



Speed-Scrabble – Ergänzende Regeln **ohne Scorekeeper**

Grundlage Workshop 23.02.19 in Nürnberg – expliziter Klärungsbedarf in grau

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. Zu Beginn des Spiels müssen beide Spieler anwesend sein. Sie ziehen jeweils sieben Steine. Dann startet der zweite Spieler die Uhr.
2. Die Bedenkzeit beträgt **10:00 Minuten** je Spieler.
3. Der Spieler stellt per Ansage vor dem Drücken der Uhr die mit dem Zug von ihm errechnete Punktzahl fest. Beide Spieler notieren mindestens die Punktzahl des Zuges sowie die Addition auf ihrem Notationsblatt.
4. Der Vorbehalt der Anzweiflung 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.
5. Jeder Spieler darf beliebig oft auf seine eigene Bedenkzeit tauschen. Die Uhr wird gedrückt, sobald die getauschten Steine wieder ins Säckchen gelegt wurden.
6. Wenn ein Spieler einen Blanko-Stein spielt, muss er den Buchstaben vor dem Drücken der Uhr deutlich benennen und auf der Ergebnismeldekarte eintragen.
7. Die Partie darf nicht unterbrochen werden, um den Punktestand abzugleichen.
8. 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.
9. Nach Ende der Partie stellen die Spieler gemeinsam den Sieger der Partie bzw. den unentschiedenen Ausgang der Partie fest und kreuzen das entsprechende Ergebnis auf der Ergebnismeldekarte an. 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!