



FEDERACION INTERNACIONAL
DE SCRABBLE® EN ESPAÑOL. A.S.C.

ARGENTINA

BOLIVIA

CHILE

COLOMBIA

COSTA RICA

CUBA

ECUADOR

EL SALVADOR

ESPAÑA

ESTADOS UNIDOS

GUATEMALA

HONDURAS

MÉXICO

PANAMÁ

PERÚ

**REPÚBLICA
DOMINICANA**

URUGUAY

VENEZUELA

REGLAMENTO OFICIAL

Rev. 16.1 - Agosto 2004

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 RECUENTO 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 FICHAS 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 DE 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 TEXTOS OFICIALES Y PALABRAS ACEPTADAS

37. Textos oficiales
38. Palabras aceptadas
39. Palabras NO aceptadas

IX FINAL DE LA PARTIDA

40. Terminación de una partida

X COMPORTAMIENTO

41. Normas de comportamiento general

XI INTERPRETACIONES y ARBITRAJE

42. Interpretaciones
43. Decisiones de los árbitros
44. Tribunal de apelaciones

XII ANEXO: USO DE PALABRAS

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), a excepción de 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:

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

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

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.

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). 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 cm, 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 derecho a 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 sobre el tablero.
- 9.2** Colocando una palabra que 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 formen 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 éste representa, lo que no puede modificarse durante la partida. El comodín no puede reemplazar las letras K o W, porque estas 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.
- 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 sólo una de ellas en el juego. Por ejemplo, puede colocarse "ZUZAR" usando un comodín y una "Z", o los dos comodines, aunque ya se haya utilizado anteriormente la "Z".

11. Letras dobles:

En el SCRABBLE® las letras RR, CH, LL constan como única ficha. Por tanto no podrán utilizarse dos "eres", dos "eles", o la "ce" y la "hache" para formar una doble letra.

III RECUENTO 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 valor facial.

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 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, cuyo uso será obligatorio para la jugada completa.
- 20.3** También es posible colocar varias fichas simultáneamente, siempre que se cumpla con 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 debe ser desplazada en la misma fila o columna para que enlace correctamente con la(s) existente(s) del tablero.
- 21.2** La posición relativa de las letras debe cambiarse para que la palabra o alguno(s) de su(s) enlace(s) sea(n) correctos.
- 21.3** Se prohíbe expresamente cambiar la posición relativa de las letras para mejorar el valor numérico o estratégico de la jugada en curso.

22. Ficha colocada:

Cualquier ficha que haya sido vista por el contendor por haber 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 cuántas fichas desea 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 DE 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. 40.4.

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:

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, 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. La jugada se considera completa cuando ambos jugadores han anotado la puntuación en sus planillas.

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, sobre el tablero al finalizar la última señal. Después de este momento el jugador NO podrá 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 es el siguiente: una vez que se ha anotado el puntaje de una palabra colocada en el tablero, el jugador toma las letras necesarias de la bolsa y activa el reloj de su oponente para que comiencen a transcurrir los dos minutos que le corresponden.

31. Uso del reloj de ajedrez o del cronómetro digital:

Cada jugador programa su reloj con la mitad del tiempo máximo de duración de la partida. Cuando un jugador finaliza su turno, pone en marcha el reloj de su oponente, según lo prescrito en el artículo 29. El reloj será detenido para ambos jugadores en los casos siguientes:

- 31.1** 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 lo 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 consume extra. Estos se restarán de la puntuación que acumule al final de la partida.

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 antes de haber anotado su 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.

Si han pasado uno o más turnos después de haber colocado una palabra inválida, 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.

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.
- 35.7** 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. Sólo el oponente está autorizado para cuestionar una palabra.

VIII TEXTOS OFICIALES y PALABRAS ACEPTADAS

37. Textos oficiales:

El diccionario oficial de SCRABBLE es la versión 1.0-2003 (edición electrónica) de la Real Academia Española (DRAE). La RAE ha informado que esta versión electrónica es una revisión del diccionario impreso (edición XXII, año 2001, editorial Espasa-Calpe). 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.

38. Palabras aceptadas:

En general, se aceptan las palabras incluidas en el diccionario oficial. En el anexo "USO DE PALABRAS" se detallan las excepciones y casos particulares.

39. Palabras NO aceptadas: En el SCRABBLE® en español NO SE ACEPTAN las siguientes palabras:

- 39.1** Abreviaturas, símbolos químicos o expresiones que llevan guión.
- 39.2** Palabras incompletas o que no aparecen en el diccionario oficial.
- 39.3** Prefijos y sufijos (ej.: bi-, -ota, -ita)
- 39.4** Aumentativos y diminutivos que no están en el DRAE (ej. casita)
- 39.5** Verbos terminados en pronombres enclíticos (ej.: amarle, pegarte, colocarse, odiarme)
- 39.7** Palabras con alguna letra mayúscula, aunque estén en el DRAE. (ej.: pH)

IX FINAL DE LA PARTIDA

40. Terminación de una partida:

La partida finaliza cuando:

- 40.1** Ningún jugador puede colocar fichas en el tablero.
- 40.2** Ambos jugadores pasan dos (2) veces consecutivas. Cambiar letras no se considera pasar.
Colocar una palabra que, una vez rechazada por el rival se determina inválida y debe levantarse, sí equivale a pasar.
En los casos 40.1 y 40.2, cada jugador restará de su puntuación final la correspondiente a las fichas que tenga en el atril.
- 40.3** 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.

- 40.4** Se acaba el tiempo total permitido para 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).

X COMPORTAMIENTO

41. Normas de comportamiento general:

- 41.1** Los jugadores no podrán dialogar con los participantes de otras mesas ni con el público. Entre ellos sólo 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.
- 41.2** 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.
- 41.3** 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.
- 41.4** Las consultas permitidas son las que se refieren a procedimientos en la manera de contabilizar los puntos, o sobre aspectos del reglamento.
- 41.5** El árbitro principal puede penalizar a un jugador, restándole 30 puntos del total de la partida, cuando quede claramente demostrado que está infringiendo las reglas del juego. El jugador podrá recurrir ante el Tribunal de apelaciones del torneo, cuya decisión será definitiva.
- 41.6** Si un jugador tiene que abandonar el juego temporalmente, debe comunicárselo al árbitro. Si no lo hace, será descalificado.

XI INTERPRETACIONES Y ARBITRAJE

42. 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.

43. 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.

44. 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 Entidad rectora del Scrabble en el país sede.
- Un representante de los jugadores con dos suplentes elegido(s) en el Congreso Técnico celebrado antes del Torneo. Este representante, (o uno de sus suplentes), debe ser convocado al

Tribunal de modo que no pertenezca al país (o países) involucrado(s) en una apelación.

XII ANEXO: USO DE PALABRAS (Según el DRAE, Edición XXII – 2001)

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 de ajuste a los principios generales aquí enunciados.

1. DIMINUTIVOS, SUPERLATIVOS, AUMENTATIVOS Y DESPECTIVOS	17.4 VERBOS DEFECTIVOS
2. NOMBRES PROPIOS	17.5 VERBOS IMPERSONALES
3. PREFIJOS, SUFIJOS, ELEMENTOS COMPOSITIVOS	17.6 FORMAS VERBALES PROPIAS DEL VOSEO
4. FORMAS COMPUESTAS	17.7 VERBOS: FORMAS ADJETIVALES PASIVAS
5. SIGLAS Y ACRÓNIMOS	17.8 VERBOS: FORMAS ADJETIVALES ACTIVAS
6. ABREVIATURAS	17.9 PARTICIPIOS ACTIVOS DE VERBOS
7. SÍMBOLOS QUÍMICOS	17.10 VERBOS CON MARCA “p. us.” (POCO USUAL)
8. APÓCOPE	17.11 PARTICIPIO PASADO DE VERBOS
9. EXTRANJERISMOS	17.12 VERBOS ANTIGUOS
10. LATINISMOS	18. USO DE PLURALES
11. FEMENINOS DE SUSTANTIVOS QUE DESIGNAN FUNCIÓN, OFICIO O PROFESION	18.1 PLURALES PERMITIDOS EN EL SCRABBLE
12. ADVERBIOS TERMINADOS EN –MENTE	18.2 PLURALES DE LETRAS Y NOTAS MUSICALES
13. AFÉRESIS	18.3 PLURALES DE EXTRANJERISMOS
14. ONOMATOPEYAS	18.4 PLURALES NO PERMITIDOS EN EL SCRABBLE
15. ARCAÍSMOS	18.5 FORMACIÓN DE PLURALES ESPECIALES. EJEMPLOS REPRESENTATIVOS
16. PALABAS “POCO USADAS”	
17. VERBOS	
17.1 CONJUGACIONES VERBALES PERMITIDAS	
17.2 ENCLÍTICOS	
17.3 CONJUGACIÓN DE LOS VERBOS PRONOMINALES	

1. DIMINUTIVOS, SUPERLATIVOS, AUMENTATIVOS Y DESPECTIVOS

NO ESTÁ PERMITIDO	SÍ ESTÁ PERMITIDO
Cuando no aparecen en el DRAE Ej. : CASITA	Cuando aparecen en el DRAE. Ej. : CASETA, CASILLA, CASUCHA, CASERÓN.

2. NOMBRES PROPIOS

NO ESTÁ PERMITIDO	SÍ ESTÁ PERMITIDO
Ninguno permitido	

3. PREFIJOS, SUFIJOS, ELEMENTOS COMPOSITIVOS

Aparecen en el DRAE con un guión (-) antes o después de su escritura.

NO ESTÁ PERMITIDO	SÍ ESTÁ PERMITIDO
Ninguno permitido Ej. BI-,CO-,OR, CIÓN, PSICO-, EXA-, etc.	

4. FORMAS COMPUESTAS

Se escriben con guión, o son expresiones formadas por varias palabras

NO ESTÁ PERMITIDO	SÍ ESTÁ PERMITIDO
Ninguna permitida Ejs.:PING-PONG, BEST SELLER, PER SE, DEO GRACIAS	Partes de formas compuestas que aparecen en el DRAE, y cuya definición corresponde a la expresión completa. Ej.:OQUE (parte de la locución adverbial "DE OQUE"), UFO , (parte de la locución adverbial "DE UFO"),TAZ (parte de la locución adverbial "A TAZ"), ZIS (parte de la onomatopeya "ZIS ZAS")

5. SIGLAS Y ACRÓNIMOS

NO ESTÁ PERMITIDO	SÍ ESTÁ PERMITIDO
Las que aparecen con letras mayúsculas Ej, DVD, CD	Siglas y acrónimos cuya frecuencia de uso las ha convertido en nombres comunes y aparecen en el DRAE, con letras minúsculas. Ej.: radar, sida, mir

6. ABREVIATURAS

NO ESTÁ PERMITIDO	SÍ ESTÁ PERMITIDO
Ninguna permitida	

7. SÍMBOLOS QUÍMICOS

NO ESTÁ PERMITIDO	SÍ ESTÁ PERMITIDO
Ninguno permitido Ej. : Ba, Au, Ag, etc.	

8. APÓCOPES

NO ESTÁ PERMITIDO	SÍ ESTÁ PERMITIDO
Cuando no aparecen en el DRAE Ej. : PA, MA.	Cuando aparecen en el DRAE. Ej. : BUEN

9. EXTRANJERISMOS

NO ESTÁ PERMITIDO	SÍ ESTÁ PERMITIDO
Cuando no aparecen en el DRAE. Ej. : INTERNET.	Cuando aparecen en el DRAE. Ej. : FAX.

10. LATINISMOS

NO ESTÁ PERMITIDO	SÍ ESTÁ PERMITIDO
Cuando no aparecen en el DRAE Ej. : LÍBITUM, HOC, DEO.	Los que aparecen en el DRAE (porque han sido incorporados al léxico del español) Ej: IN (preposición), SIC (adverbio), ÍDEM (pronombre), VIDE (expresión), AD, QUATER (adverbios), TER (adverbio), etc.

11. FEMENINOS DE SUSTANTIVOS QUE DESIGNAN FUNCIÓN, OFICIO o PROFESIÓN

NO ESTÁ PERMITIDO	SÍ ESTÁ PERMITIDO
Cuando no aparecen en el DRAE Ej. : Los femeninos de "ALFÉREZ" o "CADETE"	Cuando aparecen en el DRAE. Ej. : INGENIERA, AYUDANTA, APRENDIZA

12. ADVERBIOS TERMINADOS EN -MENTE

NO ESTÁ PERMITIDO	SÍ ESTÁ PERMITIDO
Cuando no aparecen en el DRAE Ej. : MORBOSAMENTE	Cuando aparecen en el DRAE. Ej. : SABIAMENTE.

13. AFÉRESIS

NO ESTÁ PERMITIDO	SÍ ESTÁ PERMITIDO
Cuando no aparecen en el DRAE	Cuando aparecen en el DRAE Ej.: MOR (aféresis de "AMOR")

14. ONOMATOPEYAS

NO ESTÁ PERMITIDO	SÍ ESTÁ PERMITIDO
Cuando no aparecen en el DRAE	Cuando aparecen en el DRAE. Ej. : MU, CLOC.

15. PALABRAS ANTIGUAS, DESUSADAS Y DE LA GERMANÍA

Son voces que aparecen en el DRAE identificadas como:

ant.: antiguo (palabras usadas antes de 1500) / **desus.:** desusado (palabras usadas entre los años 1500 y 1900) / **germ.:** germanía, (jerga usada por rufianes y ladrones en el Siglo de Oro)

NO ESTÁ PERMITIDO	SÍ ESTÁ PERMITIDO
Pluralizarlos, aún cuando forman parte de expresiones o locuciones en que aparecen en plural. Ej.: No se acepta FIGOS, de la expresión "no, que son figos"	Usarlas tal como aparecen en el DRAE Ej.: LLE, ALÁN, ALCABUZ, FINCABLE, FIGO. Pluralizarlas cuando el DRAE notifica su uso en algún ámbito geográfico. Ej.: LEJURA, desus. (Usado en Colombia y Ecuador)

16. PALABRAS "POCO USADAS"

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

NO ESTÁ PERMITIDO	SÍ ESTÁ PERMITIDO
	Pluralizarlas Ej.: HAIGAS, ZURIZAS

17. VERBOS, NOTA:

Por reconocimiento expreso de la RAE se acepta el verbo REFUNDAR (verbo transitivo omitido en la impresión del DRAE).

17.1 CONJUGACIONES VERBALES PERMITIDAS

- Todos los tiempos y formas verbales, siempre que aparezcan en los modelos de conjugación particulares para cada verbo, definidos en la edición electrónica del DRAE.
- Los verbos regulares se conjugan según los modelos AMAR, TEMER y PARTIR.
- Con respecto a la conjugación de verbos regulares, se transcribe textualmente la opinión emitida por la Real Academia 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, -IAR, -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-AS

AM-AMOS, SAC-AMOS, SAQUE-AMOS

AM-AIS, SAC-AIS, SAQUE-AIS

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

17.2 ENCLÍTICOS

Aunque gramaticalmente correctos, los *verbos con pronombres enclíticos* no se aceptan por considerarse dos palabras unidas. Ejemplos: pégale, dame, cómete, hete, entréguese, entrégueselo, etc. Por tanto, los verbos se usarán tal como se conjugan, sin el agregado final de pronombres *personales o reflexivos*. Ejemplos:

ENCLÍTICO CON PRONOMBRE PERSONAL	NO	SI	NO	SI
	háblale	HABLA	amaos	AMAD
	cómete, cómeme	COME	dale	DA
	ámelo	AME	entrégame	ENTREGA

ENCLÍTICO CON PRONOMBRE REFLEXIVO	NO	SI
	entréguese báñate vámonos	ENTREGUE BAÑA VAMOS

No confundir los enclíticos con la forma del Pretérito Imperfecto del Subjuntivo, cuya conjugación es correcta:			
(que) yo	AMARA	o	AMASE
(que) tú	AMARAS	o	AMASES
(que) él	AMARA	o	AMASE
(que) nosotros	AMARAMOS	o	AMÁSEMOS
(que) vosotros	AMARAIS	o	AMASEIS
(que) ellos o ustedes	AMARAN	o	AMASEN

SÍ ESTÁ PERMITIDO	EJEMPLOS
Se permite usar el infinitivo con pronombre enclítico únicamente en el caso de verbos que son exclusivamente pronominales, cuando estos aparecen definidos como tales en el DRAE.	DIGNARSE, ARREPENTIRSE, etc. Pero no está permitido usar AMARSE ni MORIRSE, por no aparecer de esta manera en el DRAE.

17.3 CONJUGACIÓN DE LOS VERBOS PRONOMINALES

NORMAS DE CONJUGACIÓN	EJEMPLOS
<ul style="list-style-type: none"> - El infinitivo de los verbos pronominales se acepta con pronombre enclítico o sin él. - Las formas conjugadas de los verbos pronominales se aceptan únicamente sin el enclítico. - El gerundio de los verbos pronominales se debe usar sin el enclítico. - El imperativo de los verbos pronominales se forma con los pronombres "TE" y "OS". <p>NOTA: Para los efectos del SCRABBLE los VERBOS PRONOMINALES se consideran INTRANSITIVOS. Por tanto, sus participios no pueden ser pluralizados ni utilizados en femenino, excepto cuando dicha forma tenga entrada propia en el DRAE.</p>	<p>Ej.: jumarse y jumar Ej.: del verbo DIGNARSE, (ME) DIGNO, (TE) DIGNAS, etc. Ej.: DIGNANDO</p> <p>Estas formas verbales no se aceptan, puesto que se construyen con pronombres enclíticos. Ej.: DIGNATE, DIGNAOS DIGNADO, ABORRAJADO son correctos; sin embargo, DIGNADOS, DIGNADA(S), ABORRAJADOS, ABORRAJADA(S), ARREPENTIDOS no están permitidos. ARREPENTIDA(S) es correcta porque tiene entrada propia en el DRAE</p>

17.4 VERBOS DEFECTIVOS

Son los que no se usan en todos los modos, tiempos o personas. Para cada caso particular, el DRAE indica las conjugaciones permitidas (Ej. ABOLIR, SOLER) pero deberá distinguirse cuando en el DRAE dice: "usado GENERALMENTE en ..", o "usado SOLO en ..". En el primer caso no prohíbe ninguna conjugación, mientras que en el segundo caso define claramente las formas aceptadas.

17.5 VERBOS IMPERSONALES

Son aquellos que carecen de sujeto y se emplean usualmente en tercera persona, además de las formas no personales (infinitivo, gerundio y participio). Llover, tronar, relampaguear, amanecer, anochecer, clarecer, tardecir y ventiscar, por ejemplo, se usan en tercera persona del singular y del plural de todos los tiempos y modos, así como en las formas no personales.

Sin embargo, algunos verbos impersonales pueden conjugarse en las otras personas cuando se usan en sentido figurado, porque adquieren sentido lógico al integrarse en una frase.

Ej.: Soy Neptuno, lloveré cuando quiera. Anochecí en Buenos Aires.

Por consiguiente, son válidos para el SCRABBLE en todas sus formas y conjugaciones, con la única limitación que imponga su definición como transitivos o intransitivos.

Casos específicos se consultarán en la versión electrónica del DRAE.

17.6 FORMAS VERBALES PROPIAS DEL VOSEO

SÍ ESTÁ PERMITIDO	EJEMPLOS
Se permiten las formas incluidas en los modelos de conjugación del DRAE	Ej. : VOLÁ, ACERTÁ, CONTÁ , VOLÁS, ACERTÁS, CONTÁS

17.7 VERBOS: FORMAS ADJETIVALES PASIVAS

NO ESTÁ PERMITIDO	SÍ ESTÁ PERMITIDO
Cuando no aparecen en el DRAE Ej. : TOMABLE.	Cuando aparecen en el DRAE. Ej. : COMIBLE

17.8 VERBOS: FORMAS ADJETIVALES ACTIVAS

NO ESTÁ PERMITIDO	SÍ ESTÁ PERMITIDO
Cuando no aparecen en el DRAE Ej. : SALIDOR.	Cuando aparecen en el DRAE. Ej. : LEEDOR.

17.9 PARTICIPIOS ACTIVOS DE VERBOS

NO ESTÁ PERMITIDO	SÍ ESTÁ PERMITIDO
Ej. : COMIENTE.	Cuando aparecen en el DRAE. Ej. : AMANTE.

17.10 VERBOS CON MARCA "p. us" (poco usual)

NO ESTÁ PERMITIDO	SÍ ESTÁ PERMITIDO
Pueden conjugarse, cuando tengan modelo de conjugación en la versión electrónica del DRAE.	Ej. : EXORAR, EXUBERAR.

17.11 PARTICIPIO PASIVO DE LOS VERBOS

Se forma con las terminaciones -ado, -ido, -to, -cho, -so, de los verbos conjugables. Ej.: CANTADO, COMIDO, ESCRITO, IMPRESO, DICHO.

NO ESTÁ PERMITIDO	SÍ ESTÁ PERMITIDO
No se acepta ni el femenino ni el plural del participio pasivo de los verbos intransitivos y pronominales. Únicamente puede usarse en masculino singular: Ej.: BOXEADO Los participios de VERBOS intransitivos y pronominales tampoco se aceptan en plural, aunque en el DRAE haya expresiones y locuciones en las que aparecen en plural. Ej.: Del verbo MEDRAR no se acepta MEDRADOS, a pesar de que en el DRAE aparece la expresión "MEDRADOS ESTAMOS".	Están permitidas todas las formas del participio pasivo de los verbos transitivos, así como las de los verbos intransitivos que tengan alguna acepción como transitivos. El participio pasivo de los verbos intransitivos y pronominales también se acepta en femenino y en plural cuando tales formas tienen entrada propia en el DRAE. Ej.: ARREPENTIDA(S)

17.12 VERBOS ANTIGUOS

Son los verbos que aparecen en el DRAE marcados como:

ant.: (antiguo) **desus.:** (desusado) **germ.:** (germanía) (véase art. 15 del anexo)

NO ESTÁ PERMITIDO	SÍ ESTÁ PERMITIDO
Conjugar verbos que no tengan paradigma de conjugación en la versión electrónica del DRAE.	Usar los verbos en infinitivo, tal como aparecen en el DRAE: Ej.:ATEAR (ant.), ATENDAR (desus.), FUÑAR (germ.) Los verbos con marca “germ”, “ant”, o “desus”, pueden conjugarse normalmente, siempre y cuando tengan modelo de conjugación en la versión electrónica del DRAE. Ej.: YANTAR (ant., pero usado en Ecuador), ABONDAR (ant. pero U. en León y Salamanca)

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 de plurales (adición de -s o -es) no son absolutamente homogéneas y en muchos casos existen diferentes criterios, incluso entre los expertos en lingüística. Para citar un ejemplo, la palabra “maravédí” admite tres plurales: maravedís, maravedíes y maravedises.

Los plurales indicados a continuación son fruto del consenso entre los países integrantes de la FISE, basados en la Gramática de la Real Academia de la Lengua Española, y en las respuestas de dicha entidad cuando ha sido consultada sobre casos particulares.

En general, se aplican las reglas gramaticales básicas. Para las palabras de origen extranjero se siguen los criterios de la RAE, aunque algunos casos particulares, así como una buena cantidad de ejemplos, se detallan en: *18.5, FORMACIÓN DE PLURALES ESPECIALES*

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, adjetivos, pronombres y participios pasivos de verbos transitivos.

SÍ ESTÁ PERMITIDO
Todos los SUSTANTIVOS genéricos, incluso los siguientes: 18.1.1 Estados, enfermedades: hambres, paludismos, sidas, gripes. 18.1.2 Virtudes, vicios: caridades, paciencias, perezas . 18.1.3 Sentimientos: tedios, fes. 18.1.4 Conceptos abstractos: mortalidades, majestades, locuras. 18.1.5 Ciencias: físicas, biología, químicas, geología. 18.1.6 Deportes, juegos: fútbol, natación, ajedrez, basquet. 18.1.7 Tratamientos: señorías, milores, (excepto ño y ña) 18.1.8 Vistas y envíos: sustantivos y adjetivos que aparezcan en envíos, como por ejemplo cruces gamadas, tierras bolares, arroces abandas, etc.

18.2 PLURALES DE LETRAS y NOTAS MUSICALES

LETRAS CASTELLANAS	Forman el plural añadiendo -s o -es de acuerdo con las reglas gramaticales usuales. La lista completa válida para el Scrabble® es la siguiente: AES, BES, CES, DES, ES, EFES, GES, HACHES, ÍES, JOTAS, ELES, ELLES, EMES, ENES, EÑES, OES, PES, CUS, ERES, ERRES, ESES, TES, ÚES, UVES, EQUIS, YES, ZETAS.
LETRAS GRIEGAS	ALFAS, BETAS, CAPPAS, GAMMAS, DELTAS, ZETAS, ETAS, FÍES, IOTAS, LAMBDA, MÍES, NÍES, XÍES, OMICRONES, PÍES, ROS, SIGMAS, TAUS, JÍES, PSÍES, OMEGAS., DSEDAS. Nota: ÉPSILON e ÍPSILON permanecen invariables
NOTAS MUSICALES	DOS, RES, MIS, FAS, SOLES, LAS, SIS.

18.3 PLURALES DE PALABRAS QUE APARECEN CON LETRA CURSIVA EN EL DRAE

Las palabras que aparecen con letra cursiva en el DRAE no se aceptan en plural. Las palabras que aparecen con letra cursiva son válidas únicamente tal y como ahí se muestran.

18.4 PLURALES NO PERMITIDOS EN EL SCRABBLE®

NO ESTÁ PERMITIDO	
18.4.1	<i>De participios de verbos intransitivos y pronominales:</i> Ej. BOXEADOS, BOXEADAS, DIGNADOS, DIGNADA(S), ABORRAJADOS, ABORRAJADA(S), ARREPENTIDOS no son formas permitidas. Se exceptúan aquellos que tengan entrada propia en el DRAE como ARREPENTIDA(s).
18.4.2	<i>De interjecciones:</i> Ningún plural es permitido
18.4.3	<i>De tratamientos:</i> No se permiten los plurales de ÑO y ÑA, por considerarse formas especiales abreviadas de señor y señora.
18.4.4	<i>De adverbios:</i> Ningún plural es permitido
18.4.5	<i>De partes de frases hechas:</i> Ningún plural es permitido Ej. oques ("de oque"), ufos ("a ufo") son formas prohibidas.
18.4.6	<i>De onomatopeyas:</i> Ningún plural es permitido

18.5 FORMACIÓN DE PLURALES ESPECIALES. EJEMPLOS REPRESENTATIVOS

MONOSÍLABOS TERMINADOS EN VOCAL	Los monosílabos no acentuados, agregan una -s para formar el plural (Ej: TUS, LAS) Se exceptúan as letras castellanas y griegas (ver 18.2). Agregan -s o -es : YO, BU, CU, MU, ÑU. Permanecen invariables, ÑA, ÑO. Los monosílabos acentuados agregan -s , o -es , excepto TÉ(S)
--	--

<p>POLISÍLABAS TERMINADAS EN VOCAL</p>	<p>1. Palabras agudas terminadas en -a, -e, -o : agregan -s para formar el plural. EXCEPCIONES: ALBALÁ(ES), BAJÁ(ES), CHAJÁ(ES), CHANÁ(ES), FALBALÁ(ES), NOYÓ(ES) y RAJÁ(ES). Permanece invariable: DADÁ</p> <p>2 Palabras graves y esdrújulas terminadas en -a, -e, -o: agregan -s. EXCEPCIONES: RICAHEMBRA (RICASHEMBRAS), RICOHOMBRE (RICOHOMBRES), HIJADALGO (HIJASDALGOS), HIJODALGO (HIJOSDALGOS). AFRA permanece invariable.</p> <p>3. Palabras agudas que terminan en -i, -u en general admiten dos plurales -s o -es Ejemplos: EMÚS, EMÚES, AGUTÍS, AGUTÍES, TISÚS, TISÚES, MANIQUÍS, MANIQUÍES, PETISÚS, PETISÚES, RAGÚS, RAGÚES, TIRAMISÚS, TIRAMISÚES. EXCEPCIONES: Las siguientes palabras forman el plural únicamente de la(s) manera(s) indicada(s) a continuación: ABADÍ(ES), ALFONSÍ(ES), BINGUÍ(ES), BOMBASÍ(ES), CANEQUÍ(ES), CANIQUÍ(ES), CAÑÍ(S), CENHEGÍ(ES), CHIÍ(ES), FIFÍ(ES), GACHÍ(S), JABÍ(ES), MARAVEDÍ (MARAVEDÍS, MARAVEDÍES, MARAVEDISES), MARROQUÍ(ES), OSMANLÍ(ES), PICHÍ(ES), PIPÍ(S), PIRULÍ(S), PITIMINÍ(ES), POPURRÍ(S), RABÍ(ES), ROSOLÍ(S), TITÍ(ES), TUPÍ(S), YATAÍ(S), CANESÚ(S), CHAMPÚ(S), INTERVIÚ(S), VERMÚ(S), MENÚ(S). Permanece invariable: OTROSÍ.</p> <p>4. Palabras no agudas terminadas en -i, -u agregan -s para formar el plural: Ej JUSIS, BICIS.</p>
<p>Terminadas en: B</p>	<p>Agregan -es para formar el plural, excepto:BAOBABS,ESNOBS,MIHRABS,NABABS.</p>
<p>Terminadas en: C</p>	<p>Agregan -s para formar el plural, excepto las que cambian la “c” final por “q”. Ej.:BAMBUQUES, CALAMBAQUES, CLAQUES, CORNAQUES, CRIQUES, FONDAQUES, LILAQUES, VIVAQUES. El plural de ZINC es ZINES y el de CINC es CINES.CRAC y FRAC aceptan dos plurales:CRACS y CRAQUES;FRACS y FRAQUES.</p>
<p>Terminadas en: D</p>	<p>Agregan -es para formar el plural, excepto: CHÓPED (CHÓPEDS), LORD (LORES), MILORD (MILORES),RAND (RANDS), RECORD (RECORDS). Plural especial: FARAD (FARADIOS).</p>
<p>Terminadas en: F</p>	<p>Agregan -s para formar el plural, excepto: QUIF (QUIFES), ROSBIF (ROSBIFES). ALCALUF permanece invariable.</p>
<p>Terminadas en: G</p>	<p>Agregan -s para formar el plural, excepto: ERG (ERGIOS), ZIGZAG (ZIGZAGUES)</p>
<p>Terminadas en: H</p>	<p>Agregan -s: CRÓMLECH, CRÓNLECH, SAH Agregan -es: CAPARAROCH, MAQUECH, POCH, ZAREVICH. Permanecen invariables: PECH, MACH</p>
<p>Terminadas en: J:</p>	<p>Agregan -es para formar el plural. Ej.: RELOJES, BOJES. Permanecen invariables: SIJ, CHUJ</p>
<p>Terminadas en: L/LL:</p>	<p>Agregan -es para formar el plural, excepto: GRILL (GRILLS). Ej.: TELL (TELLES)</p>

Terminadas en: M:	Agregan -es para formar el plural, excepto: OHM (OHMIOS), REFERÉNDUM (REFERENDOS), MEMORÁNDUM (MEMORANDOS) Las siguientes se mantienen invariables: ARMÓNÍUM, FACTÓTUM, HAREM, ISLAM, MÁGNUM, MÁXIMUM, MÉDIUM, MÍNIMUM, MÓDEM, PÓDIUM, QUÍDAM, QUÓRUM, RÉQUIEM, SOLÁRIUM, SÚMMUM, TEDEUM.
Terminadas en: N	Agregan -es para formar el plural, excepto: HIPÉRBATON (HIPERBATOS). Permanecen invariables: YIN, ZEN, BARN.
Terminadas en: P	Agregan -s para formar el plural, excepto POP que se mantiene invariable
Terminadas en: R	Agregan -es para formar el plural, excepto: CHÁRTER (CHÁRTERS), BÓER (BÓERS o BÓERES), BITER (BITERS o BÍTERES)
Terminadas en: S	Las palabras agudas agregan -es . Las graves y esdrújulas se mantienen invariables . También permanecen invariables las siguientes: BEIS, CORPS y REPS.
Terminadas en: T	Agregan -es para formar el plural, excepto: Las que agregan -s: ARGOT, BÁSQUET, BIBELOT, BIT, BOICOT, BRUT, CHALET, CHUT, CLÓSET, COMLOT, DEBUT, FOXTROT, HÁBITAT, MAILLOT, PUT, ROBOT, SET, SÓVIET, TAROT, TEST, TRUST, VALET, ZIGURAT. Permanecen invariables: ACCÉSIT, CENIT, DÉFICIT, ÉXPlicit, FEFAÚT, FIAT, INCIPIIT, PLÁCET, RECÉSIT, STÁBAT y ZENIT.
Terminadas en: V	Agregan -s . Ej.: LEV (LEVS). MOLOTOV permanece invariable. Plural especial: VOLT (VOLTIOS)
Terminadas en: X	Los monosílabos y las palabras agudas forman el plural con -es , excepto: EX. Ej.: FAX(ES), TELEFAX(ES), BOX(ES), TEX(ES), LUX(ES). Las palabras graves y esdrújulas permanecen invariables. Ej.: ÁPEX, ESCÓLEX, LÁTEX, RÉFLEX, TÓRAX, TRÍPLEX. La palabra CARCAX acepta el plural CARCAJES.

<p>Terminadas en: Y</p>	<p>Agregan -es para formar el plural, excepto: CAY (CAIS), DISPLAY (DISPLAYS), FRAY (FRAILES), GRAY (GRAYS), GUIRIGAY (GUIRIGAIS), JERSEY (JERSEIS), LAY (LAIS), ÑANDUBAY (ÑANDUBAIS), PAIPAY (PAIPÁIS), PALAY (PALÁIS), PITOITTOY (PITOITTOIS), PONEY (PONEIS), QUILLAY (QUILLAIS), QUILMAY (QUILMAIS), RENTOY (RENTOIS), SAMURAY (SAMURAIS), SANGLEY (SANGLÉIS), SIBONEY (SIBONÉIS), SINAMAY (SINAMÁIS), TIMBOY (TIMBOIS), UBAJAY (UBAJAIS), URUNDAY (UNRUNDÁIS), VACARAY (VACARÁIS), VERDEGAY (VERDEGÁIS), YATAY (YATÁIS), YERSEY (YERSEIS), YÓQUEY (YOQUEIS), GAY (GAIS o GAYS).</p> <p>Hay palabras que aceptan ambas formas para el plural: AGUAY (AGUAYES o AGUÁIS), BACARAY (BACARAYES o BACARÁIS), BATEY (BATEYES o BATÉIS), CAMBRAY (CAMBRAYES o CAMBRAIS), CONTRAY (CONTRAYES o CONTRAIS), CURUPAY (CURUPAYES o CURUPÁIS), ESTAY (ESTAYES o ESTÁIS), GARAY (GARAYES o GARAIS), MAGUEY (MAGUEYES o MAGUEIS), MAMEY (MAMEYES o MAMEIS), QUIBEY (QUIBEYES o QUIBÉIS), TARAY (TARAYES o TARÁIS), URUNDEY (URUNDEYES o URUNDÉIS).</p> <p>La palabra MORROCOY admite tres plurales: MORROCÓIS, MORROCOYES, MORROCOYOS. Es invariable TROY .</p>
<p>Terminadas en: Z</p>	<p>Cambian la -z por -ces. Ej.: MAÍZ (MAÍCES), RAÍZ (RAÍCES). Permanecen invariables: HERTZ y MEGAHERTZ.</p>

Alicia Camarot (Uruguay) Rosa F. W. de Cassín (Argentina)
Martha Müller (Costa Rica) Adán Cassán (España)
Augusto Contreras (Venezuela) Hiquíngari Carranza (México)

Agosto 2004