

Der Rochade Emsdetten e. V. Triathlon am 08.06.2024

1. Disziplin: **Schach** (wer hier etwas anderes vermutet hat, meldet sich bitte beim Spielleiter für die 5. Mannschaft in der kommenden Saison.)
2. Disziplin (Wahldisziplin): **Kartenturnier** (Doppelkopf, Skat und Würfelspiel, für die, die weder Doppelkopf noch Skat spielen können oder möchten.
3. Disziplin: **Kegeln**

Für alle drei Disziplinen gilt:

- Kampfdauer 2½ Stunden (beim Kegeln wird die angefangene Runde zu Ende gekegelt, damit alle das gleiche Ergebnis haben)
- Auswertung: Maximalpunktzahl = 100 %; Minimalpunktzahl = 0 %; dazwischenliegende haben entsprechend krumme Prozentzahlen (werden auf Ganzzahlen gerundet)
Die Rangliste erfolgt nach Punkten. Wer nach 3 Runden die meisten Prozent/Punkte erreicht (1 % = 1 Punkt), ist der Sieger.

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.

Teilnahmegebühr in Höhe von 2,00 Euro, die als Preisgeld wieder ausgeschüttet wird:

1. Preis: 50 % der Einnahmesumme
2. Preis: 30 % der Einnahmesumme
3. Preis: 20 % der Einnahmesumme

Anmeldungen nimmt Christian Wienker (01 60 / 91 58 77 89) entgegen.

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:

Doppelkopf:

- Keine Schweinchen
- Kein Carly
- Re vorab
- 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

$3 \times 1 = 1000$ Punkte

$3 \times 2 = 200$ Punkte

$3 \times 3 = 300$ Punkte

...

$3 \times 6 = 600$ Punkte

Eine einzelne 1 = 100 Punkte

Eine einzelne 5 = 50 Punkte

Beispiel: Würfelbecherausgabe

$3 \times 4 + 1 \times 1 + 1 \times 5 + 1 \times 2$

3 x 4 sind 400 Punkte

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

Mögliche Entscheidung

a) $1 \times 1 = 100$ wird an die 3er-Serie angebaut also 500 Punkte, der Rest von zwei Würfel wird wieder mit Hilfe des Würfelbechers 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:

$1 \times 1 + 1 \times 5$, also 150 Punkte die an die bereits abgelegten Würfel angebaut werden, also 650 Punkte

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. $1 \times 1 + 1 \times 2 + 1 \times 3 + 1 \times 4 + 1 \times 5 + 1 \times 6$

Überlegung:

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

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

b) 3×4 auswählen und 3 Würfel erneut würfeln. Zu Risiken und Chancen s. a)

c) 1×1 und 1×5 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.

Kegelspiele:

Zum Aufwärmen und Üben:

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

Nach der Aufwärmphase wird es ernst:

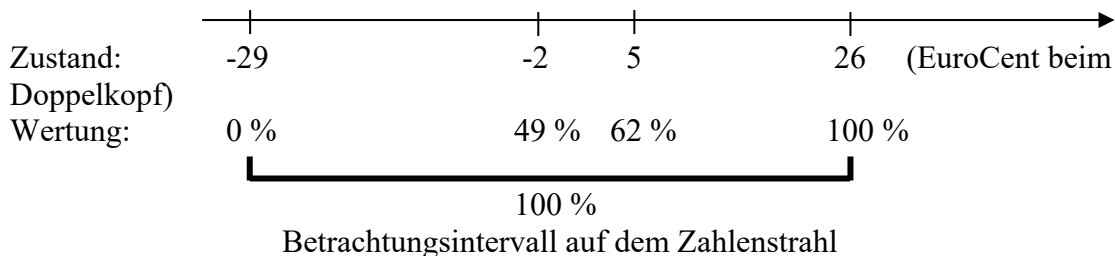
4. 3 Wurf blind (alle Punkte zählen)
 5. 1. Wurf: Basiswurf 2. Wurf muß unterhalb des Basiswurfs liegen, der 3. Wurf darüber Summiert werden die Punkte, die jeweils vom Basiswurf differieren. Liegt der 2. Wurf drüber oder der 3. Wurf drunter erzeugen diese Würfe Minuspunkte.
 6. Vervielfältigung: Startkapital: 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;
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:

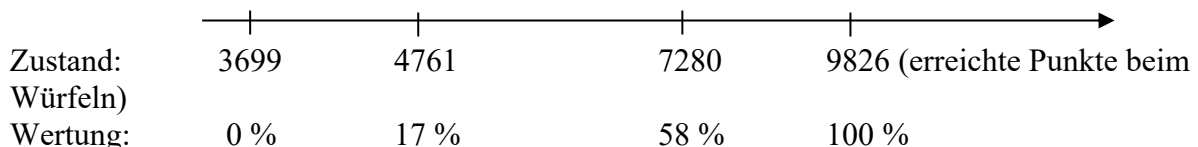
Beispiel Punktwertung beim Doppelkopf:

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 %



| | A | B | C | D |
|--------------------|-------------------|-------------------|------------------|-----------------|
| 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. |
| Endergebnis | 200 Punkte | 120 Punkte | 66 Punkte | 0 Punkte |