



Speed-Scrabble – Ergänzende Regeln mit Scorekeeper

Grundlage Workshop 23.02.19 in Nürnberg – Änderungen gegenüber Version 30.01.19 in gelb

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. Der Vorbehalt der Anzweiflung bezüglich eines gelegten Wortes (oder mehrerer gelegter Wörter) ist unmittelbar, nachdem der Zug durch das Drücken der Uhr abgeschlossen wurde, anzukündigen. Sobald beim Nachziehen der erste Buchstabe das Säckchen verlassen hat, ist dies nicht mehr möglich. Der andere Spieler darf die Steine nachziehen, hat sie aber von den schon auf dem Bänkchen befindlichen Steinen erst einmal getrennt zu halten. Die Anzweiflung ist dann nach spätestens 20 Sekunden zu erklären.
7. Jeder Spieler darf beliebig oft auf seine eigene Bedenkzeit tauschen. Die Uhr wird gedrückt, sobald die getauschten Steine wieder ins Säckchen gelegt wurden. Der Scorekeeper vermerkt den 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 Punktstand 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. Die Uhr wird gedrückt, damit der Gegner ggf. Anzweifeln kann. Tut er dies nicht, drückt er wiederum die Uhr.
12. Nach Ende der Partie stellt der Scorekeeper gemeinsam mit den Spielern den Sieger der Partie bzw. den unentschiedenen Ausgang der Partie fest und meldet dieses der Turnierleitung. Sollte die Einigung nicht 2 Minuten nach Ende der Partie erzielt sein, wird die Partie unentschieden gewertet.

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