

# KRRU Turnierregelwerk

Wuzzlturnier

2on2

Stand: 24.10.2023 | Version 2.1



## Inhalt

Inhalt .....	2
1. Spielversion .....	3
2. Teilnahmebedingungen.....	3
3. Rundenstartzeit.....	3
4. Turniermodus.....	4
5. Overall Finale/Kleines Finale .....	4
6. Verhaltensregeln in Turnieren .....	5
7. Anwesenheit.....	5
8. Seitenwahl.....	5
9. Ergebnismeldung.....	5
10. Disqualifizierung.....	5

## 1. Spielversion

Gespielt wird am zu Verfügung gestellten **Wuzzeltisch!**

## 2. Teilnahmebedingungen

Einzelspieler-Teilnahme ist nicht möglich. Es können sich nur Teams mit mindestens 2 Spielerinnen oder Spieler anmelden. Ersatzspieler sind zulässig. Alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer müssen zum Turnierstart angemeldet sein.

Jede Zu widerhandlung oder Betrugsversuch wird mit dem Turnierausschluss des gesamten Teams geahndet.

## 3. Rundenstartzeit

Die Rundenstartzeit wird von der Turnierleitung festgelegt. Es handelt sich entweder um eine feste Uhrzeit oder um das Ende der vorangegangenen Runde. Zu ihrer festgelegten Startzeit müssen alle Turnierverantwortlichen und Spieler bereit sein. Es ist Aufgabe der Turnierleitung, die Startzeiten bekannt zu geben. Es ist Aufgabe des Teamleiters, dafür zu sorgen, dass das Team zur Startzeit pünktlich anwesend und spielbereit ist.

## 4. Turniermodus

Das Turnier wird im **Double Elimination - Verfahren** gespielt.

Es wird ein **Best-of-3** gespielt.

- Gespielt wird immer auf **5 Tore (nicht 5 Bälle)**
- Es darf nach jedem Tor bzw. nach jedem **Seitenwechsel** die Spielerposition getauscht werden (wer hinten und wer vorne spielt)
- **Drehen ist verboten**
  - sollte es doch passieren gilt ggf. das **Tor nicht**, auch wenn es abgefälscht oder sonst was ist.
- **Mit Mitte:**
  - **Mitte-Tore zählen;**
  - Ausnahme: beim Anstoß darf nicht direkt geschossen werden, sondern es muss vorher mind. **zweimal abgespielt** werden, danach darf geschossen werden
- **Aufteilen:**
  - Wer ein Tor bekommen hat, bekommt den Ball; der Ball wird nicht eingeworfen, sondern bei den Mittelspielern zum "Anstoß" platziert
- **Verteidigerball:**
  - Wenn der Ball aus dem Tisch springt, bekommt der Gegner den Ball beim Verteidiger;
  - gleiches gilt, wenn der Ball mit keinem Spieler mehr erreicht werden kann
- **Sonderfall:**
  - Sollte ein Ball aus dem Tor wieder rauspringen, obwohl er definitiv drinnen war, so zählt das Tor und der Ball wandert zurück in die Mitte laut Aufteilungsregel

## 5. Overall Finale/Kleines Finale

Es wird ein **Best-of 5** gespielt.

## 6. Verhaltensregeln in Turnieren

Alle Turnierteilnehmerinnen und Turnierteilnehmer sind verpflichtet, sich sportlich zu verhalten. Dies fördert die gesunde Konkurrenz der Spielerinnen und Spieler untereinander. Klare Verhaltensregeln ermöglichen ein stimmiges Turniererlebnis und verhindern schon im Vorfeld Vorwürfe der Befangenheit.

## 7. Anwesenheit

Sind ein Team oder beide Teams unvollständig innerhalb von **20min Wartezeit** nach erster Aufforderung der Turnierleitung am Wuzeltisch, so muss das Team entweder unvollständig spielen oder das Spiel wird für dieses Team als „verloren“ gewertet.

## 8. Seitenwahl

Per **Münzwurf** wird entschieden, wer zuerst die Seite auswählen darf.

## 9. Ergebnismeldung

Die Verpflichtung, ein erspieltes Ergebnis der Turnierleitung zu melden, liegt beim Verlierer des Spiels. Dieser soll das Ergebnis umgehend eintragen!

## 10. Disqualifizierung

Im Falle einer Disqualifizierung kommt das anwesende Team mittels „Default Win“ im Turnier weiter. Die Entscheidung über eine Disqualifizierung, obliegt der Turnierleitung. Ein disqualifiziertes Team ist vom weiteren Turnierspiel ausgeschlossen.