

# Offene Jule-Hessenmeisterschaft

in 65614 Beselich- Obertiefenbach

Bürgerhaus in der Steinbacher Straße 10

## Turnier des Jule-Clubs „Et langt nett“ Obertiefenbach

### **Wettbewerbsbedingungen**

#### **Allgemeines:**

Die Anmeldung zum Jule-Turnier ist möglich über ein Anmeldeformular, das auf der Seite des Veranstalters zum Download bereitgestellt wird!

Um die Hessenmeisterschaft entsprechend organisieren zu können, wird eine möglichst frühzeitige Anmeldung nötig. Eine Anmeldung am Spieltag vor Ort ist leider nicht möglich.

Die Startgebühr beträgt 10 Euro pro Teilnehmer. Für das Anmelden von Mannschaften wird keine zusätzliche Meldegebühr erhoben. Eine Rückerstattung der Meldegebühr bei Nichtteilnahme eines oder mehrerer Spieler ist nicht möglich.

Jeder Teilnehmer tritt grundsätzlich in der Einzelspielerwertung an, auch wenn er in einer Mannschaft gemeldet ist. Die Mannschaften bestehen aus genau 5 Spielern. Clubs oder Gemeinschaften können auch mehrere Mannschaften anmelden, wobei kein Spieler doppelt gemeldet sein darf.

Über die Mannschaftsstärke hinausgehende gemeldete Spieler von Clubs oder Gemeinschaften nehmen nur an der Einzelwertung teil.

#### **Ablauf der Anmeldung:**

Ladet das Anmeldeformular herunter, füllt es vollständig aus und sendet es an folgende Anmelde- Mailadresse: „anmeldung@jule-hessenmeisterschaft.de“ .

Ihr erhaltet von uns eine Antwortmail mit der Kontoverbindung, an die ihr bitte die in der Mail angegebene Startgebühr überweist.

Nach Eingang der Startgebühr auf dem Veranstalterkonto erhaltet ihr von uns eine Mail mit der Teilnahmebestätigung.

Wichtig: Eure Anmeldung wird erst mit dem Zahlungseingang und der Teilnahmebestätigung wirksam.

Das Mindestalter für die Teilnehmer beträgt 18 Jahre!

Mit der Anmeldung werden die Spielregeln für die Jule- Hessenmeisterschaft anerkannt.

Den Anweisungen des Personals ist Folge zu leisten. Im gesamten Gebäude besteht Rauchverbot. Wir behalten uns vor, Teilnehmer jederzeit vom Turnier auszuschließen, die zu stark alkoholisiert sind oder durch Ihr Verhalten den Wettkampfbetrieb extrem stören oder verzögern.

## **Turniermodus:**

Gespielt wird in der Vorrunde im Punktesystem! Erst in den Finals gibt es K.O.-Runden!

Geplant sind 5 Turnierrunden sowie anschließend 4 Halbfinal-Tische und 1 Final-Tisch. In den Turnierrunden 1 bis 5 werden jeweils 5 Einzelspiele mit 1. und 2. Hälfte sowie ein eventuell fälliges Endspiel ausgespielt.

Nach jeder Turnierrunde werden die Spieler neuen Tischen zugeordnet. Vom Veranstalter werden die Zuordnungen im Vorfeld möglichst so vorgenommen, dass keine Teamkameraden an einem Tisch gegeneinander antreten müssen.

Da das Turnier rundenbasierend ist und vor dem Halbfinale kein K.O.-System angewendet wird, spielt jeder Teilnehmer garantiert die 5 Turnierrunden à 5 Spiele, also 25 Einzelspiele.

Die 16 Spieler mit den meisten Punkten kommen in die Halbfinals. Dort werden mit 4 Tischen à 4 Spielern jeweils 3 Runden gespielt, wobei der jeweilige Rundenverlierer ausscheidet. Die 4 Tischgewinner bestreiten das Finale am Finaltisch.

Ausgespielt werden

bei den Einzelspielern: Plätze 1, 2 und 3 mit jeweils Pokal und Geldpreis sowie Pokal für Platz 4

bei den Mannschaften: Plätze 1, 2 und 3 mit jeweils Pokal und Geldpreis

Sonderpreise: Pokal für den Jule-König und die beste Dame des Turniers

## **Geplanter Turnierverlauf:**

Einlass ins Bürgerhaus: 11:00 Uhr

Anmeldung im Meldebüro: 11:00 Uhr – 12:00 Uhr

Tischeinteilung: 12:00 Uhr – 13:00 Uhr

Turnierbeginn: 13:00 Uhr

Die Pausen zwischen den einzelnen Turnierrunden betragen etwa 15 Minuten (kurze Rauchpause und Tischwechsel).

Die Pausen vor den Halbfinalspielen werden länger gestaltet zwecks Auswertung und Essensmöglichkeit.

**Um den Zeitplan einzuhalten, wird die Spielzeit der ersten 5 Turnierrunden auf genau 45 Minuten begrenzt. Für nicht gespielte Spiele werden Strafpunkte eingetragen.**

### Voraussichtlicher Turnier- Zeitplan:

	Beginn	Ende	Tischanzahl	Spielerzahl
1. Runde	13:00	13:45	max. 44	max. 176
Pause	13:45	14:00		
2. Runde	14:00	14:45	max. 44	max. 176
Pause	14:45	15:00		
3. Runde	15:00	15:45	max. 44	max. 176
Pause	15:45	16:00		
4. Runde	16:00	16:45	max. 44	max. 176
Pause	16:45	17:00		
5. Runde	17:00	17:45	max. 44	max. 176
Pause u. Auswertung	17:45	18:15		
Halbfinale	18:15	18:45	4	16
Pause	18:45	19:00		
Finale	19:00	19:30	1	4
Siegerehrung	20:00			

Änderungen durch den Veranstalter vorbehalten!

## Die Spielregeln:

Jule ist ein beliebtes Würfelspiel, das gerne in Kneipen als Trinkspiel von mindestens zwei Spielern gespielt wird. Dabei ist es üblich, dass der Verlierer eines Spiels die nächste Runde bezahlt. Im Rheinland ist dieses Spiel auch unter dem Namen **Schocken**, in Niedersachsen auch als **Mörkeln** oder **Knobeln**, in Schleswig-Holstein und Hamburg als **Maxen** bekannt. Allerdings gibt es etliche mehr oder weniger voneinander abweichende Regeln.

### 1. Das Spiel

#### 1.1 Vorbereitung / Spielmaterial

Es gibt **13 gleichartige Strafscheiben** und eine andersartige **Markierungsscheibe** für den Verlierer der 1. Hälfte.

Jeder Spieler verwendet einen Würfelbecher (dieser kann vom Spieler mitgebracht oder beim Veranstalter für 2,00 € käuflich erworben werden!) und drei sechsseitige Würfel, welche ausschließlich vom Veranstalter gestellt werden! Weiterhin benötigt man für die Verteilung der „Strafpunkte“ 13 Strafscheiben sowie eine zusätzliche, andersartige Markierungsscheibe. Letztere wird dafür verwendet, den Verlierer der ersten Hälfte zu markieren. Hierfür wird ein so genanntes „Besteck“ gestellt, das aus den Strafscheiben sowie einer Vorrichtung zu ihrer Aufbewahrung besteht.

#### 1.2 Struktur des Spiels

Ein gesamtes Spiel besteht aus **zwei Hälften**, bei Bedarf einem zusätzlichen **Finale**, einer Art Stechen, sofern die Hälften von zwei unterschiedlichen Spielern verloren wurden. Eine Hälfte oder auch das Finale besteht aus mindestens einer, meistens jedoch mehreren Spielrunden und ist dann beendet, sobald einer der Spieler sämtliche Strafscheiben gesammelt hat. Dieser Spieler hat damit diesen Teil des Spieles verloren.

#### 1.3 Spielablauf

##### 1.3.1 Ausspielen einer Hälfte und des Finales

In einer einzelnen Runde wird reihum gewürfelt und wird von dem Spieler begonnen, der die vorangegangene Runde verloren hat. Wird das Spiel frisch gestartet, kann durch einfaches Auswürfeln mit **1 Würfel** entschieden werden, wer anfängt. Der Spieler mit der **höchsten Augenzahl** beginnt. Besitzen mehrere Spieler die höchste Augenzahl, so wird zwischen ihnen in gleicher Weise verfahren, bis einer mit der höchsten Augenzahl übrig bleibt. Der erste Spieler kann nun, nachdem sämtliche Spieler ihren ersten Wurf getätigt haben, ohne dabei ihren Würfelbecher umzudrehen, bis zu insgesamt dreimal würfeln. Dabei ist, unabhängig von der Anzahl der Würfel, entscheidend, dass der jeweils zuletzt getätigte Wurf **der nachfolgenden Spieler** vom Becher verdeckt bleibt. Dies ist für den ersten Spieler nur für den evtl. dritten Wurf verbindlich. Entscheidet sich also der erste Spieler dafür, den ersten Wurf „stehen zu lassen“, ist für die übrigen nicht ersichtlich, welche Augenzahlen sich unter ihrem eigenen Becher verbergen. Die vom

ersten Spieler vorgegebene Anzahl der Würfe ist für alle weiteren Mitspieler verbindlich und darf in dieser Runde nicht mehr überschritten werden.

Entscheidet sich der erste Spieler nach dem Betrachten seines ersten Wurfes dafür, weiterzuspielen, ist es seine freie Entscheidung, ob, und wenn ja, welche und wie viele Würfel er auf dem Tisch stehen lässt, um nach seinem letzten Wurf einen möglichst hohen Gesamtwurf zu erhalten. Ist sein Becher zum dritten Mal umgedreht oder hat er vorzeitig entschieden, dass sein Gesamtwurf ihm genügt, ist der nächste Spieler an der Reihe. Sofern nicht ein einziger Wurf die Vorgabe ist, dreht dieser nun seinen Becher um und betrachtet seinen ersten Wurf. Jeder dieser aufgedeckten Würfe muss von allen Mitspielern eingesehen werden können; man darf diese also nicht mit der Hand oder in irgendeiner anderen Art und Weise bis zum Weiterwürfeln verdecken. Danach erfolgt der Ablauf analog zum ersten Spieler, bis die Runde mit dem letzten Wurf des letzten Spielers beendet ist.

Abschließend wird der Reihe nach „aufgedeckt“ und geprüft, welcher Spieler den jeweils höchsten bzw. niedrigsten Wurf insgesamt hat. Bei **Übereinstimmungen** (also einem identischen Wurf) gilt der spätere Wurf der Runde als „nachgelegt“ (oftmals angewandte Redewendung hier: „**Mit ist Schitt**“) und somit als **geringerwertiger**. Nun bestimmt der höchste Wurf, welche Anzahl von Strafscheiben (vgl. **Tabelle**) der Spieler mit dem niedrigsten Wurf erhält. Dabei wird, solange noch Strafscheiben im ursprünglichen Stock vorhanden sind, aus eben diesem verteilt, danach erhält der Verlierer einer Runde seine Strafscheiben vom entsprechenden Gewinner. Die erhaltenen Strafscheiben legt der entsprechende Spieler offen vor sich ab. Sind nicht mehr genügend Scheiben im Stock oder beim Gewinner verfügbar, so erhält der Verlierer „nur“ sämtliche Scheiben, die noch vom „Spender“ vergeben werden können.

Eine **Ausnahme** stellt dabei das so genannte „**Aus**“ (1-1-1 ; s. Tabelle) dar, bei dem der Verlierer sofort **sämtliche Strafscheiben** erhält und damit diese Hälfte oder das Finale verloren hat.

Sind aus dem Stock sämtliche Strafscheiben verteilt, müssen nur noch diejenigen Spieler die Hälfte zu Ende spielen, die bereits Strafscheiben gesammelt haben.

Das Finale wird nur von den beiden Spielern ausgespielt, die die beiden Hälften verloren haben. Verliert der Spieler die zweite Hälfte, der bereits die erste Hälfte verloren hat, so handelt es sich um einen so genannten „**Durchmarsch**“. Eine Finalrunde wird somit selbstverständlich hinfällig!

### 1.3.2 Bewertung der Würfe

In aufsteigender Reihenfolge gilt:

Bezeichnung	Beispiele	Anzahl Strafscheiben
Einfacher Wurf	2-2-1; 5-3-1); 6-4-3 oder Ähnliches bis 6,6,5	1 Strafscheibe
Straßen	1-2-3, 2-3-4; 3-4-5; 4-5-6	2 Strafscheiben
„Drei Dicke“	2-2-2; 3-3-3 ... bis 6-6-6	3 Strafscheiben
„Max“ 2 bis 6	1-1-2; 1-1-3; ... 1-1-6	<b>2 bis 6</b> Strafscheiben, wird durch die <b>Zahl</b> des Würfels angezeigt, der keine 1 zeigt
„Jule“	1-2-4	7 Strafscheiben
„Aus“	1-1-1	sämtliche Strafscheiben

## 2. Besonderheiten und Zusatzregeln

### 2.1 Bewertung der Würfe

**Für alle Würfe gilt: „Mit ist Schitt“, aber: eine geringere Wurffanzahl geht vor!**

**Ebenfalls gilt immer:** Bei gleicher Wurffanzahl und gleichem Wurf sind „Aus dem Rohr“- Würfe immer höherwertiger als „gebastelte“ Würfe.

**Bei unserem Turnier können Jule, Straße, 3 Dicke usw. über mehrere Würfe zusammengebaut werden!**

Bei der Bewertung der Straßen gilt: Sie sind **aufsteigend sortiert** (2,3,4 höher als 1,2,3 usw.).

Der Wurf **4-2-1** wird als „**Jule**“ bezeichnet. Er ist in der Wertigkeit zwischen“ Max-Sechs“ und „Aus“ eingereiht und wird mit **sieben Strafscheiben** bewertet.

„**Drei Dicke**“ sind **höherwertiger** als „**Max-Zwei**“, da es für erstgenannten Wurf ja auch **3 Strafscheiben** gibt.

Der höchste Wurf des Spiels ist „**‘Aus‘ aus dem Rohr**“, was bedeutet, dass **drei Einser** mit **einem Wurf** gewürfelt werden.

Aber auch hier gilt bei **gleicher** Wurffanzahl: „**Mit ist Schitt**“!

Wirft allerdings ein anderer Spieler diesen Wurf mit einer **geringeren Wurfanzahl**, so ist dieser **höherwertiger!**

Jeder Tisch kann **im Vorfeld** festlegen, ob der Werfer eines solchen Wurfs („Aus“ aus dem Rohr“) eine Runde gibt oder nicht und welcher Art diese sein sollte (Bier, Schnaps, etc.). Erzielt man keine Einstimmigkeit, so sollte darauf verzichtet werden!

## 2.2 Wurfart

Zählende Würfe, die ohne das Herauslegen eines oder mehrerer Würfel zustande gekommen sind, werden als „**Aus dem Rohr**“-Würfe bezeichnet.

## 2.3 Handhabung der Würfel

Von **zwei Sechsen** darf **eine** zu einer **Eins** umgedreht werden, sofern beide Sechsen **in einem Wurf** erzielt wurden und dem Spieler noch ein weiterer Wurf zur Verfügung steht. Die zweite Sechse muss dann für den nächsten Wurf wieder in den Becher. Analog gilt bei drei Sechsen aus einem Wurf, dass diese zu zwei Einsen umgedreht werden können. In **jedem Fall muss** noch ein weiterer Wurf getätigt werden. Gelingt ein solcher Wurf mit dem letztmöglichen Wurf, so kann auch keine Sechse gedreht werden!

Einmal herausgelegte Würfel dürfen **nicht** in derselben Wurfrunde wieder zurück in den Würfelbecher!

Lässt ein Spieler **einen oder mehrere Würfel** fallen, wird dies mit dem Ausgeben einer **Getränkerrunde** bestraft. Geschieht dies demselben Spieler in derselben Hälfte oder im selben Finale ein weiteres Mal, wird dieser dafür mit dem **Verlust der Hälfte bzw. Finale** bestraft!

Nach einem Wurf müssen **alle Würfel** glatt aufliegen. Würfel mit **aufeinandergestapelten** Würfeln (so genanntem „**Türmchen**“) oder **verkantete** Würfel (so genannte „**brennende**“ Würfel) müssen solange wiederholt werden, bis ein gültiger Wurf entsteht. Würfel durch „auf den Tisch hauen“, „anblasen“ oder ähnliches in eine gültige Position zu bringen ist nicht erlaubt!

Hat ein Spieler seinen Becher bereits aufgehoben, ohne an der Reihe zu sein, kann er seinen Wurf zwar wieder verdecken, er darf diesen jedoch **nicht** wiederholen!

Wirft ein Spieler versehentlich mehr Würfel als vom Rundenstarter vorgegeben, so hat er diese Runde verloren! Daher gilt: **Aufpassen!!!** (und im Zweifelsfall **vorher** nachfragen, wie oft man würfeln darf!)

**Sollte es bei einer Runde Zweifelsfälle geben, so ist durch deutliches Handaufzeigen ein Schiedsrichter herbeizurufen! Dieser klärt den Zweifel und dessen Entscheidung ist für alle Spieler bindend!**