

Allgemeines

Spontanturniere sind Turniere, die von den Spielern selbst organisiert werden. Sie können grundsätzlich zu beliebigen Zeiten durchgeführt werden.

Überblick:

- Spontanturniere können ausschließlich an 3er Tischen durchgeführt werden.
- Es können 18, 36 oder 72 Spiele gespielt werden.
- Der Tischeinsatz kann 5, 10 oder 20 Euro betragen.
- Cent-Abrechnungen sind zusätzlich möglich ($\frac{1}{2}$, 1, 2 oder 5 Cent)
- Zeitliche Überschneidungen mit organisierten Turnieren werden überwacht und weitestgehend verhindert.
- Detaillierte Abrechnungen der Turniere.

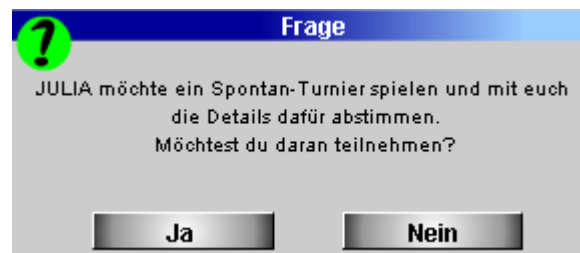
Kurzanleitung

Spontanturniere können, wie der Name schon sagt, am Spieltisch spontan durchgeführt werden. Um ein Spontanturnier zu beginnen, muss der Tisch mit 3 Spielern komplett besetzt sein. Alle 3 Spieler müssen Stammspieler sein und müssen als Turnierspieler registriert sein.

Um ein Spontanturnier zu beginnen, klickt ein Spieler oben rechts auf den Button *Spontan-Turnier*



Die Mitspieler bekommen daraufhin eine Anfrage, ob sie grundsätzlich einem Spontanturnier zustimmen.



Haben beide Mitspieler zugestimmt, gelangen alle Spieler auf eine separate Seite, auf der die Daten für das Turnier abgestimmt werden müssen. Hier trägt jeder seinen Vorschlag für das Turnier ein: Grundeinsatz, Centeinsatz und Anzahl der Spiele.

	JOACHIM	EBERHARD	JULIA
Einsatz für die Serie	<input type="radio"/> 5 €		
Gewinnaufteilung: 70 / 30 / 0	<input checked="" type="radio"/> 10 € <input type="radio"/> 20 €	Noch nicht festgelegt.	10 €
Pro Differenzpunkt zu den Mitspielern abzurechnender Cent- Betrag	<input checked="" type="radio"/> Keine <input type="radio"/> 1/2 Cent <input type="radio"/> 1 Cent <input type="radio"/> 2 Cent <input type="radio"/> 5 Cent	Noch nicht festgelegt.	1/2 Cent
Anzahl der Spiele in der Serie	<input type="radio"/> 18 Spiele <input checked="" type="radio"/> 36 Spiele <input type="radio"/> 72 Spiele	Noch nicht festgelegt.	36 Spiele
Vorschlag senden			

In diesem Beispiel hat JULIA bereits einen Vorschlag gesendet und sich für 1/2 Cent Punktabrechnung entschieden. EBERHARD hat noch keinen Vorschlag gesendet.

Auf der Abstimmungsseite können die Mitspieler auch chatten, um sich ggf. noch über bestimmte Dinge zu einigen. Zudem hat jeder Mitspieler jetzt auch noch die Möglichkeit, sich aus dem Turnier zurückzuziehen, wenn sich keine Einigung erzielen lässt.




Sobald vollständige Übereinstimmung der eingestellten Werte besteht, gelangen alle Spieler automatisch zurück an den Spieltisch. Das Turnier kann - und sollte - dann sofort beginnen.



Solange das Spontanturnier läuft, wird dies durch eine blinkende Zeile am oberen Bildschirmrand deutlich gekennzeichnet.

Das Ende der Turnierserie wird automatisch von dem System erkannt. Am Spieltisch wird dann eine kurze Zusammenfassung der Gewinnaufteilung angezeigt. Die detaillierte Abrechnung kann im persönlichen Turnierbereich eingesehen werden:

Turniere im Online-Skat-Club

eingeloggt als **EBERHARD**
[Ausloggen](#)

Grunddaten des Spontanturniers

Turniernummer:	100063
Eingerichtet:	18.10.08 15:42
Tischeinsatz:	10,00 €
Centeinsatz:	0,5 Cent
Anzahl Spiele:	9

Sitzpositionen und Ergebnisse

Pl.	Spielername	Turnier-Punkte	Listen-Punkte	G / V	Tischgewinn	Centgewinn
3	EBERHARD	337	147	3 / 0	9,00	0,25
2	JULIA	356	216	2 / 0	21,00	1,28
1	JOACHIM	79	29	2 / 1	0,00	-1,53

Centabrechnung

EBERHARD zahlt 0,35 € an JULIA
JOACHIM zahlt 0,94 € an JULIA
JOACHIM zahlt 0,59 € an JOACHIM

Verabredung zum Turnier

Wie schon erwähnt, werden Spontanturniere direkt vom Spieltisch aus gestartet. Allerdings müssen sich dazu erst drei Spieler an einem Tisch einfinden.

Man kann sich zwar im Chat des Foyers über einen Tisch einigen; einfacher ist es allerdings, dazu den „Verabredungsbereich für Spontanturniere“ zu verwenden.

Um den Verabredungsbereich anzuzeigen, klickst Du unter der Spieltischübersicht auf *Wechseln zum Turnierdesign*. Sofort werden pro Seite statt der sechs Spieltische nur noch drei angezeigt, in denen natürlich weiterhin wie gewohnt geblättert werden kann. Darunter wird der Verabredungsbereich eingeblendet. Um das normale Design wieder anzuzeigen, wird einfach erneut auf den Knopf *Wechseln zum Standarddesign* geklickt. Dadurch wird der Verabredungsbereich wieder ausgeblendet und die normale Anzeige mit den sechs Spieltischen erscheint wieder.

Der Verabredungsbereich funktioniert wie folgt:

Eröffnen

Um andere Spieler zu einem Spontanturnier einzuladen, klickst Du auf *Eröffnen*. Es öffnet sich ein Fenster, in dem festgelegt wird, welche Spielvariante, also Einsatz und Anzahl der Spiele, bevorzugt wird. Nach der Bestätigung erscheinen der eigene Name sowie die bevorzugte Spielvariante in der entsprechenden Zeile.

Zu Beachten ist, dass die bevorzugte Spielvariante an dieser Stelle lediglich ein Vorschlag ist und später bei der eigentlichen Spielabsprache noch geändert werden kann. Sie dient lediglich dazu, dass Du möglichen Mitspielern anzeigen kannst, welche Variante Du gerne spielen würdest, ohne Dich aber bereits endgültig festzulegen.

Einsteigen

Hat ein Spieler durch Eröffnen seine Bereitschaft zu einem Spontanturnier erklärt, können andere Mitspieler auf diesen Vorschlag einsteigen. Dazu wird einfach auf den Knopf *Einsteigen* geklickt. Sofort erscheint der eigene Name ebenfalls in der Zeile. Der dritte Spieler, der auf diese Weise in dieses Spontanturnier einsteigt, macht die Runde komplett. Sofort erhalten alle 3 Spieler die Absprachemaske, wo nun endgültig die Eckdaten für das Spontanturnier festgelegt werden. Zu diesem Zeitpunkt hat man immer noch die Möglichkeit, das Spontanturnier abzulehnen und sich daraus zurückzuziehen.

Nachdem die Runde komplett geworden ist, werden die Namen im Verabredungsbereich gelöscht, und die Zeile steht wieder für neue Verabredungen zur Verfügung.

Aussteigen

Durch den Knopf *Aussteigen* hast Du jederzeit die Möglichkeit, Deine Bereitschaft für ein Spontanturnier zurückzuziehen. Sofort verschwindet der Name wieder aus der Liste.

Beispiel:

Verabredungsbereich Spontanturniere			
Aktion	Spieler 1	Spieler 2	Bevorzugte Variante
Einsteigen	JOACHIM		5 € ½ Ct. 18 Sp.
Aussteigen	JULIA	EBERHARD	10 € 0 Ct. 36 Sp.
Eröffnen			

Zum Standarddesign wechseln

Tipps für Newcomer
Um Dir den Einstieg zu erleichtern, findest Du an diversen Stellen im Programm ein "i". Klicke dort einfach mit der Maus.

Spieler im Foyer

- EBERHARD
- JOACHIM

Zeile 1: In diesem Beispiel möchte Joachim ein Spontanturnier eröffnen. Er würde gerne eine 18er-Serie um 5€ mit ½ Cent spielen. Jeder andere Spieler kann jetzt in dieses Turnier einsteigen. Ob am Ende wirklich um diesen Betrag gespielt wird, wird erst später entschieden, wenn sich die Mitspieler auf einen gemeinsamen Betrag einigen.

Zeile 2: Hier fordert Julia zu einem Spontanturnier auf. Eberhard ist bereits eingestiegen. Der Dritte, der jetzt hier einsteigt, führt sofort dazu, dass die drei Spieler zur Detailabsprache gelangen und anschließend sofort mit dem Turnier beginnen können. Deshalb wird an dieser Stelle der dritte Name auch nicht mehr angezeigt.

Das zuletzt angezeigte Design wird beim Abmelden gespeichert und beim nächsten Anmelden automatisch wieder angezeigt.

Abrechnung

Abrechnen des Tischeinsatzes

Der Tischeinsatz wird folgendermaßen an die Mitspieler verteilt:

1. am Tisch: 70% des Tischeinsatzes.
2. am Tisch: 30% des Tischeinsatzes.

Bei Punktgleichheiten wird folgendermaßen entschieden:

1. Besser ist der, der die meisten gewonnenen Spiele hat.
2. Führt Fall 1 nicht zur Entscheidung, ist derjenige besser, der weniger verlorene Spiele hat.
3. Führt Fall 2 auch nicht zur Entscheidung, wird der Gewinn zu gleichen Teilen ausgeschüttet. Spielen die beiden Besseren unentschieden, wird der Gewinn 50/50/0 aufgeteilt. Sind die beiden Schlechteren unentschieden, wird der Gewinn 70/15/15 aufgeteilt. Sollten alle drei Spieler unentschieden abschließen, erhält jeder seinen Einsatz zurück.

Abrechnen der Cent-Einsätze

Die Gewinn-/Verlustpunkte werden direkt gegeneinander aufgerechnet. Dabei gelten die reinen Spielpunkte, also ohne die Sonderpunkte (40/50) für gewonnene/verlorene Spiele.

Beispiel

	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3
Endpunkte der Spiellisten	+ 600	- 100	+ 275
Aufrechnung Spieler 1		- 700	- 225
Aufrechnung Spieler 2	+ 700		+ 375
Aufrechnung Spieler 3	+ 225	- 375	
Gewinn /Verlust	+ 925	- 1075	+ 150

Abrechnung:

		Punkte	Betrag (1 Cent)
Spieler 2 zahlt	an Spieler 1	700	7,00 €
	an Spieler 3	375	3,75 €
Spieler 3 zahlt	an Spieler 1	225	2,25 €

Überschneidungen mit organisierten Turnieren

Um zeitliche Überschneidungen mit organisierten Turnieren im Vorfeld zu verhindern, können Spontanturniere nur dann gestartet werden, wenn bis zu einem organisierten Turnier, für das man sich bereits eingeschrieben hat, genügend Zeit zur Verfügung steht. Dabei wird eine durchschnittliche Spieldauer von 60 Minuten für eine 36er Serie angenommen. Unter Berücksichtigung der Startprozedur (10 Minuten) für organisierte Turniere gelten folgende Sicherheitszeiten:

18er Serie: 40 Minuten
36er Serie: 1 Stunde 10 Minuten
72er Serie: 2 Stunden 10 Minuten

Sollte es vorkommen, dass sich trotz dieser Überwachung eine Spontanturnier-Serie so lange hinzieht, dass es zu Konflikten mit einem organisierten Turnier kommt, so hat ein organisiertes Turnier immer Vorrang. Spätestens 10 Minuten vor Beginn der organisierten Turnierserie wird das Spontanturnier unterbrochen. Das organisierte Turnier hat in diesem Fall Vorrang. Die Abrechnung des Spontanturniers erfolgt dann entsprechend des Punktes „Abrechnen unvollständiger Serien“.

Verlassen des Spieltisches

Das Verlassen des Spieltisches während eines laufenden Turniers ist, soweit es durch das Programm kontrolliert werden kann, nicht möglich. Jedoch kann es bei auftretenden technischen Problemen (z.B. Störung der Internetleitung) oder absichtliches Wegklicken des Spielfensters nicht gänzlich verhindert werden, dass einer der Mitspieler den Spieltisch verlässt.

Verlässt ein Spieler den Tisch, so hat er 5 Minuten Zeit, an den Tisch zurückzukehren. Bis dahin werden die anderen Mitspieler, soweit technisch möglich, gezwungen, am Tisch zu warten. Diese Zeit sollte ausreichen, um eventuell aufgetretene technische Probleme zu beseitigen. Kehrt der Spieler innerhalb dieser 5 Minuten nicht an den Spieltisch zurück, **gilt der Spieler als Abbruchverursacher** und die Mitspieler sind von der Wartepflicht entbunden. Dies wird aufgezeichnet und bei der Abrechnung des Turniers berücksichtigt. Siehe dazu *Abrechnung unvollständiger Serien*.

Verlässt während der vorgeschriebenen Wartezeit ein weiterer Spieler den Tisch so gilt dieser **ebenfalls als Abbruchverursacher** und wird ggf. bei der Abrechnung mit denselben Maßnahmen belegt, wie der Spieler, der als Erster den Tisch verlassen hat.

Abrechnen unvollständiger Serien

Wird eine Serie von einem Mitspieler aus technischen oder sonstigen Gründen abgebrochen, wird sie nach Einhaltung der oben beschriebenen Wartezeit als unvollständig abgerechnet.

Sofern vom System ein eindeutiger „Abbruchverursacher“ festgestellt werden kann, wird die Serie innerhalb weniger Minuten (i.d.R. 15 Minuten nach Ende des letzten Spiels) automatisch abgerechnet.

In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass der Abbruchverursacher vom System nicht eindeutig identifiziert werden kann. In diesem Fall ist es erforderlich, dass die Serie manuell überprüft und abgerechnet wird. Dies erfolgt spätestens innerhalb der nächsten 24 h, in der Regel jedoch schon wesentlich früher.

Bei automatisch abgerechneten unvollständigen Serien gilt folgender Abrechnungsmodus:

Es wurde mindestens die Hälfte der Serie gespielt:

- Dem Abbruchverursacher werden für jedes Spiel, das nicht gespielt wurde, 50 Listenpunkte sowie 50 Turnierpunkte, also insgesamt 100 Punkte, abgezogen.
- Danach wird das Turnier mit den Punkten, die bisher erspielt wurden, sowie den Strafpunkten abgerechnet, als wäre sie ordnungsgemäß abgeschlossen.

Es wurde mindestens ein Spiel aber noch nicht die Hälfte der Serie gespielt:

- Den Mitspielern wird der Einsatz des Abbruchverursachers jeweils zur Hälfte als Gewinn gutgeschrieben.
- Eine eventuell vereinbarte Centabrechnung wird nicht durchgeführt.

Sollte durch das System kein eindeutiger Abbruchverursacher festgestellt werden können, die Serie also manuell abgerechnet werden muss, so kann situationsbedingt von der oben genannten strikten Regelung abgewichen werden.

Gebühren und Sicherheits-Rückhalt

Gebühren

Für die Durchführung von Spontanturnieren fallen folgende Gebühren an:

Durchführungsgebühr	10% des Grundeinsatzes
Cent-Einsätze	Keine Gebühren
Verlustspiel-Geld (Abreizgeld)	wir nicht erhoben

Sicherheitsrückhalt

Da die Gewinne erst nach vollständiger Beendigung der Serie verrechnet werden können, wird ein dem möglichen Verlust entsprechender Betrag bis zur vollständigen Beendigung der Serie für weitere Turnieraktivitäten sowie für Gewinnauszahlungen blockiert (Sicherheits-Rückhalt). Ein bestehender Sicherheitsrückhalt kann von dem Spieler in seinem Spielerkonto jederzeit eingesehen werden.

Der Sicherheitsrückhalt ist je nach Art der Serie verschieden. Zugrunde gelegt wird der Spieleinsatz zuzüglich des Cent-Einsatzes, das für 2000 Punkte (bezogen auf eine 36er-Serie) zu zahlen wäre.

Der Sicherheitsrückhalt für die Cent-Einsätze kann folgender Tabelle entnommen werden

	18 Spiele	36 Spiele	72 Spiele
½ Cent	5,00 €	10,00 €	20,00 €
1 Cent	10,00 €	20,00 €	40,00 €
2 Cent	20,00 €	40,00 €	80,00 €
5 Cent	50,00 €	100,00 €	200,00 €

Beispiel: Gespielt werden soll eine 36er Serie mit 10€ Einsatz und einem Punkteinsatz von 1 Cent.

Daraus ergibt sich ein Sicherheitsrückhalt von 20€ für das Centabrechnungsgeld. Folglich muss der Kontostand mindestens 30€ betragen, um dieses Turnier spielen zu können.

Wichtiger Hinweis: Unabhängig von der Höhe des eingesetzten Cent-Einsatzes ist die maximale Verlustsumme auf den Betrag des Sicherheitsrückhalt begrenzt. Siehe hierzu auch „Berechnung des Centgeldes“

Einhaltung des Sicherheitsrückhalts

Entsprechend des Sicherheitsrückhalts sind die maximal abzurechnenden Verlustpunkte auf 2000 Punkte in einer 36er Serie begrenzt (1000 Pkt/18er , 4000 Pkt/72er). Sollte dieser Fall eintreten, wird der Gewinn/Verlust-Betrag anteilig korrigiert.

Beispiel:

Spieler 1 müsste laut Endstand für 800 Punkte an Spieler 2 und für 1500 Punkte an Spieler 3 zahlen. Also insgesamt für 2300 Punkte. Aufgrund des Sicherheitsrückhalts ist der maximale Verlust aber auf 2000 Punkte begrenzt. Es ergibt sich also folgende Korrektur:

Sp.1 zahlt an	Endpunkte	Anteill	Korrigiert
Spieler 2	800	34,78 %	696
Spieler 3	1500	65,22 %	1304
Summen	2300		2000

Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt ist grundsätzlich jeder Stammspieler des Online-Skatclubs.

Es gelten die allgemeinen Teilnahmebedingungen für Preisskatturniere.