

# Der Rochade Emsdetten e. V. Triathlon

Ort: Gaststätte Diekhues Hoff

Zeit: Montag, 31.10.2016 ab 16:00 h

**Anmeldung unter [chwie@gmx.net](mailto:chwie@gmx.net) – Anmeldungen können auch als Team erfolgen, wenn jemand nur an bestimmten Teildisziplinen teilnehmen möchte oder kann und jemand für die fehlende Disziplin findet oder auf die Punkteausbeute verzichtet.**

**Um eine frühzeitige Anmeldung wird gebeten.**

1. Disziplin: **Schach** (5-Minuten-Blitz)
2. Disziplin (Wahldisziplin): **Kartenturnier** (Doppelkopf, Skat oder Würfelspiel, für die, die weder Doppelkopf noch Skat spielen können oder wollen).
3. Disziplin: **Kegeln**

Für alle drei Disziplinen gilt:

- Kampfdauer ca. 2½ Stunden (angefangene Runden werden zu Ende gebracht, damit alle die Möglichkeit zum gleichen Ergebnis haben; Ausnahme: Schachdisziplin)
- Auswertung: Maximalpunktzahl = 100 %; Minimalpunktzahl = 0 %; dazwischenliegende haben entsprechend krumme Prozentzahlen (werden auf Ganzzahlen gerundet)

Beispiel Punktwertung beim Doppelkopf:

A: +26 B: +5 C: -2 D: -29 → A: 100 % B: 62 % C: 49 % D: 0 %

Beispiel Punktwertung beim Würfeln:

A: 9826 B: 7280 C: 4761 D: 3699 → A: 100 % B: 58 % C: 17 % D: 0 %

Eine Umrechnung in Prozent erscheint mir unumgänglich zu sein, da beim Skat pro Tisch nur 3 Spieler erforderlich, während beim Doppelkopf in der gewünschten Form 4 Akteure unabdingbar sind. Auf diese Weise können ohne Wettbewerbsverzehrung ggf. 5er Tische beim DK bzw. 4er Tische beim Skat besetzt werden.

- Die Endrangliste erfolgt nach Punkten. Wer nach 3 Runden die meisten Prozent/Punkte erreicht (1 % = 1 Punkt), ist der Sieger. (Siehe dazu noch nähere Erläuterungen am Ende der Ausschreibung)

Zwischen der 1. und 2. Kampfrunde wird eine Pause von einer Viertelstunde oder einer halben Stunde eingelegt. Die dritte Kampfrunde beginnt dann nach einer Essenspause von einer ganzen Stunde.

Startgeld in Höhe von 2,00 Euro, das als Preisgeld wieder ausgeschüttet wird (bei mehr als 20 TN ./). Kosten für die 2. Kegelbahn:

1. Preis: Jackpott
2. Preis: 2 Freigetränke (Bier, Cola, ...)
3. Preis: 1 Freigetränk

Bei der Schachdisziplin spielt jeder gegen jeden. Falls die TN-Zahl zu groß wird, also nicht in 2½ bis 3 Stunden gespielt werden kann, werden Gruppen, nach DWZ sortiert, gebildet.

**Vereinbarungen für die Wahldisziplin unter Punkt 2:**

Die Teilnehmer je Tisch werden ausgelost. Nach 1¼ Stunden erfolgt eine Neuauslosung. Bei der Wahldisziplin können während der Pause zwischen den Halbzeiten auch die Spielarten gewechselt werden, so daß den Teilnehmern, die sowohl Doppelkopf als auch Skat spielen bzw. würfeln möchten, mehr Abwechslung geboten wird.

### **Doppelkopf:**

- Keine Schweinchen
- Kein Carly
- Re vorab möglich
- 3. Fehl in fremde Hand
- Keine Armut
- Fuchs muß gestochen werden können
- Fuchs am Pinn
- Bockrunde (die nach Ablauf der Kampfzeit ausgespielt werden muß; weitere Böcke, die nach Ende der Kampfzeit eintreten, werden nicht angenommen)
- Angesagter Trumpfsolo zählt eine Einheit mehr als stiller Solo  
(Habe ich irgendetwas vergessen?)

### **Skat:**

Keine Ahnung. Erich fragen.

### **Würfelspiel:**

6 Würfel anfangs im Würfelbecher

#### Zählweise:

3 x 1 = 1000 Punkte

3 x 2 = 200 Punkte

3 x 3 = 300 Punkte

...

3 x 6 = 600 Punkte

Eine einzelne 1 = 100 Punkte

Eine einzelne 5 = 50 Punkte

#### Beispiel: Würfelbecherausgabe

3 x 4 + 1 x 1 + 1 x 5 + 1 x 2

3 x 4 sind 400 Punkte

Überlegung Rest: 1 x 1 + 1 x 5 + 1 x 2 Lege ich alle Würfel erneut in den Becher oder baue ich weiter an.

Mögliche Entscheidung

a) 1 x 1 = 100 wird an die 3er-Serie angebaut also 500 Punkte, der Rest von zwei Würfel wird wieder mit Hilfe des Würfelbeckers erneut gewürfelt. Risiko: Wenn keine 1 oder 5 dabei ist, verfällt der gesamte erreichte Punktestand. Bei einer 1 oder einen 5 kann weiter angebaut werden, bis die restlichen Würfel verbaut sind.

Ergebnis 2. Wurf:

1 x 1 + 1 x 5, also 150 Punkte die an die bereits abgelegten Würfel angebaut werden, also 650 Punkte

Es werden wieder alle Würfel in den Becher gepackt und erneut gewürfelt (s. o.).

Wieder müssen mindestens eine 1 oder 5 oder eine 3er-Serie gewürfelt werden.

Beispielsweise ist das Ergebnis. 1 x 1 + 1 x 2 + 1 x 3 + 1 x 4 + 1 x 5 + 1 x 6

Überlegung:

1 x 1 = 100 Punkte + 1 x 5 = 50 Punkte zusammen 150 Punkte + 650 Punkte aus Vorrunde werden zu 800 Punkten.

Überlegung: nur die 1 x 1 liegen lassen, also an die 650 Punkte anbauen und mit 5 Würfeln erneut würfeln oder auf Sicherheit spielen und 1 x 1 + 1 x 5 anbauen und 800 Punkte für sich sichern.

b) 3 x 4 auswählen und 3 Würfel erneut würfeln. Zu Risiken und Chancen siehe a)

c) 1 x 1 und 1 x 5 anbauen, 550 Punkte sichern, und Würfelbecher weitergeben.

Nächster Spieler kann überlegen, ob er 550 Punkte erben will, muß dafür jedoch mit den restlichen einen Würfel eine 1 oder 5 erreichen, oder ob er sofort mit 6 Würfeln würfeln will, jedoch ohne die zu erbenden 550 Punkte. Bei Entscheidung zur Erbschaft und Erreichen der Bedingung, also einer 1 oder 5, baut er diese an und nimmt die erreichten Punkte erneut mit in die nächste Runde, bei der er zunächst mit allen 6 Würfeln würfelt (vgl. a)). Schafft er die 1 oder 5 nicht, geht er in diesem Zug leer aus, alle Punkte verfallen, der nächste Spieler fängt wieder mit 6 Würfeln an.

Normalerweise wird dieses Spiel nur bis 10.000 Punkte gespielt. Hier im Turnier werden 2 x 1¼ Stunden gespielt und ggf. die Zugrunde zu Ende gespielt, so daß jeder TN die gleiche Anzahl von Zügen erreicht. Es könnten also deutlich mehr als 10.000 Punkte erreicht werden.

### **Kegelspiele:**

#### Zum Aufwärmen und Üben:

1. 3 Wurf, alle Punkte zählen.
2. Hohe Hausnummer
3. Niedrige Hausnummer

#### Nach der Aufwärmphase wird es ernst:

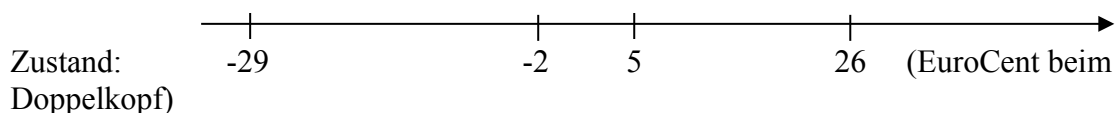
4. 3 Wurf blind (alle Punkte zählen)
5. 1. Wurf: Basiswurf 2. Wurf muß unterhalb des Basiswurfs liegen, der 3. Wurf darüber Summiert werden die Punkte, die jeweils vom Basiswurf differieren. Liegt der 2. Wurf drüber oder der 3. Wurf drunter erzeugen diese Würfe Minuspunkte.
6. Vervielfältigung: Startkapital: 9 Punkte plus 1. Wurf minus 2. Wurf mal 3. Wurf geteilt durch den 4. Wurf. (Max. 153 Punkte, lt. DKB)  
Wurfstrategie: hoch; tief; hoch; tief;
7. 1. Wurf: Basiswurf 2. und 3. Wurf: Subtrahenten, die vom ersten Wurf abgezogen werden. Pumpe zählt Neun.

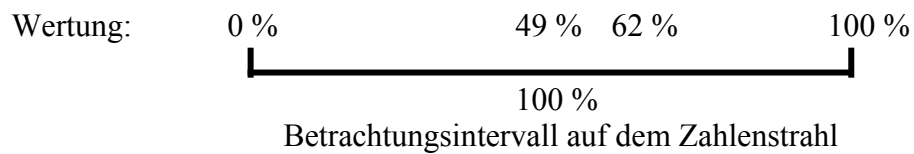
### **Bewertungen der einzelnen Disziplinen:**

Es kann nahezu jeder erdenkliche Zustand mit Zahlen beschrieben werden. Bei uns handelt es sich lediglich um Spielergebnisse, also Endstände. Dazu stellt Euch am Besten einen Zahlenstrahl wie folgt vor:

#### Beispiel Punktwertung beim Doppelkopf:

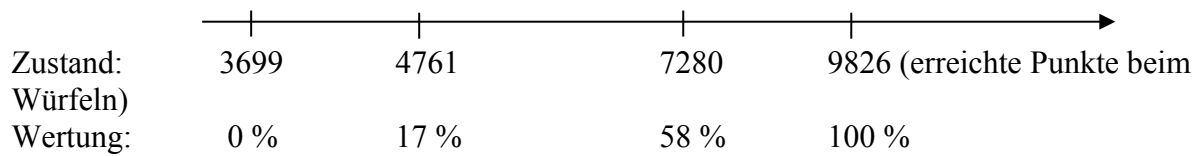
A: +26 B: +5 C: -2 D: -29 → A: 100 % B: 62 % C: 49 % D: 0 %





Beispiel Punktwertung beim Würfeln:

A: 9826 B:7280 C: 4761 D: 3699 → A: 100 % B: 58 % C: 17 % D: 0 %



	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>
Doppelkopf	100 % = 100 P.	62 % = 62 P.	49 % = 49 P.	0 % = 0 P.
Würfeln	100 % = 100 P.	58 % = 58 P.	17 % = 17 P.	0 % = 0 P.
<b>Endergebnis</b>	<b>200 Punkte</b>	<b>120 Punkte</b>	<b>66 Punkte</b>	<b>0 Punkte</b>

Bitte meldet Euch möglichst früh bei mir an, damit ich noch entsprechend Kegelbahnen buchen kann. Auch für die Vorbereitung ist es günstiger, je früher eine Anmeldung erfolgt.

Anmeldungen bitte an die e-Mail-Adresse [chwie@gmx.net](mailto:chwie@gmx.net)