



ZICKE- ZACKE SPEED-SCRABBLE TURNIER

Wir laden ein zum Turnier **und freiem Spiel** am 2.5.2019

1. **Veranstalter und Ausrichter** Johannes Naumann, Schwarzenbach a. d. S. mit Unterstützung von Scrabble Deutschland e.V.
2. **Veranstaltungszeit und -ort**

Das Turnier findet am 02.05.2019, ab 10:30 Uhr bis ca. 18:00 Uhr statt im Erika Fuchs Haus, Bahnhofstr.12, 95126 Schwarzenbach an der Saale <http://www.erika-fuchs.de/>

3. **Turnierbestimmungen**

Es gelten die **Allgemeinen Scrabble-Spielregeln**, die **27. Auflage des Duden** „Die deutsche Rechtschreibung“ und die zum Zeitpunkt der Austragung gültige **Turnierspielordnung (TSO)** von Scrabble Deutschland e. V. (<http://www.scrabble-info.de/>). Gespielt wird mit Uhr. Für jedes Spiel stehen jedem Spieler 10 Minuten zur Verfügung. Wird ein Wort angezweifelt, gilt Folgendes: Für Wörter bis zu einer Länge von neun Buchstaben ist der elektronische SDeV-Turnier-Checker mit dem aktuellen Korrekturstand bindend. Die Gültigkeitsprüfung längerer Wörter erfolgt durch die zu Turnierbeginn benannten Schiedsrichter.

Bei diesem Turnier werden die von SDeV herausgegebenen Zusatzregeln für Speedscrabble erstmalig angewandt (siehe Anlage). Die Regeln befinden sich in der Erprobung und können sich zum Turnier in Details noch ändern.

4. **Schiedsrichter**

Wird vor Ort benannt.

5. **Spielmodus**

Gespielt wird ein Rundenturnier. Die Paarungen werden vorab ausgelost. Bei gleicher Anzahl von Siegen entscheidet die Summe der Differenzpunkte. Steht auch hiernach kein Sieger fest, werden die weiteren Kriterien entsprechend Ziffer 6.1. der Turnierspielordnung angewandt.

6. **Preise:**

Es gibt kleine Überraschungspreise.

7. **Teilnahmeberechtigung:**

Zugelassen sind alle Scrabble-Spieler, unabhängig von ihrer Mitgliedschaft bei Scrabble Deutschland e. V. Die Gesamtzahl der Teilnehmer ist auf 20 Personen beschränkt.

Darüber hinaus können die Teilnehmer am Grand Prix den Tag und Ort zum freien Spiel nutzen.

8. **Anmeldung und Teilnahmegebühr**

Anmeldungen werden per E-mail an Johannes Naumann unter jo@ooidee.de entgegengenommen.

Die Anmeldungen werden in der Reihenfolge ihres Eingangs vorgemerkt. Gehen mehr Anmeldungen ein als Teilnahmeplätze zur Verfügung stehen, wird eine Warteliste geführt. Die Teilnahmegebühr beträgt 10 Euro.

Die Teilnahmegebühr muss spätestens am 03.04.2019 auf das unten angegebene Konto eingegangen sein. Die endgültige Turnieranmeldung erfolgt, sobald die Teilnahmegebühr bezahlt ist.

Ist die Gebühr von einem vorgemerkten Teilnehmer nicht pünktlich eingegangen und besteht bereits eine Warteliste, behält sich der Ausrichter vor, den Teilnehmer von der Liste zu streichen.

Bankverbindung:

Johannes Naumann
Fidor Bank München
DE02700222000071918238
FDDODEMMXXX

9. Absagen

Bei Absagen rechtzeitig vor dem 03.04.2019 wird der Spieler von der Teilnehmerliste gestrichen. Bereits entrichtete Teilnehmergebühren werden erstattet. Danach findet keine Erstattung mehr statt.

10. Zeitplan:

Beginn 10:30 Uhr

Mittagspause gegen 13.00 Uhr

Kaffeepause gegen 16.00 Uhr

Siegerehrung gegen 18.00 Uhr

11. Verpflegung:

Im Teilnahmepreis enthalten ist ein Häppchen-Buffer



Speed-Scrabble – Ergänzende Regeln

Stand 30.01.2019 - **Erprobungsphase bis 23.02.2019**

Für die Durchführung von Speed-Scrabble-Turnieren empfehlen wir grundsätzlich die Regeln der TSO in ihrer jeweils gültigen Fassung mit Ausnahme folgender ergänzender Regeln:

1. Die Partie wird verbindlich von einem neutralen "Scorekeeper" dokumentiert. Den Spielern steht eine eigene Dokumentation frei.
2. Für jeden Zug dokumentiert der Scorekeeper den ersten Buchstaben des Wortes, die Punktzahl des Zuges und die addierte Punktzahl. Wenn schnell gespielt wird, sollte der Scorekeeper nur die Punktzahl aufnehmen und erst ergänzend dokumentieren, wenn die Zeit es erlaubt.
3. Zu Beginn des Spiels müssen beide Spieler anwesend sein. Sie ziehen jeweils sieben Steine. Dann wird die Uhr durch den Scorekeeper gestartet.
4. Die Bedenkzeit beträgt 10:00 Minuten je Spieler.
5. Der Spieler stellt per Ansage vor dem Drücken der Uhr die mit dem Zug von ihm errechnete Punktzahl fest. Der Scorekeeper ist angehalten, dieses Zählen zu kontrollieren und ggf. zu intervenieren. Hierzu wird die Uhr angehalten.
6. Die Anzweiflung eines gelegten Wortes (oder mehrerer gelegter Wörter) ist nur unmittelbar, nachdem der Zug durch das Drücken der Uhr abgeschlossen wurde, möglich. Sobald beim Nachziehen der erste Buchstabe das Säckchen verlassen hat, ist keine Anzweiflung mehr möglich. Das Einlegen eines Vorbehalts ist nicht möglich.
7. Jeder Spieler darf nur 3x tauschen. Der Scorekeeper vermerkt die Zahl der Tauschvorgänge eindeutig auf dem Protokoll.
8. Wenn ein Spieler einen Blanko-Stein spielt, muss er den Buchstaben vor dem Drücken der Uhr deutlich benennen und überprüfen, dass der Scorekeeper ihn korrekt auf dem Formular aufgezeichnet hat. Eine spätere Korrektur ist nicht möglich.
9. Kann der Scorekeeper den ausgeführten Zug nicht eindeutig identifizieren oder kommt er mit der Dokumentation nicht nach, bittet er die Spieler um Klärung. Zu diesem Zweck wird die Uhr angehalten.
10. Die Spieler können den Scorekeeper nach dem aktuellen Punktestand beider Spieler fragen, wenn sie am Zug sind. Dabei wird die Uhr nicht angehalten.
11. Eine Zeitüberschreitung wird mit einem Punktabzug von einem Punkt je Sekunde geahndet. Der maximale Punktabzug beträgt 60. Wenn die Zeitüberschreitung 1:01 Minuten beträgt, kann der Spieler keinen weiteren Zug mehr machen. Unvollständige Züge werden wieder vom Brett genommen. Wenn der Gegner zu diesem Zeitpunkt seine Bedenkzeit noch nicht verbraucht hat, kann er bis zu einer Zeitüberschreitung von 1:01 weitere Züge machen. Er drückt die Uhr hierbei nicht mehr.
12. Nach Ende der Partie stellt der Scorekeeper gemeinsam mit den Spielern das Endergebnis fest und meldet dieses der Turnierleitung.

Speed-Scrabble soll unseren Spielbetrieb spaßig bereichern – bitte nicht zu ernst nehmen!