



Ordnung des WG CLASH Freundschaftsturniers

beschlossen: 17.03.2025 in Oldenburg (Oldb)
zuletzt geändert: 17.03.2025 in Oldenburg (Oldb)



§1 Definitionen.....	1
§2 Anmeldung.....	1
§3 Zusammensetzung.....	1
§4 Turnierablauf.....	2
§5 Schiedsgericht.....	2
§6 Inkrafttreten.....	2



§1 Definitionen

Clash: Das WG CLASH Freundschaftsturnier

Teams: Zusammenschlüsse einzelner Teilnehmenden zu einer Einheit, welche in ihrer Gesamtheit in die Wertung eingeht.

Teilnehmende: Personen, angemeldet nach §2 Anmeldung.

Turnierleitung: Die Autor:innen dieses Dokuments erlangen im Austausch für diesen Unsinn die Position der Turnierleitung.

§2 Anmeldung

- A. Die Anmeldung erfolgt ausschließlich elektronisch über ein Formular, welches durch die Turnierleitung bereitzustellen ist.
- B. Die Turnierleitung steht in der Pflicht, die Anmeldung mit mindestens 10 Werktagen Vorlauf anzukündigen.
- C. Der Anmeldezeitraum beträgt nicht weniger als 14 Tage, es liegt im Ermessen der Turnierleitung, diesen Zeitraum zu verlängern.
- D. Die Zulassung von Teilnehmenden und Teams liegt vollständig im Ermessen der Turnierleitung. Es bedarf keiner Begründung für nicht erteilte Zulassungen.
- E. Das Recht auf Clash-Teilnahme tritt erst mit erworbener Zulassung in Kraft.
- F. Es steht der Turnierleitung frei, Nachmeldungen bis zum Spielbeginn eine Sonderzulassung zu erteilen. Dieses Verfahren bedarf der Zustimmung der an dem Spieltag anwesenden Teamkapitän:innen und des Schiedsgerichts.

§3 Zusammensetzung

- A. Teilnehmende schließen sich zu Teams zusammen.
- B. Zusammenschließen zu einem Team können sich Teilnehmende dann, wenn sie einen gemeinsamen Erst-, Zweitwohnsitz oder gewöhnlichen Aufenthaltsort nachweisen können.
- C. Der Nachweis aus Satz B ist auf Nachfrage der Turnierleitung dieser offenzulegen.
- D. Ein Team besteht aus mindestens drei Personen.
- E. Gelingt zum Zeitpunkt der Anmeldung kein Zusammenschluss zu einem Team, können einzelne Teilnehmende sich bereits bestehenden Teams anschließen. Wird hierdurch Satz B verletzt, ist dies der Turnierleitung im Prozess der Anmeldung anzuzeigen.
- F. Jedes Team steht in der Pflicht eine:n Teamkapitän:in zu bestimmen. Dies ist in der Anmeldung anzuzeigen. Kann die Anwesenheit des:der Teamkapitän:in nicht sichergestellt werden, muss dem Schiedsgericht vor Beginn des Spieltags eine Vertretung benannt werden.



§4 Turnierablauf

- A. Der Clash besteht aus 4 Spieltagen.
- B. Die Terminierung der Spieltage liegt im Ermessen der Turnierleitung und muss mit Veröffentlichung der Anmeldung angekündigt werden.

§5 Schiedsgericht

- A. Das Schiedsgericht steht in der Verantwortung folgender Aufgaben:
 - a. Bewertung der durch die Teams erbrachten Leistungen an den Spieltagen
 - b. Sicherstellung der Einhaltung aller Spielregeln
 - c. Sanktionierung von Regelverstößen.
- B. Das Schiedsgericht besteht aus nicht weniger als einer Person und wird von der Turnierleitung benannt. Die Benennung ist zwischen den Spieltagen nicht veränderlich.
- C. Im Falle von Abwesenheit kann das Schiedsgericht eine eigene Vertretung für die Dauer des Spieltages benennen.

§6 Bewertung von Turnierleistungen

- A. Teams werden für ihre Turnierleistungen bewertet.
- B. Aus diesen Einzelbewertungen ergibt sich die Gesamtwertung.
- C. Die Bewertung pro Spiel ergibt sich aus der relativen Platzierung der Teams und besteht aus zwei Anteilen:
 - a. Basis-Punkte
 - i. Die Höchtpunktzahl basiert auf der Anzahl der Teams multipliziert mit dem Faktor drei (3).
 - ii. Das nächstbeste platzierte Team erhält jeweils 2 Punkte weniger.
 - b. Zusätzlicher Würfelbonus
 - i. Jedes Team würfelt nach Ermittlung der Basis-Punkte einmal mit einem sechsseitigen Würfel (D6).
 - ii. Die geworfene Augenzahl wird zusätzlich zu den Basis-Punkten addiert.

§7 Inkrafttreten

Diese Turnierordnung tritt am 1. Werktag nach Unterzeichnung durch die Turnierleitung in Kraft. Das unterzeichnete Exemplar ist auf Nachfrage bei der Turnierleitung einsehbar.