Turnierrichtlinien für alle Level

myOrganizedPlay.de

TURNIERRICHTLINIEN

Wizard Vorrunden

1. Turniereckdaten Vorrunde

- **Spielerzahl**: 3-5 Teilnehmende pro Tisch
- **Dauer**: pro Runde max. 50 Minuten
- **Spielrunden**: abhängig vom Spielprinzip und der Teilnehmendenzahl, 2-6 Spielrunden
- **Mindestteilnehmerzahl**: 8 Spielende, darunter werden nur in Ausnahmefällen und nach vorheriger Konsultation des AMIGO Organized Play Teams Qualifikationsplätze vergeben
- **Online**-Vorrunden: Hier gelten die Regeln wie im System von www.brettspielwelt.de hinterlegt

2. Allgemeine Regeln

2.1. Grundsatzregeln

2.1.1. Die veranstaltende Person ist bei ihrer eigenen veranstalteten Vorrunde nicht spielberechtigt und kann keine Qualifikation erlangen. Bei jedem Qualifikationsturnier ist vom Veranstaltenden eine Person zu benennen, die als Judge eingesetzt wird.

2.1.2. Alle Teilnehmenden verpflichten sich, die Spielregeln einzuhalten und im Sinne des Fair Play zu handeln.

2.1.3. Bei Unklarheiten/Streitfällen ist zuerst ein Judge einzuschalten und nur diese/r hat für eine Erklärung/Beilegung zu sorgen.

2.1.4. Sollte eine spielende Person einen Fehler bei sich oder einer anderen Person bemerken, ist diese verpflichtet, diesen Fehler unverzüglich zu melden. Dies gilt auch für eventuelle Regelverstöße.

2.1.5. Die Entscheidung eines Judge ist von allen Teilnehmenden zu akzeptieren.

2.1.6. Beanstandungen von Spielen sind nur während einer laufenden Partie oder unmittelbar danach möglich.

2.1.7. Alle Spielenden sind verpflichtet, die aktuelle Runde zu Ende zu spielen, auch wenn es keine Chance mehr auf den eigenen Sieg gibt.

2.1.8. Absichtliche Regelverstöße und unsportliches Verhalten können zur Disqualifikation von Spielenden führen.

2.1.9. Eine Vorrunde wird mit AMIGO-Wizard-Spielen durchgeführt.

2.1.10. Die Handkarten müssen für alle Personen sichtbar sein (selbstverständlich bleiben jedoch die Karten selbst unbekannt).

2.1.11. Vor Beginn der ersten Runde muss die gebende Person das Kartendeck auf Vollständigkeit prüfen und zählt gemeinsam mit den anderen das Deck vor.

2.1.12. Nach dem Mischen der Karten durch die gebende Person der Runde ist vom Spielenden links der Kartenstapel abzuheben. Ein „Draufklopfen“ oder Nichtabheben ist nicht zulässig, ferner das Abheben von weniger als drei Karten. Alle haben darauf zu achten, dass nach jedem Mischvorgang der Kartenstapel abgehoben wird.

2.1.13. Bereits gemachte Stiche dürfen nicht noch einmal angesehen werden, nachdem sie umgedreht und bei der stichgewinnenden Person abgelegt wurden. Nur der aktuelle Stich darf angesehen werden, nachdem alle Mitspielenden eine Karte hineingelegt haben und bevor er umgedreht wird.

2.2. Turnierablauf

2.2.1. Aufgrund gemachter Turnier-Erfahrungen geben wir als Spielprinzip in den Vorrunden **zwei Spiel-Varianten** zur Auswahl:

- *3-4 Vorrunden* mit anschließender Finalrunde der besten Vier (siehe Punkt 3.).
  Vorteil: Alle spielen mindestens drei Runden, bevor sie ausscheiden.
- *klassisches KO-System* (Empfehlung bei geringer Teilnehmerzahl - siehe Punkt 4.)
  Nachteil: Teilnehmende können schneller ausscheiden
  Vorteil: Kurze Turnierzeit (ca. 2 Std.) je nach Personenzahl
  Online-Vorrunde: Es werden eine feste Anzahl Runden gespielt, bei denen die Teilnehmenden nach dem Zufallsprinzip aufeinandertreffen. Nach diesen werden die TOP X nach Rangliste qualifiziert. Wie viele Teilnehmende eine Qualifikation erhalten, ist unter Punkt 2.6 ersichtlich.

2.2.2. Nach welchem **der in 2.2.1. genannten Spielvarianten** gespielt wird, entscheidet die veranstaltende Person.
2.2.3. Es werden, je nach Spielprinzip, zwei bis maximal fünf Spielrunden gespielt.
2.2.4. Jede Runde dauert max. 50 Minuten, Ausnahme für Online-Vorrunden.
2.2.5. Das Turnier basiert auf den bekannten Regeln des Wizard-Grundspiels von AMIGO zusammen mit der als +/-1-Regel bekannten Turnierregel, wie in 2.4.2 erklärt.

2.3. Tischkonstellation für Turniere

2.3.1. Um ein faires Spiel zu gewährleisten, wird die Tischkonstellation so gewählt, dass pro Tisch möglichst **gleich viele** Personen starten.
2.3.2. Bevorzugt spielen **vier Personen** pro Tisch. Alle Runden werden per Zufall ausgelost. **Achtung**: Dadurch kann es vorkommen, dass gleiche Personen wieder gegeneinander antreten.
2.3.3. Bei ungleicher Verteilung sollte die Gruppenkonstellation so gewählt werden, dass höchstens eine Person mehr oder weniger als an den meisten anderen Tischen, teilnimmt.
2.3.4. Die Position 1 an jedem Tisch wird ebenfalls per Zufall ausgelost.

2.4. Turnier-Sonderregel

2.4.1. Unabhängig von der Personenzahl am Tisch werden stets nur 10 Spiele pro Runde gespielt:

- Bei **5 Personen** pro Tisch:
  10 Spiele mit der jeweiligen Kartenanzahl: 2-4-5-6-7-8-9-10-11-12
- Bei **4 Personen** pro Tisch:
  10 Spiele mit der jeweiligen Kartenanzahl: 1-3-5-7-9-11-12-13-14-15
- Bei **3 Personen** pro Tisch:
  10 Spiele mit der jeweiligen Kartenanzahl: 2-4-6-8-10-12-14-16-18-20

2.4.2. In jeder Partie, in der **mindestens zwei** Stiche gemacht werden können, darf die Gesamtzahl aller vorhergesagten Stiche, **nicht** der tatsächlichen Anzahl der in diesem Spiel möglichen Stiche entsprechen.
Das bedeutet, dass die letzte Person in der jeweiligen Partie eine Stichvorhersage wählen muss, durch die sich die Summe aller vorhergesagten Stiche um mindestens einen Stich von der tatsächlichen möglichen Anzahl unterscheidet (bekannt als Variante Plus/Minus Eins).

Beispiel:
Es wird eine Runde mit 5 Personen am Tisch gespielt, in der alle Mitspielenden 10 Karten auf der Hand haben. Peter sagt als erstes 4 Stiche an, Lena sagt keinen, Tobias 2 und Carola 3 Stiche an. Nun ist Steffi an der Reihe und würde gerne 1 Stich ansagen, darf es aber nicht, weil damit die Summe aller vorhergesagten Stiche der Summe der tatsächlichen Stiche dieser Partie entsprechen würde. Steffi muss also eine andere Ansage treffen. Sie kann alle Vorhersagen tätigen, außer „1 Stich“.

2.5. Qualifikation bei Vorrunden und Meisterschaften

2.5.1. Die drei Besten pro Vorrunden-Turnier qualifizieren sich für die Deutsche Meisterschaft.
Achtung: Bei einer Teilnehmendenzahl von 16 oder mehr qualifizieren sich die besten Vier zur Deutschen Meisterschaft (ab 32 die besten Fünf, ab 54 die besten 8). Hierbei ist maßgeblich, wie viele Personen am Beginn des Turniers gestartet sind und nicht, wie viele Personen am Ende des Turniers noch im Spiel sind.

2.5.2. Sollte eine Person für die Deutsche Meisterschaft verhindert sein, so verfällt ihr Anspruch auf die Teilnahme. Die nächstplatzierte Person gemäß Rangliste rückt nach und hat nun die Möglichkeit, an der Deutschen Wizard Meisterschaft teilzunehmen.

2.5.3. Bei der Deutschen Meisterschaft qualifizieren sich die TOP16 automatisch für die nächste Deutsche Meisterschaft.

3. Spielvariante 1 (3-4 Vorrunden + eine Finalrunde)

3.1. Vorrunden

- Alle spielen insgesamt drei bis vier Vorrunden (wie viele Runden gespielt werden, entscheidet die Turnierleitung).
- Nach jeder Runde erhalten alle Spielenden je nach Platzierung eine bestimmte Punktzahl (siehe Abschnitt Wertung).
- Die Punktzahl sowie die tatsächlich erspielten Punkte werden in die vorgegebene Liste übertragen und sind bei der Turnierleitung abzugeben.

3.2. Finalrunde

Nach den Vorrunden werden die erspielten Punkte der Teilnehmenden addiert und die besten Vier (gegeben falls auch Fünf) kommen in die Finalrunde.
=> sollte es mehrere Gleichplatzierte geben, werden die **tatsächlichen erspielten Punkte** mit in die Wertung einbezogen. Sollte daraus ebenso keine eindeutige Platzierung hervorgehen, wird - wie in Punkte 3.3.2. beschrieben - gewertet.
=> sollten mehr als fünf Spielende die Finalrunde erreichen, wird eine Halbfinal-Runde gespielt. In dieser zusätzlichen Runde werden nur die tatsächlichen erspielten Punkte zur Bestimmung der vier Finalteilnehmenden gezählt.

3.3. Platzierung

3.3.1. Die Platzierung der Turnierteilnehmenden ergibt sich aus den erspielten Punkten einer Spielrunde. Diejenige Person, die die meisten Punkte erspielt hat, gewinnt die Runde. In jeder neuen Runde wird wieder bei null angefangen.

3.3.2. Sollte es in einer Runde mehrere Gleichplatzierte geben, wird nach den folgenden Kriterien verfahren:

- Die Person, die in den zehn Stichrunden am häufigsten Pluspunkte gesammelt hat, erhält die bessere Platzierung.
- Sollte danach immer noch Gleichstand sein, gewinnt die Person, die das höchste Einzelergebnis in den Runden erzielt hat.
- Sollte dann immer noch Gleichstand sein, gewinnt die Person, die am häufigsten das höchste Einzelergebnis hat.
- Sollte danach immer noch Gleichstand sein, gewinnt die Person, die das zweitbeste Einzelergebnis in den Runden erzielt hat.
- Sollte dann immer noch Gleichstand sein, wird unter allen Gleichplatzierten eine Partie mit fünf Karten gespielt. Die erstplatzierte Person erhält die bessere Platzierung.
- Lässt sich durch alle Tiebreaker keine eindeutige Rangfolge ermitteln, erhalten alle Teilnehmende mit der gleichen Punktzahl die vollen Punkte des Platzes, den sie gemeinsam belegen. Hierbei gilt: Die dadurch unbesetzten Plätze und Punkte werden nicht vergeben – der/die Teilnehmende mit der nächstfolgenden Punktzahl erhält die Punkte, die dem tatsächlichen Platz entsprechen.

Beispiel: *Erhalten zwei Spielende die Punktzahl 45 des 1. Platzes, erhält der in den Punkten folgende Platz die Siegpunkte des 3. Platzes (20 Punkte) und nicht die 30 Punkte des 2. Platzes.*

3.4. Wertung

Je nach Platzierung erhalten die Teilnehmenden am Ende jeder Spielrunde folgende Punkte:

1. Platz:	45 Punkte
2. Platz:	30 Punkte
3. Platz:	20 Punkte
4. Platz:	10 Punkte
5. Platz:	5 Punkte

4. Spielvariante 2 (KO-System)

4.1. Tischkonstellation

4.1.1. Zu Anfang wird die Konstellation der Spielenden an den Tischen festgelegt. Die beigefügte Tabelle „Tischkonstellation“ gibt die vorgegebene Gruppierung der Tische an.

4.1.2. Ansonsten gelten die allgemeinen Regeln wie in Punkt 2.3. beschrieben.

4.2. Anzahl Spielrunden

Je nach Anzahl der Teilnehmenden kommt es zu einer unterschiedlichen Anzahl an Spielrunden – es werden jedoch mindestens 2 Runden gespielt. Das bedeutet, dass es immer eine Finalrunde gibt, die entweder mit 4 oder 5 Spielenden ausgetragen wird.

4.3. Wer kommt weiter?

4.3.1. Unabhängig von der Personenzahl kommen in der Regel die ersten beiden Plätze pro Tisch eine Runde weiter.

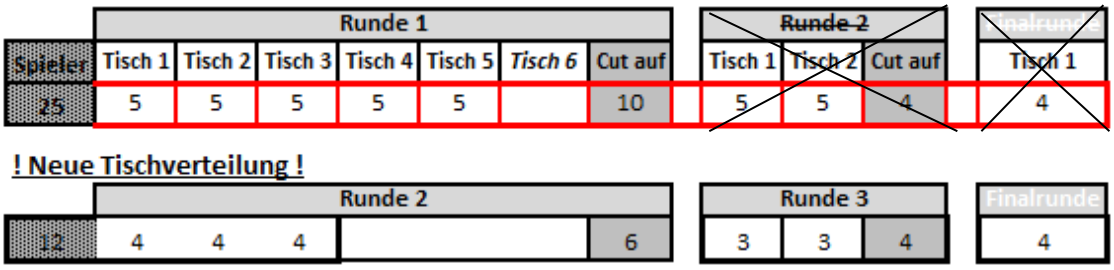
4.3.2. Die Platzierung der Mitspielenden ergibt sich aus den erhaltenen Punkten der Spiele. In jeder neuen Runde wird wieder bei null angefangen.

4.3.3. Sollte es in einer Runde mehrere Gleichplatzierte geben, wird nach den Kriterien aus 3.3.2. verfahren.

Achtung: Im Einzelfall kann es dazu führen, dass eine Spielrunde mehr gespielt werden muss, da sich neue Tischkonstellationen ergeben. Die genaue Verteilung entnehmen Sie bitte der Vorlage „Tischkonstellation“.

Beispiel: *25 Teilnehmende => 5 Tische mit je 5 Spielern; Cut auf 10 (Erläuterung auf Seite 7)*

*Wir befinden uns in Runde 1. An **zwei** Tischen gibt es einen ersten Platz und zwei Zweiplatzierte. D.h. in Runde 2 kommen insgesamt 12 Personen weiter (an zwei Tischen kommen 3 weiter an 3 jeweils 2). Anhand der beigefügten Vorlage „Tischkonstellation“ würde es in der zweiten Runde eine Tischkonstellation mit 2 Tischen mit jeweils 5 Spielenden geben. Nun hätten wir pro Tisch 6 Personen. Da aber eine Gruppenkonstellation mit 6 Personen nicht erlaubt ist, ergibt sich eine neue Tischverteilung (3 Tische mit je 4 Personen - siehe Spieleranzahl „12“ in der Vorlage „Tischkonstellation“). Hieraus ergibt sich auch eine neue Rundenanzahl. Statt 3 werden nun 4 Runden gespielt.*



	Runde 1							Runde 2			Finalrunde
Spieler	Tisch 1	Tisch 2	Tisch 3	Tisch 4	Tisch 5	*Tisch 6*	Cut auf	Tisch 1	Tisch 2	Cut auf	Tisch 1
25	5	5	5	5	5		10	5	5	4	4

! Neue Tischverteilung !

	Runde 2				Runde 3			Finalrunde
12	4	4	4		6	3	3	4	4

Vorlage Tischkonstellation für KO-System

Spielerzahl 8-25

	Runde 1				Finalrunde
Spieler	Tisch 1	Tisch 2		Cut auf	Tisch 1
8	4	4		4	4
9	5	4		4	4
10	5	5		4	4

	Runde 1								Runde 2			Finalrunde
Spieler	Tisch 1	Tisch 2	Tisch 3	Tisch 4	Tisch 5	Tisch 6		Cut auf	Tisch 1	Tisch 2	Cut auf	Tisch 1
11	4	4	3					6	3	3	4	4
12	4	4	4					6	3	3	4	4
13	5	4	4					6	3	3	4	4
14	5	5	4					6	3	3	4	4
15	5	5	5					6	3	3	4	4
16	4	4	4	4				8	4	4	4	4
17	5	4	4	4				8	4	4	4	4
18	5	5	4	4				8	4	4	4	4
19	5	5	5	4				8	4	4	4	4
20	4	4	4	4	4			8	5	5	4	4
21	5	4	4	4	4			10	5	5	4	4
22	5	5	4	4	4			10	5	5	4	4
23	5	5	5	4	4			10	5	5	4	4
24	5	5	5	5	4			10	5	5	4	4
25	5	5	5	5	5			10	5	5	4	4

Cut auf:	gibt an, wie viele Personen in die nächste Runde kommen. Rangfolge von oben nach unten. Beispiel: 4 Tische mit je 4 Personen - Cut auf: 8, d.h. die ersten beiden Plätze pro Tisch kommen eine Runde weiter (2*4=8).

5. Strafrichtlinien

Alle Teilnehmenden müssen für ein faires und korrektes Spiel sowie ein positives Turniererlebnis für alle sorgen. Für größere Events ist mindestens ein Judge notwendig. Ein Judge hilft Probleme an den Spieltischen zu lösen und wendet bei Notwendigkeit Strafen aus diesen Richtlinien an:

Definition der Strafen:

1.) Verwarnung: Eine direkte verbale Verwarnung. Mehrere Verwarnungen können zu einer Spielniederlage führen. Eine solche Spielniederlage kann nur ein Judge aussprechen.
2.) Spielniederlage: Der/die Spielende spielt die aktuelle Runde nicht mehr mit und erhält dafür null Punkte. In der nächsten Runde darf er/sie wieder mitspielen.
3.) DQ – Disqualifikation: Eine Disqualifikation sollte nur ausgesprochen werden, sofern die Integrität des Turniers gefährdet ist.

Auf allen Turnieren werden die gleichen Strafrichtlinien angewandt, eine Unterscheidung findet nicht statt. Die nachfolgend genannten Beispiele sind nicht abschließend.
Nur weil ein Beispiel nicht aufgeführt ist, ist das konkret beanstandete Verhalten nicht straffrei.

5.1. – spielbezogene Fehler

5.1.1. spielbezogene Fehler ohne Auswirkung auf das Spiel

Beispiele:
Karte falsch bedient/gespielt, wird selbst bemerkt und behoben.
Nichtabheben des Kartendecks.
Falsche Anzahl an Karten gegeben, aber selbst bemerkt, bevor die Karten aufgehoben werden.
Fehler beim Führen des Blocks der Macht.
Spiel mit der falschen Zahl an Karten im Deck.
Betreten von ausschließlich Mitarbeitenden vorbehaltenen Bereichen.

Strafe: Verwarnung

5.1.2. spielbezogene Fehler mit Auswirkung auf das Spiel

Beispiele:
Falsch bedient und es fällt am Ende der Runde auf.
Falsche Anzahl an Handkarten ausgeteilt und Spielende haben die Karten bereits aufgenommen.
Falsche Anzahl an Stichen angesagt, fällt auf, nachdem die Stichrunde begonnen wurde.

Strafe: Rundenanzahl mal 20 Punkte als Minuspunkte

Runde 1: -20 Punkte	Runde 2: -40 Punkte	Runde 3: -60 Punkte
Runde 4: -80 Punkte	Runde 5: -100 Punkte	Runde 6: -120 Punkte
Runde 7: -140 Punkte	Runde 8: -160 Punkte	Runde 9: -180 Punkte
Runde 10: -200 Punkte		

5.2. Verspätetes Erscheinen nach Rundenbeginn

Erscheint eine Person fünf Minuten nach Turnierbeginn nicht an ihrem zugelosten Tisch, wird die erste Spielrunde ohne diese Person begonnen. Erscheint sie danach wieder, kann sie in der nächsten Spielrunde ins Spiel einsteigen. Es werden jedoch für die jeweiligen versäumten Spielrunden folgende Minuspunkte an diese Person vergeben:

1. Spielrunde = -30 Punkte	2. Spielrunde = -50 Punkte	3. Spielrunde = -70 Punkte
4. Spielrunde = -90 Punkte	5. Spielrunde = -110 Punkte	6. Spielrunde = -130 Punkte
7. Spielrunde = -150 Punkte	8. Spielrunde = -170 Punkte	9. Spielrunde = -190 Punkte

Sollte die fehlende Person nicht erscheinen, wird das Spiel ohne diese fortgesetzt und beendet.

5.3. Unsportliches Verhalten

Beispiele:

- nachweislich Betrügen, Schummeln
- Beleidigung, Beschimpfung von für die Turnierorganisation bestelltem Personal
- Diebstahl
- Körperverletzung

Strafe: Disqualifikation

Unsportliches Verhalten muss an AMIGO Spiel + Freizeit GmbH gemeldet werden und kann zum zeitlich begrenzten oder gar andauernden Ausschluss von sämtlichen Organized-Play-Programmen führen. Dies beinhaltet sowohl Teilnahme an als auch Organisation von Turnierveranstaltungen.