



# Turnierrichtlinien für Vorentscheid

WIZARD



# TURNIERRICHTLINIEN

## Wizard Vorrunden

### 1. Turniereckdaten

- **Spielerzahl:** 4-5 Teilnehmer pro Tisch
- **Dauer:** pro Runde max. 45 Minuten
- **Spielrunden:** abhängig vom Spielprinzip und der Teilnehmerzahl, 2-6 Spielrunden
- **Mindestteilnehmerzahl:** 8 Spieler

### 2. Allgemeine Regeln

#### 2.1. Grundsatzregeln/ Verhaltensregeln/ Schiedsrichter

- 2.1.1. Der Veranstalter hat einen Schiedsrichter für das Turnier zu benennen.
- 2.1.2. Jeder Spieler verpflichtet sich, die Spielregeln einzuhalten und im Sinne des Fair Play zu handeln.
- 2.1.3. Bei Unklarheiten/ Streitfällen ist die Turnierleitung einzuschalten.
- 2.1.4. Sollte ein Spieler einen Fehler bei sich oder einem Mitspieler bemerken ist er verpflichtet, diesen unverzüglich zu melden. Dies gilt auch für eventuelle Regelverstöße.
- 2.1.5. Die Anwendung verschiedener Strafmaßnahmen im Falle einer Täuschung liegt im Ermessen des Schiedsrichters. Die Entscheidung eines Schiedsrichters ist in jedem Fall zu akzeptieren.
- 2.1.6. Wird dem Schiedsrichter ein Regelverstoß nicht unmittelbar gemeldet, akzeptieren die Spieler damit automatisch die Wertung des Spiels.
- 2.1.7. Beanstandungen von Spielen sind nur während einer laufenden Partie oder unmittelbar danach möglich. Ergebnisse können später nicht mehr beanstandet werden.
- 2.1.8. Der Spieler ist verpflichtet, die Runde zu Ende zu spielen, auch wenn er merkt, dass er keine Chance mehr auf den Sieg hat.
- 2.1.9. Kommt es zu Regelverstößen, darf die Turnierleitung Spieler disqualifizieren. Es muss sich jedoch um absichtliche Regelverstöße handeln, die zum Ziel haben, den Spielverlauf entscheidend zu Gunsten eines Spielers zu ändern.
- 2.1.10. Die Disqualifizierung eines Spielers nach Beendigung eines Turniers bzw. nach der Siegerehrung ist nicht mehr möglich.
- 2.1.11. Werden Spieler disqualifiziert, wird das Turnier mit weniger Teilnehmern zu Ende gespielt. Es ist nicht erlaubt, Ersatzspieler zu nominieren.
- 2.1.12. Es wird mit den vom Veranstalter zur Verfügung gestellten Wizard-Spielen gespielt.
- 2.1.13. Die Handkarten müssen für alle Mitspieler sichtbar sein (selbstverständlich bleiben jedoch die Karten selbst unbekannt).



## **2.2. Turnierablauf**

- 2.2.1. Aufgrund der Erfahrungen aus den letzten beiden Jahren, geben wir als Spielprinzip in den Vorrunden **zwei Spielvarianten** zur Auswahl:
- 3-4 Vorrunden mit anschließender Finalrunde der besten vier (siehe Punkt 3.)  
Vorteil: Alle Spieler spielen mindestens drei Runden, bevor sie ausscheiden.
  - klassisches KO-System (Empfehlung bei geringer Teilnehmerzahl - siehe Punkt 4.)  
Nachteil: Spieler scheiden schnell aus  
Vorteil: Kurze Turnierzeit (nur 2 Std.) je nach Teilnehmerzahl
- 2.2.2. Nach welchem Spielprinzip gespielt wird, obliegt dem Veranstalter.
- 2.2.3. Es werden, je nach Spielprinzip, zwei bis maximal fünf Spielrunden gespielt.
- 2.2.4. Jede Runde dauert max. 45 Minuten.
- 2.2.5. Das Turnier basiert auf den bekannten Regeln des Wizard-Grundspiels von AMIGO. Weitere Regelvarianten oder Erweiterungen sind nicht zugelassen!
- 2.2.6. Um eine gerechte Wertung zu garantieren, wird nach der „**Turnier-Sonderregel**“ (siehe Punkt 2.4.) gespielt.

## **2.3. Tischkonstellation**

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

## **2.4. Turnier-Sonderregel**

- 2.4.1. Unabhängig von der Spieleranzahl am Tisch werden stets nur 10 Spiele pro Runde gespielt:
- Bei **5 Spielern** pro Tisch:  
10 Spiele mit der jeweiligen Kartenanzahl: 2-4-5-6-7-8-9-10-11-12
  - Bei **4 Spielern** pro Tisch:  
10 Spiele mit der jeweiligen Kartenanzahl: 1-3-5-7-9-11-12-13-14-15
  - Bei **3 Spielern** pro Tisch:  
10 Spiele mit der jeweiligen Kartenanzahl: 2-4-6-8-10-12-14-16-18-20
- 2.4.2. In jeder Runde darf die Gesamtzahl der von allen Spielern angesagten Stiche nicht der tatsächlich möglichen Anzahl entsprechen. Die in dieser Runde eintreten wird. Das heißt der letzte Spieler in einer Runde muss eine Stichvorhersage machen, mit der sich die Summe aller Vorhersagen um mindestens einen Stich von der tatsächlichen Anzahl unterscheidet (bekannt als Variante Plus/Minus Eins).



**Beispiel:**

Es wird eine Runde mit **5 Spielern** gespielt, in der jeder Spieler **10 Karten** auf der Hand hat. 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 der angesagten Stiche der Summe der tatsächlichen Stiche dieser Runde entsprechen würde. Steffi muss also eine andere Ansage treffen.

**2.5. Strafverfahren**

2.5.1. **Bei nicht bedienen einer Farbe, obwohl man konnte:**

Sollte ein Spieler versehentlich die zu bedienende Farbe nicht spielen, wird folgendermaßen vorgegangen: Der Spieler, der nicht die richtige Farbe gespielt hat, bekommt bei Beenden der aktuellen Spielrunde 60 Minuspunkte auf sein Ergebnis angerechnet.

2.5.2. **Bei verspätetem Auftauchen eines Spielers:**

Taucht ein Spieler später als fünf Minuten nach Turnierbeginn nicht auf, dann wird das Spiel ohne den Teilnehmer begonnen. Der Spieler wird dann als Verlierer der gesamten Spielrunde gewertet.

**2.6. Qualifikation**

2.6.1. Die drei besten Spieler pro Vorrunden-Turnier qualifizieren sich für die Deutsche Meisterschaft in der Alten Lokhalle am 26.05.2012 in Mainz.

2.6.2. Sollte ein Spieler für die Deutsche Meisterschaft verhindert sein, so verfällt sein Anspruch auf die Teilnahme. Der Nächstplatzierte rückt nach und hat nun die Möglichkeit, an der Deutschen Wizard Meisterschaft teilzunehmen.



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

#### 3.1. Vorrunden

- Alle Spieler spielen insgesamt drei bis vier Vorrunden (wie viel Runden gespielt werden, entscheidet der Veranstalter).
- Nach jeder Runde erhält jeder Spieler, 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 Teilnehmer addiert und die besten 4 (gegeben falls auch 5) kommen in die Finalrunde.

=> Sollte es mehrere Gleichplatzierte geben, werden die real erspielten Punkte mit in die Wertung einbezogen.

=> Sollten mehr als 5 Spieler die Finalrunde erreichen, wird eine Halbfinal-Runde gespielt. In dieser zusätzlichen Runde, werden nur die real erspielten Punkte zur Bestimmung der 4 Finalisten gezählt.

#### 3.3. Platzierung

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

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

- Derjenige, der in den zehn Stichrunden am häufigsten Pluspunkte gesammelt hat, erhält die bessere Platzierung.
- Sollte danach immer noch Gleichstand sein, gewinnt derjenige, der das höchste Einzelergebnis in einer der Runden erzielt hat.
- Lässt sich durch beide Kriterien kein Gewinner ermitteln, erhält jeder Spieler 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 Spieler mit der nächstfolgenden Punktzahl erhält die Punkte, die seinem tatsächlichen Platz entsprechen.

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

#### 3.4. Wertung

3.4.1. Je nach Platzierung erhalten die Spieler 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 Spieler an den Tischen festgelegt. Die beige-fügte 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 Teilnehmer 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 Spielern ausgetragen wird.

##### 4.3. Wer kommt weiter?

- 4.3.1. Unabhängig von der Teilnehmerzahl kommen in der Regel die ersten beiden Gewinner pro Tisch eine Runde weiter.
- 4.3.2. Die Platzierung der Spieler 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 folgenden Kriterien verfahren:
  - Derjenige, der in den zehn Stichrunden am häufigsten Pluspunkte gesammelt hat erhält die bessere Platzierung.
  - Sollte danach immer noch Gleichstand sein, gewinnt derjenige, der das höchste Einzelergebnis in einer der Runden erzielt hat.
  - Lässt sich durch beide Kriterien kein Gewinner ermitteln, kommen alle Sieger in die nächste Runde. Die nachfolgenden Plätze werden nicht weiter beachtet. Das gleiche gilt auch, wenn es nach einer Spielrunde mehrere Zweitplatzierte gibt.

**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 :** *Teilnehmer 25 => 5 Tische mit je 5 Spielern; Cut auf 10 (Erläuterung s. Seite 7)*

An **zwei** Tischen gibt es einen Sieger und 2 Zweitplatzierte. An beiden Tischen kommen jeweils 3 Spieler in die nächste Runde (der Erste und die beiden Zweitplatzierten). Das heißt insgesamt kommen 12 Spieler weiter. Anhand der beige-fügten Vorlage „Tischkonstellation“ würden in der zweiten Runde nur 2 Tische besetzt werden mit je 5 Spielern. Da nun aber 2 Zusatzspieler weiter kommen und eine 6er Tischgruppierung nicht erlaubt ist, ergibt sich eine neue Tischverteilung (3 Tische mit je 4 Spielern -siehe Spieleranzahl „12“ in der Vorlage „Tischkonstellation“). Hieraus ergibt sich auch eine neue Rundenanzahl. Statt 3 werden nun 4 Runden gespielt.

Spieler	Runde 1							<del>Runde 2</del>			<del>Finalrunde</del>
	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	<del>5</del>	<del>5</del>	<del>4</del>	<del>4</del>

**! Neue Tischverteilung !**

Spieler	Runde 2					Runde 3			Finalrunde	
	Tisch 1	Tisch 2	Tisch 3	Tisch 4	Tisch 5	Tisch 1	Tisch 2	Cut auf	Tisch 1	
12	4	4	4			6	3	3	4	4



## Vorlage Tischkonstellation für KO-System

### Spielerzahl 8-25

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

Finalrunde
Tisch 1
4
4
4

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

Runde 2		
Tisch 1	Tisch 2	Cut auf
3	3	4
3	3	4
3	3	4
3	3	4
3	3	4
4	4	4
4	4	4
4	4	4
4	4	4
5	5	4
5	5	4
5	5	4
5	5	4
5	5	4

Finalrunde
Tisch 1
4
4
4
4
4
4
4
4
4
4
4
4
4

### Erläuterungen:

Cut auf: gibt an, wie viele Spieler in die nächste Runde kommen. Rangfolge vom oben nach unten. Beispiel: 4 Tische mit je 4 Spielern - Cut auf: 8, d.h. die ersten beiden Gewinner pro Tisch kommen eine Runde weiter ( $2 \cdot 4 = 8$ ).