



Turnierspielordnung (TSO)

(Ausgabe vom 28.08.2017)

Inhaltsverzeichnis

Teil 1 Spielvorbereitung	6
1.1 Spielregeln.....	6
1.2 Zulässige Wörter.....	6
1.3 Spielausstattung.....	6
1.3.1 Zustand der Spielausstattung.....	6
1.3.2 Buchstabensteine.....	6
1.3.3 Ablagebänkchen und Buchstabensäckchen.....	7
1.4 Zeitmessung.....	7
1.4.1 Überprüfung der Uhr.....	7
1.4.2 Funktionen der Uhr.....	7
1.5 Sonstiges Spielzubehör.....	7
1.6 Sonderwünsche.....	7
Teil 2 Spielbeginn	8
2.1 Ausrichtung des Spielbretts.....	8
2.2 Ermittlung des Startspielers.....	8
2.3 Starten der Uhr.....	8
2.4 Verspätetes Erscheinen und Fernbleiben.....	8
Teil 3 Spielzug	9
3.1 Spielzug: Legen.....	9
3.1.1 Bestandteile dieses Spielzugs.....	9
3.1.2 Akzeptieren des Spielzugs.....	9
3.1.3 Vorbehalt anmelden.....	9
3.1.4 Anfechtung.....	9
3.2 Spielzug: Tausch.....	10
3.2.1 Bestandteile dieses Spielzugs.....	10
3.3 Spielzug: Passen.....	10
3.3.1 Bestandteile dieses Spielzugs.....	10
3.4 Wertungsbogen.....	10
3.5 Vorrecht des Spielers am Zug.....	11
3.6 Zählen von Buchstaben.....	11
3.7 Kennzeichnung eines Blankos.....	11
3.8 Ziehen von Buchstabensteinen.....	11
3.8.1 Position des Säckchens beim Ziehen.....	11
3.8.2 Zu viel gezogene Buchstabensteine.....	11
3.8.3 Zu wenig gezogene Buchstabensteine oder/und Ziehen von Steinen in falscher Reihenfolge.....	12
3.8.4 Zu Unrecht in Säckchen geworfene Buchstaben.....	12
Teil 4 Spielunterbrechungen	13
4.1 Anhalten der Uhr.....	13
4.2 Verlassen des Spieltisches.....	13
4.3 Buchstaben außerhalb des Säckchens.....	14
4.4 Buchstabe(n) im vermeintlich leeren Säckchen.....	14
Teil 5 Ende des Spiels	15
5.1 Letzter Zug.....	15
5.2 Zeitüberschreitung und Zeitstrafen.....	15

5.3 Wertung für den Gegenspieler.....	15
5.4 Ergebnismeldekarte.....	15
5.5 Überprüfung der Buchstaben.....	16
Teil 6 Spielwertung.....	17
6.1 Rangfolge in Tabellen.....	17
6.1.1 Freilose, Nichterscheinen, Spielumwertungen.....	17
6.2 K.-o.-Runden.....	17
6.2.1 Einzelpartie.....	17
6.2.2 Doppelpartie.....	17
6.2.3 Best of N.....	18
6.2.4 Entscheidungskriterien.....	18
6.2.5 Nichterscheinen/Spielumwertungen.....	18
Teil 7 Verhalten und Fairness.....	19
7.1 Grundsätzliches.....	19
7.1.1 Respektvoller Umgang miteinander.....	19
7.1.2 Betrugsfreies Spiel.....	19
7.1.3 Begrenzung der Kommunikation auf das Notwendige.....	19
7.1.4 Einhaltung der Spielregeln.....	19
7.2 Betrug.....	19
7.2.1 Definition.....	19
7.2.2 Sanktionen bei Betrug.....	20
7.2.3 Beispiele für Betrug.....	20
7.3 Unangemessenes Verhalten.....	20
7.3.1 Definition.....	20
7.3.2 Sanktionen bei unangemessenem Verhalten.....	20
7.3.3 Beispiele für unangemessenes Verhalten.....	22
Teil 8 Rechte und Pflichten der Turnierleitung.....	23
8.1 Rechte.....	23
8.2 Pflichten.....	23

Änderungsprotokoll

Ausgabe 28.08.2017

Teil 3	3.1.1 Bestandteile dieses Spielzugs, Nachziehen vor Summieren 3.1.3 Vorbehalt anmelden, Formulierung ergänzt
Teil 4	4.2 Verlassen des Spieltisches, neue Formulierung
Teil 5	5.2 Zeitüberschreitung und 5.3 Wertung für den Gegenspieler, geändert, maximale Zeitüberschreitung nun 5 anstelle von 10 Minuten

Ausgabe 01.05.2016

Vorwort	Veröffentlichung
Teil 3	3.1.1 Spielzug legen, ergänzt durch Informationen zur Notation von Blankosteinen 3.1.4 Anfechten, ergänzt durch Vorgehensweise bei Überprüfung mit Computerschiedsrichter und Rücknahme von Blankokennzeichnungen 3.7 Kennzeichnung von Blankos, Konfliktsituationen 3.8.4 Zu Unrecht in Säckchen geworfene Buchstaben
Teil 5	Korrektur der Gliederung

Ausgabe 01.01.2014

Teil 1	1.4.2 Funktionen der Uhr: Änderung
Teil 3	3.1.4 Ergänzung zur Anfechtung 3.7 Kennzeichnung eines Blankos
Teil 7 und 8	neu

Vorwort

Die Turnierspielordnung (kurz TSO) legt die Regeln für deutschsprachige Scrabble-Turniere fest. Es werden häufig gestellte Fragen von Spielern zum Spielablauf geklärt und Turnierleitung sowie Schiedsrichtern in Turnieren eine Grundlage für die Entscheidung von Zweifelsfällen an die Hand gegeben. Ist dies in Einzelfällen nicht möglich, entscheidet die Turnierleitung und/oder die Schiedsrichter vor Ort gemäß ihrer Regelauslegung. Treten in einem Turnier Situationen auf, die nicht durch die Turnierspielordnung geklärt werden können, meldet die Turnierleitung diese an Scrabble Deutschland e. V. (SDeV), so dass das Regelwerk entsprechend nachgebessert werden kann.

Die deutsche Turnierspielordnung orientiert sich an den Regeln der internationalen Scrabble-Organisationen, der WESPA (World English-Language Scrabble Players' Association) sowie der NASPA (North American Scrabble Players Association), die aufgrund ihrer langjährigen Erfahrung mit großen Turnieren eine Vielzahl von möglichen Spielsituationen bereits in eindeutiger Weise geklärt haben.

Es ist angestrebt, die Turnierspielordnung regelmäßig zu überprüfen und im Sinne eines fairen Spielablaufs weiterzuentwickeln. Überarbeitete Versionen der TSO werden mindestens einen Monat vor Inkrafttreten auf den Internetseiten von SDeV veröffentlicht.

Die in diesem Dokument aufgeführten Regeln gelten für alle Turniere, die unter der Schirmherrschaft von Scrabble Deutschland e. V. durchgeführt werden. Zu Ausnahmen siehe 1.1 d)

Hinweis: Die in dieser Turnierordnung verwendeten männlichen Formen beziehen selbstverständlich die weiblichen Formen mit ein. Auf die Verwendung beider Geschlechtsformen wird ausschließlich mit Blick auf die bessere Lesbarkeit des Textes verzichtet.

Teil 1 Spielvorbereitung

1.1 Spielregeln

Die Turnierspielordnung von SDeV ergänzt die **Allgemeinen Scrabble-Spielregeln**, die üblicherweise mit einem Scrabble-Spiel erworben werden. Dabei sei auf einige Einschränkungen gegenüber den Standard-spielregeln hingewiesen:

- a) Es treten ausschließlich zwei Spieler gegeneinander an. Beide Spieler müssen den Spielstand notieren (Punkte des jeweiligen Spielzuges und die Summe der Punkte).
- b) Es wird mit Uhr gespielt, die Spielzeit in einer Partie beträgt 30 Minuten pro Spieler. Abweichend hiervon kann in der Turnierausschreibung eine Spielzeit von 25 Minuten pro Spieler festgelegt werden.
- c) In Zweifelsfällen hat die Turnierspielordnung des SDeV Vorrang vor den **Allgemeinen Scrabble-Spielregeln**.
- d) Ausnahmen von dieser Turnierspielordnung bedürfen für ein unter der Schirmherrschaft von SDeV veranstaltetes Turnier einer besonderen Begründung und der Genehmigung durch den Vorstand des SDeV. Diese Ausnahmen sind in der Turnierausschreibung als solche zu kennzeichnen.

1.2 Zulässige Wörter

- a) Es gelten die aktuellen „Offiziellen Regeln zur Zulässigkeit von Wörtern beim Scrabble (ORZ)“. Die offizielle Wortliste von Scrabble Deutschland e. V. ist verbindlich. In Dateiform kann sie als Computerschiedsrichter eingesetzt werden.
- b) Ist kein Computerschiedsrichter verfügbar oder werden Wörter angezweifelt, die aufgrund ihrer Länge nicht von der offiziellen Wortliste abgedeckt sind, entscheidet der Schiedsrichter über die Gültigkeit des angefochtenen Wortes. Die Entscheidung des Schiedsrichters ist verbindlich.

1.3 Spielausstattung

1.3.1 Zustand der Spielausstattung

Die gesamte Spielausstattung muss sich in einem ordentlichen, nicht übermäßig abgenutzten Zustand befinden. Die Buchstabensteine und das Spielbrett sollen sauber und der Aufdruck gut erkennbar sein.

1.3.2 Buchstabensteine

- a) Es liegt in der Verantwortung der Spieler, dass der Buchstabensatz vollständig ist und in korrekter Verteilung vorliegt. Eine Überprüfung erfolgt vor dem Spiel.
- b) Nach Beginn des Spiels ist eine Korrektur des Buchstabensatzes ausgeschlossen; es wird dann gegebenenfalls mit dem unvollständigen oder fehlerhaften Buchstabensatz weitergespielt.
- c) Als Buchstabensatz sind ausschließlich Steine zu verwenden, die einen glatten Aufdruck haben und somit das Ertasten eines Blankosteins bzw. bestimmter Buchstaben verhindern. Optisch dürfen die Buchstabensteine beim Blick auf die Rückseiten und auf die Ränder nicht voneinander unterscheidbar sein.
- d) Die beiden Blankosteine müssen sich auf der Vorderseite optisch von der Rückseite unterscheiden. Andernfalls wird der gesamte Buchstabensatz auf der Rückseite gekennzeichnet.

1.3.3 Ablagebänkchen und Buchstabensäckchen

- a) Spieler dürfen ihre eigenen Ablagebänkchen verwenden. Es muss dabei sichergestellt sein, dass die Anzahl an Buchstaben auf dem Bänkchen für den Gegenspieler jederzeit leicht zu erkennen ist.
- b) Das Buchstabensäckchen muss undurchsichtig sein sowie eine geeignete Größe für die 102 Buchstabensteine und die Hand eines Spielers aufweisen.

1.4 Zeitmessung

1.4.1 Überprüfung der Uhr

- a) Die Spieler machen sich vor dem Start des Spiels mit der Funktionsweise der Uhr vertraut. Sie wissen, wie man die Zeit des Gegners in Gang setzt und wie man die Uhr anhält. Zudem kennen sie wichtige vorhandene Zusatzanzeigen (sofern vorhanden) wie Zeitüberschreitung und Anfechtperiode. Damit ein versehentlicher Reset der Zeituhr während des Spiels vermieden wird, kennen die Spieler die Möglichkeit, wie die Uhr zurückgesetzt werden kann.
- b) Die Spieler prüfen vor dem Start, dass die von der Turnierleitung festgesetzte Zeit je Spieler korrekt eingestellt ist.
- c) Bei Problemen mit der Uhr ist der Schiedsrichter hinzuzuziehen.

1.4.2 Funktionen der Uhr

- a) Zu verwenden sind Scrabble-Uhren, die folgende Funktionen (in absteigender Priorität) aufweisen:
 - i) Anzeige im Count-Down-Modus mit Minuten und Sekunden xx:yy,
 - ii) Anzeige der Zeitüberschreitung in Minuten und Sekunden im Count-Up-Modus,
 - iii) Anhalten der Zeituhr durch einen zentralen Schalter,
 - iv) Anzeige des Ablaufs der Anfechtperiode (20 Sekunden nach Drücken der Uhr).
- b) Sind nicht hinreichend viele Scrabble-Uhren vorhanden, können nach Abstimmung mit der Turnierleitung auch andere Uhren zum Einsatz kommen.

1.5 Sonstiges Spielzubehör

- a) Die Spieler verwenden die von der Turnierleitung ausgegebenen und von SDeV genehmigten Wertungsbögen und Ergebnismeldekarten.
- b) Die Spieler dürfen Folgendes selber mitbringen:
 - i) eigene Listen zum Abstreichen der bereits gespielten Buchstaben,
 - ii) leeres Papier sowie Schreibutensilien für Notizen.
- c) Weitere bedruckte oder beschriebene Unterlagen, insbesondere Wortlisten, sind nicht erlaubt.
- d) Vor dem Start des Spiels hat ein Spieler das Recht, die mitgebrachten Papiere des Gegenspielers zu überprüfen.
- e) Kopfhörer, Handys und andere elektronische sowie nicht elektronische Geräte sind während des Spiels verboten. Ausnahmen sind durch die Turnierleitung zu genehmigen. Ohrstöpsel zur Reduktion der Umgebungslautstärke sind hingegen erlaubt.

1.6 Sonderwünsche

- a) Spieler, die aufgrund gesundheitlicher Einschränkungen o. Ä. Ausnahmen von mindestens einer der Turnierregeln wünschen, informieren im Vorfeld des Turniers die Turnierleitung darüber.
- b) Die Turnierleitung wird geeignete alternative Regeln festlegen und die Ausnahmen allen Mitspielern vor Turnierbeginn bekannt geben.
- c) Bei Festlegen einer Sonderregelung muss die Turnierleitung auf die Wahrung der Chancengleichheit achten.

Teil 2 Spielbeginn

2.1 Ausrichtung des Spielbretts

Die beiden Spieler einigen sich über die Ausrichtung ihres Brettes. Die Bretter werden nicht gedreht. Davon kann abgewichen werden, wenn beide Spieler mit dem Drehen des Brettes einverstanden sind.

Ein Turnierveranstalter kann, sofern an einem Großteil der Tische Drehbretter vorhanden sind, für ein Turnier eine hiervon abweichende Regelung in der Turnierausschreibung festlegen.

2.2 Ermittlung des Startspielers

- a) Der Startspieler wird zur gerechten Verteilung des Anzugsrechtes vorherbestimmt.
- b) Wenn a) nicht gegeben ist, wird der Startspieler durch das Ziehen eines Buchstabens ermittelt, wie in den Allgemeinen Spielregeln festgelegt ist.

2.3 Starten der Uhr

Die Uhr des beginnenden Spielers wird in Gang gesetzt, sobald dieser einen Buchstaben aus dem Säckchen gezogen hat.

2.4 Verspätetes Erscheinen und Fernbleiben

- a) Alle Spiele werden pünktlich begonnen.
- b) Verspätet sich ein *Spieler*, so setzt der Schiedsrichter die Uhr des sich Verspätenden in Gang.
 - i) Erscheint der *Spieler*, wird die Uhr angehalten und das Spiel wird mit der dann verkürzten Bedenkzeit des einen Spielers normal begonnen.
 - ii) Beträgt die Verspätung jedoch mehr als 15 Minuten, so wird das Spiel für den *Gegenspieler* gewertet (siehe 5.3 und 6.1.1). Das Spiel wird nicht mehr begonnen.
- c) Verspäten sich beide Spieler, haben beide ihre entsprechend verkürzte Bedenkzeit.

Teil 3 Spielzug

Es gibt drei mögliche Spielzüge: 3.1 Legen, 3.2 Tauschen, 3.3 Passen.

3.1 Spielzug: Legen

3.1.1 Bestandteile dieses Spielzugs

Der Spielzug „Legen“ besteht aus folgenden Aktionen:

- a) Legen eines Wortes auf das Spielbrett.
- b) Notieren des Zuges:
 - i) Nur relevant, wenn mindestens ein Blanko für den Spielzug eingesetzt wird. Dieser Schritt kann auch nach Schritt ii) erfolgen.
Notieren der/des Blankos auf der Ergebniskarte. Die Bedeutung des/der Blankos kann nun nicht mehr geändert werden.
 - ii) Verkünden der Punktzahl für diesen Spielzug (leise, aber für den Gegenspieler hörbar) und deutliches Notieren dieser Punktzahl. Das gelegte Wort kann nun nicht mehr geändert werden.
- c) Drücken der Zeituhr, so dass die Zeit des *Gegenspielers* läuft.
- d) Akzeptieren oder Vorbehalt und/oder Anfechten des Spielzuges durch den *Gegenspieler*, siehe 3.1.2 bis 3.1.4.
- e) Ziehen der Buchstabensteine.
- f) Summieren und Aufschreiben der Gesamtpunktzahl.

Drückt ein *Spieler* die Uhr, ohne zuvor die Punktzahl seines Zuges notiert zu haben oder neu eingesetzte Blankosteine auf der Ergebniskarte notiert zu haben, so kann der *Gegenspieler* die Uhr des *Spielers* zum Notieren der Punktzahl bzw. der Blankosteine wieder in Gang setzen. Eine Zugrücknahme ist ab dem erstmaligen Drücken der Uhr nicht mehr möglich.

3.1.2 Akzeptieren des Spielzugs

Der Spielzug ist akzeptiert, wenn der *Gegenspieler* die Punktzahl auf dem Wertungsbogen notiert hat oder seit Drücken der Uhr 20 Sekunden vergangen sind. Der *Spieler* darf nun seine zu ersetzenden Buchstaben nachziehen.

3.1.3 Vorbehalt anmelden

- a) Der *Gegenspieler* meldet unmittelbar „Vorbehalt“ an. Es werden zunächst keine Buchstabensteine nachgezogen.
- b) Er muss sich bis spätestens 20 Sekunden nach Drücken der Uhr entscheiden, ob er den Zug anfehlt. Vergeht diese Frist ohne Anfechtung (siehe 3.2.3), gilt der Spielzug als akzeptiert.

3.1.4 Anfechtung

- a) Der *Gegenspieler* meldet „Anfechtung“ an.
- b) Er hält die Uhr an.
- c) Er sagt, welche Wörter er anzweifelt, und notiert diese gegebenenfalls.
- d) Die Anfechtung wird überprüft. Das kann auf zweierlei Weise erfolgen:
 - i) Mit Computerschiedsrichter: Beide Spieler überprüfen die Zulässigkeit jedes angefochtenen Wortes. Der eingebende *Spieler* löst die Prüfung erst aus (Drücken der Enter-Taste), wenn der *Gegenspieler* bestätigt, dass das zu prüfende Wort korrekt eingegeben wurde. Bevor die Spieler den Computerschiedsrichter verlassen, wird er in einen neutralen Zustand gebracht, sodass das Ergebnis der Prüfung nicht mehr sichtbar ist.
 - ii) Mit Schiedsrichter: Der *Gegenspieler* hebt einen Arm und wartet auf den Schiedsrichter, dem er anschließend bekannt macht, welches Wort bzw. welche Wörter er anfehlt. Der Schiedsrichter entscheidet über die Zulässigkeit jedes angefochtenen Wortes. Die Turnierleitung kann andere Methoden als das Armheben für zulässig erklären, um den Schiedsrichter aufmerksam zu machen.

Ist die Unzulässigkeit auch nur eines angezweifeltten Wortes entschieden, muss der Zug zurückgenommen werden und die eventuell mit diesem Zug vorgenommenen Blankokennzeichnungen auf der Ergebniskarte müssen gestrichen werden. Der *Spieler* setzt nach dem Entfernen der Buchstaben und Löschen des Eintrags die Uhr für den *Gegenspieler* wieder in Gang. Beide Spieler notieren 0 Punkte für den Spielzug sowie die Gesamtpunktzahl.

War die Anfechtung eines Wortes unbegründet, erhält der *Gegenspieler* eine Strafe von 10 Punkten pro zu Unrecht angefochtenem Wort.

3.2 Spielzug: Tausch

3.2.1 Bestandteile dieses Spielzugs

Der Spielzug „Tausch“ besteht aus folgenden Aktionen:

- a) Ankündigung, Steine austauschen zu wollen.
- b) Beide *Spieler* müssen überprüfen, ob noch mindestens sieben Buchstabensteine im Säckchen sind. Wenn weniger als 7 Steine im Säckchen sind, darf nicht mehr getauscht werden.
- c) Auswahl der auszutauschenden Steine, die mit der Rückseite nach oben vom Bänkchen auf den Tisch gelegt werden.
- d) Aufschreiben des Austauschs auf dem Wertungsbogen (0 Punkte für diesen Zug); nun dürfen die auszutauschenden Buchstabensteine nicht mehr geändert werden.
- e) Drücken der Uhr, so dass die Zeit des *Gegenspielers* läuft.
- f) Ziehen der Buchstabensteine.
- g) Zurücklegen der auszutauschenden Steine vom Tisch in das Säckchen.

3.3 Spielzug: Passen

3.3.1 Bestandteile dieses Spielzugs

Der Spielzug „Passen“ besteht aus folgenden Aktionen:

- a) „Passen“ ankündigen.
- b) Aufschreiben des Passens auf dem Wertungsbogen (0 Punkte für diesen Zug); die Entscheidung zu passen ist nun endgültig.
- c) Drücken der Uhr, so dass die Zeit des *Gegenspielers* läuft.

3.4 Wertungsbogen

- a) Nach jedem Zug notieren beide Spieler die Punktzahl sowie die Gesamtpunktzahl auf ihrem Wertungsbogen.
- b) Stellt sich heraus, dass ein *Spieler* die Punktzahlen/Gesamtpunktzahlen nicht notiert hat, kann der *Gegenspieler* verlangen, dass dies nachgeholt wird. Ist zu diesem Zeitpunkt der *Gegenspieler* am Zug oder wäre das Spiel zu Ende, so startet der *Gegenspieler* zur nachträglichen Ergänzung die Uhr des *Spielers*. Sind alle fehlenden Zahlen ergänzt, wird die Uhr des *Gegenspielers* wieder in Gang gesetzt oder – falls das Spiel beendet ist – wird die Uhr gestoppt.
- c) Von Zeit zu Zeit sollten beide *Spieler* während des Spiels die Punktzahlen abgleichen.
- d) Die Punktzahlen können bei Unstimmigkeiten zu jeder Zeit korrigiert werden. Bis zum Beseitigen der Unstimmigkeiten wird die Uhr angehalten.
- e) Bei Spielen, die unter der dauernden Aufsicht eines (ggf. von technischen Hilfsmitteln unterstützten) Schiedsrichters stehen, kann durch diesen jederzeit eine Ergebniskorrektur erfolgen.

3.5 Vorrecht des Spielers am Zug

- a) Die folgenden Aktionen sind ausschließlich demjenigen *Spieler* erlaubt, der am Zuge ist:
 - i) Legen und Ausrichten von Steinen auf dem Spielbrett,
 - ii) Drehen des Spielbretts, sofern vereinbart.
- b) Bei den folgenden Aktionen ist dem *Spieler*, der am Zuge ist, Vorrang zu gewähren:
 - i) Nachzählen der im Säckchen vorhandenen Steine,
 - ii) Überprüfung, ob die für einen Austausch erforderliche Mindestanzahl von sieben Steinen im Säckchen vorhanden ist.

3.6 Zählen von Buchstaben

Um die im Säckchen befindlichen Buchstaben zu zählen, muss der *Spieler* wie folgt vorgehen:

- a) Er kündigt an, Buchstaben zählen zu wollen.
- b) Er zeigt dem *Gegenspieler* die leere Hand, bevor er mit dieser ins Säckchen greift.
- c) Das Säckchen wird beim Zählen wie beim Buchstabenziehen gehalten.
- d) Nach dem Zählen zeigt er dem *Gegenspieler* wiederum die leere Hand.

3.7 Kennzeichnung eines Blankos

Es ist stets die Aufgabe beider Spieler einer Partie, darauf zu achten, dass die verwendeten Blankosteine im Rahmen eines Spielzugs deutlich auf der Ergebniskarte notiert werden. Ist dennoch ein Blanko nicht ordnungsgemäß gekennzeichnet und ergibt sich hieraus im weiteren Spielverlauf eine Konfliktsituation (typischerweise: Spieler und Gegenspieler gehen von unterschiedlichen Buchstaben aus, für die der Blanko steht), wird wie folgt vorgegangen:

- a) Ein Schiedsrichter wird hinzugezogen und die Konfliktsituation dargestellt.
- b) Ist die Konfliktsituation für den Schiedsrichter nicht auflösbar, entscheidet er durch ein Losverfahren (Buchstaben ziehen/aufdecken, Münzwurf etc.), für welchen Buchstaben der Blanko steht.
- c) Alle abgeschlossenen Spielzüge können nicht angefochten werden und behalten somit ihre Gültigkeit.
- d) Beeinflusst die Entscheidung des Schiedsrichters ein Wort aus einem noch nicht abgeschlossenen Zug, so kann dieses Wort zurückgenommen werden. Auch eine Anfechtung des betroffenen Wortes kann widerrufen werden.
- e) Betrifft der Konflikt beide Blankos als Bestandteil ein und desselben Wortes, gibt es nur einen einzigen Losvorgang.

3.8 Ziehen von Buchstabensteinen

3.8.1 Position des Säckchens beim Ziehen

Beim Ziehen der Buchstaben hat der *Spieler* das Säckchen so zu halten, dass es sich im Blickbereich des *Gegenspielers* befindet und dass keiner hineinsehen kann.

3.8.2 Zu viel gezogene Buchstabensteine

Hat ein *Spieler* X Buchstabensteine zu viel nachgezogen, ist das Vorgehen wie folgt:

- a) Anhalten der Uhr.
- b) Feststellung, ob mindestens ein neu gezogener Buchstabe bereits mit den Restbuchstaben auf dem Ablagebänkchen liegt (dann wird mit Abschnitt c) fortgefahren) oder nicht (dann wird mit Abschnitt d) fortgefahren). Wenn das Ablagebänkchen vor dem Ziehen leer war, wird ebenfalls mit Abschnitt d) fortgefahren.

- c) Es werden folgende Aktionen durchgeführt:
- Der *Spieler* mischt seine neuen und alten Buchstabensteine verdeckt auf dem Tisch.
 - Der *Gegenspieler* dreht $(X + 1)$ Steine um, so dass sie offen für beide sichtbar auf dem Tisch liegen.
 - Der *Gegenspieler* wählt X Steine und gibt sie in das Säckchen zurück.
- d) Es werden folgende Aktionen durchgeführt:
- Der *Spieler* legt nur die neu gezogenen Buchstaben mit der Rückseite nach oben auf den Tisch.
 - Der *Gegenspieler* dreht X Steine um, so dass sie offen für beide sichtbar auf dem Tisch liegen und gibt sie in dann in das Säckchen zurück.

3.8.3 Zu wenig gezogene Buchstabensteine oder/und Ziehen von Steinen in falscher Reihenfolge

- Stellt ein *Spieler* fest, dass er zu wenig Steine nachgezogen hat, so zieht er die fehlenden Steine nach, auch dann, wenn in der Zwischenzeit der *Gegenspieler* bereits Buchstaben aus dem Säckchen gezogen hat.
- Hat ein *Spieler* gegen Ende des Spiels zu wenig Buchstaben gezogen und der *Gegenspieler* zieht anschließend so viele Buchstaben nach, dass der *Spieler* nun nicht mehr hinreichend viele Steine nachziehen kann, wird zunächst die Uhr angehalten. Der *Gegenspieler* wählt nun frei aus seinen Buchstaben die noch fehlende Anzahl an Buchstaben aus und gibt sie dem *Spieler*.

3.8.4 Zu Unrecht in Säckchen geworfene Buchstaben

Wirft ein *Spieler* regelwidrig Steine in das Säckchen, so wird ihm die Anzahl der zurückgeworfenen Steine zugeschrieben. Sobald festgestellt wird, dass ein regelwidriges Zurückwerfen stattgefunden hat, wird die Uhr angehalten und ein Schiedsrichter hinzugezogen, unter dessen Aufsicht und Mitwirkung die folgenden Aktionen stattfinden.

- Wenn das Säckchen mindestens 7 Buchstabensteine plus Anzahl der unterzähligen Steine enthält, wird zunächst die Uhr wieder gestartet und das Spiel fortgesetzt. Der *Spieler* muss in seinem nächsten Zug den Spielzug „Tauschen“ ausführen. Dabei gelten die regelwidrig zurückgeworfenen Steine als Buchstabensteine, die ausgetauscht werden. Zusätzlich können beliebig viele der auf dem Bänkchen befindlichen Steine getauscht werden. Das Bänkchen wird nun wieder komplett aufgefüllt.
- Wenn das Säckchen weniger als 7 Buchstabensteine plus Anzahl der unterzähligen Steine enthält, darf der *Gegenspieler* sofort aus den im Säckchen vorhandenen Buchstabensteinen diejenigen frei auswählen, mit denen das nicht komplette Bänkchen aufgefüllt wird. In diesem Fall ersetzt das Auffüllen keinen Spielzug. Nach dem Auffüllen wird die Uhr wieder gestartet und das Spiel fortgesetzt.
- Wenn das Säckchen zunächst mindestens 7 Buchstabensteine plus Anzahl der unterzähligen Steine enthält, also gemäß a) das Spiel zunächst weiterläuft und der *Gegenspieler* anschließend ein Wort legt, so dass diese Anzahl durch das Nachziehen unterschritten würde, wird vor dem Nachziehen des *Gegenspielers* die Uhr erneut angehalten und gemäß b) verfahren.

Hat der *Spieler* nach dem regelwidrigen Zurückgeben der Steine sein Bänkchen abweichend von der vorbeschriebenen Prozedur eigenmächtig wieder aufgefüllt, bevor der erste Verstoß geahndet werden konnte, so handelt es sich hierbei um „zu viel gezogene Buchstabensteine“. In diesem Fall erfolgen zunächst die Aktionen gemäß 3.8.2, danach wird wie oben beschrieben verfahren.

Die hier beschriebene Verfahrensweise schließt eine weitere Ahndung des Vergehens, sofern es absichtlich begangen wurde, nicht aus.

Teil 4 Spielunterbrechungen

4.1 Anhalten der Uhr

Bei angehaltener Zeituhr dürfen keine zum Spiel gehörenden Aktionen durchgeführt werden, die nicht mit dem Grund **der Unterbrechung** in Verbindung stehen. Gegebenenfalls sind die Bänkchen abzudecken bzw. ersatzweise die Buchstabensteine mit der Rückseite nach oben vor das Bänkchen zu legen.

Die Uhr wird in folgenden Fällen angehalten:

- a) bei einer Anfechtung;
- b) bei der Auflösung einer festgestellten Punktdiskrepanz;
- c) bei der Durchführung von Aktionen, um zu viel oder zu wenig gezogene Steine zu berichtigen;
- d) wenn ein verspäteter Spieler, dessen Uhr läuft, am Tisch erscheint;
- e) wenn eine Schiedsrichterentscheidung oder -maßnahme erforderlich ist;
- f) bei einem unvorhergesehenen Ereignis, z. B. einem Stromausfall;
- g) wenn einer der Spieler als Schiedsrichter bei einem parallel laufenden Spiel agieren muss.

4.2 Verlassen des Spieltisches

- a) Möchte ein *Spieler* den Spieltisch während des Spiels verlassen, so ist der Schiedsrichter zu informieren.
- b) Wird die Erlaubnis zum Verlassen des Spieltisches erteilt, dann wird wie folgt verfahren:
 - i) Der *Spieler* führt seinen Zug aus und notiert die Punktzahl. Seine Uhr läuft weiter.
 - ii) Der *Spieler* darf dann den Spieltisch verlassen.
 - iii) Nach Rückkehr startet der *Spieler* die Uhr des *Gegenspielers* und zieht die Ersatzbuchstaben nach.
- c) Das Verlassen des Spieltisches zu einem anderen als dem unter b) beschriebenen Zeitpunkt ist möglich, wenn
 - i) ein Notfall das Einhalten des beschriebenen Ablaufs unmöglich macht. Verlässt der *Spieler* in diesem Fall den Spieltisch/Spielraum, ohne dass zuvor der Schiedsrichter informiert werden konnte, so informiert der *Gegenspieler* den Schiedsrichter. Der Schiedsrichter kann das Verlassen des Spieltisches/Spielraums im Nachhinein für zulässig erklären;
 - ii) seit Beginn des laufenden Spielzugs des *Gegenspielers* mehr als 5 Minuten vergangen sind;
 - iii) wenn der *Gegenspieler* zustimmt.

Verlässt der *Spieler* den Spieltisch, während die Uhr des *Gegenspielers* läuft, setzt der *Gegenspieler* die Uhr des *Spielers* in Gang. Während der Abwesenheit des *Spielers* darf der *Gegenspieler* keinen Spielzug ausführen. Nach Rückkehr des *Spielers* wird die Uhr des *Gegenspielers* wieder in Gang gesetzt.

- d) Auch ausgeschaltete technische Geräte (z. B. Handys) dürfen bei Verlassen des Spielraums nicht mitgenommen werden.
- e) Alle unter b) bzw. c) beschriebenen Aktionen finden unter Aufsicht eines Schiedsrichters statt. Auf die Information des Schiedsrichters bzw. Aufsicht kann verzichtet werden, wenn sich *Spieler* und *Gegenspieler* hierauf einigen.
- f) Die Beaufsichtigung sowohl des *Spielers* außerhalb des Turnierraums als auch des allein zurückbleibenden *Gegenspielers* liegt im Ermessen des Schiedsrichters.
- g) Ein Verstoß gegen die vorgenannten Regeln kann bis zum Verlust des laufenden Spiels (siehe 7.3.2.3) geahndet werden.

4.3 Buchstaben außerhalb des Säckchens

Werden während des Spiels ein oder mehrere Buchstabensteine außerhalb des Säckchens gefunden und können sie nicht einem der Spieler, einem freien Feld auf dem Brett oder einem anderen Spiel eindeutig zugeordnet werden, dann wird wie folgt verfahren:

- a) Beide Spieler dürfen sich den/die Buchstaben ansehen.
- b) Die Steine werden in das Säckchen zurückgelegt.
- c) Abgeschlossene Züge werden nicht wiederholt.

Wenn ein *Spieler* wegen leeren Säckchens seine Bank vorher nicht mehr auffüllen konnte, zieht der *Spieler* die entsprechende Anzahl Steine nach.

4.4 Buchstabe(n) im vermeintlich leeren Säckchen

Werden im Säckchen Buchstaben entdeckt, obgleich beide Spieler annahmen, dass es leer ist, wird wie folgt verfahren:

- a) Ist die Ergebnismeldekarte bereits unterschrieben, dann gilt das Spiel als beendet; d. h. es erfolgt keine Änderung.
- b) Ist die Ergebnismeldekarte noch nicht unterschrieben, dann
 - i) sehen sich beide Spieler die entdeckten Buchstaben an, es sei denn, die Buchstaben wurden noch nicht aus dem Säckchen genommen und konnten somit von keinem Spieler gesehen werden,
 - ii) werden alle aufgrund des vermuteten Spielendes aufgedeckten Buchstaben aufs Bänkchen zurückgelegt,
 - iii) finden die Spieler heraus, welcher Spieler wie viele Buchstaben hätte nachziehen müssen. Dies wird in der entsprechenden Reihenfolge nachgeholt. Haben nun noch beide Spieler Buchstaben auf der Bank, wird das Spiel fortgesetzt – auch dann, wenn sich die Spieler nach 5.1 a) ii) bereits auf ein Spielende geeinigt hatten. Hat nur ein Spieler Buchstaben auf der Bank, dann ist das Spiel beendet. Das Resultat wird entsprechend neu berechnet.

Bereits abgeschlossene Züge sind gültig und werden nicht zurückgenommen.

Teil 5 Ende des Spiels

Ein Spiel ist beendet, wenn entweder der letzte Zug ausgeführt wurde oder die Partie abgebrochen wird.

5.1 Letzter Zug

- a) Der letzte Zug ist ausgeführt, wenn eine der folgenden Bedingungen gilt:
 - i) Ein *Spieler* legt sämtliche Buchstaben seines Bänkchens auf das Brett und im Säckchen befinden sich keine Buchstaben mehr.
 - ii) Beide Spieler haben jeweils zweimal in Folge gepasst bzw. sich verständigt, dass keiner von beiden mehr ein Wort legen wird.
- b) Die folgenden Aktionen schließen sich an:
 - i) Der *Spieler*, der den letzten Zug ausgeführt hat, hält die Uhr an.
 - ii) Der *Gegenspieler* akzeptiert den Zug, indem er seine auf dem Bänkchen verbliebenen Buchstaben zeigt, oder er meldet unmittelbar Vorbehalt an oder ficht den Zug an.
 - iii) Wird Vorbehalt angemeldet, so wird die Uhr des *Gegenspielers* sofort wieder in Gang gesetzt.
 - iv) Wird der Zug aufgrund einer erfolgreichen Anzweiflung zurückgenommen, wird das Spiel fortgesetzt.
 - v) Akzeptiert der *Gegenspieler* den Zug oder war die Anzweiflung nicht erfolgreich, dann werden ihm die Buchstabenwerte seiner verbliebenen Buchstaben von der Gesamtpunktzahl abgezogen und der Gesamtpunktzahl des anderen *Spielers* gutgeschrieben.

5.2 Zeitüberschreitung und Zeitstrafen

- a) Die Zeit eines *Spielers* gilt als überschritten, wenn die Uhr -00:01 (im Count-Down-Modus) oder 00:01 (im Count-Up-Modus) oder ein entsprechendes Zeitüberschreitungsflag angezeigt wird.
- b) Für jede begonnene Minute Zeitüberschreitung werden 10 Punkte abgezogen.
- c) Überschreitet ein *Spieler* seine Bedenkzeit um mehr als 5 Minuten, so wird die Partie abgebrochen und für den *Gegenspieler* gewertet (s. 5.3).
- d) Keine Zeitstrafe erfolgt, wenn bei Spielende die Uhr nicht angehalten wurde, sondern stattdessen die Uhr des *Gegenspielers* erneut in Gang gesetzt wurde und dadurch eine Zeitüberschreitung des *Gegenspielers* angezeigt wird.

5.3 Wertung für den Gegenspieler

Ein Spiel wird in den folgenden Fällen für den Gegenspieler gewertet:

- a) Nichtantreten eines Spielers,
- b) mehr als 15-minütiges Zuspätkommen eines Spielers,
- c) mehr als 5-minütiges Überschreiten der vorgegebenen Bedenkzeit,
- d) Disqualifikation eines Spielers durch die Turnierleitung.

Weitere Infos zur Wertung für den Gegenspieler siehe 6.1.1.

5.4 Ergebnismeldekarte

Die Ergebnismeldekarte wird nach dem Spiel von beiden Spielern unterschrieben und an die Turnierleitung übergeben. Für die Übergabe ist der Gewinner des Spiels verantwortlich.

Diese Ergebnismeldung ist endgültig, es sei denn

- a) vor der Abgabe sind sich beide Spieler über eine notwendige Korrektur einig,
- b) nach der Abgabe bitten beide Spieler die Turnierleitung um Korrektur eines offensichtlichen Fehlers (Zahlendreher o. ä.).

5.5 Überprüfung der Buchstaben

Bevor beide Spieler den Spieltisch verlassen, legen sie die Buchstabensteine so auf das Brett, dass die Vollständigkeit der 102 Steine einfach überprüft werden kann.

Teil 6 Spielwertung

6.1 Rangfolge in Tabellen

Die Rangfolge in einer Tabelle richtet sich nach der Zahl der erzielten Siege. Unentschieden werden als halbe Siege bewertet.

Bei gleich vielen Siegen entscheiden folgende Kriterien über die Reihenfolge:

- a) Summe der vom jeweiligen Spieler erzielten Spielpunktdifferenzen,
- b) Summe der vom jeweiligen Spieler erzielten Spielpunkte,
- c) Anzahl der Spielpunkte im direkten Vergleich. (Dieses Kriterium findet nur Anwendung, wenn nach den zuvor betrachteten Kriterien genau zwei Spieler gleichauf liegen, die gegeneinander gespielt haben.)

Die Reihenfolge der Anwendung wird in der Turnierausschreibung geregelt. Die in der Ausschreibung nicht aufgeführten Kriterien werden in der oben genannten Reihenfolge angewandt.

Bringen diese Kriterien keine Entscheidung, so wird die höchste in einem Spiel erzielte Spielpunktzahl (bei Gleichheit die zweithöchste usw.) herangezogen.

Die Anwendung von mehr als einem über die Siegzahl hinausgehenden Entscheidungskriterium muss nur dann durchgeführt werden, wenn die Rangfolge für den weiteren Turnierverlauf oder die Preisvergabe notwendig ist.

6.1.1 Freilose, Nichterscheinen, Spielumwertungen

Erhält ein *Spieler* in einer Runde ein Freilos oder tritt sein *Gegenspieler* zum Spiel nicht an, so bekommt er einen Sieg und bei Anwendung von 6.1 a) 50 Differenzpunkte, bei Anwendung von 6.1 b) 400 Spielpunkte angerechnet.

Ebenso wird verfahren, wenn das Spiel aufgrund eines Regelverstoßes des *Gegenspielers* für diesen als verloren gewertet wird. In diesem Fall wird für den *Spieler* jedoch der tatsächliche Spielstand bei Spielabbruch/Spielende herangezogen, falls er bei Anwendung von 6.1 a) mit über 50 Differenzpunkten vorne lag bzw. bei Anwendung von 6.1 b) über 400 Spielpunkte erzielt hat.

Für den nicht angetretenen oder wegen Regelverstoßes mit Spielverlust bestraften *Gegenspieler* werden bei Anwendung von 6.1 b) keine Spielpunkte gutgeschrieben. Bei Anwendung von 6.1 a) werden ihm 100 Differenzpunkte abgezogen, es sei denn, er lag bei einem Spielabbruch/Spielende bereits mit mehr als 50 Punkten im Rückstand. In diesem Fall werden ihm 50 Punkte mehr als die tatsächliche Differenz abgezogen.

Werden aufgrund von Nichterscheinen/Regelverstoß beide Spieler mit Spielverlust bestraft, so wird für beide entsprechend verfahren.

6.2 K.-o.-Runden

Als K.-o.-Runde wird das Aufeinandertreffen zweier Spieler in einer oder mehreren Partien bezeichnet, an dessen Ende einer der beiden Spieler als Sieger feststehen muss (kein Unentschieden möglich).

6.2.1 Einzelpartie

Wird eine K.-o.-Runde in einer einzelnen Partie ausgetragen, ist der *Spieler* mit der höheren Zahl erzielter Spielpunkte der Sieger.

6.2.2 Doppelpartie

Wird eine K.-o.-Runde in zwei Partien ausgetragen, ist der *Spieler* mit der höheren Zahl der in beiden Partien erzielten Spielpunkte der Sieger.

6.2.3 Best of N

Wird eine K.-o.-Runde als "Best of N" (N ungerade) ausgetragen, so siegt der *Spieler*, der zuerst so viele Siege erreicht hat, dass der Vorsprung innerhalb der N vorgesehenen Partien nicht mehr aufgeholt werden kann.

6.2.4 Entscheidungskriterien

Die Turnierausschreibung legt fest, welche Kriterien in 6.2.1 bis 6.2.3 bei gleicher Anzahl von Spielpunkten bzw. Siegen herangezogen werden (Beispiele: Anzahl der Scrabbles, Platzierung nach der Vorrunde, tatsächliche Spielzeit, Entscheidungsspiel).

Wenn die in der Ausschreibung genannten Kriterien keine Entscheidung bringen, entscheidet die höchste in einer einzelnen Partie erzielte Punktzahl (bei Gleichheit die zweithöchste usw.) über den Sieg, danach die höchste in einem einzelnen Zug erzielte Punktzahl (bei Gleichheit die zweithöchste usw.).

6.2.5 Nichterscheinen/Spielumwertungen

Die Regeln aus 6.1.1 gelten entsprechend.

Wird ein *Spieler* im letzten vorgesehenen Spiel wegen Nichterscheinen/Regelverstoß mit Spielverlust bestraft, so gilt die gesamte K.-o.-Runde als verloren.

Teil 7 Verhalten und Fairness

7.1 Grundsätzliches

Von allen Turnierspielern wird ein hohes Maß an Fairness und Korrektheit erwartet. Jederzeit haben sie die Spielregeln zu beachten. Die Einhaltung dieser Verhaltensregeln wird nicht nur für die einzelnen Partien, sondern für die gesamte Dauer des Turniers gefordert.

7.1.1 Respektvoller Umgang miteinander

Die Spieler und andere beim Turnier Anwesende sollen einander jederzeit mit Respekt begegnen und sich höflich und rücksichtsvoll verhalten. Zum respektvollen Umgang gehört beispielsweise auch, sich vor dem Spiel zu begrüßen und nach dem Spiel den Spieltisch gemeinsam in einen geordneten Zustand zu bringen.

7.1.2 Betrugsfreies Spiel

Es wird von den Spielern erwartet, dass sie betrugsfrei spielen und handeln.

Es ist die Aufgabe aller Spieler, nicht nur sich selbst vor jeder persönlichen Handlung zu schützen, die zu dem Verdacht eines Betruges oder Betrugsversuches führt oder als solche missverstanden werden kann, sondern auch die Mitspieler darauf aufmerksam zu machen, sollte dieser Eindruck entstehen.

7.1.3 Begrenzung der Kommunikation auf das Notwendige

Während eines Turnierspiels ist jegliche Kommunikation zu unterlassen, die den Gegenspieler oder die anderen Teilnehmer des Turniers vom Spiel ablenken kann. Im Wesentlichen beschränkt sich die Kommunikation dadurch auf die Ansage der Punkte für einen Zug, die Ansage des Buchstabens für einen Blanko, die Anmeldung eines Vorbehalts oder einer Anfechtung, die Abklärung von Punktedifferenzen, die Ankündigung zu tauschen oder das Herbeirufen des Schiedsrichters zur Klärung besonderer Situationen.

Insbesondere sind Privatgespräche und andere Lärmbelästigungen im Turnierraum zu unterlassen, wenn die Turnierleitung Ankündigungen macht und solange nicht alle Turnierspiele im Raum beendet sind.

7.1.4 Einhaltung der Spielregeln

In diesem Zusammenhang wird insbesondere auf die Abschnitte 1.5 und 3.5 verwiesen. In Abschnitt 1.5 sind die Vorrechte des Spielers geregelt, der am Zug ist. In Abschnitt 3.5 ist der Einsatz von elektronischen Geräten und weiteren Hilfsmitteln geregelt.

7.2 Betrug

7.2.1 Definition

Als Betrug gelten

- a) Handlungen, mit denen ein Teilnehmer sich oder einem Dritten bewusst einen regelwidrigen Vorteil verschafft;
- b) Handlungen, mit denen ein Teilnehmer einen anderen schädigt, indem er durch Täuschung einen Irrtum herbeiführt oder einen Irrtum nicht ausräumt;
- c) regelwidrige Absprachen zwischen Spielern.

Ein offensichtlicher Betrugsversuch wird einem Betrug gleichgestellt.

7.2.2 Sanktionen bei Betrug

Hat ein Spieler einen Betrug begangen und ist dies durch den oder die Schiedsrichter festgestellt worden,

- a) wird dieser Spieler unverzüglich von der Turnierleitung disqualifiziert und aus dem Turnier ausgeschlossen;
- b) wird der Spieler aus der Turniertabelle gestrichen; wurde im K.-o.-Modus gespielt, gilt die gesamte K.- o.-Runde für ihn als verloren;
- c) werden alle vom Betrug betroffenen Spiele für den Gegenspieler entsprechend 5.3 gewertet;
- d) wird der Vorfall SDeV schriftlich angezeigt;
- e) kann die Teilnahme an weiteren Turnieren durch SDeV eingeschränkt werden.

7.2.3 Beispiele für Betrug

Eindeutig ist als Betrug einzuordnen, wenn Spieler:

- von der Abwesenheit (zum Beispiel Toilettengang) eines Gegenspielers profitieren und zum Beispiel die Spielsituation auf dem Brett verändern oder das Bänkchen des Gegenspielers ausspionieren,
- zuviel gezogene Buchstaben eigenmächtig und zum eigenen Vorteil in das Buchstabensäckchen zurücklegen,
- Buchstaben bewusst verschwinden lassen,
- verbotene Hilfsmittel verwenden,
- wissentlich ein falsches Ergebnis zum eigenen Vorteil oder zum Vorteil eines Dritten auf der Ergebnismeldekarte unterschreiben,
- bei einem Spiel, an dem sie selber nicht teilnehmen, einem der beteiligten Spieler Informationen über das Bänkchen des Gegenspielers zukommen lassen.

7.3 Unangemessenes Verhalten

7.3.1 Definition

Es wird von den Spielern erwartet, die Spiel- und Verhaltensregeln einzuhalten. Dazu gehört es auch, den Gegenspieler sowie andere Turnierteilnehmer nicht in ihrer Konzentration zu stören und sie nicht herabzuwürdigen. Unangemessenes Verhalten kann – insbesondere bei Wiederholungen – Sanktionen nach sich ziehen.

Als unangemessenes Verhalten werden die Handlungen eines Teilnehmers bewertet, die kein Betrug sind, mit denen der Teilnehmer aber gegen die in dieser Turnierordnung festgelegten Verhaltensregeln verstößt.

7.3.2 Sanktionen bei unangemessenem Verhalten

Sanktionen werden in der Regel nur von der Turnierleitung ausgesprochen. Für Sanktionen entsprechend den Abschnitten 7.3.2.1 und 7.3.2.2 kann die Turnierleitung den oder die Schiedsrichter bevollmächtigen, diese auszusprechen.

Bei allen Sanktionen, die auf der Grundlage der Abschnitte 7.3.2.3 bis 7.3.2.5 erfolgen, meldet die Turnierleitung den betreffenden Vorfall und die getroffene Maßnahme an SDeV.

Bei unangemessenem Verhalten stehen die im Folgenden beschriebenen Sanktionsmaßnahmen zur Verfügung.

7.3.2.1 Hinweis und Ermahnung

Verstößt ein Spieler ohne erkennbare Absicht gegen die Verhaltensregeln und ergibt sich aus diesem Verstoß kein erkennbarer Vorteil im laufenden Spiel, so wird der Spieler auf sein Fehlverhalten hingewiesen und ermahnt, das unangemessene Verhalten abzustellen bzw. nicht zu wiederholen.

Für den Wiederholungsfall kann eine konkrete Bestrafung angekündigt werden.

7.3.2.2 Zugverlust, Zeitabzug, Punkteverlust im laufenden Spiel

- a) Hat das Fehlverhalten eines Spielers Auswirkungen auf das laufende Spiel (im Hinblick auf Spielstand, Restzeit), so kann er durch Zugverlust, Zeitabzug oder Punkteverlust bestraft werden. Die Höhe der Bestrafung ist so zu wählen, dass der dem Gegenspieler entstandene Nachteil mit hoher Wahrscheinlichkeit zumindest ausgeglichen wird; sie sollte die hierfür erforderliche Höhe aber nicht übersteigen. An die Stelle von Zugverlust und Punkteverlust kann auch eine entsprechende Gutschrift beim Gegenspieler treten, falls dessen Punktestand oder Restzeit durch das Vergehen negativ beeinflusst wurde.
- b) Für einen klar definierten Verstoß kann eine konkrete Strafe in der Form von Zugverlust, Zeitabzug oder Punkteabzug ausgesprochen werden. Diese muss zuvor angekündigt worden sein, und zwar wahlweise:
 - i) in der Turnierausschreibung,
 - ii) durch Bekanntgabe durch die Turnierleitung,
 - iii) gemäß a) für einen einzelnen Spieler.

7.3.2.3 Verlust des laufenden Spiels

Ist infolge des Verstoßes eines Spielers eine ordnungsgemäße Spielfortsetzung nicht möglich oder kann der entstandene Nachteil des Gegenspielers nicht durch eine Maßnahme nach 7.3.2.2 ausgeglichen werden, wird das Spiel gegen den Spieler, der den Verstoß beging, entsprechend 6.1.1 als verloren gewertet.

7.3.2.4 Abzug von Siegen, Spielpunkten bzw. Differenzpunkten.

Bei Verstößen gegen die Verhaltensregeln, die nicht im Zusammenhang mit einer eigenen, laufenden Partie stehen, werden ausgesprochene Strafen direkt auf die Gesamttabelle (bzw. den Gesamtstand einer laufenden K.-o.-Runde) angerechnet.

7.3.2.5 Ausschluss vom Turnier

Ein Ausschluss vom Turnier kann ausgesprochen werden, wenn Hinweis und Maßnahmen nach 7.3.2.1 bis 7.3.2.4 nicht ausreichend erscheinen.

Ein Spieler wird vom Turnier ausgeschlossen, wenn er

- a) bewusst in drastischer Weise gegen die Verhaltensregeln verstößt,
- b) die Entscheidungen von Turnierleitung und Schiedsrichtern nicht anerkennt,
- c) durch fortgesetzte Störungen den ordnungsgemäßen Ablauf des Turniers verhindert.

Der Spieler wird aus der Tabelle gestrichen. Die Wertung bereits abgeschlossener Spiele bleibt für die Gegenspieler bestehen. Erfolgt der Turnierausschluss während einer laufenden Partie dieses Spielers, so wird dieses Spiel für den Gegenspieler gemäß 6.1.1 gewertet.

7.3.3 Beispiele für unangemessenes Verhalten

Im Folgenden einige Fälle, die als unangemessenes Verhalten einzustufen sind:

- Lärmbelästigung durch lautes oder unnötiges Sprechen im Turnierraum, während Spiele laufen (Maßnahme: Hinweis/Ermahnung),
- Zurechtrücken der Spielsteine, während der Gegenspieler am Zug ist (Maßnahme: Hinweis/Ermahnung, ggf. Zeitgutschrift für Gegenspieler, falls dieser über einen längeren Zeitraum gestört wurde),
- Handyklingeln (Maßnahme: Punktabzug, wenn dies in der Ausschreibung bzw. durch die Turnierleitung angekündigt wurde; sonst: Hinweis/Ermahnung und Straffestsetzung bei Wiederholung),
- fahrlässige Zerstörung der Situation auf dem Spielbrett, so dass die korrekte Situation nicht wiederhergestellt werden kann (Maßnahme: Spielverlust; kann die Situation jedoch anhand der Wertungsbögen rekonstruiert werden, ist ein entsprechender Zeitverlust für den schuldigen Spieler angemessen),
- unübersichtliche Führung des Wertungsbogens, so dass Eintragungen und Summationen nicht nachvollziehbar sind (Maßnahme: Bei Unklarheiten wird im Zweifel zu Gunsten des Gegenspielers entschieden),
- abfällige Bemerkungen über andere Spieler, deren Spielweise oder -stärke (Maßnahmen können von Ermahnung (in leichten Fällen) und bei Beleidigungen bis zum Turnierausschluss reichen).

Die angegebenen Maßnahmen beziehen sich auf das erste Auftreten des jeweiligen Vergehens und können auch dann anders ausfallen, falls es in der Situation angemessen erscheint. Im Wiederholungsfall sind erhöhte Strafen möglich.

Teil 8 Rechte und Pflichten der Turnierleitung

8.1 Rechte

Die Turnierleitung:

- a) übt das Hausrecht am Veranstaltungsort aus;
- b) benennt nach vorheriger Absprache (mitspielende) Schiedsrichter;
- c) legt Modus und Ablaufplan des Turniers fest;
- d) bestimmt Anzahl und Art der Preise/Preisgelder;
- e) schlägt SDeV Höhe und Staffelung des Teilnahmeentgelts vor;
- f) spricht Strafen und Verwarnungen aus.

8.2 Pflichten

Die Turnierleitung:

- a) veröffentlicht die Ausschreibung für das Turnier;
- b) unterrichtet den Vorstand von SDeV über die Einzelheiten, so wie sie im „Formblatt“ abgefragt werden;
- c) gewährleistet eine ansprechende, angenehme Wettkampfatmosphäre am Spielort;
- d) schafft den Rahmen für faire Scrabble-Partien;
- e) fällt in Zweifels- und Streitfällen eindeutige Entscheidungen;
- f) gibt SDeV Rechenschaft über die Verwendung der Teilnahmeentgelte.