

Ligaregeln (Stand: März 2025)

Aus Gründen der Lesbarkeit sind in diesem Dokument durchgängig alle Personenbezeichnungen in der grammatikalisch männlichen Form gefasst. Diese sind jeweils geschlechtsneutral zu verstehen.

1 Vorbereitung und Organisation

- 1.1 Zu Beginn einer Saison veröffentlichen die Ausrichter den Spielplan.
- 1.2 Im Laufe einer Saison spielt innerhalb einer Liga jeder zweimal gegen jeden, wobei das Startrecht innerhalb der zwei Partien der gleichen Spieler wechselt.
- 1.3 Die Spielpaarungen werden vorab bestimmten Kalenderwochen zugeordnet.
- 1.4 Das in der jeweiligen Woche angesetzte Spiel sollte in diesem Zeitraum absolviert werden.
- 1.5 Sollten Spiele wegen Verhinderung der Spieler nicht in der geplanten Woche stattfinden können, sind sie möglichst vorzuziehen oder baldmöglichst nachgeholt werden.
- 1.6 Kann ein Spieler über einen Zeitraum von einer Woche oder mehr nicht spielen, so informiert er die betroffenen Mitspieler sowie den Betreuer seiner Liga.
- 1.7 Alle relevanten Informationen werden per E-Mail zur Verfügung gestellt. Ergebnisse und Tabellen können unter einem bereitgestellten Link eingesehen werden.
- 1.8 Die Ausrichter überwachen die Richtigkeit der automatischen technischen Abläufe und kümmern sich bei Störungen um Korrektur und Ersatzlösungen.
- 1.9 Die Ausrichter sind für die Bearbeitung von Anfragen an die jeweiligen Betreuer verantwortlich. Sofern eine Anfrage ein bestimmtes Spiel betrifft, ist sie in Kopie auch an den jeweiligen Spielpartner zu senden.
- 1.10 Die Ausrichter sind für sämtliche Schiedssprüche zuständig. Die Entscheidungen sind endgültig.

2 Ablauf des Spiels

- 2.1 Der im Spielplan Erstgenannte hat das Startrecht.
- 2.2 Die beiden Spieler stimmen sich per Mail bezüglich der Spielbereitschaft ab.
- 2.3 Antwortet ein Spieler innerhalb von 14 Tagen nicht auf eine Spielanfrage einer laut Spielplan anstehenden Partie, so wird die Partie gemäß 3.4 gegen den Spieler gewertet, der nicht reagiert hat. Die Frist beginnt frühestens mit dem Beginn der Spielwoche, für die das Spiel angesetzt wurde. Der anfragende Spieler muss spätestens drei Tage vor Ablauf der Frist noch einmal (unter Einbeziehung des Spielleiters) an seine Anfrage erinnern, damit die o.g. Konsequenzen in Kraft treten.
- 2.4 Der Startspieler kann, wenn beide spielbereit sind, das Spiel eröffnen.

2.5 Als Spielraum dient ausschließlich der eigens für die Liga bei The Pixie Pit©Scrabble eingerichtete Raum unter <http://thepixiepit.co.uk/cgi-bin/scrab/german/liga/crossword.pl> mit den technischen Gegebenheiten.

2.6 Bei der Spieleröffnung ist die Namensgebung in der Form („Liga2AMustermann“) zu verwenden.

2.7 Ebenfalls sind die zu Saisonbeginn bekannt gegebenen E-Mail-Adressen zu verwenden, da ansonsten die automatische Ergebnisverarbeitung nicht zu einer korrekten Erfassung des Spielergebnisses führt.

2.8 Zur Beendigung eines Spiels, bei dem Buchstaben auf beiden Bänken zurückbleiben, tauschen sich die Spieler per E-Mail über die Situation aus. Ist die Beendigung des Spiels von beiden Seiten bestätigt, wählt der Spieler, der am Zug ist, „Delete Game“ und sichert die Ergebnisinformationen, die am Bildschirm angezeigt werden.

Der andere Spieler erhält von The Pixie Pit©Scrabble automatisch eine E-Mail mit dem Endstand und leitet diese an seinen jeweiligen Betreuer mit Kopie an seinen Spielpartner weiter.

Die Ausrichter erfassen das Ergebnis manuell. Beide Spieler überprüfen die Richtigkeit des eingegebenen Ergebnisses und melden einen eventuellen Einspruch an den jeweiligen Betreuer.

2.9 Soweit auf das Onlinespiel anwendbar, gilt das Offizielle Scrabble-Turnierreglement in der jeweiligen Fassung; abrufbar unter der Internetseite: <http://scrabble-info.de/regeln/> .

2.10 Gespielt wird mit der 29. Auflage des Duden 01 - Die deutsche Rechtschreibung. Für Wörter bis neun Buchstaben gilt die »Offizielle Turnierwörterliste« von Scrabble Deutschland e.V. (SDeV). Die Zulässigkeit wird überprüft mit dem Offline-SDeV-Scrabble-Check in der jeweils neuesten Version oder online mit dem Turnier-Checker auf <http://www.scrabble-info.de/> .

Für angezweifelte Wörter mit mehr als neun Buchstaben wendet Ihr Euch bitte an Eure Betreuer.

2.11 »Correct Play« ist nicht zulässig.

2.12 Zweifelt ein Spieler den Zug seines Kontrahenten an, dann teilt er es zunächst diesem mit. Er spielt nicht sofort „Challenge Play“ oder setzt das Spiel fort. Beide klären den Sachverhalt, gegebenenfalls mithilfe der Betreuer. Deren Entscheidung ist bindend. Ist der Zug ungültig, dann wird das Spiel mit „Challenge Play“ durch den anzweifelnden Spieler fortgesetzt. Damit wird der Zug entfernt, der Spieler behält seine ursprünglichen Buchstaben, und das Zugrecht geht an den anderen Spieler.

Einen Punktabzug bei einer unberechtigten Anzweiflung gibt es nicht.

2.13 Ist ein Spieler seit über 48 Stunden am Zug, kann der Gegenspieler eine „offizielle Erinnerung“ an den Spieler *und* den Ausrichter senden. Dies muss mindestens 24 Stunden vor der Verfallsfrist passieren.

2.14 Reagiert der Spieler nicht innerhalb von 24 Stunden, wird die Erinnerung in eine „Verwarnung“ (= Gelbe Karte) umgewandelt.

2.15 Die zweite - und jede weitere - nicht umgewandelte Erinnerung für denselben Spieler innerhalb einer Partie führt ebenfalls zu einer Verwarnung.

2.16 Die zweite Verwarnung für denselben Spieler innerhalb einer Partie bedeutet Spielverlust.

2.17 Die dritte Verwarnung für denselben Spieler innerhalb einer Saison führt zum Abzug eines Siegpunktes in der Tabelle. Pro Partie wird hierbei maximal eine Verwarnung gezählt.

2.18 Verfällt ein Spiel nach einer „offiziellen Erinnerung“ durch den Gegenspieler, ohne dass der Spieler noch einen Zug macht, erfolgt eine Spielwertung gegen den Spieler (siehe 3.4).

2.19 Verfällt ein Spiel, ohne dass eine „offizielle Erinnerung“ ausgesprochen wurde, wird das Spiel neu angesetzt; beide Spieler werden mit einer Verwarnung belegt. Im ursprünglichen Spiel ausgesprochene Erinnerungen und Verwarnungen bleiben bezüglich der Zählungen erhalten.

3 Spielwertungen / Tabellen

3.1 Für einen Sieg erhält der Sieger 2 Ligapunkte; der Verlierer erhält keinen Ligapunkt.

3.2 Bei einem Remis erhalten beide Spieler jeweils 1 Ligapunkt.

3.3 Die Reihenfolge in der Abschlusstabelle wird bestimmt durch:

- a) die Anzahl der erzielten Ligapunkte.
- b) Bei gleichem Ligapunktstand entscheidet die Summe der erzielten Wortwertpunkte.

3.4 Bei einem spielbeeinflussenden Regelverstoß wird folgendermaßen geahndet:
Der Spieler, der den Regelverstoß beging, erhält keine Liga- und keine Wortwertpunkte. Sein Gegner erhält 2 Ligapunkte und 400 Wortwertpunkte oder, wenn er zum Zeitpunkt des Regelverstoßes bereits mehr als 400 Punkte erzielt hatte, die tatsächlich erreichte Wortwertpunktzahl. Letzteres muss durch einen 'Screenshot' oder die letzte PIXIE-Benachrichtigung gegenüber den Ausrichtern nachgewiesen werden.

3.5 Unterbricht ein Spieler seine Teilnahme und nimmt sie nicht in angemessener Zeit und nach Aufforderung durch die Ausrichter wieder auf, dann

a) verbleibt er in der Wertung, wenn er mehr als 50 % der angesetzten Spiele bereits absolviert hat; seine ausfallenden Spiele werden mit 2:0 Spielpunkten und jeweils 400 Wortwertpunkten für seinen Partner gewertet.

b) fällt er ganz aus der Wertung, wenn er 50% oder weniger der angesetzten Spiele absolviert hat. Er erscheint nicht mehr in der Tabelle; die bereits durchgeführten Spiele werden annulliert. Er kann in die Scrabble-Liga nur durch das übliche Aufnahmeverfahren (Warteliste und Beginn in einer der 4. Ligen) wieder einsteigen.

4 Ligeneinteilung / Aufsteige- und Absteigemodus:

4.1 Der 1. Liga sind 14 Spieler zugeordnet, die in einer Gruppe spielen. Der 2. und 3. Liga sind jeweils 28 Spieler zugeordnet, die auf je 2 Gruppen mit je 14 Spielern aufgeteilt sind. Die übrigen Spieler gehören zur 4. Liga, in der so viele Gruppen mit maximal 14 Spielern gebildet werden wie nötig.

4.2 a) Aus der 1. Liga steigen in der Regel die Spieler ab Platz 11 ab. Aus der 2. Liga steigen der Erst- und Zweitplatzierte (jeder Gruppe) in die 1. Liga auf.

b) Aus der 2. Liga steigen in der Regel die Spieler ab Platz 12 (jeder Gruppe) ab. Aus der 3. Liga steigen der Erst-, Zweit- und Drittplatzierte (jeder Gruppe) in die 2. Liga auf.

c) Aus der 3. Liga steigen in der Regel die Spieler ab Platz 12 (jeder Gruppe) ab. Sollte die 4. Liga aus vier Gruppen bestehen, steigen auch die Spieler auf Platz 11 in die 4. Liga ab. Aus der 4. Liga steigen der Erst- und Zweitplatzierte (jeder Gruppe) in die 3. Liga auf. Besteht die 4. Liga aus nur zwei Gruppen, steigen auch die Drittplatzierten (jeder Gruppe) in die 3. Liga auf.

4.3 Ausstieg-/Streichmodus: Sind durch Streichung oder Ausstieg nach Anwendung von 4.2 a)-c) weniger als 14 Spieler der 1. Liga oder weniger als 28 Spieler den Zweitligen oder weniger als 28 den Drittligen zugeordnet, rücken zunächst die bestplatzierten regulären Absteiger (Ab1) der betroffenen Ligen (2A und 2B werden hierbei gemeinsam betrachtet, ebenso 3A und 3B) nach, anschließend die bestplatzierten Nicht-Aufsteiger der darunter liegenden Ligen (NA1), die nächstbestplatzierten Absteiger (Ab2), die nächstbestplatzierten Nicht-Aufsteiger (NA2) usw.

Dabei entscheiden zwischen gleich platzierten Spielern paralleler Ligen die in 3.3 genannten Kriterien. Bei unterschiedlicher Ligengröße die Werte, die sich aus Teilung durch die Anzahl der bestrittenen Spiele ergeben.

4.4 Sollten der 4. Liga maximal 14 Spieler zugeordnet sein, so wird die 4. Liga aufgelöst, die Spieler der 3. Liga zugeordnet und die 3. Liga um eine Gruppe (maximal 14 Spieler) erweitert. Übertrifft die der 4. Liga zugeordneten Spieler den Wert 56, so wird die 3. Liga um eine Gruppe (14 Spieler) erweitert. Die zusätzlichen Plätze in der 3. Liga werden nach 4.3 vergeben.

