

Regelwerk Unterwasser-UNO-Staatsmeisterschaft

Voraussetzungen der SpielerInnen: OWD, gültiges ärztliches Tauchattest

Spieleranzahl: im Normalfall drei Teilnehmer pro Tisch, bei Notwendigkeit bis zu vier Teilnehmer

Spielkarten: UNO H2O to go – 108 Spielkarten

Ziel des Spieles: Wer als Erster drei Spiele gewonnen hat, gewinnt das ganze Spiel






Im Finale: Ziel: Als erster eine bestimmte Punktezahl (z.B. 200) oder eine bestimmte Anzahl an Siegen erzielen. Genaueres wird am Veranstaltungstag mit der Turnierleitung und den Finalisten vereinbart. Sollte es zu keiner Einigung kommen, so entscheidet die Turnierleitung. Die Punkte werden erzielt, indem Du als erster Spieler alle Karten in deiner Hand ablegst. Du bekommst Punkte für Karten, die Deine Mitspieler noch nicht abgelegt haben.

Mischen/Austeilen: Die Spielkarten werden von der Spielleitung gemischt und für jeden Spieler 7 Karten ausgeteilt. Die verbliebenen Karten werden verdeckt abgelegt und bilden den Kartenstock. Das vorbereitete Set wird vor jeder Runde vom Schiedsrichter an den Tisch gebracht und nach dem Spiel vom Schiedsrichter gegen ein Neues getauscht.

- Spielablauf:**
- *) Eintreffen aller Spielteilnehmer bei der Spielleitung
 - *) Bestimmung des Kartengebers durch den Schiedsrichter mittels Kartenziehen (Spieler mit der höchsten gezogenen Zahlen-Karte ist bei erstem Spiel der Kartengeber – Aktionskarten zählen 0). Der Kartengeber wechselt nach jedem Spiel einen Spieler nach links.
 - *) Abtauchen der Spielteilnehmer und des Schiedsrichters zu dem eingeteilten Tisch und dort hinknien.
 - *) Beginn des Spieles: Kartengeber dreht das Kartenset nach seinem Wunsch, deckt danach die oberste Karte des Kartenstocks auf und legt diese neben den Kartenstock. Sie bildet den Ablegestapel. Ist diese Karte eine Aktionskarte, so gilt die Aktion wie wenn der Geber Sie gelegt hat.
 - *) Es beginnt der Spieler zur Linken des Gebers.
 - *) Die Karten, die die Spieler ablegen, müssen mit den Karten des Ablegestapels in Zahl, Farbe oder Symbol übereinstimmen. Ist zum Beispiel die Karte eine rote 7, muss der Spieler entweder eine rote Karte oder eine andere Karte beliebiger Farbe mit der Zahl 7 ablegen. Alternativ hierzu kann der Spieler auch eine Aktionskarte mit schwarzem Hintergrund ablegen.
 - *) Hält ein Spieler keine Karte in der Hand, die er auf den Ablegestapel legen könnte, muss er vom Kartenstock eine Karte ziehen. Er darf die gezogene Karte sofort legen, wenn er kann. Ansonsten setzt der nächste Spieler das Spiel fort.
 - *) Die Spieler haben die Möglichkeit, eine ablegbare Karte nicht abzulegen. Wenn dies der Fall ist, muss der Spieler vom Kartenstock eine Karte ziehen. Er darf die gezogene Karte sofort legen, wenn er kann. Der Spieler darf jedoch nach dem Ziehen keine Karte, die er bereits in der Hand hält, legen.
 - *) Hat ein Spieler nur noch eine Karte auf seiner Hand übrig, muss er die zweite Stufe aus dem Mund nehmen und laut "UNO" rufen. Danach kann der Regler wieder in den Mund gegeben werden.
 - *) Vergisst er dies, muss er, sofern er von den anderen Spielern erwischt wird, zwei Strafkarten vom Kartenstock ziehen. Erwischt wird man, indem der nächste Spieler eine Karte auf den Ablegestapel legt bzw. eine Karte vom Kartenstock aufnimmt, bevor die zweite Stufe den Mund verlässt.
 - *) Sobald ein Spieler keine Karten mehr hat, ist das aktuelle Spiel beendet. Der Sieger wird vom Schiedsrichter notiert. Im Finale muss eine Aktionskarte (Zieh zwei oder vier) noch durchgeführt werden. Danach werden die Punkte ober Wasser gezählt und für die Spieler sichtbar angezeigt.
 - *) Ist der Kartenstock aufgebraucht, bevor ein Spieler all seine Karten abgelegt hat, wird der Ablegestapel vom Kartengeber gemischt und bildet dann den neuen Kartenstock.
 - *) Das Match hat der Spieler, der als erstes drei Runden gewonnen hat, gewonnen. Danach kann aufgetauscht werden. die Ergebnisse werden vom Schiedsrichter an die Spielleitung weitergegeben. Für die Lucky-Loser-Runden werden die Zweit-, Dritt- und Viertplatzierten anhand der Spielsiege ermittelt. Bei Gleichstand gilt die niedrigere Startnummer als Vorzug. Im Finale ist das Spiel beendet, wenn ein Spieler mindestens 500 Punkte erzielt hat. Der Zweit- und Drittplatzierte werden durch Punkte ermittelt, bei Gleichstand gibt es ein direktes Duell.
 - *) Legt ein Spieler eine falsche Karte ab und wird dies von den anderen Spielern bemerkt, muss er seine Karte zurücknehmen und zwei zusätzliche Karten von dem Kartenstock aufnehmen. Der nächste Spieler setzt das Spiel fort.
 - *) Legt ein Spieler eine Zieh Zwei Karte ab, kann der nächste Spieler eine weitere Zieh Zwei Karte ablegen, wodurch der nächste Spieler vier Karten ziehen muss. Dies kann auch noch ein drittes, viertes, etc. mal wiederholt werden und gilt auch für die Zieh Vier Farbenwahlkarte, wo der letzte Spieler, der eine Zieh Vier Farbenwahlkarte in Folge ablegt, die weiterzuspielende Farbe bestimmt.
 - *) Es können keine +2 und +4 Karten kombiniert werden.
 - *) auf eine 2-Zahlen-Karte kann keine Zieh-Zwei-Karte gelegt werden. Dies gilt auch umgekehrt
 - *) werden zu viele Karten abgehoben kann eine gesehene Karte nicht mehr zurückgegeben werden.

Farbauswahl: Da die sprachliche Mitteilung der gewünschten Farbe schwer möglich ist gibt es Farbmarkierungen auf den Tischen, auf die gezeigt wird.

Aktionskarten:

 Zieh Zwei Karte	Wird diese Karte gelegt, muss der nächste Spieler zwei Karten aufnehmen, und für ihn ist die Runde dann beendet. Alternativ kann auch eine weitere „Zieh Zwei“-Karte gelegt werden, um den nächsten Spieler vier, sechs, etc. Karten heben zu lassen. Kann nur auf eine Karte mit entsprechender Farbe oder eine andere "Zieh Zwei"-Karte gelegt werden. Diese Karte zählt bei den Finalspielen nach Punkten 20 Punkte.
 Retour-Karte	Bei dieser Karte ändert sich die Spielrichtung. Kann nur auf eine Karte mit entsprechender Farbe oder eine andere Retourkarte gelegt werden. Bei nur zwei Spielern am Tisch setzt der Leger dieser Karte das Spiel fort. Diese Karte zählt bei den Finalspielen nach Punkten 20 Punkte.
 Aussetzen-Karte	Wird diese Karte gelegt, muss der nächste Spieler eine Runde aussetzen und wird "übersprungen". Kann nur auf eine Karte mit entsprechender Farbe oder eine andere Aussetzenkarte gelegt werden. Bei nur zwei Spielern am Tisch setzt der Leger dieser Karte das Spiel fort. Diese Karte zählt bei den Finalspielen nach Punkten 20 Punkte.
 Farbenwahl Karte	Der Spieler, der diese Karte legt, entscheidet, welche Farbe als Nächstes gelegt werden soll. Kann auch dann gelegt werden, wenn der Spieler eine andere Karte legen könnte. Diese Karte zählt bei den Finalspielen nach Punkten 50 Punkte.
 Zieh Vier Farbenwahlkarte	Der Spieler, der diese Karte legt, entscheidet, welche Farbe als Nächstes gelegt werden soll. Alternativ kann auch eine weitere „Zieh Vier“-Karte gelegt werden, um den nächsten Spieler acht, zwölf, etc. Karten heben zu lassen. Kann auch dann gelegt werden, wenn der Spieler eine andere Karte legen könnte. Diese Karte zählt bei den Finalspielen nach Punkten 50 Punkte.

Zahlenkarten: Die Zahlenkarten zählen bei den Finalspielen nach Punkten ihren Zahlenwert (0 bis 9)

Maximale Teilnehmerzahl: 50 Spieler

Turniermodus: Nach Eintreffen und Anmeldung der Teilnehmer werden die Spielernummern verlost. Danach starten die ersten Spiele mit drei bzw. vier Spielern pro Tisch. Jeder Sieger einer Runde kommt eine weiter. Alle Verlierer der ersten Runde haben in der Lucky-Loser-Runde die Möglichkeit noch einmal aufzusteigen. Hier wird wie gewohnt gespielt, die Sieger kommen mit den Siegern der ersten Runde in die zweite Runde. Danach steigen immer nur die Sieger auf, bis zum Schluss drei Teilnehmer das Finale nach einer davor ausgemachten Regelung bestreiten. Für die Lucky-Loser-Runden werden die Zweit-, Dritt- und Viertplatzierten anhand der Spielsiege ermittelt. Bei Gleichstand gilt die niedrigere Startnummer als Vorzug. Ein voraussichtlicher Turnierplan ist auf <http://unterwasseruno.at> zu finden.

Preise: Für die ersten drei Spieler gibt es Pokale und Sachpreise.

Startgebühr: Die Startgebühr beträgt 10 EUR. Ein fixer Teilnahme-Platz besteht, sobald dieser Betrag dem Verein ausgehändigt wurde und die maximale Teilnehmerzahl noch nicht erreicht ist. Jeder Teilnehmer bekommt bei der Anmeldung einen Essensgutschein für die Kantine vom Veranstalter.

Schiedsrichter: Notiert Spielergebnisse und klärt Streitigkeiten (Schiedsrichter weisen nicht auf falsche Spielzüge hin, hier gilt: Kein Einwand der Spieler, kein Regelbruch.)

Startnummern: Wasserdichte Karten mit der Startnummer werden vor jedem Tauchgang am Jacket befestigt.

Termin: 10. August 2013 – bei jedem Wetter

Anmeldung von 09:00-09:30 bei der Spielleitung, Spiel-Beginn 10 Uhr, Ende ungefähr 18 Uhr

Der Anfahrtsweg ist im Internet unter <http://unterwasseruno.at> zu finden.

Anfahrtsweg: Jeder Teilnehmer muss seine Tauchausrüstung selbst mitnehmen (Eigene oder vorher bei einem Tauchshop/Tauchbasis ausleihen!). (langer Anzug / Trockentauchanzug, Jacket, Automaten, Flasche, Blei, Maske, Füllling, Handschuhe, Kopfhabe). Sollte jemandem die Luft ausgehen, so besteht die Möglichkeit der Flaschenfüllung.

Verpflegung: Im Freibad gibt es eine Kantine mit warmen Speisen, Snacks, Eis, Getränken. Jeder Teilnehmer erhält vom Veranstalter einen Essensgutschein.

Änderungen der Regeln und des Turniermodus sind möglich! Sollte etwas geändert werden, so ist dies auf <http://unterwasseruno.at> zu finden und die Teilnehmer werden bei der Anmeldung darauf hingewiesen.