



Turnierspielordnung (TSO)

(Ausgabe vom 25. April 2010)

Teil 1	Spielvorbereitung	5
1.1	Spielregeln	5
1.2	Zulässige Wörter.....	5
1.3	Spielausstattung	5
1.3.1	<i>Zustand der Spielausstattung</i>	5
1.3.2	<i>Buchstabensteine</i>	5
1.3.3	<i>Ablagebänkchen und Buchstabensäckchen</i>	6
1.4	Zeitmessung	6
1.4.1	<i>Überprüfung der Uhr</i>	6
1.4.2	<i>Funktionen der Uhr</i>	6
1.5	Sonstiges Spielzubehör	6
1.6	Sonderwünsche	6
Teil 2	Spielbeginn	7
2.1	Ausrichtung des Spielbretts	7
2.2	Ermittlung des Startspielers.....	7
2.3	Starten der Uhr	7
2.4	Verspätetes Erscheinen und Fernbleiben	7
Teil 3	Spielzug	8
3.1	Spielzug: Legen eines Wortes	8
3.1.1	<i>Bestandteile dieses Spielzugs</i>	8
3.1.2	<i>Akzeptieren des Spielzugs</i>	8
3.1.3	<i>Vorbehalt anmelden</i>	8
3.1.4	<i>Anfechtung</i>	8
3.2	Spielzug: Tausch	9
3.2.1	<i>Bestandteile dieses Spielzugs</i>	9
3.3	Spielzug: Passen	9
3.3.1	<i>Bestandteile dieses Spielzugs</i>	9
3.4	Wertungsbogen	9
3.5	Vorrecht des Spielers am Zug	9
3.6	Zählen von Buchstaben	10
3.7	Kennzeichnung eines Blankos	10
3.8	Ziehen von Buchstabensteinen	10
3.8.1	<i>Position des Säckchens beim Ziehen</i>	10
3.8.2	<i>Zu viel gezogene Buchstabensteine</i>	10
3.8.3	<i>Zu wenig gezogene Buchstabensteine oder/und Ziehen von Steinen in falscher Reihenfolge</i>	10
Teil 4	Spielunterbrechungen	11
4.1	Anhalten der Uhr.....	11
4.2	Verlassen des Spieltisches.....	11
4.3	Buchstaben außerhalb des Säckchens	11
Teil 5	Ende des Spiels	12
5.1	Letzter Zug.....	12
5.2	Zeitüberschreitung und Zeitstrafen.....	12
5.3	Wertung für den Gegner	12
5.4	Wertungsbogen	12
5.5	Überprüfung der Buchstaben	12
Teil 6	Spielwertung	13
6.1	Rangfolge in Tabellen.....	13
6.1.1	<i>Freilose, Nichterscheinen, Spielumwertungen</i>	13

6.2	K.-o.-Runden	13
6.2.1	Einzelpartie	13
6.2.2	Doppelpartie	13
6.2.3	Best of N	14
6.2.4	Entscheidungskriterien	14
6.2.5	Nichterscheinen/Spielumwertungen	14
Teil 7	Verhalten und Fairness	14

Vorwort

Die Turnierspielordnung (kurz TSO) legt die Regeln für deutschsprachige Scrabble-Turniere fest. Es werden häufig gestellte Fragen von Spielern zum Spielablauf geklärt und Schiedsrichtern in Turnieren eine Grundlage für die Entscheidung von Zweifelsfällen an die Hand gegeben. Ist dies in Einzelfällen nicht möglich, entscheidet der Schiedsrichter vor Ort gemäß seiner Regelauslegung. Treten in einem Turnier Situationen auf, die nicht durch die Turnierspielordnung geklärt werden können, möge die Turnierleitung diese an Scrabble Deutschland e.V. (SDeV) melden, so dass das Regelwerk entsprechend nachgebessert werden kann.

Die deutsche Turnierspielordnung orientiert sich an den Regeln der internationalen Scrabble-Organisationen, der WESPA (World English-Language Scrabble Players' Association) sowie der NASPA (North American Scrabble Players Association), die aufgrund ihrer langjährigen Erfahrung mit großen Turnieren eine Vielzahl von möglichen Spielsituationen bereits in eindeutiger Weise geklärt haben.

Es ist angestrebt, die Turnierspielordnung regelmäßig zu überprüfen und im Sinne eines fairen Spielablaufs weiterzuentwickeln. Überarbeitete Versionen der TSO werden mindestens einen Monat vor Inkrafttreten auf den Internetseiten von SDeV veröffentlicht.

Die in diesem Dokument aufgeführten Regeln gelten für alle Turniere, die unter der Schirmherrschaft von Scrabble Deutschland e.V. durchgeführt werden. Zu Testzwecken kann der Vorstand des SDeV den Veranstaltern eines Turniers Abweichungen von dieser TSO genehmigen. Diese sind in der Turnierausschreibung als solche zu kennzeichnen.

Teil 1 Spielvorbereitung

1.1 Spielregeln

Die Turnierspielordnung von SDeV ergänzt die **Allgemeinen Scrabble-Spielregeln**, die üblicherweise mit einem Scrabble-Spiel erworben werden. Dabei sei auf einige Einschränkungen gegenüber den Standardspielregeln hingewiesen:

- a) Es treten ausschließlich zwei Spieler gegeneinander an. Beide Spieler müssen den Spielstand notieren.
- b) Es wird mit Uhr gespielt, die Spielzeit in einer Partie beträgt 30 Minuten pro Spieler. Abweichend hiervon kann in der Turnierausschreibung eine Spielzeit von 25 Minuten pro Spieler festgelegt werden.
- c) In Zweifelsfällen hat die Turnierspielordnung des SDeV Vorrang vor den **Allgemeinen Scrabble-Spielregeln**.
- d) Ausnahmen von dieser Turnierspielordnung bedürfen für ein unter der Schirmherrschaft von SDeV veranstaltetes Turnier einer besonderen Begründung und der Genehmigung durch den Vorstand des SDeV.

1.2 Zulässige Wörter

- a) Es gelten die aktuellen „Offiziellen Regeln zur Zulässigkeit von Wörtern beim Scrabble (ORZ)“. Zweifelsfälle klären von der Turnierleitung eingesetzte Schiedsrichter.
- b) Die Turnierleitung kann festlegen, dass zur Entscheidung der Gültigkeit von Wörtern eine Wortliste verwendet wird. Diese ist in der Ausschreibung aufzuführen und den Teilnehmern auf Verlangen (und ggf. gegen Gebühr) spätestens zwei Wochen vor Turnierbeginn auszuhändigen.
- c) Empfiehlt der SDeV die Verwendung einer offiziellen Wortliste, so ist diese Wortliste vorrangig einzusetzen. Die Verwendung abweichender Listen bedarf der vorherigen Zustimmung des SDeV.

1.3 Spielausstattung

1.3.1 Zustand der Spielausstattung

Die gesamte Spielausstattung muss sich in einem ordentlichen, nicht übermäßig abgenutzten Zustand befinden. Die Buchstabensteine und das Spielbrett sollen sauber und der Aufdruck gut erkennbar sein.

1.3.2 Buchstabensteine

- a) Es liegt in der Verantwortung der Spieler, dass der Buchstabensatz vollständig ist und in korrekter Verteilung vorliegt. Eine Überprüfung erfolgt vor dem Spiel.
- b) Nach Beginn des Spiels ist eine Korrektur des Buchstabensatzes ausgeschlossen; es wird dann gegebenenfalls mit dem unvollständigen oder fehlerhaften Buchstabensatz weitergespielt.
- c) Als Buchstabensatz sollen nach Möglichkeit ausschließlich Steine verwendet werden, die einen glatten Aufdruck haben und somit das Ertasten eines Blankosteins bzw. bestimmter Buchstaben verhindern. Optisch dürfen die Buchstabensteine beim Blick auf die Rückseiten und auf die Ränder nicht voneinander unterscheidbar sein.
- d) Die beiden Blankosteine müssen sich auf der Vorderseite optisch von der Rückseite unterscheiden. Andernfalls wird der gesamte Buchstabensatz auf der Rückseite gekennzeichnet.

1.3.3 Ablagebänkchen und Buchstabensäckchen

- a) Spieler dürfen ihre eigenen Ablagebänkchen verwenden. Es muss dabei sichergestellt sein, dass die Anzahl an Buchstaben auf dem Bänkchen für den Gegner jederzeit leicht zu erkennen ist.
- b) Das Buchstabensäckchen muss undurchsichtig sein sowie eine geeignete Größe für die 102 Buchstabensteine und die Hand eines Spielers aufweisen.

1.4 Zeitmessung

1.4.1 Überprüfung der Uhr

- a) Die Spieler machen sich vor dem Start des Spiels mit der Funktionsweise der Uhr vertraut. Sie wissen, wie man die Zeit des Gegners in Gang setzt und wie man die Uhr anhält. Zudem kennen sie wichtige vorhandene Zusatzanzeigen (sofern vorhanden) wie Zeitüberschreitung und Anfechtperiode. Damit ein versehentlicher Reset der Zeituhr während des Spiels vermieden wird, kennen die Spieler die Möglichkeit, wie die Uhr zurückgesetzt werden kann.
- b) Die Spieler prüfen vor dem Start, dass die von der Turnierleitung festgesetzte Zeit je Spieler korrekt eingestellt ist.
- c) Bei Problemen mit der Uhr ist der Schiedsrichter hinzuziehen.

1.4.2 Funktionen der Uhr

- a) Bevorzugt ist eine digitale Uhr, die folgende Funktionen aufweist:
 - i) Anzeige im Count-Down-Modus mit Minuten und Sekunden xx:yy,
 - ii) Anzeige der Zeitüberschreitung in Minuten und Sekunden im Count-Up-Modus,
 - iii) Anhalten der Zeituhr durch einen zentralen Schalter.
- b) Sind nicht hinreichend viele digitale Uhren vorhanden, können auch analoge Uhren zum Einsatz kommen.

1.5 Sonstiges Spielzubehör

- a) Die Spieler verwenden die von der Turnierleitung ausgegebenen Wertungsbögen.
- b) Selber mitbringen dürfen die Spieler
 - i) eigene Listen zum Abstreichen der bereits gespielten Buchstaben,
 - ii) leeres Papier sowie Schreibutensilien für Notizen.
- c) Weitere bedruckte oder beschriebene Unterlagen, insbesondere Wortlisten, sind nicht erlaubt.
- d) Vor dem Start des Spiels hat ein Spieler das Recht, die mitgebrachten Papiere des Gegners zu überprüfen.
- e) Kopfhörer, Handys und andere elektronische sowie nicht elektronische Geräte sind während des Spiels verboten. Ausnahmen sind durch die Turnierleitung zu genehmigen. Ohrstöpsel zur Reduktion der Umgebungslautstärke sind hingegen erlaubt.

1.6 Sonderwünsche

- a) Spieler, die aufgrund gesundheitlicher Einschränkungen o. Ä. Ausnahmen von mindestens einer der Turnierregeln wünschen, informieren im Vorfeld des Turniers die Turnierleitung darüber.
- b) Die Turnierleitung wird geeignete alternative Regeln festlegen und die Ausnahmen allen Mitspielern vor Turnierbeginn bekannt geben.
- c) Auch bei Festlegen einer Sonderregelung sollte die Chancengleichheit im Spielverlauf gewahrt bleiben.

Teil 2 Spielbeginn

2.1 Ausrichtung des Spielbretts

Die beiden Spieler einigen sich über die Ausrichtung ihres Brettes. Die Bretter werden nicht gedreht. Davon kann abgewichen werden, wenn beide Spieler mit dem Drehen des Brettes einverstanden sind.

Ein Turnierveranstalter kann, sofern an einem Großteil der Tische Drehbretter vorhanden sind, für ein Turnier eine hiervon abweichende Regelung in der Turnierausschreibung festlegen.

2.2 Ermittlung des Startspielers

- a) Der Startspieler kann zur gerechten Verteilung des Anzugsrechtes vorherbestimmt werden.
- b) Wenn a) nicht gegeben ist, wird der Startspieler durch das Ziehen eines Buchstabens ermittelt, wie in den Allgemeinen Spielregeln festgelegt ist.

2.3 Starten der Uhr

Die Uhr des beginnenden Spielers wird in Gang gesetzt, sobald dieser einen Buchstaben aus dem Säckchen gezogen hat.

2.4 Verspätetes Erscheinen und Fernbleiben

- a) Alle Spiele werden pünktlich begonnen.
- b) Verspätet sich ein *Spieler*, so setzt der Schiedsrichter die Uhr des sich Verspätenden in Gang.
- c) Erscheint der *Spieler*, wird die Uhr angehalten und das Spiel wird mit der dann verkürzten Bedenkzeit des einen Spielers normal begonnen.
- d) Beträgt die Verspätung jedoch mehr als 15 Minuten, so wird das Spiel für den *Gegner* gewertet (s. Punkt 5 – „Ende des Spiels“). Das Spiel wird nicht mehr begonnen.
- e) Verspäten sich beide Spielgegner, haben beide ihre entsprechend verkürzte Bedenkzeit.

Teil 3 Spielzug

Es gibt drei mögliche Spielzüge: 3.1 Legen, 3.2 Tauschen, 3.3 Passen.

3.1 Spielzug: Legen eines Wortes

3.1.1 Bestandteile dieses Spielzugs

Der Spielzug „Wort legen“ besteht aus folgenden Aktionen:

- a) Legen eines Wortes auf das Spielbrett.
- b) Verkünden der Punktzahl für diesen Spielzug (leise, aber für den *Gegner* hörbar) und deutliches Notieren dieser Punktzahl. Das gelegte Wort kann nun nicht mehr geändert werden.
- c) Drücken der Zeituhr, so dass die Zeit des *Gegners* läuft. Summieren und Aufschreiben der Gesamtpunktzahl.
- d) Akzeptieren oder Vorbehalt und/oder Anfechten des Spielzuges durch den anderen Spieler, siehe 3.1.2 bis 3.1.4 .
- e) Ziehen der Buchstabensteine.

Drückt ein *Spieler* die Uhr, ohne zuvor die Punktzahl seines Zuges notiert zu haben, so kann der *Gegenspieler* die Uhr des *Spielers* zum Notieren der Punktzahl wieder in Gang setzen. Eine Zugrücknahme ist ab dem erstmaligen Drücken der Uhr nicht mehr möglich.

3.1.2 Akzeptieren des Spielzugs

Der Spielzug ist akzeptiert, wenn der *Gegenspieler* die Punktzahl auf dem Wertungsbogen notiert hat. Der *Spieler* darf nun seine zu ersetzenden Buchstaben nachziehen.

3.1.3 Vorbehalt anmelden

- a) Der *Gegenspieler* meldet „Vorbehalt“ an. Es werden keine Buchstabensteine nachgezogen.
- b) Er muss sich binnen 20 Sekunden entscheiden, ob er den Zug anfight.

3.1.4 Anfechtung

- a) Der *Gegenspieler* meldet „Anfechtung“ an.
- b) Er hält die Uhr an.
- c) Die Anfechtung wird überprüft. Das kann auf zweierlei Weise erfolgen:
 - i) Mit Schiedsrichter: Der *Gegenspieler* hebt einen Arm und wartet auf den Schiedsrichter, dem er anschließend erklärt, welches Wort bzw. welche Wörter er anfight. Der Schiedsrichter entscheidet über die Zulässigkeit jedes Wortes.
 - ii) Mit Computerschiedsrichter: Beide *Spieler* überprüfen die Zulässigkeit jedes Wortes.

Ist die Unzulässigkeit auch nur eines angezweiferten Wortes entschieden, muss der Zug zurückgenommen werden. Der *Spieler* setzt nach dem Entfernen der Buchstaben und Löschen des Eintrags die Uhr für den *Gegenspieler* wieder in Gang. Beide Spieler notieren 0 Punkte für den Spielzug sowie die Gesamtpunktzahl.

War die Anfechtung eines Wortes unbegründet, erhält der *Gegenspieler* eine Strafe von 10 Punkten pro Wort.

3.2 Spielzug: Tausch

3.2.1 Bestandteile dieses Spielzugs

Der Spielzug „Tausch“ besteht aus folgenden Aktionen:

- a) Ankündigung, Steine austauschen zu wollen.
- b) Beide *Spieler* müssen überprüfen, ob noch mindestens sieben Buchstabensteine im Säckchen sind. Wenn weniger als 7 Steine im Säckchen sind, darf nicht mehr getauscht werden.
- c) Auswahl der auszutauschenden Steine, die mit der Rückseite nach oben vom Bänkchen auf den Tisch gelegt werden.
- d) Aufschreiben des Austauschs auf dem Wertungsblatt (0 Punkte für diesen Zug); nun dürfen die auszutauschenden Buchstabensteine nicht mehr geändert werden.
- e) Drücken der Uhr, so dass die Zeit des *Gegners* läuft.
- f) Ziehen der Buchstabensteine.
- g) Zurücklegen der auszutauschenden Steine vom Tisch in das Säckchen.

3.3 Spielzug: Passen

3.3.1 Bestandteile dieses Spielzugs

Der Spielzug „Passen“ besteht aus folgenden Aktionen:

- a) „Passen“ ankündigen.
- b) Aufschreiben des Passens auf dem Wertungsblatt (0 Punkte für diesen Zug); die Entscheidung zu passen kann nun nicht mehr zurückgenommen werden.
- c) Drücken der Uhr, so dass die Zeit des *Gegenspielers* läuft.

3.4 Wertungsbogen

- a) Beide *Spieler* notieren die Punktzahl sowie die Gesamtpunktzahl auf ihrem Wertungsbogen.
- b) Stellt sich heraus, dass ein *Spieler* die Punktzahlen nicht notiert hat, kann der *Gegenspieler* verlangen, dass dies nachgeholt wird. Dazu wird die Uhr des *Spielers* wieder in Gang gesetzt.
- c) Von Zeit zu Zeit sollten beide *Spieler* während des Spiels die Punktzahlen abgleichen.
- d) Die Punktzahlen können bei Unstimmigkeiten zu jeder Zeit korrigiert werden. Bis zum Beseitigen der Unstimmigkeiten wird die Uhr angehalten.

3.5 Vorrecht des Spielers am Zug

Die folgenden Aktionen sind ausschließlich demjenigen *Spieler* erlaubt, der am Zuge ist:

- a) Legen und Ausrichten von Steinen auf dem Spielbrett,
- b) Drehen des Spielbretts, sofern vereinbart.

Bei den folgenden Aktionen, ist dem *Spieler*, der am Zuge ist, Vorrang zu gewähren:

- a) Nachzählen der im Säckchen vorhandenen Steine,
- b) Überprüfung, ob die für einen Austausch erforderliche Mindestanzahl von sieben Steinen im Säckchen vorhanden ist.

3.6 Zählen von Buchstaben

Um die im Säckchen befindlichen Buchstaben zu zählen, muss der *Spieler* wie folgt vorgehen:

- a) Er kündigt an, Buchstaben zählen zu wollen.
- b) Er zeigt dem *Gegenspieler* die leere Hand, bevor er mit dieser ins Säckchen greift.
- c) Das Säckchen wird beim Zählen wie beim Buchstabenziehen gehalten.
- d) Nach dem Zählen zeigt er dem *Gegner* wiederum die leere Hand.

3.7 Kennzeichnung eines Blankos

- a) Ein *Spieler*, der einen Blanko spielt, muss klar ansagen, um welchen Buchstaben es sich handelt.
- b) Der Buchstabe, für den der Blanko steht, wird für den *Gegner* sichtbar auf dem Wertungsbogen notiert, bevor die Uhr gedrückt wird. Der *Gegner* notiert dies ebenfalls auf seinem Wertungsbogen.
- c) Eine Änderung des Buchstabens kann nach dem Notieren nicht mehr erfolgen.

3.8 Ziehen von Buchstabensteinen

3.8.1 Position des Säckchens beim Ziehen

Beim Ziehen der Buchstaben hat der *Spieler* das Säckchen so zu halten, dass es sich im Blickbereich des *Gegners* befindet und dass keiner hineinsehen kann.

3.8.2 Zu viel gezogene Buchstabensteine

Hat ein *Spieler* X Buchstabensteine zuviel nachgezogen, ist das Vorgehen wie folgt:

- a) Anhalten der Uhr.
- b) Feststellung, ob die neu gezogenen Buchstaben bereits mit den Restbuchstaben auf dem Ablagebänkchen vermischt wurden (dann wird mit Abschnitt c) fortgefahren) oder nicht (dann wird mit Abschnitt d) fortgefahren). Wenn das Ablagebänkchen vor dem Ziehen leer war, wird ebenfalls mit Abschnitt d) fortgefahren.
- c) Der *Spieler* mischt seine neuen und alten Buchstabensteine verdeckt auf dem Tisch.
 - i) Der *Gegner* dreht (X + 1) Steine, so dass sie offen für beide sichtbar auf dem Tisch liegen.
 - ii) Der *Gegenspieler* wählt X Steine und gibt sie in das Säckchen zurück.
- d) Der *Spieler* legt nur die neu gezogenen Buchstaben mit der Rückseite nach oben auf den Tisch.

Der *Gegner* wählt zufällig X Steine und gibt sie in das Säckchen zurück.

3.8.3 Zu wenig gezogene Buchstabensteine oder/und Ziehen von Steinen in falscher Reihenfolge

- a) Stellt ein *Spieler* fest, dass er nicht genügend Steine nachgezogen hat und sich noch genügend Steine im Säckchen befinden, so zieht er die fehlenden Steine nach, auch dann, wenn in der Zwischenzeit der *Gegenspieler* bereits Buchstaben aus dem Säckchen gezogen hat.
- b) Hat ein *Spieler* gegen Ende des Spiels zu wenig Buchstaben gezogen und der *Gegner* zieht anschließend so viele Buchstaben nach, dass der *Spieler* nun nicht mehr hinreichend viele Steine nachziehen kann, dann werden ALLE vom *Gegner* gezogenen Steine als zuviel gezogen betrachtet. Es wird wie folgt verfahren:
- c) Die in Abschnitt 3.8.2. beschriebenen Aktionen werden durchgeführt.
 - i) Der *Spieler* zieht danach so viele Buchstaben aus dem Säckchen nach, wie er noch benötigt.
 - ii) Im Säckchen verbliebene Steine erhält der *Gegner*.
 - iii) Wurde der Fehler erst nach dem Zug des *Gegners* bemerkt, dann wird ohne weitere Korrektur weitergespielt.

Teil 4 Spielunterbrechungen

4.1 Anhalten der Uhr

Bei angehaltener Zeituhr dürfen keine zum Spiel gehörenden Aktionen durchgeführt werden, die nicht mit dem Grund **der Unterbrechung** in Verbindung stehen. Gegebenenfalls sind die Bänkchen abzudecken bzw. ersatzweise die Buchstabensteine mit der Rückseite nach oben vor das Bänkchen zu legen.

Die Uhr wird in folgenden Fällen angehalten:

- a) bei einer Anfechtung;
- b) bei der Auflösung einer festgestellten Punktdiskrepanz;
- c) bei der Durchführung von Aktionen, um zu viel oder zu wenig gezogene Steine zu berichtigen;
- d) wenn ein verspäteter *Spieler*, dessen Uhr läuft, am Tisch erscheint;
- e) wenn eine Schiedsrichterentscheidung oder -maßnahme erforderlich ist;
- f) bei einem unvorhergesehenen Ereignis, z.B. einem Stromausfall;
- g) wenn einer der *Spieler* als Schiedsrichter bei einem parallel laufenden Spiel agieren muss.

4.2 Verlassen des Spieltisches

- a) Möchte ein *Spieler* den Spieltisch während des Spiels verlassen, so ist der Schiedsrichter zu informieren.
- b) Wird die Erlaubnis zum Verlassen des Spieltisches erteilt, dann wird wie folgt verfahren:
 - i) Der *Spieler* beendet seinen Zug, notiert die Punktzahl, startet die Uhr des *Gegners* und zieht Ersatzbuchstabensteine, falls der *Gegner* keinen Vorbehalt oder eine Anfechtung anmeldet.
 - ii) Der *Spieler* darf dann den Spieltisch verlassen.
 - iii) Während der *Spieler* abwesend ist, macht der *Gegner* seinen Zug, notiert seinen Spielstand und startet die Uhr des *Spielers*; er zieht jedoch keine Ersatzbuchstaben. Dies holt er nach, sobald der *Spieler* zurückkehrt und keinen Vorbehalt oder keine Anfechtung anmeldet.
- c) Alle unter b) beschriebenen Aktionen finden unter Aufsicht eines Schiedsrichters statt.
- d) Die Beaufsichtigung des *Spielers* außerhalb des Turnierraums liegt im Ermessen des Schiedsrichters.

4.3 Buchstaben außerhalb des Säckchens

Werden während des Spiels ein oder mehrere Buchstabensteine außerhalb des Säckchens gefunden und können sie nicht einem der *Spieler* eindeutig zugeordnet werden, dann wird wie folgt verfahren, sofern der Wertungsbogen noch nicht unterschrieben wurde:

- a) Beide *Spieler* dürfen sich die Buchstaben ansehen.
- b) Die Steine werden in das Säckchen zurückgelegt.
- c) Abgeschlossene Züge werden nicht wiederholt.

Wenn ein *Spieler* wegen leerem Säckchen seine Bank vorher nicht mehr auffüllen konnte, werden die Buchstaben verdeckt auf den Tisch gelegt. Der *Spieler* zieht die entsprechende Anzahl Steine nach und wirft ggf. die übrigen ins Säckchen zurück.

Teil 5 Ende des Spiels

Ein Spiel ist beendet, wenn entweder der letzte Zug ausgeführt wurde oder die Partie abgebrochen wird.

5.1 Letzter Zug

Der letzte Zug ist aufgeführt, wenn eine der folgenden Bedingungen gilt:

- a) Ein *Spieler* legt sämtliche Buchstaben seines Bänkchens auf das Brett und im Säckchen befinden sich keine Buchstaben mehr.
- b) Beide *Spieler* haben jeweils zweimal in Folge gepasst bzw. sich verständigt, dass keiner von beiden mehr ein Wort legen wird.

Die folgenden Aktionen schließen sich an:

- a) Der *Spieler*, der den letzten Zug ausgeführt hat, hält die Uhr an.
- b) Der *Gegner* akzeptiert den Zug, meldet Vorbehalt oder ficht ihn an.
- c) Wird Vorbehalt angemeldet, so wird die Uhr des *Gegners* wieder in Gang gesetzt.

5.2 Zeitüberschreitung und Zeitstrafen

- a) Die Zeit eines *Spielers* gilt als überschritten, wenn die Uhr -00:01 (im Count-Down-Modus) oder 00:01 (im Count-Up-Modus) oder ein entsprechendes Zeitüberschreitungsflag angezeigt wird.
- b) Für jede begonnene Minute Zeitüberschreitung werden 10 Punkte abgezogen.
- c) Überschreitet ein *Spieler* seine Bedenkzeit um mehr als 10 Minuten, so wird die Partie abgebrochen und für den *Gegner* gewertet. (s. 5.3).

5.3 Wertung für den Gegner

Ein *Spiel* kann aus folgenden Gründen für den *Gegner* gewertet werden:

- a) Nichtantreten eines *Spielers*,
- b) mehr als 15-minütiges Zuspätkommen eines *Spielers*,
- c) mehr als 10-minütiges Überschreiten der vorgegebenen Bedenkzeit,
- d) Disqualifikation eines *Spielers* durch die Turnierleitung.

5.4 Wertungsbogen

Der Wertungsbogen wird nach dem Spiel von beiden *Spielern* unterschrieben und an die Turnierleitung übergeben. Für die Übergabe ist der Gewinner des Spiels verantwortlich.

5.5 Überprüfung der Buchstaben

Bevor beide *Spieler* den Spieltisch verlassen, legen Sie die Buchstabensteine so auf das Brett, dass die Vollständigkeit der 102 Steine einfach überprüft werden kann.

Teil 6 Spielwertung

6.1 Rangfolge in Tabellen

Die Rangfolge in einer Tabelle richtet sich nach der Zahl der erzielten Siege. Unentschieden werden als halbe Siege bewertet.

Bei gleich vielen Siegen entscheiden folgende Kriterien über die Reihenfolge:

- a) Summe der vom jeweiligen *Spieler* erzielten Spielpunktdifferenzen,
- b) Summe der vom jeweiligen *Spieler* erzielten Spielpunkte,
- c) Anzahl der Spielpunkte im direkten Vergleich. (Dieses Kriterium findet nur Anwendung, wenn nach den zuvor betrachteten Kriterien genau zwei *Spieler* gleichauf liegen, die gegeneinander gespielt haben.)

Die Reihenfolge der Anwendung wird in der Turnierausschreibung geregelt. Die in der Ausschreibung nicht aufgeführten Kriterien werden in der oben genannten Reihenfolge angewandt.

Bringen diese Kriterien keine Entscheidung, so wird die höchste in einem Spiel erzielte Spielpunktzahl (bei Gleichheit die zweithöchste usw.) herangezogen.

Die Anwendung von mehr als einem über die Siegzahl hinausgehenden Entscheidungskriterium muss nur dann durchgeführt werden, wenn die Rangfolge für den weiteren Turnierverlauf oder die Preisvergabe notwendig ist.

6.1.1 Freilose, Nichterscheinen, Spielumwertungen

Erhält ein *Spieler* in einer Runde ein Freilos oder tritt sein *Gegner* zum Spiel nicht an, so bekommt er einen Sieg und bei Anwendung von 6.1 a) 50 Differenzpunkte, bei Anwendung von 6.1 b) 400 Spielpunkte angerechnet.

Ebenso wird verfahren, wenn das Spiel aufgrund eines Regelverstoßes des *Gegners* für diesen verloren gewertet wird. In diesem Fall wird für den *Spieler* jedoch der tatsächliche Spielstand bei Spielabbruch/Spielende herangezogen, falls er bei Anwendung von 6.1 a) mit über 50 Spielpunkten vorne lag bzw. bei Anwendung von 6.1 b) über 400 Spielpunkte erzielt hat.

Für den nicht angetretenen oder wegen Regelverstoßes mit Spielverlust bestraften *Gegenspieler* werden bei Anwendung von 6.1 b) keine Spielpunkte gutgeschrieben. Bei Anwendung von 6.1 a) werden ihm 100 Differenzpunkte abgezogen, es sei denn, er lag bei einem Spielabbruch/Spielende bereits mit mehr als 50 Punkten im Rückstand. In diesem Fall werden ihm 50 Punkte mehr als die tatsächliche Differenz abgezogen.

Werden aufgrund von Nichterscheinen/Regelverstoß beide *Spieler* mit Spielverlust bestraft, so wird für beide entsprechend verfahren.

6.2 K.-o.-Runden

Als K.-o.-Runde wird das Aufeinandertreffen zweier *Spieler* in einer oder mehreren Partien bezeichnet, an dessen Ende einer der beiden *Spieler* als Sieger feststehen muss (kein Unentschieden möglich).

6.2.1 Einzelpartie

Wird eine K.-o.-Runde in einer einzelnen Partie ausgetragen, ist der *Spieler* mit der höheren Zahl erzielter Spielpunkte der Sieger.

6.2.2 Doppelpartie

Wird eine K.-o.-Runde in zwei Partien ausgetragen, ist der *Spieler* mit der höheren Zahl der in beiden Partien erzielten Spielpunkte der Sieger.

6.2.3 Best of N

Wird eine K.-o.-Runde als "Best of N" (N ungerade) ausgetragen, so siegt der *Spieler*, der zuerst so viele Siege erreicht hat, dass der Vorsprung innerhalb der N vorgesehenen Partien nicht mehr aufgeholt werden kann.

6.2.4 Entscheidungskriterien

Die Turnierausschreibung legt fest, welche Kriterien in 6.2.1 bis 6.2.3 bei gleicher Anzahl von Spielpunkten bzw. Siegen herangezogen werden (Beispiele: Anzahl der Scrabbles, Platzierung nach der Vorrunde, tatsächliche Spielzeit, Entscheidungsspiel).

Wenn die in der Ausschreibung genannten Kriterien keine Entscheidung bringen, entscheidet die höchste in einer einzelnen Partie erzielte Punktzahl (bei Gleichheit die zweithöchste usw.) über den Sieg, danach die höchste in einem einzelnen Zug erzielte Punktzahl (bei Gleichheit die zweithöchste usw.).

6.2.5 Nichterscheinen/Spielumwertungen

Die Regeln aus 6.1.1 gelten entsprechend.

Wird ein *Spieler* im letzten vorgesehenen Spiel wegen Nichterscheinen/Regelverstoß mit Spielverlust bestraft, so gilt die gesamte K.-o.-Runde als verloren.

Teil 7 Verhalten und Fairness

Jeder Turnierteilnehmer ist aufgefordert, sich fair und rücksichtsvoll zu verhalten, den Anweisungen der Turnierleitung Folge zu leisten und die Entscheidungen des Schiedsrichters zu akzeptieren.