

Hannoversche Schulmeisterschaft im Brettspiel

Turniermodus und Turnierregel

Diese Informationen orientieren sich an den bewährten Regelungen für die DMMiB (Deutsche Mannschaftsmeisterschaft im Brettspiel) und ihren regionalen Vorausscheidungsturnieren, siehe auch hier: <https://dmmib.de/>

Teilnehmende Spieler:innen der Teams werden im Folgenden meist als **Personen** bezeichnet. Zuschauer:innen, Betreuer:innen oder andere Besucher:innen, die nicht aktiv teilnehmen, werden als **Gäste** bezeichnet. Außerdem gibt es noch die **Turnierleitung/Schiedsrichter**.

Turniermodus

1. Teilnehmen dürfen nur Teams von Schulen aus der **Region Hannover**.
2. Jedes teilnehmende Team tritt mit 4 Spieler:innen an. Ein:e Ersatzspieler:in kann gemeldet werden. Ein Team besteht nur aus Schüler:innen ein und derselben Schule.
3. Das Turnier ist in 3 Runden unterteilt.
In jeder Runde wird an allen Tischen eines der 3 vorgegebenen Spiele gespielt.
4. In jeder Runde spielt jede Person das Spiel der Runde einmal an einem Tisch gegen 3 Personen gegnerischer Teams.
5. Die Punktwertung für die Plätze pro Tisch ist 5-3-2-1. Bei geteilten Plätzen werden die Punkte für die belegten Plätze gleichmäßig auf die Gleichrangigen verteilt (z. B. 2,5 Punkte pro Person bei geteiltem 2. und 3. Platz).
6. Die Punkte aus den 12 Einzelergebnissen der Spieler:innen eines Teams werden addiert (je 4 Ergebnisse für die 4 Spieler:innen eines Teams aus jeder der 3 Runden).
Das punktstärkste Team gewinnt das Turnier.
Bei Punktgleichstand entscheiden folgende Kriterien in der aufgeführten Reihenfolge über die Platzierung: der bessere Platzdurchschnitt (unter Berücksichtigung geteilter Plätze), die meisten zweiten Plätze, die meisten dritten Plätze, bessere Platzierung der besten, zweitbesten, drittbesten Einzelspieler:in.
7. Die 4 Spieler:innen eines Teams spielen im Verlauf des Turniers gleichmäßig verteilt an allen möglichen Startpositionen.
8. Jedem Team ist ein „Stammtisch“ zugewiesen. An diesem „Stammtisch“ lagert das Team seine 3 Spiele. In jeder Runde spielt ein:e Spieler:in des Teams an diesem Tisch an Startposition 1 oder 2 und ist verantwortlich für den Spielaufbau.
9. Der Turnierplan versucht sicherzustellen, dass jedes Team und jede:r Spieler:in gleich häufig auf jedes andere Team und möglichst viele verschiedene Spieler:innen trifft.

Turnierregel

- § 1 Während des Turniers gilt im Gebäude und auf dem Schulgelände die **Schulordnung**.
- § 2 Zum Turnier muss jedes Team einen Satz der 3 Turnierspiele mitbringen und an seinem „Stammtisch“ zum Spielen zur Verfügung stellen.
- § 3 Jedes Team muss sich per Mail mit dem Anmeldeformular **und** unmittelbar vor dem Turnierbeginn bei der Turnierleitung anmelden und die Teamdaten überprüfen, ggf. sind diese zu korrigieren.
- § 4 Trotz verständlichen Ehrgeizes aller teilnehmenden Personen wird erwartet, dass das Turnier entspannt und angenehm abläuft und somit dem Geist des Brettspielhobbys gerecht wird.
Jede Person soll daran denken, einen stets freundlichen, höflichen und respektvollen Umgang mit ihren Mitspieler:innen zu pflegen.
- § 5 Als einziges Material ist das originale Spielmaterial der Spiele samt Regelwerk zugelassen. Jede Person darf während eines Spiels in der Regel etwas nachlesen.
- § 6 Es dürfen weder Aufzeichnungen mitgebracht, noch während der Spiele erstellt werden. Auch weitere Hilfen wie Computer, Smartphones, Smartwatches oder ähnliches sind natürlich **nicht** erlaubt.
- § 7 Regelfragen können während des laufenden Turniers jederzeit an die Turnierleitung bzw. Schiedsrichter:innen gestellt werden.
- § 8 Die Entscheidungen der Turnierleitung / Schiedsrichter:innen sind bindend. Ihnen ist grundsätzlich Folge zu leisten.
- § 9 Regelverstöße sind der Turnierleitung / Schiedsrichter:in umgehend anzuzeigen, sofern eine einvernehmliche Regelung untereinander nicht möglich ist.
- § 10 Sobald ein Spielzug vollständig getätigt ist, gilt dieser auch. Eine Rücknahme ist nicht zulässig.
Ausnahme: Die 3 anderen am Tisch befindlichen Mitspieler:innen stimmen **alle** einer Rücknahme des Spielzugs zu.
- § 11 Die Regeln der Fairness bzw. des Fairplay sind einzuhalten.
- § 12 Kommunikation am Tisch ist erlaubt und erwünscht, diese darf aber nicht zur Beeinflussung der Spielweise der Mitspieler:innen eingesetzt werden. Es gilt grundsätzlich: „Jede Person spielt ihr eigenes Spiel“. Vorschläge, wie zu spielen ist, eine Beratung sowie Zugabsprachen untereinander sind untersagt. Gegebenenfalls ist ein:e Schiedsrichter:in einzuschalten. Bei Zuwiderhandlung kann die beeinflussende Person als Verlierer:in der Partie festgelegt werden.
- § 13 Nach Beendigung eines Spiels sind die **Wertungszettel** ausgefüllt und unterschrieben der Turnierleitung zu übergeben.

- § 14 Jeder Einspruch ist grundsätzlich verwirkt, sobald der Wertungszettel von allen unterschrieben und abgegeben wurde. Ein späterer Einspruch kann nur in Ausnahmefällen akzeptiert werden. Die Entscheidung darüber hat letztendlich die Turnierleitung.
- § 15 Personen, die ihr Spiel beendet haben, räumen das gespielte Spiel **gemeinsam** auf.
- § 16 Personen, die ihr Spiel beendet und aufgeräumt haben, sind gehalten:
- die Turnierfläche (siehe § 19) umgehend zu verlassen;
 - sich nicht an anderen Tischen, an denen noch gespielt wird, aufzuhalten;
 - sich nicht in laufende Spiele einzumischen;
 - keine Gespräche mit den noch spielenden Personen zu führen.
- § 17 Die 4 Spieler:innen eines Teams spielen das ganze Turnier durch. Das Auswechseln einer Person ist nur unter besonderen Bedingungen möglich – z. B. ein Unfall, der während des Turniers geschieht, oder eine während des Turniers aufgetretene Erkrankung. Jedes Team darf für diesen Fall 1 Ersatzspieler:in mitnehmen bzw. einsetzen. Die Turnierleitung entscheidet, ob der Ersatz genehmigt wird.
- § 18 Getränke und kleine (!) Snacks sind an den Turniertischen nur erlaubt, wenn die Person, der das Spielmaterial gehört, zustimmt. Spiele sollen nicht durch umfallende Becher oder schmutzige Finger beschädigt werden. Der Verzehr von größeren Speisen soll nur in den Pausen erfolgen. Solche Speisen sind an den Turniertischen **nicht** erlaubt.
- § 19 **Turnierfläche**
- Die Turniertische stehen innerhalb einer besonders gekennzeichneten „Turnierfläche“. Die Nutzung von Smartphones, Computern und allgemein internetverbundenen Geräten innerhalb der Turnierfläche ist grundsätzlich untersagt. Gäste dürfen sich grundsätzlich **nicht** innerhalb der Turnierfläche aufhalten.
- § 20 **Disqualifikation**
- Folgende Punkte können zur Disqualifikation eines Teams führen:
- keine rechtzeitig vorliegende Anmeldung
 - gleichzeitige Anmeldung ein und derselben Person für mehrere Teams
 - verspätetes Erscheinen zum Turnier
 - fehlende oder unvollständige Turnierspiele des teilnehmenden Teams
 - Nichteinhalten der Turnierregeln oder mutwillige Störungen
 - Verstöße gegen die Regeln der Fairness bzw. des Fairplay
 - sonstige grobe Regelverstöße
 - Missachtung der Entscheidungen von Turnierleitung oder Schiedsrichter:in
 - Beendigung eines Spiels durch Abbruch
 - Verlassen des Turniers, bevor es offiziell beendet ist