

# Konstanzer Neujahrsturnier

18.01.2014

## Turnierregeln

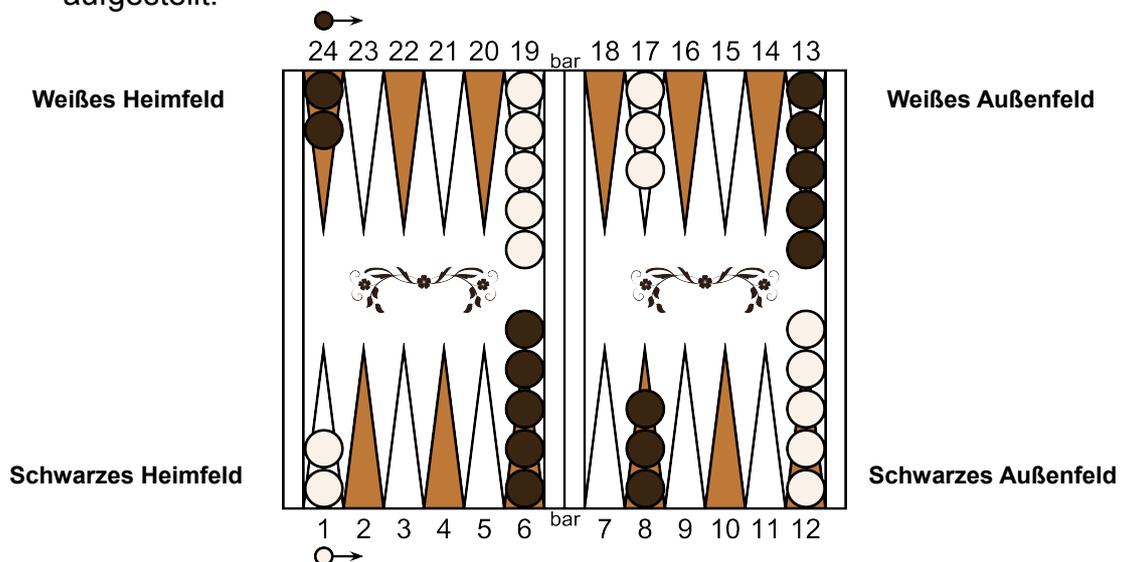
### Zusammenfassung

- 1) Die Rangliste der Spieler wird im Schweizer System ermittelt → Seite 4.
- 2) In jeder Spielpaarung werden Matches bis 3 gespielt → Regel 22.
- 3) Es gibt keine 3-fache Punktwertung eines Spiels (*backgammon*) → Regel 20.
- 4) Es wird ohne Dopplerwürfel gespielt → Regel 7.
- 5) Es ist jeder Spielpaarung freigestellt, ob mit einem oder zwei Würfelpaaren und ob mit oder ohne Würfelbecher gespielt wird.
- 6) Ein Zug ist beendet, wenn der ziehende Spieler dies signalisiert → Regel 18.
- 7) Es wird, je nach Teilnehmerzahl, ein Startgeld von weniger als zehn Euro festgelegt. Von dem Gesamtbetrag der Startgelder werden Sachpreise für die drei bestplatzierten Spieler finanziert. Die Kostenaufstellung kann auf Nachfrage bei Sebastian Linden eingesehen werden.

### A. Grundlegendes, Spielmaterial und Vorbereitungen

Regel 1 Das Spiel wird von 2 Personen gespielt.

Regel 2 Spielbrett und Spielsteine werden zur Verfügung gestellt. Jeder Spieler hat 15 Spielsteine. Die Steine werden zu Spielbeginn wie folgt auf dem Spielbrett aufgestellt:



- Regel 3 Ausschließliche Spielrichtung der Steine ist vom äußersten Punkt des gegnerischen Heimfelds über das gegnerische Außenfeld und das eigene Außenfeld hin zum äußersten Punkt des eigenen Heimfelds.
- Regel 4 Die Bewegung der Steine wird durch die Augenzahlen des gleichzeitigen Wurfs zweier 6er-Würfel bestimmt.
- Regel 5 Vor Spielbeginn wählen die Spieler die Farbe ihrer Steine. Besteht Uneinigkeit, soll der ältere Spieler mit den dunklen Steinen spielen.
- Regel 6 Wird ein Spielprotokoll mitgeschrieben, so soll dieses von einem unparteiischen Dritten angefertigt werden.
- Regel 7 Es wird ohne Dopplerwürfel gespielt.

## **B. Würfeln und Spielen**

- Regel 8 Zu Beginn jeder Partie wirft jeder Spieler einen Würfel. Der Spieler, der die größere Augenzahl würfelt, beginnt das Spiel und spielt seinen ersten Zug mit den beiden Augenzahlen dieses Eröffnungswurfs. (Es kann vor dem Eröffnungswurf vereinbart werden, dass derjenige Spieler beginnt, der die kleinere Augenzahl würfelt.) Würfeln beide Spieler dieselbe Augenzahl, wird der Eröffnungswurf wiederholt.
- Regel 9 Gewürfelt wird innerhalb des Spielfelds. Die Würfel müssen beide im Heimfeld oder beide im Außenfeld flach auf dem Spielbrett zum Liegen kommen. Liegt einer der Würfel im Heimfeld und der andere im Außenfeld, so ist der Wurf ungültig. Liegen ein oder beide Würfel auf einem der Spielsteine, so ist der Wurf ungültig. Wird gewürfelt, bevor der gegnerische Spieler seinen Zug beendet hat, dann ist der Wurf ungültig. Ist ein Wurf ungültig, so wird erneut gewürfelt.
- Regel 10 Die Bewegung der Steine erfolgt durch:
- a) Ziehen eines Steins entsprechend der genauen Augenzahl der geworfenen Würfel. Ein Stein geht eine Anzahl Felder entsprechend der Augenzahl des einen Würfels voran, und ein anderer Stein geht eine Anzahl Felder entsprechend der Augenzahl des anderen Würfels voran. Es kann auch nach dem Vorangehen des ersten Steins entsprechend der Augenzahl des einen Würfels derselbe Stein vom erreichten Punkt aus entsprechend der Augenzahl des anderen Würfels weiter vorangehen.
  - b) Hereinspielen eines geschlagenen Steins in das gegnerische Heimfeld entsprechend der Augenzahl eines der geworfenen Würfel: Mit einer 1 wird auf den äußersten Punkt des gegnerischen Heimfelds gespielt, mit einer 2 auf den zweitäußersten Punkt des gegnerischen Heimfelds usw. bis zum sechstäußersten Punkt des gegnerischen Heimfelds.
  - c) Herausspielen eines Steins aus dem eigenen Heimfeld, wenn kein eigener Stein mehr außerhalb dieses Feldes oder auf der *bar* liegt, gemäß Regel 16.

- Regel 11 Ein Pasch erfordert das vierfache Ziehen der gewürfelten Augenzahl.
- Regel 12 Beide Augenzahlen eines Wurfs müssen gespielt werden, wenn dies möglich ist. Es ist dabei egal, welche Augenzahl zuerst gespielt wird. Wenn beide gewürfelten Augenzahlen einzeln gespielt werden können, aber nicht beide, dann muss die größere gewürfelte Augenzahl gespielt werden.
- Regel 13 Ein Stein kann nicht auf Punkte gespielt werden, auf denen zwei oder mehr gegnerische Steine liegen.
- Regel 14 Wird ein Stein auf einen Punkt gespielt, auf dem genau ein gegnerischer Stein (englisch *blot* genannt) liegt, so wird dieser Stein geschlagen. Er wird vom schlagenden Spieler vom Punkt genommen und auf den Trennbalken zwischen Heim- und Außenfeld gelegt (englisch *bar* genannt), von wo er gemäß Regel 10b) wieder hereingespielt werden muss.
- Regel 15 Ein Spieler, der einen Stein auf der *bar* liegen hat, darf keinen anderen Stein spielen, bis er nicht diesen Stein wieder hereingespielt hat.
- Regel 16 Wenn eine Position entstanden ist, in der das Herauspielen gemäß Regel 10c) möglich ist, wird ein Stein herausgespielt, der auf einem Punkt liegt der der Augenzahl eines der Würfel entspricht oder es wird der Stein auf dem höchsten besetzten Punkt herausgespielt, falls dieser niedriger ist als die Augenzahl des Würfels. (Schwarz spielt mit der Augenzahl 1 einen Stein auf dem 1. Punkt heraus, mit der Augenzahl 2 einen Stein auf dem 2. Punkt usw. Weiß spielt mit der Augenzahl 1 einen Stein auf dem 24. Punkt heraus, mit der Augenzahl 2 einen Stein auf dem 23. Punkt usw.)  
Wird eine Augenzahl gewürfelt, die einem nicht von Steinen besetzten Punkt entspricht, so kann mit dieser Augenzahl kein Stein herausgespielt werden der sich auf einem niedrigeren Punkt befindet wenn noch einer oder mehrere Steine auf höheren Punkten liegen. Es besteht kein Zwang einen Stein herauszuspielen, wenn stattdessen mit der gewürfelten Augenzahl ein Stein innerhalb des Heimfelds gespielt werden kann.
- Regel 17 Die Bewegung der Steine wird unverdeckt mit einer Hand ausgeführt.
- Regel 18 Ein Spieler soll seinem Gegenüber signalisieren wenn sein Zug beendet ist. Kann keine Vereinbarung über ein solches Signal getroffen werden, müssen zwei Würfelpaare verwendet werden (eines für jeden Spieler) und es gilt, dass ein Zug beendet ist wenn der ziehende Spieler die Würfel vom Brett nimmt.
- Regel 19 Wenn ein ungültiger Zug entdeckt wird, kann jeder der beiden Spieler eine Korrektur verlangen solange noch nicht wieder gewürfelt wurde. Der falsch gesetzte Stein muss dann korrekt gesetzt werden. Der Spieler, der seinen Zug korrigiert, hat die Möglichkeit, den gesamten Zug zu korrigieren.

### C. Spielgewinn, Punkte und Matches

- Regel 20 Es gewinnt derjenige Spieler das Spiel, der zuerst alle seine Steine herausgespielt hat. Der Gewinner erhält 1 Punkt.  
Hat der verlierende Spieler bis zum Ende des Spiels noch keinen seiner eigenen Steine herausgespielt, so gewinnt der Gewinner ein *gammon* und erhält 2 Punkte.
- Regel 21 Jeder Spieler kann zu jedem Zeitpunkt eines Spiels die Aufgabe des Spiels anbieten. Er muss dabei angeben, ob er die Aufgabe eines einfachen Spiels oder eines *gammons* anbietet. Das Angebot kann angenommen oder abgelehnt werden.
- Regel 22 Zur Ermittlung eines Siegers einer Spielpaarung wird eine Folge von Spielen gespielt, bis einer der Spieler die Punktzahl 3 erreicht hat. Eine solche Serie wird Match genannt. In einem Match beginnt der Gewinner eines Spiels das darauffolgende Spiel, ohne dass ein Eröffnungswurf gewürfelt werden muss.

### D. Turnierform

Das Turnier wird im *Schweizer System* gespielt.

Die erste Runde wird gelost. Nach jeder Runde wird der Zwischenstand nach gewonnenen Matches bestimmt. In den folgenden Runden spielt der Führende gegen den bestplatzierten Spieler gegen den er noch nicht gespielt hat, der Führende unter den verbleibenden Spielern spielt gegen den bestplatzierten Spieler gegen den er noch nicht gespielt hat, usw.

Bei Gleichstand zweier Spieler entscheidet die Differenz der in den Matches gewonnenen und verlorenen Spiele (die Punktwertdifferenz). Bei gleicher Punktwertdifferenz entscheidet die *Buchholz-Zahl*. Die Buchholz-Zahl errechnet sich durch Addition der Punkte (Anzahl gewonnener Matches) aller Gegner, gegen die gespielt wurde. Der Spieler mit der höheren Buchholz-Zahl ist besser platziert als derjenige Spieler mit der niedrigeren Buchholz-Zahl. Bei gleicher Buchholz-Zahl zweier Spieler entscheidet ggf. der direkte Vergleich, andernfalls das Los.