



Turnierrichtlinien für Vorentscheid

WIZARD



myOrganizedPlay.de

TURNIERRICHTLINIEN

Wizard Vorrunden

1. Turniereckdaten

- **Spielerzahl:** 3-5 Teilnehmer pro Tisch
- **Dauer:** pro Runde max. 50 Minuten
- **Spielrunden:** abhängig vom Spielprinzip und der Teilnehmerzahl, 2-6 Spielrunden
- **Mindestteilnehmerzahl:** 8 Spieler, darunter werden keine Qualifikationsplätze vergeben
- **Online-Vorrunden:** Hier gelten die Regeln wie im System von www.brettspielwelt.de hinterlegt

2. Allgemeine Regeln

2.1. Grundsatzregeln/ Verhaltensregeln/ Schiedsrichter

- 2.1.1. Der Veranstalter hat einen Schiedsrichter für das Turnier zu benennen. **Der Veranstalter ist bei seiner eigenen veranstalteten Vorrunde nicht spielberechtigt und kann keine Qualifikation erlangen.**
- 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 zuerst der Schiedsrichter einzuschalten und hat für eine Erklärung/Beilegung zu sorgen.**
- 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 **der Schiedsrichter in Absprache mit der 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 Disqualifikation 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).

2.1.14. Nach dem Mischen der Karten durch den Geber der Runde ist vom Spieler links der Kartenstapel abzuheben. Ein „Draufklopfen“ oder Nichtabheben ist nicht zulässig, ferner das Abheben von weniger als drei Karten. Alle Spieler haben darauf zu achten, dass nach jedem Mischvorgang der Kartenstapel abgehoben 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 Spieler spielen mindestens drei Runden, bevor sie ausscheiden.

➤ klassisches KO-System (Empfehlung bei geringer Teilnehmerzahl - siehe Punkt 4.)

Nachteil: Spieler können schneller ausscheiden

Vorteil: Kurze Turnierzeit (ca. 2 Std.) je nach Teilnehmerzahl

Online-Vorrunde: Es werden eine feste Anzahl Runden gespielt, bei denen die Teilnehmer:innen nach dem Zufallsprinzip aufeinandertreffen. Nach diesen werden die TOP X Spieler nach Rangliste qualifiziert. Wie viele Teilnehmer*innen eine Qualifikation erhalten ist unter Punkt 2.6 ersichtlich.

2.2.2. Nach welchem **der in 2.2.1. genannten Spielvarianten** 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. 50 Minuten, Ausnahme für Online-Vorrunden.

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 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 der letzte Spieler 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 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 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. Strafverfahren

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

Sollte ein Spieler, nachdem er eine Karte ausgespielt hat, merken, dass er versehentlich eine bedienende Farbe hätte legen können, kann er diesen Irrtum rückgängig machen, bevor der nächste Spieler eine Karte ausspielt. In diesem Fall gibt es keine Strafe.

Fällt dies jedoch später auf, wird wie folgt vorgegangen:

- ⇒ Die Spielrunde wird ganz normal zu Ende geführt. Der Spieler, der den Fehler begangen hat, erhält am Ende der Spielrunde 120 Minuspunkte auf sein Ergebnis.
- ⇒ Kann jedoch dem Spieler eine Absicht nachgewiesen werden, wird er vom Turnier disqualifiziert. Die Disqualifikation kann aber nur vom zuständigen Schiedsrichter ausgesprochen werden.

Im Falle einer Disqualifikation wird die Spielrunde bis zum Ende mit einer Person weniger weitergespielt bei gleicher Kartenvorgabe.

Sollte jedoch eine Manipulation für das gesamte Spiel feststellbar sein, wird das gesamte Spiel wiederholt. Die Kartenanzahl wird der entsprechenden Spieleranzahl angepasst.

2.5.2. Bei verspätetem Auftauchen eines Spielers:

Erscheint ein Spieler fünf Minuten nach Turnierbeginn nicht, wird die erste Spielrunde ohne den Teilnehmer begonnen. Erscheint der verspätete Spieler wieder, kann er in die nächsten Spielrunde ins Spiel einsteigen. Er erhält jedoch für die jeweiligen versäumten Spielrunden folgende Minuspunkte:

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

Sollte der fehlende Spieler nicht erscheinen, wird das Spiel mit einem Spieler weniger fortgesetzt.

2.6. Qualifikation

2.6.1. Die drei besten Spieler pro Vorrunden-Turnier qualifizieren sich für die Deutsche Meisterschaft.

Achtung: Bei einer Teilnehmerzahl von 16 Spielern qualifizieren sich die besten vier zur WIZARD DM (ab 32 Spielern die besten fünf, ab 54 Spielern die besten 8).

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 viele 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 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 Spieler die Finalrunde erreichen, wird eine Halbfinal-Runde gespielt. In dieser zusätzlichen Runde werden nur die tatsächlichen erspielten Punkte zur Bestimmung der vier 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, 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 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 den Runden erzielt hat.
- Sollte dann immer noch Gleichstand sein, gewinnt derjenige, der am häufigsten das höchste Einzelergebnis hat.
- Sollte danach immer noch Gleichstand sein, gewinnt derjenige, der das zweitbeste Einzelergebnis in den Runden erzielt hat.
- Sollte dann immer noch Gleichstand sein, wird unter den Gleichplatzierten eine Partie mit drei Karten gespielt.
- Lässt sich durch alle 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

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 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 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 auf Seite 7)

Wir befinden uns in Runde 1. An **zwei** Tischen gibt es einen Sieger und 2 Zweitplatzierte. D.h. in Runde 2 kommen insgesamt 12 Spieler 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 Spielern geben. Nun hätten wir pro Tisch 6 Spieler. Da aber eine Gruppenkonstellation mit 6 Spielern 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.

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

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 ($2*4=8$).

5. Strafrichtlinien

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

Definition der Strafen:

- 1.) Ermahnung: Eine verbale Erinnerung an einen Spieler, wenn er einen (unbeabsichtigten) Fehler begeht.
- 2.) Verwarnung: Eine direkte verbale Verwarnung. Mehrere Verwarnungen können zu einer Spielniederlage führen. Eine solche Spielniederlage kann nur ein Schiedsrichter aussprechen.
- 3.) Spielniederlage: Der Spieler spielt die aktuelle Runde nicht mehr mit und erhält dafür null Punkte. In der nächsten Runde darf er wieder mitspielen.
- 4.) DQ – Disqualifikation: Eine Disqualifikation sollte nur ausgesprochen werden nachdem sowohl der betroffene Spieler, Beteiligte als auch der Schiedsrichter miteinander über das Vergehen gesprochen haben und es keine andere Möglichkeit als eine Disqualifikation gibt.

Stufe 1 Strafe: Diese Strafe sollte einem Spieler auf einem eher kleineren Turnier (**z. B. einer Vorrunde oder einem lokalen Turnier**) vergeben werden.

Stufe 2 Strafe: Bei Meisterschaften (nationale Meisterschaften & Weltmeisterschaft) sollten diese Strafen ausgesprochen werden.

5.1. - Game Play Fehler

5.1.1. Game Play Fehler – kleine, unwesentliche Fehler

Strafe:

Stufe 1: Ermahnung

Stufe 2: Verwarnung

5.1.2. Game Play Fehler – große, bedeutende Fehler

Stufe 1: Verwarnung

Stufe 2: Verwarnung

5.1.3. Game Play Fehler – ernste, schwerwiegende Fehler

Strafe:

Stufe 1: Verwarnung

Stufe 2: Spielniederlage

5.2. Fehler im Spielablauf

5.2.1 Fehler im Spielablauf – kleine, unwesentliche Fehler

Strafe:

Stufe 1: Verwarnung

Stufe 2: Verwarnung

5.2.2 Fehler im Spielablauf – große, bedeutende Fehler

Strafe:

Stufe 1: Spielniederlage

Stufe 2: Spielniederlage

5.3. Unsportliches Verhalten

Beispiele:

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

Strafe:

Stufe 1: Disqualifikation

Stufe 2: Disqualifikation

Unsportliches Verhalten muss an die 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.