

DOG Turnier in Gams

für Kinder und Erwachsene



Datum: Samstag, 18. November 2023
Ort: Schulhaus Widem, Gams
Organisator: Turnverein STV Gams
Start Junioren: 14.30 Uhr
Start Erwachsene: 19.30 Uhr
Anmeldeschluss: Mittwoch, 08. November 2023

Teilnahmebedingungen

- Alle Teilnehmer/innen ab der 2. Klasse bis 16 Jahre, die das Spiel bereits kennen, sind am Nachmittag spielberechtigt.
- Alle Teilnehmer/innen zwischen 16 – 99 Jahren, die das Spiel bereits kennen, sind am Abend spielberechtigt.
- Angemeldet wird in Zweierteams, aber auch Einzelspieler/innen sind willkommen. Diese werden einem Partner/in zugeteilt. Die Anmeldung ist verbindlich!
- Das Startgeld am Nachmittag beträgt Fr. 10.00 und am Abend Fr. 20.00. Bitte vor Spielbeginn an der Kasse bezahlen.
- Alle angemeldeten Teilnehmer/innen erhalten eine Anmeldebestätigung und den genauen Zeitplan des Turniers.

Turnier-Regeln

- Beim Juniorenturnier wird im gleichen 2er-Team 4 Spielrunden à 35 Minuten gespielt.
- Beim Erwachsenenturnier wird im gleichen 2er-Team 6 Spielrunden à 25 Minuten gespielt.
- Die Gegner der ersten Runde werden von der Turnierleitung zugeteilt.
- Eine Spielrunde dauert max. 35 Minuten bei den Junioren/innen und max. 25 Minuten bei den Erwachsenen.
- Es wird auf dem 4er-Brändi-DOG-Brett nach den offiziellen Regeln des Brändi Dog gespielt (ohne Kanadische 7ner-Regel).
- Wir bewerten nach Anzahl Siegespunkten und nach Differenzpunkten.
- **Alle Spieler/innen erhalten einen Preis. Die besten drei Teams erhalten zusätzlich ein Diplom.**

Wichtige Spielregeln

- Während des ganzen Spiels werden die Karten von derselben Person gemischt und ausgeteilt. Alle erhalten in der ersten Runde 6 Karten. In den nächsten Spielrunden werden noch 5, 4, 3, und 2 Karten abgegeben. Dann beginnt es wie am Anfang wieder bei 6 Karten, usw.
- Die Person rechts neben dem Kartenverteiler/in beginnt das Spiel. Bei jeder Runde beginnt ein anderer Spieler/in (Gegenuhrzeigersinn).
- Vor jeder Spielrunde wird eine Karte mit dem Spielpartner/in getauscht. Die Karte darf erst aufgedeckt werden, sobald der Partner/in seine Karte abgegeben hat.
- **Das Startfeld:** Erster Spielzug ins Spielfeld ist Schutz und Sperre. Die Spielfigur, die neu vom Haus aufs Startfeld kommt, darf nicht getauscht werden. Wer beim gesperrten Startfeld ansteht und nicht mehr fahren kann, muss alle Karten ablegen und auf die nächste Spielrunde warten.
- **Den Gegner heimschicken:** Die Kartenzahl muss die Spielfigur des Gegners genau treffen; beim Vorbeifahren passiert gar nichts, es sei denn, man hat eine 7. In diesem Fall gehen alle Spielfiguren, die überholt werden, nach Hause, auch die Eigenen!
- **Zielleiter (Haus):** Es ist nicht erlaubt, eine Spielfigur zu überspringen, es muss von hinten nach vorne die Zielleiter aufgefüllt werden. Wer für die Zielleiter eine zu hohe Zahl hat, muss eine weitere Runde laufen. Wer für die letzte Spielfigur eine 7 hat, kann sie zwischen sich und dem Spielpartner/in aufteilen, sofern dieser/diese eine Spielfigur auf dem Feld hat.
- **Die letzte Spielfigur von** beiden darf nicht mit der Jokerkarte fertig gespielt werden.
- Hat ein Spieler/in alle Spielfiguren in der Zielleiter, wird mit den Spielfiguren des Spielpartners weitergefahren.
- Gewonnen hat das Team, das zuerst alle 8 Spielfiguren in der Zielleiter hat.