

## **Pocket Rockets Verl Team-Cup 2016 08.01.2016**



### **Spielablauf**

In 2 Vorrunden kann jedes Team Chips für den Finaltisch erspielen.

Am Finaltisch nimmt jeweils nur ein Spieler pro Team teil. Die anderen beiden Teammitglieder sind auf „Standby“ und greifen nacheinander in das Geschehen ein.

Jedes Team gibt sich einen Teamnamen aus und ernennt einen Team-Kapitän.

### **10 Teams nehmen teil.**

#### **Vorrunde 1**

Auslosung von 5 Vorrundentischen für die 30 Spieler. 90 Minuten Spieldauer. Nach Ablauf der 90 Minuten werden die Chips gezählt. Folgende Chips werden für den Finaltisch erspielt:

- |              |                                |
|--------------|--------------------------------|
| 1. in Chips: | 4.800 Chips für den Finaltisch |
| 2. in Chips: | 4.200 Chips für den Finaltisch |
| 3. in Chips: | 3.500 Chips für den Finaltisch |
| 4. in Chips: | 2.900 Chips für den Finaltisch |
| 5. in Chips: | 2.400 Chips für den Finaltisch |
| 6. in Chips: | 2.200 Chips für den Finaltisch |

#### **Vorrunde 2**

Neuauslosung von 5 Vorrundentischen. 90 Minuten Spieldauer. Nach Ablauf der 90 Minuten werden die Chips gezählt. Folgende Chips werden dieses Mal für den Finaltisch erspielt:

- |              |                                |
|--------------|--------------------------------|
| 1. in Chips: | 6.000 Chips für den Finaltisch |
| 2. in Chips: | 4.800 Chips für den Finaltisch |
| 3. in Chips: | 3.700 Chips für den Finaltisch |
| 4. in Chips: | 2.700 Chips für den Finaltisch |
| 5. in Chips: | 1.800 Chips für den Finaltisch |
| 6. in Chips: | 1.000 Chips für den Finaltisch |

Die Auslosungen der Vorrunden fanden bereits am 18.12.2014 im Vorfeld des Monatsturniers statt.

### **Finaltisch**

Auslosung der Sitzverteilung der Teams. Die Reihenfolge der Spieler innerhalb des Teams wird durch die Höhe der erspielten Chips bestimmt. Spieler A ist der Schwächste der Vorrunde, Spieler C der Stärkste.

Jedes Team setzt zu Beginn des Finales seinen Spieler A an den Finaltisch. Dieser bringt genau die Anzahl der Chips mit an den Tisch, die er in seinen Vorrunden erspielt hat.

Zu Beginn der 2. Blindstufe muss jedes Team Spieler B an den Finaltisch setzen. Dieser bringt dann ebenfalls seine zuvor erspielten Chips mit. Diese Chips werden dann zu den Chips, die das zuerst spielende Teammitglied in dem Moment am Finaltisch besitzt, dazugelegt.

Zu Beginn der 3. Blindstufe kommt dann Spieler C des jeweiligen Teams an den Finaltisch. Auch dieses Teammitglied bringt seine zuvor erspielten Chips mit. Nun sind alle Chips im Spiel.

Ab Blindstufe 4 werden nach einer jeder Blindstufe die Spieler am Finaltisch nach der festgelegten Reihenfolge ausgetauscht.

Verliert ein Team innerhalb der ersten 2 Blindstufen alle Chips am Tisch kann es direkt den planmäßigen Spielerwechsel, der sonst erst am Levelende vorgesehen wäre, durchführen. Das Gleiche gilt, wenn ein Spieler nicht mehr in der Lage ist am Spiel teilzunehmen.

Für kritische Spielsituationen hat jedes Team 2 Auszeiten zur Verfügung. Es kann sich während einer Hand zurückziehen und sich insgesamt 2 Minuten lang beraten. Andere Teams, die sich mit in der Hand befinden, dürfen sich aber NICHT auch zeitgleich beraten. Dafür müssten sie dann ebenfalls eine Auszeit beantragen.

### **Daten und Fakten**

In den Vorrunden erhält jeder Teilnehmer 5.000 Startchips für seinen Tisch. Gespielt werden folgende Blindstufen:

**25-50, 50-100, 75-150, 100-200, 200-400 und 300-600 mit 15 Minuten Blindzeit.**

Aufgrund der erspielten Chips in den Vorrunden sind bei 10 Teams am Finaltisch insgesamt 199.000 Chips im Umlauf, also ca. 20.000 Chips je Team im Schnitt.

Maximal kann sich ein Team in der Vorrunde 32.400 Chips erspielen. Jedes Team wird aber mindestens 9.600 Chips mitbringen.

Am Finaltisch spielen wir die Struktur der Monatsturniere ab Stufe **100-200 mit 20 Minuten Levelzeit**. Pausen sind nicht vorgesehen.

### **Zeitlicher Ablauf**

<b>Vorrunde 1</b>	16:00 Uhr bis 17:30 Uhr
<b>Vorrunde 2</b>	17:40 Uhr bis 19:10 Uhr
<b>Dinnerbreak</b>	19:10 Uhr bis 20:00 Uhr
<b>Finaltisch</b>	20:00 Uhr bis 00:00 Uhr (Um 00:00 Uhr geht Level 12, 4.000-8.000 zu Ende)