Regelwerk zur Mitteldeutschen Buzzer-Quiz-Meisterschaft

Allgemeine Teilnahmeinfos

Teamgröße	Es können bis zu 5 Teammitglieder angemeldet werden. Ein Team besteht in der Regel aus 4 Personen, mindestens könnt ihr auch nur 3 Personen anmelden
Spielmodus	4 vs. 4 Seid ihr nur zu dritt, könnt ihr auch mitspielen. Der Spielmodus ist dann 3 vs. 4.
Auswechslung	Eine Auswechslung ist während einer laufenden Runde nicht erlaubt.
Startgebühr	Die Teilnahmegebühr liegt bei 5 € pro Teammitglied. Im Startgeld enthalten: Preisgelder für die Gewinnerteams, Materialkosten und Mietkosten

Turnierablauf

12:00 Uhr	Vorrunde Buzzer-Quiz (alle Teams)
15:30 Uhr	Achtelfinale
16:30 Uhr	Viertelfinale
17:30 Uhr	Halbfinale
18:00 Uhr	Finale

Regelwerk

§1 Die Quizleitung (= lesende Person) hat immer recht!

Diese Person ist für alle Entscheidungen am Spieltisch verantwortlich.
Dazu zählen zum Beispiel: Wer hat zuerst gebuzzert? Ist die Antwort zulässig? Wird das Zeitlimit eingehalten? ...
Um Streit zu vermeiden, empfehlen wir: Entscheidungen können auch mit den Fragenautoren nach einer Partie besprochen und dann neu entschieden werden.

§ 2 Kategorien

Geschichte	Frühgeschichte, Altertum, Mittelalter, Frühe Neuzeit, Industrialisierung und Nationalstaatsbildung, Imperialismus, Weltkriege, Zeitgeschichte
Politik & Recht	Politiker:innen, Regierungen, Parteien, Politische Geografie, Konflikte, Gesetze
Wirtschaft & Verbände	Konzerne, Unternehmen, Verbände, Währungen, Indizes
Kunst & Architektur	Baukunst, Bildhauerei, Malerei, Moderne Kunst, Zeichnung, Fotografie, Kunsthandwerk,
Religion, Mythologie & Philosophie	Religionen, Weltanschauungen, Sekten; griechische, römische, nordische Mythologie; philosophische Anschauungen
Literatur & Sprache	Belletristik, Drama, Lyrik, Comics, Mangas, Zeitungen, Zeitschriften, Grammatik, Fremdsprachen, Sprichwörter
Bühne & Musik	Unterhaltungsmusik, ernste Musik, Instrumente, Musiktheorie, Tanz, Theater, Musicals

Filme, Fernsehen & Serien	Spielfilme, Kurzfilme, Dokumentationen, Filmpreise, Fernsehserien, Streamingdienste, ...
Lifestyle & Unterhaltung	Mode, Celebrities, Esoterik, Internet, Hobbies, Trends, ...
Essen & Trinken	Nationale und internationale Gerichte, alkoholische und nichtalkoholische Getränke
Mensch und Gesundheit	Medizin, Humanbiologie, Psychologie, Sozialpädagogik
Sport & Spiele	Ballsport, Rückschlagspiele, Martial Arts, Wintersport, Leichtathletik, Rennsport, Videospiele, Brettspiele, Kartenspiele
Geografie	Städte, Länder, Gewässer, Gebirge, Geologie, Flaggen
Natur	Tiere, Pflanzen, Pilze, Biologie, Lebensräume, Umwelt
MINT	Mathematik, Physik, Chemie, Informatik, Technik, Astronomie

§ 3 Rundenablauf

§ 3.1 Halbzeiten und Anzahl der Fragen

Jede Runde ist in zwei Halbzeiten unterteilt.
In jeder Halbzeit werden 15 Fragen aus den 15 Wissenskategorien gespielt.

§ 3.2 Besondere Formate in einer Runde

In jeder Halbzeit einer Runde wird entweder eine Ping-Pong- oder eine Schätzfrage gespielt. Außerdem gibt es 1v1-Duelle:

Ping-Pong-Frage	Zur gestellten Frage gibt es mehrere Antworten. Anschließend dürfen beide Teams abwechselnd jeweils eine Antwort geben. Das Team, das zu diesem Zeitpunkt weniger Punkte hat, beginnt (bei Gleichstand das Team auf der rechten Seite der Quizleitung). Sobald ein Team eine falsche oder keine Antwort gibt, erhält das gegnerische Team 2 Punkte. Werden alle Begriffe genannt, erhalten beide Teams 1 Punkt.
Schätzfrage	Beide Teams schreiben ihre Schätzung innerhalb von 30 s verdeckt auf einen Zettel und geben ihn der Quizleitung. Das Team, was näher an der richtigen Lösung ist, erhält 2 Punkte. Bei Unentschieden erhält jedes Team einen Punkt.
1v1-Duell	Vor jeder Runde werden von der Quizleitung 4 Kategorien benannt, die im Format 1v1 gespielt werden (auf dem Fragezettel vermerkt). Die Teams entscheiden vor der Runde, welches Teammitglied welches Duell spielen muss. Jedes Teammitglied darf höchstens ein Duell spielen. Tritt ein Team nur mit drei Teammitgliedern an, gibt es nur drei 1v1 Duelle. In diesem Fall entscheidet das Team mit vier Teammitgliedern, welche Kategorien gespielt werden. Passen beide Spielenden, können die Teams eine Antwort auf einen Zettel schreiben und der Quizleitung geben. Ist die Antwort richtig, gibt es einen Punkt, ist sie falsch, einen Punkt fürs gegnerische Team.

§ 4 Wer buzzert, hat das Antwortrecht!

Wird eine Frage vorgelesen, darf jederzeit gebuzzert werden, d.h. es muss nicht auf das Ende der Frage gewartet werden.
Das Team, welches zuerst gebuzzert hat, muss zuerst eine Antwort geben:

- Ist die gegebene Antwort richtig, bekommt das Team Punkte (siehe § 5) und es geht mit der nächsten Frage weiter.
- Ist die Antwort falsch oder wird das Zeitlimit überschritten, wird die Frage weiter vorgelesen, bis das zweite Team buzzert.

Buzzert keines der beiden Teams, geht es mit der nächsten Frage weiter.
Wir empfehlen: Buzzern beide Teams kurz hintereinander, sollte kurz gewartet werden, damit die Quizleitung entscheiden kann, welches Team das Antwortrecht hat.

§4.1 Gleichzeitig gebuzzert?

Kann die Quizleitung nicht eindeutig bestimmen, welches Team zuerst gebuzzert hat, schreiben beide Teams ihre Antwort verdeckt auf einen Zettel.

§ 5 Punkte in einer Runde

2 Punkte:	Für die richtige Antwort des Teams, was zuerst gebuzzert hat.
1 Punkt:	Für das gegnerische Team, falls die Antwort falsch war.
1 Punkt:	Für die richtige Antwort des Teams, was als zweites gebuzzert hat bzw. bei einer richtig aufgeschriebenen Antwort gemäß § 4.1.

§ 6 Zeitlimits

30 s	Zeit zum Buzzern nachdem die Frage zu Ende gelesen wurde.
3 s	Zeit eine Antwort zu geben, nachdem gebuzzert wurde.
15 s	Zeit eine Antwort aufzuschreiben (siehe § 4.1)

Für die Einhaltung dieser Zeitlimits ist die Quizleitung zuständig!

§ 7 Buzzern und Antwort geben

Die Person die buzzert, muss nicht die Person sein, die die Antwort gibt.
In der Zeit, in der ihr die Antwort geben müsst, könnt ihr euch untereinander absprechen.
Die erste Antwort, die in Richtung Quizleitung gegeben wird zählt.
Wir empfehlen: Um Missverständnisse zu vermeiden, solltet ihr eure Antwort mit den Worten „Unsere Antwort ist …“ einleiten.

§ 8 Wertung von Antworten

Es gelten nur die Antworten aus der Antwortspalte des Fragezettels. Die Quizleitung kann zusätzliche Antworten zulassen (z.B. nach erfolgter Recherche).
Zusätzlich ist bei bestimmten Fragen zu beachten:

Es wird ein/e Herrscher/in gesucht	Die Nennung des Namens und der Ordnungszahl ist notwendig. Wird nur der Name genannt, wird automatisch „der/die Erste“ gewertet.
Es wird eine Person gesucht	Es reicht den Nachnamen zu nennen. Wird ein falscher Vorname in Kombination mit dem richtigen Nachnamen genannt, ist die Antwort falsch.
Eine Farbe ist gesucht	Es gelten alle Farben, auch weiß und schwarz.
Phonetisch korrekte Antworten	Beim Aufschreiben zählen phonetisch korrekte Antworten als richtig, d.h. Rechtschreibung spielt keine Rolle.

§ 9 Punkte für eine Runde

Das Team, was eine Runde für sich entscheiden kann, erhält 3 Punkte.

§ 9.1 Unentschieden

Vorrunde	Das Match endet und jedes Team erhält einen Punkt.
Ko.-Runde	Es werden drei beliebige Fragen aus einem Lostopf gezogen und anschließend gespielt. Hat danach immer noch kein Team gewonnen, werden immer jeweils drei Fragen nachgezogen, bis ein Team gewonnen hat.