

Al jugador que está por colocar una palabra en el tablero no se le permite consultar sobre 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.

El árbitro principal puede penalizar a un jugador, restándole 30 puntos del total de la partida, cuando quede claramente demostrado que ha infringido las reglas del juego.

El jugador podrá recurrir ante el Tribunal de Apelaciones del torneo, cuya decisión será definitiva.

Si un jugador tiene que abandonar el juego temporalmente, debe comunicárselo al árbitro. Si no lo hace, será descalificado. Si se retira de la sala temporalmente con autorización, debe hacerlo después de jugar y anotar, y antes de sacar fichas de la bolsa, y con su reloj activado.

X INTERPRETACIONES Y ARBITRAJE

39. Interpretaciones

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

Sin embargo, el Comité Ejecutivo 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 lingüísticas provenientes de la Real Academia Española.

40. Decisiones de los árbitros

Los árbitros deberán esforzarse al máximo para que sus juicios sean absolutamente objetivos y acordes con el diccionario oficial y con estas reglas, las cuales deberán considerarse como criterio principal. Los textos oficiales son soportes de segunda instancia.

41. Tribunal de apelaciones

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

- Un representante del Comité Organizador
- Un representante de la FISE, o de la asociación nacional, o de la entidad rectora del Scrabble® en el país sede
- Un representante de los jugadores, con dos suplentes, elegidos en el Congreso Técnico celebrado antes 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.

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.

Aclaración para ReDeLetras.com:

- El diccionario que se usará en el sitio será el DRAE Online de <http://www.rae.es/> (disponible desde el tablero dentro de ReDeLetras). Es decir, prima la Web ante el CD.

- No son válidas las enmiendas y nuevos vocablos propuestos para la próxima edición del diccionario (número 23) que en dicha web figuran.

- Son válidos los artículos marcados “para suprimir” puesto que aún existen en la edición actual (número 22).

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.

1. ABREVIATURAS

No se acepta ninguna.

2. ADVERBIOS TERMINADOS EN –MENTE

Se aceptan si aparecen en el *DRAE*.

Ejemplos: buenamente, sabiamente

3. AFÉRESIS

Solo 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

No se aceptan si no aparecen en el *DRAE*.

6. EXTRANJERISMOS

Aparecen con letra cursiva en el *DRAE*. Solo 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, zizas*.

Se aceptan las voces que aparecen independientes en el *DRAE* y cuya definición corresponde a la expresión completa. Solo se aceptan tal como aparecen en el *DRAE*.

Ejemplos: oque, ufo, taz, zis.

9. LATINISMOS

Se aceptan solo 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

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

Ejemplos: mu, cloc

12. PALABRAS ANTIGUAS, DESUSADAS Y DE LA GERMANÍA

Las palabras **antiguas** 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 el CD de la Edición XXII del *DRAE*, aunque se usen normalmente en el español moderno.

Ejemplos: refundar, enrular, deschavar

17.1 ADJETIVOS VERBALES

Reciben el nombre de adjetivos verbales los que derivan de verbos. Entre ellos están los participios pasivos (véase 17.11), 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: atrevido, roto, amante, corriente, bebedor, reidero, abortivo, corredizo, moribundo, comible

17.2 CONJUGACIONES VERBALES

En el *scrabble®* se aceptan los verbos en todos los tiempos y personas gramaticales, siempre que aparezcan conjugados en los paradigmas verbales de la edición electrónica del *DRAE*.

Los verbos que no tienen modelo de conjugación solo se aceptan en infinitivo.

Ejemplo: coitar

Los verbos regulares se conjugan según los modelos amar, temer y partir.

Con respecto a la conjugación de los verbos regulares, a continuación se transcribe textualmente la opinión emitida por la RAE el 8 de setiembre del año 2000:

«Según recoge el *Esbozo de una nueva gramática de la lengua española* (1973, pág. 269) 'Son regulares todos los verbos de la primera conjugación cuyo infinitivo termina en –aar, –ear, –oar, –uar'. Se entiende que si un verbo cualquiera no lleva marca de irregular, es porque se trata de un verbo regular, sin mayores problemas para el hablante.

Por ejemplo, saquear no es sacar o amar, pero es un verbo regular de la primera conjugación, y se conjuga como amar.

Veamos el presente de indicativo de estos verbos regulares de la primera conjugación:

am-o, sac-o, saque-o
am-as, sac-as, saque-as
am-a, sac-a, saque-a
am-amos, saque-amos
am-áis, sac-áis, saque-áis
am-an, sac-an, saque-an

Todos los verbos regulares funcionan de la misma manera: a la raíz se le añaden las desinencias de tiempo y persona, y de este modo responden todos al mismo esquema flexivo...»

(Fin de la cita de la Real Academia)

17.3 FORMAS VERBALES PROPIAS DEL VOSEO

Se permiten las formas verbales del voseo que aparecen en los modelos de conjugación del *DRAE*. Ejemplos: volás, volá, acertás, acertá, contás, contá

17.4 PARTICIPIO PASIVO DE LOS VERBOS

El participio pasivo de los verbos se forma con las terminaciones –ado, –ido, –to, –so. –cho. Ejemplos: cantado, comido, escrito, impreso, dicho.

Se permiten todas las formas del participio pasivo de los verbos transitivos, así como las de los verbos intransitivos que tienen alguna acepción como transitivos.

Por ejemplo, del verbo cantar, que es transitivo, se aceptan las cuatro formas: cantado, cantada, cantados y cantadas.

No se acepta ni el femenino ni el plural del participio pasivo de verbos intransitivos y pronominales (ejemplos: boxeada, boxeados, boxeadas). El participio de esos verbos puede usarse únicamente en masculino singular: boxeado.

Nota:

El participio pasivo de los verbos intransitivos y pronominales no se acepta en plural, aunque en el *DRAE* haya expresiones y locuciones en las que aparecen 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), entrégueselo (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: pega, da, baña, come, entregue, amad.

El infinitivo se acepta con pronombre enclítico únicamente en el caso de verbos que son exclusivamente pronominales (prnl.), cuando estos aparecen señalados como tales en el *DRAE*. Ejemplos: dignarse, arrepentirse

Pero no está permitido usar el pronombre enclítico con verbos que no aparecen de esta manera en el *DRAE*.

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.** (antiguo), **desus.** (desusado) y **germ** (germanía) (véase art. 15).

Esos verbos se pueden usar solamente en infinitivo, tal como aparecen en el *DRAE*. Ejemplos: atear (ant.), atender (desus.), fuñar (germ.)

Pero pueden conjugarse normalmente cuando tienen modelo de conjugación en la versión electrónica del *DRAE*.

Ejemplos

yantar (ant., pero usado en Ecuador y en lenguaje poético)

abondar (ant., pero usado en León y Salamanca)

horrar (ant., pero usado en América)

17.7 VERBOS DEFECTIVOS

Son defectivos los verbos que no tienen paradigma completo de conjugación, es decir, se conjugan solo en determinados modos, tiempos o personas.

Ejemplo:

El verbo *soler* se usa solo en infinitivo, gerundio, presente de indicativo, presente de subjuntivo, pretérito imperfecto de indicativo y pretérito imperfecto de subjuntivo.

Para cada caso particular el CD del *DRAE* indica las formas permitidas de los verbos defectivos.

Pero hay que distinguir cuando en el *DRAE* dice "usado generalmente en..." y "usado solo en...". En el primer caso no prohíbe ninguna forma conjugada, mientras que en el segundo indica claramente cuáles son las formas que se aceptan.

(La versión electrónica del *DRAE* incluye la conjugación detallada de todos los verbos.)

17.8 VERBOS IMPERSONALES

Son impersonales los verbos que carecen de sujeto. Se emplean usualmente en tercera persona (singular y plural), además del infinitivo, el gerundio y el participio.

El verbo *ventiscar*, por ejemplo, se conjuga solamente en tercera persona:

ventisca, ventiscan, ventiscaba, ventiscaban, ventiscó, ventiscaron, ventiscará, ventiscarán, ventiscaría, ventiscarían, ventisque, ventisquen, ventiscara o ventiscase, ventiscaran o ventiscasen, ventiscare y ventiscaren.

Llover, tronar, relampaguear, amanecer, anochecer, clarecer, tardecer y ventisquiar son otros ejemplos de verbos impersonales.

Cuando se usan en sentido figurado, algunos verbos impersonales pueden conjugarse también en las otras personas, ya que en este caso tienen sujeto.

Ejemplos:

Soy Neptuno, lloveré cuando quiera. (sujeto Neptuno)

Amanecí en Buenos Aires. (sujeto yo)

Por consiguiente, los verbos impersonales son válidos para el *scrabble®* en todas las formas que aparecen en la versión electrónica del *DRAE*, con la única limitación que imponga su definición como transitivos o intransitivos.

17.9 VERBOS POCO USADOS

Aparecen con la marca "p. us.". Pueden conjugarse cuando tienen modelo de conjugación en la versión electrónica del *DRAE*. Ejemplos: *exorar*, *exuberar*

17.10 VERBOS PRONOMINALES

Los verbos pronominales (prnl.) son los que se conjugan siempre y en todas sus formas con un pronombre átono, ya sea proclítico o enclítico: se arrepintió, arrepintiose.

Las formas conjugadas se aceptan únicamente sin el pronombre enclítico.

Ejemplos: dignó, atreví, jactaría

El infinitivo de los verbos exclusivamente pronominales se puede usar con el pronombre enclítico o sin él.

Ejemplos: dignarse y dignar, arrepentirse y arrepentir, atreverse y atrever, jumarse y jumar.

Los verbos transitivos e intransitivos que tienen alguna acepción como pronominales solo se aceptan sin el pronombre enclítico.

Ejemplos: morir (no morirse), subir (no subirse), caer (no caerse)

El gerundio de los verbos pronominales se acepta únicamente sin el pronombre enclítico.

Ejemplos: dignando (no dignándose), atreviendo (no atreviéndose)

El participio de los verbos 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).

Excepción

Se exceptúan los participios que tienen entrada propia en el *DRAE*.

Ejemplo: arrepentida–arrepentidas

El imperativo de los verbos pronominales no se acepta, porque se construye con los pronombres te y os.

Ejemplo: Se acepta "digna", pero no dígnete ni dignaos.

Verbos pronominales que son a la vez intransitivos: se acepta el imperativo en –d.

Ejemplo: de horrar se acepta horrad.

17.11 VERBOS QUE TIENEN DOS TERMINACIONES

Los verbos que tienen dos terminaciones y que el *DRAE* considera equivalentes se aceptan solo como aparecen conjugados en el CD del *DRAE*.

Ejemplos: franjar y franjear, descangallar y descangayar

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 (adición de –s o de –es) no son homogéneas. Además, en muchos casos existen diferencias de criterio, incluso entre los expertos en lingüística. Para citar un ejemplo, la palabra maravedí admite tres (!!!) plurales: marevedís, maravedíes y maravedises.

Las normas para la formación del plural han sido tomadas del *Diccionario panhispánico de dudas* (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 todos los sustantivos comunes o genéricos, los adjetivos y los pronombres, así como el de los participios pasivos de verbos transitivos.

Ejemplos: flor–flores (sustantivo común), pobre–pobres (adjetivo), ella–ellas (pronombre), comprado–comprados (participio pasivo de un verbo transitivo)

18.1.1 Acortamientos

Los acortamientos consisten en eliminar las sílabas finales o iniciales de una palabra para crear otra.

Para la formación del plural siguen las reglas generales señaladas en el *Diccionario panhispánico de dudas*.

Ejemplos: boli–bolis, foto–fotos, profe–profes, tele–teles

Excepciones híper (hipermercado) (invariable) súper (supermercado) (invariable)

18.1.2 Adjetivos

Se acepta el plural de los adjetivos, incluso de los que aparecen en envíos.

Ejemplos: cruces gamadas, tierras bolares, arroces abandas

18.1.3 Letras castellanas

Las letras castellanas forman el plural añadiendo –s o –es:

aes, bes, ces, ches, des, es o ees, efes, ges, haches, íes, jotas, eles, elles, emes, enes, eñes, oes, pes, **cus o cues**, eres, erres, eses, tes, úes, **ves o uves**, equis, yes, **zetas o zedas**

18.1.4 Letras griegas

Las letras griegas forman el plural de la siguiente manera:

alfas, betas, cappas, gammas, deltas, zetas, etas, fíes, iotas, lambdas, míes, níes, xíes, píes, ros, sigmas, taus, jíes, psíes, omegas, dsedas

Nota: Épsilon, ípsilon y ómicron permanecen invariables.

18.1.5 Nombres comunes o genéricos

Está permitido el plural de todos los sustantivos comunes o genéricos, incluso los siguientes:

Ciencias: biología, física, química, geología

Deportes y juegos: fútbol, natación, ajedrez, básquet

Estados y enfermedades: hambre, paludismo, sida, gripe, locura

Sentimientos: tedio, fe, odio

Virtudes y vicios: caridad, paciencia, pereza

18.1.6 Notas musicales

El plural de las notas musicales es el siguiente: dos, res, mis, fas, soles, las, sis

18.1.7 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 punto 18.4 (pág. 24).

Ejemplos: los bantúes o bantús, los bribbríes o bribbris, los chimúes o chimús, los guaraníes o guaraní, los patagones, los tuaregs, **los pech**

No obstante, si en el *DRAE* aparecen como invariables o están pluralizados de manera diferente, ambas formas serán válidas.

Ejemplos: los chanás (*DPD*), los chanáes (*DRAE*); los chanés (*DPD*), los chané (*DRAE*); los chujes (*DPD*), los chuj (*DRAE*); **los alacaluf y los alacalufes (*DRAE*), los alacalufs (*DPD*)**

18.2 PLURALES NO PERMITIDOS EN EL SCRABBLE®

En *scrabble*® no se acepta el plural de las siguientes palabras:

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.

Ejemplos: aquí, lejos, mientras, además, también, tampoco

Ningún plural es permitido, **excepto si tienen alguna acepción como sustantivos.**

Ejemplo: ayer–ayeres, **no–noes, el cuándo–los cuándoos**

18.2.2 Apócopos

Las apócopos se aceptan solamente en singular.

Ejemplos: **algún, cuán, germán, ningún, rabicán, veintiún**

18.2.3 Interjecciones

Las interjecciones son palabras que expresan por sí solas estados afectivos súbitos, como sorpresa, alegría, dolor.

Ejemplos: ¡ah!, ¡bah!, ¡huy!, ¡puf!

No se permite pluralizarlas, **excepto si tienen alguna acepción como sustantivo.**

Ejemplos: ay–ayes, hurra–hurras, **caramba–carambas**

18.2.4 Locuciones adjetivas

Las locuciones adjetivas, como tales, no tienen plural.

Los adjetivos que forman parte de locuciones adjetivas se aceptan en plural.

Ejemplo: de la locución "bien encarado(da)" se acepta "encarados" y "encaradas".

Otras palabras que forman parte de locuciones adjetivas y tienen entrada directa en el *DRAE* aceptan variaciones de acuerdo con su categoría gramatical.

Ejemplo: de la locución "de nunca acabar", la palabra "nunca" se acepta solo en singular por ser adverbio, y la palabra "acabar" se conjuga normalmente por ser un verbo con paradigma de conjugación.

18.2.5 Locuciones adverbiales

Las locuciones adverbiales, como tales, no tienen plural.

Las palabras que aparecen únicamente en frases adverbiales se aceptan solo en singular.

Ejemplos: de la locución "de oque" se acepta solo "oque" y de la locución "a ufo" se acepta solo "ufo".

Las palabras que forman parte de locuciones adverbiales y tienen entrada directa en el *DRAE* aceptan variaciones de acuerdo con su categoría gramatical.

Ejemplos: de la locución "en ademán de", el sustantivo "ademán" se acepta en plural (ademanos), y de la locución "de arriba abajo", las palabras "arriba" y "abajo" se aceptan solo en singular por ser adverbios.

18.2.6 Locuciones sustantivas

Las locuciones sustantivas, como tales, no tienen plural. Ejemplo: el qué dirán.

Las palabras que forman parte de locuciones sustantivas y tienen entrada directa en el *DRAE* aceptan variaciones de acuerdo con su categoría gramatical.

Ejemplos: de la locución "lo que es bueno" la palabra "bueno" se acepta en plural (buenos) por ser adjetivo, y de la locución "el más allá", la palabra "allá" no se acepta en plural por ser adverbio.

18.2.7 Onomatopeyas

Las onomatopeyas son interjecciones que imitan los sonidos de la realidad.

Ejemplos: bum, cataplum, clo, cricrí, fu, guau, hin, paf, rataplán, zas

No se permite pluralizarlas, excepto si tienen alguna acepción como sustantivos.

Ejemplos: clac (onomat. y sust.): los clacs.....miau (onomat. y sust.): los miaus
tictac (onomat. y sust.): los tictacs

18.2.8 Partes de frases

Las palabras que tienen entrada directa en el *DRAE* y forman parte de frases (fr.) se aceptan únicamente como ahí aparecen.

Ejemplo: el sustantivo carpetazo, de la frase "dar carpetazo", se acepta solo en singular.

Si esas palabras tienen alguna otra acepción, se modifican según su categoría gramatical.

Ejemplo: el verbo comer, de la frase "comerse unos a otros", se puede conjugar por tener su propio paradigma.

18.2.9 Participio pasivo de verbos intransitivos y pronominales

No se permite pluralizar el participio pasivo de verbos que sean exclusivamente intransitivos o pronominales.

Ejemplos: del verbo surgir (intransitivo) solo se acepta el participio "surgido", y del verbo dignarse (pronominal) solo se acepta "dignado". Por tanto, no son válidas las formas surgidos y surgidas, dignados y dignadas.

Sólo se aceptan en plural los que tengan entrada propia en el *DRAE*.

Ejemplo: arrepentidas (del verbo arrepentirse, pronominal)

18.2.10 Tratamientos

Los tratamientos dom, fray, frey, ña, ño, ñor y usía son invariables

18.3 PLURAL DE EXTRANJERISMOS (aparecen con letra cursiva en el *DRAE*)

En *scrabble®* no se acepta el plural de los extranjerismos (sustantivos y adjetivos que aparecen con letra cursiva en el *DRAE*). Tampoco se permite conjugar los verbos que aparecen con ese tipo de letra. Las palabras que aparecen con letra cursiva son válidas únicamente tal y como ahí se muestran.

18.4 FORMACIÓN DEL PLURAL

En español hay dos marcas para formar el plural de los sustantivos y adjetivos: –s y –es. Existe también la posibilidad de que permanezcan invariables.

La elección de una de esas tres opciones 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

afro (invariable). La palabra *afra* no está en uso.

ricahembra tiene dos plurales: ricahembras y ricashembras

ricohombre tiene dos plurales: ricohombres y ricoshombres

hijodalgo–hijasdalgo hijodalgo–hijosdalgo

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 *faralá–faraloes* y *albalá–albalaes*

yo–yos y *yoes*, *no–noes*... *ña* y *ño* (invariables por ser tratamientos)

Terminadas en –i y en –u tónicas

Las palabras 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, bisturíes o bisturís, búes o bus, canesúes o canesús, cúes o cus, chiíes o chiís, 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 champú–champús, **cucú–cucús**, gachí–gachís, menú–menús, pirulí–pirulís, popurrí–popurrís, **quepí–quepís**, 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**

Excepciones: *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: **bambuc–bambucs, bistec–bistecs, bloc–blocs, calambac–calambacs, cinc–cincs, clac–clacs, clic–clics, crac–cracs, cómic–cómiccs, coñac–coñacs, cornac–cornacs, cric–criccs, fondac–fondacs, frac–fraccs, lilac–lilacs, vivac–vivacs, zinc–zincsc**. Excepción: *oc (lengua de –)(invariable)*. 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 *lord–lores, milord–milores, rand–rands, récord–récorcs, quid (invariable)*

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, chef–chefs, golf–golfs, naíf–naífs, puf–pufcs, quif–quifcs, rosbif–rosbifcs, surf–surfcs** (**para alacaluf ver tribus o etnias 18.1.7**)

Terminadas en –g

Los sustantivos y adjetivos que terminan con –g hacen el plural con –s.

Ejemplos: **erg–ergcs, gag–gagcs, grog–grogcs, gulag–gulagcs, iceberg–icebergcs, tuareg–tuaregcs**. 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, reloj–relojes, sij–sijes**.

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, píxel–píxeles, tell–telles**

Excepciones *grill (invariable).... oíl (invariable: lengua de –)*

Terminadas en –m

Los sustantivos y adjetivos que terminan con –m hacen el plural con **–s**.

Ejemplos: **alim–alims, film–films, fórum–fórum, harem–harems, islam–islams, ítem–ítems, macadam–macadams, mágnam–mágnams, mam–mams, médium–médiums, mínimum–mínimums, módem–módems, napalm–napalms, ohm–ohms, pom–poms, quídam–quídam, quórum–quórum, zum–zums**

Excepciones: *álbum–álbumes (agregan –es)....imam–imames (agregan –es)....súmmum (invariable)....dom (invariable por ser tratamiento)*

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 barn–barns (agrega solo –s por terminar en grupo consonántico)

Los esdrújulos que terminan en –n permanecen invariables.

Ejemplos: **hipébaton (también es válido hipébatos, plural de hipébatos)**

oxímoron, polisíndeton, asíndeton, ómicron

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**

Excepción cap (invariable)

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 *cónfer, confíteor, exequátur, imprimátur, súper, híper, ñor (invariables)*

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–vales**

Excepciones: *beis* (invariable) ... **demás** (invariable)

Los graves y esdrújulos permanecen invariables.

Ejemplos: **crisis**, **fórceps**, **lapsus**, **éxtasis**, **miércoles**, **síntesis**

También permanecen invariables los polisílabos agudos cuando son voces compuestas cuyo segundo elemento es un plural.

Ejemplos: **los buscapiés** (no buscapieses), **los ciempiés**, **los pasapurés**

Terminadas en –t

Los sustantivos y adjetivos que terminan con –t hacen el plural con **–s**.

Ejemplos: **argot–argots**, **bit–bits**, **boicot–boicots**, **brut–bruts**, **cenit–cenits**, **chalet–chalets**, **clóset–clósets**, **complot–complots**, **debut–debuts**, **déficit–déficits**, **fiat–fiats**, **mamut–mamuts**, **put–puts**, **robot–robots**, **set–sets**, **sóviet–sóviets**, **tarot–tarots**, **valet–valets**, **volt–volts**

Excepciones *compost*, *test*, *trust* (invariables)

Terminadas en –v

Los sustantivos y adjetivos que terminan con –v hacen el plural con **–s**.

Ejemplo: **lev–levs**

Excepción *molotov* (invariable)

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–texes**

Excepciones *ex*, *dux*, **unisex** (invariables)

Los graves y esdrújulos permanecen invariables. Ejemplos: **ápex**, **escólex**, **fénix**, **látex**, **réflex**, **tórax**, **triples**.....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**, **ay–ayes**, **garay–garayes**, **grey–greyes**, **siboney–siboneyes**, **troy–troyes**

A continuación se listan **TODAS** las palabras que no siguen la regla anterior y hacen su plural en **–is**

aguay–aguáis, **amancay–amancáis**, **anay–anáis**, **bacaray–bacaráis**, **balay–baláis**, **barangay–barangáis**, **bey–beis**, **cambray–cambráis**, **caney–canéis**, **caray–caráis**, **carey–caréis**, **cay–cais**, **contray–contráis**, **curupay–curupáis**, **chuchuy–chuchúis**, **colliguay–colliguáis**, **copey–copéis**, **cuicuy–cuicúis**, **cuy–cuis**, **dey–deis**, **display–**

displáis, ensay-ensáis, escay-escáis, **espay-espáis**, gay-gais, gray-grais, huacatay-huacatáis, jersey-jerséis, lay-lais, morrocoy-morrocóis, ñandubay-ñandubáis, **pacay-pacáis**, **paraguay-paraguáis**, poney-ponéis, quilmay-quilmáis, quillay-quilláis, samuray-samuráis, sangley-sangléis, sinamay-sinamáis, taray-taráis, timboy-timbóis, urunday-urundáis, urundey-urundéis, vacaray-vacaráis, yatay-yatáis, **yóquey-yoqueis**

Excepciones: *coy-coyes o cois...estay-estayes o estáis...guirigay-guirigayes o guirigáis*

noray-norayes o noráis...bocoy-bocoyes...convoy-convoyes...mamey-mameyes

fray y frey (invariables por ser tratamientos).....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-maíces, raíz-raíces**