

# Regeln für Online-Scrabble-Turniere SCHWEIZ (Stand Oktober 2022)

(Die männlichen Formulierungen schliessen die Spielerinnen mit ein.)

## Allgemein:

Die Anmeldung für die Teilnahme am Online-Turnier Schweiz (Liga A und B) setzt voraus, dass

- a) die unten folgenden Regeln bekannt sind und beachtet werden
- b) man sich verpflichtet, **alle Partien** innerhalb des für das Turnier gesetzten Zeitrahmens zu absolvieren
- c) akzeptiert wird, dass beim Online-Spielen alle Hilfsmittel erlaubt sind
- d) sämtliche Anfragen ausschliesslich an die Schiedsrichteradresse [scrabble.schiri@gmail.com](mailto:scrabble.schiri@gmail.com) gerichtet werden.

**1.** Der jeweilige Ausrichter gibt die Turnirdauer an, nennt seinen Stellvertreter, den Schiedsrichter und dessen Stellvertreter. Er ist verantwortlich für die Erstellung und Aktualisierung der Rangliste.

**2.** Die Spieler bestimmen frei, wann sie eine Partie austragen wollen. Vor der Eröffnung muss Spieler 1 sicherstellen, dass Spieler 2 bereit ist. Die Spieler sollen sich vor Beginn des Spiels darüber einig sein, dass es sich um eine online-Turnierpartie handelt. Liga1-Spieler stellen ihrem Namen A1 voran, Liga 2-Spieler dementsprechend A2. Nebst dem Vornamen soll auch eine Initiale des Nachnamens angegeben werden. Beispiel: **A1 Sabine M gegen A1 Moritz F (Leerschläge beachten)**. Nicht korrekt bezeichnete Spiele sind ungültig und müssen wiederholt werden.

**3.** Für einen Sieg erhält der Gewinner 2 Spielpunkte; der Verlierer erhält keinen Spielpunkt; bei einem Unentschieden erhalten beide Spieler jeweils 1 Spielpunkt.

**4.** Die **Reihenfolge in der Zwischenrangliste** wird bestimmt durch: Das Verhältnis der gewonnenen zu den verlorenen Partien, bei gleicher Verhältniszahl die Summe der Differenzpunkte. (Dies berücksichtigt das Stärkeverhältnis; die Anzahl der gespielten Partien hat dabei keinen Einfluss). Das Gleiche gilt für die **Schlussrangliste**.

## 5. Spielende

Spiele nach Spielende **NIE** löschen, auch der letzte Zug muss nötigenfalls angezweifelt werden können. Nach **Beendigung des Spiels** erhält der Ausrichter automatisch eine Ergebnismeldung von pixiepit (Ausnahme «Spiele ohne Ende», siehe 5.1).

**5.1 Spiele „ohne Ende“** Beide Spieler können einen oder mehrere Buchstaben nicht mehr ablegen. Wenn man - zum Berechnen durch Pixie - "**Delete Game**" anklickt, ist das Spiel ein für alle Mal gelöscht. Daher ist eine Absprache zwischen den beiden Spielpartnern per E-Mail oder (besser) ein zweimaliges "Passen" (skip turn) beider vor diesem Endzug notwendig. Danach spielt einer der beiden "delete game", worauf Pixie beiden den endgültigen Spielstand mitteilt. Dieser muss (in Kopie) als Spielergebnis an Ausrichter und Schiedsrichter gemeldet werden. Pixie berücksichtigt dabei die allgemein gültigen Turnierregeln.

**6.** Der Ausrichter sendet die aktualisierte Tabelle in der Regel einmal pro Woche an alle Teilnehmer.

**7.** Gespielt wird mit der **aktuellen Auflage des Duden 01 – Die deutsche Rechtschreibung**. Die Spieler werden durch die Schiedsrichter informiert, wenn sich die Auflage ändert und ab wann diese im Turnier angewendet wird. Für Wörter bis neun Buchstaben gilt der Turnier-Checker <http://www.scrabble-info.de/wortlisten/checker/>. Es gelten die Offiziellen Regeln zur Zulässigkeit von Wörtern beim Scrabble (ORZ). Sowohl der Turnier-Checker als auch die ORZ sind abrufbar unter <http://www.scrabble-schweiz.ch/> oder [www.scrabble-info.de](http://www.scrabble-info.de).

**8.** Für angezweifelte Wörter mit mehr als neun Buchstaben kann der SuperDic-Checker benutzt werden: <https://scrabble-info.de/wortlisten/superdic-checker/>, wobei zu berücksichtigen ist, dass nur die Wörter der Kategorie «Rechtschreibduden» zulässig sind. Für noch längere Wörter wendet ihr euch bitte an die Schiedsrichterin von Scrabble Schweiz ([scrabble.schiri@gmail.com](mailto:scrabble.schiri@gmail.com)). **Keine Mails an die Privatadresse!**

**9.** Als **Spielplattform** für Turnierpartien im Rahmen der Schweizer online-Scrabble-Liga wird **ausschliesslich** die Internetseite <http://thepixiepit.co.uk/cgi-bin/scrab/schweiz/crossword.pl> mit ihren technischen Gegebenheiten genutzt. Auf anderen Plattformen gespielte Turnierpartien sind ungültig und müssen wiederholt werden. Wenn Spieler 1 falsch eröffnet, darf Spieler 2 das Spiel nicht fortführen, sondern muss es Spieler 1 melden. Danach muss das Spiel neu korrekt eröffnet werden.

**10. Gelegt ist gelegt! Es darf in keinem Fall korrigiert werden. «Correct play» anzuklicken, ist NIE gestattet und hätte eine Annullierung des Zuges zur Folge.**

## 11. Anzweiflung eines Zuges

Zweifelt ein Spieler den Zug seines Kontrahenten an, dann teilt er es diesem per separater Email mit. Beide klären den Sachverhalt, gegebenenfalls mit Hilfe des Schiedsrichters. Dessen Entscheidung ist bindend. **Challenge Play** darf erst angewendet werden, wenn sich **beide Spieler** über die Ungültigkeit des Wortes **einig** sind. **Ist der Zug ungültig, wird das falsche Wort vom anzweifelnden Spieler mit Challenge Play vom Brett entfernt, das Zugrecht geht automatisch an ihn.**

## 12. Spielverzögerung

Wenn man keine E-Mail über einen Zug erhält: Via aufgelistete Spiele (unter <http://thepixiepit.co.uk/cgi-bin/scrab/schweiz/crossword.pl>) in die Partie gehen und sich vergewissern, dass nicht gezogen worden ist. Verpasst ein Spieler seinen Zug, verfällt die Partie ohne weitere Warnung nach 14 Tagen und wird mit 2 : 0 Spielpunkten und 400 : 0 Wortpunkten gewertet, ausser der Gewinner hätte vor Abbruch der Partie schon mehr als 400 Punkte erreicht, was durch eine Kopie des Spielstandes an Ausrichter und Schiri belegt werden muss. Auf jeden Fall muss der Stand **vor Verfall** des Spiels (das heisst also spätestens am 13. Tag nach dem eigenen letzten Zug) mit einer Pixie Pit – Spielbrett Kopie (am besten über „print screen“) belegt werden, sonst kann die Partie von den Schiedsrichtern nicht als verloren taxiert werden und die Partie muss wiederholt werden.

**12.1** Um den Mitspieler vor Ablauf der Frist an seinen Zug zu erinnern, gibt es die Funktion **Nudge Player** (man findet ihn im zweiten Link auf der Email, in jenem ohne Passwort):

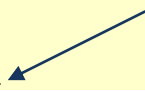
**Beispiel:** Last play was, **FADO (16), OD (3) = 19** by **Linda** on **Sat Oct 31 19:57:08 2020 GMT**.

**P1**, please take your turn before **Sat Nov 14 18:57:08 2020 GMT**, to avoid expiry.

Forgotten your password? Then please [click here](#).

Remember my password.

Nudge **Player 1**? Then please [click here](#).



**12.2** Hat ein Spieler **nicht alle Partien bis zum 31. Oktober beendet** fällt er aus der Wertung, seine bereits gespielten Partien werden gelöscht.

**13.** Für **sonstige Schiedssprüche** ist der jeweilige Ausrichter nach Beratung mit den Schiedsrichtern zuständig.

## 14. „Keine Einladung von pixiepit erhalten“

Es ist nicht gestattet, ein zweites Spiel zu eröffnen. Die erste Partie ist eröffnet und damit **zwingend** zu spielen! Wenn jemand wirklich keine Mitteilung bekommen hat: Kontrollieren, ob eine Partie eröffnet worden ist. Das sieht man in der Liste der laufenden Spiele im Schweizer-Liga-Spielraum unter <http://thepixiepit.co.uk/cgi-bin/scrab/schweiz/crossword.pl>. All game e-mails, are sent automatically. If you never received yours, please [click here](#). Email-Adresse eintippen, confirm anklicken, dann erhält ihr eine Mail von Michael (Administrator von Pixie) mit dem Zugangscodes. Der häufigste Grund: Fehler in der Email-Adresse.

## 15. Abwesenheitsmeldung

Abwesenheitsmeldungen sind mit Vorteil auch als Kopie an den Ausrichter und den Schiedsrichter zu richten. Spieler 1 (der in Urlaub fährt) unterrichtet Spieler 2, den Ausrichter und den Schiedsrichter von seinem Vorhaben und spielt vor Abreise seinen Zug. Spieler 2 sollte seinen Zug "rechtzeitig" (zwar verzögert, aber spätestens kurz vor der von Pixie angegebenen Zeit) abgeben. So kann man eine längere Abwesenheit einbauen.

## 16. Versehentlich „Challenge Play“ angeklickt

Wird nach "Challenge Play" und Zugabgabe (versehentlich) durch den verursachenden Spieler mit einem (erneuten und unangebrachten) "Challenge Play" die alte Situation unwiderruflich wiederhergestellt, muss der Schiedsrichter beigezogen werden, bevor weitergespielt wird. Die aus dem ungültigen Zug resultierenden Punkte werden (zum Schluss) abgezogen; der verursachende Spieler verzichtet auf seinen Zug ("Skip turn") und der Nachziehende wiederholt seinen vorher ausgeführten Zug.

Neben dem Pixie-Endergebnis (das ja in einem solchen Fall noch die "ungültige" Endsumme enthält) wird dem Ausrichter und dem Schiedsrichter verbindlich die "Play List" übermittelt.

## 17. Auf- und Abstieg

Der Aufstieg in die 1. Liga und Abstieg in die 2. Liga müssen in Abhängigkeit von der jeweiligen Situation (Anzahl TeilnehmerInnen) angepasst werden können. In der Regel steigen die letzten 3 der 1. Liga ab und die ersten 3 der 2. Liga auf. Sollten die Teilnehmerzahlen der 1. und 2. Liga zu stark voneinander abweichen, können Ausrichter, Schiri und Schiri Stv. entscheiden, ob und wie viele SpielerInnen zusätzlich auf- bzw. absteigen.

Viel Spass in der Scrabble-Liga wünschen Euch

Andreas Kammermann, Ausrichter ([ak.scrabble@quickline.ch](mailto:ak.scrabble@quickline.ch))

Blanca Gröbli-Canonica, Ausrichter-Stellvertreterin ([scrabble.schiri@gmail.com](mailto:scrabble.schiri@gmail.com))

Blanca Gröbli-Canonica, Schiedsrichterin ([scrabble.schiri@gmail.com](mailto:scrabble.schiri@gmail.com))

Regula Schilling, Schiedsrichter-Stellvertreterin ([scrabble.schiri@gmail.com](mailto:scrabble.schiri@gmail.com))