



Speed-Scrabble – Ergänzende Regeln

Stand: 25.05.2019

Für die Durchführung von Speed-Scrabble-Turnieren empfehlen wir grundsätzlich die Regeln der TSO in ihrer jeweils gültigen Fassung unter Berücksichtigung 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. Die Anfechtung eines gelegten Wortes (oder mehrerer gelegter Wörter) hat unmittelbar, nachdem der Zug durch das Drücken der Uhr abgeschlossen wurde, zu erfolgen. Das Anmelden eines Vorbehalts ist nicht möglich. Zum Nachziehen muss der Spieler nicht darauf warten, bis der Gegenspieler die Punktzahl des Zuges notiert hat. Sobald der Spieler seine Hand zum Nachziehen im Säckchen hat, ist eine Anfechtung nicht mehr möglich.
4. Die Partie darf nicht unterbrochen werden, um den Punktestand abzugleichen.
5. Eine Zeitüberschreitung wird mit einem Punktabzug von einem Punkt je Sekunde geahndet. Der maximale Punktabzug beträgt 60. Wenn die Zeitüberschreitung 1:01 Minuten beträgt, darf der Spieler die Spielzüge „Legen“ und „Tauschen“ nicht mehr ausführen. Unvollständige Züge werden rückgängig gemacht (die Buchstaben werden wieder vom Brett genommen bzw. zum Tausch markierte Buchstaben zurück auf das Bänkchen gestellt). Wenn der Gegenspieler zu diesem Zeitpunkt seine Bedenkzeit noch nicht verbraucht hat, kann er weitere Züge durchführen, sofern seine Zeitüberschreitung den Wert 1:01 Minuten noch nicht erreicht hat. Die Uhr wird gedrückt, damit der Spieler ggf. eine Anfechtung aussprechen kann. Erfolgt keine Anfechtung, drückt er wiederum die Uhr. Der Gegenspieler des Spielers, dessen Zeitüberschreitung 1:01 Minuten bereits erreicht hat, darf das Spiel auch durch Anhalten der Uhr beenden.
6. Die Rangfolge in Tabellen wird bei Sieggleichheit durch die Differenzpunkte entschieden.
7. Nach Ende der Partie stellen die Spieler gemeinsam das Punkte-Ergebnis der Partie fest. Ist die Klärung des Endergebnisses auch innerhalb von zwei Minuten nach Hinzuziehung eines Schiedsrichters nicht möglich, so wird die Partie,
 - a. falls der Sieger **nicht ermittelt** werden kann, **unentschieden** gewertet.
 - b. falls der Sieger **unstrittig** ist, mit dem (auf eine ganze Zahl aufgerundeten) Mittelwert der ermittelten Differenzen gewertet.
8. Nach Möglichkeit sollte ein nicht mitspielender Schiedsrichter zur Verfügung stehen.

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