

# Spielordnung zur Vereinsmeisterschaft 2017

## Kurzanleitung

### Präambel

Der spielerische Wettkampf hat seinen besonderen Reiz genau dann, wenn der Spaß am Spiel im Vordergrund steht und gleichzeitig unter Gleichgesinnten um den Tagessieg gerungen wird. Ruhm und Anerkennung winken dem Sieger eines Spieltages unserer Vereinsmeisterschaften. Der „Wilde Wanderpokal“ und ein neues Kennerspiel des Jahres als Preis winken dem Sieger der insgesamt 12 Spieltage umfassenden Serie. Monat für Monat spielen die Teilnehmer an einem fest definierten Tag mit einem der zuvor basisdemokratisch ausgewählten Gesellschaftsspiele um den Titel – sei auch Du dabei, wenn es heißt: „Wer nicht spielt – der nicht gewinnt“.

### § 1 – Anwendungsbereich und Teilnahme

Mit seiner Teilnahme an der Vereinsmeisterschaft und seinen Spieltagen wird diese Spielordnung durch den Teilnehmer anerkannt.

Jedes volljährige Mitglied des Vereins ist mit Datum des Eintritts in den Verein zur Teilnahme an der Vereinsmeisterschaft berechtigt, aber nicht zur Teilnahme verpflichtet. Mit dem Tage des Ausscheidens aus dem Verein erlischt der Anspruch auf Teilnahme an der Vereinsmeisterschaft.

Die Teilnahme für neue Vereinsmitglieder ist jederzeit während einer laufenden Saison möglich. Es besteht jedoch kein Anspruch auf ein Nachholen von bereits vergangenen Spieltagen.

Die Teilnehmer erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen nebst den Ergebnissen der Spieltage in der Einzel- und Gesamtwertung auf der Vereinshomepage veröffentlicht werden.

*Vereinsmitgliedschaft ist  
Teilnahmevoraussetzung*

*Ergebnisse werden auf  
Homepage veröffentlicht*

### § 2 – Spielvorschläge, Auswahl der Spiele und Stimmabgabe

Der Vorstand bestimmt für das nachstehend beschriebene Auswahlverfahren eine Wahlleitung. Mit dem nachfolgend

beschriebenen Auswahlverfahren hat jedes Mitglied über die eingereichten Spielvorschläge die Möglichkeit, einen Einfluss auf die Auswahlliste der zu spielenden Spiele der Vereinsmeisterschaft („Meisterschaftsspiele“) einer kommenden Saison zu nehmen.

Einmal jährlich wählt die Mitgliederversammlung im Zuge der Jahreshauptversammlung des Vereins die Meisterschaftsspiele der kommenden Saison durch eine basisdemokratische Mehrheitsabstimmung. Jedes Mitglied erhält dazu mit Einladung zur Jahreshauptversammlung die Wahlunterlagen bestehend aus einem Coupon für drei Spielvorschläge. Das Mitglied beschriftet den Coupon mit den drei selbstgewählten Spielvorschlägen. Bei den Spielvorschlägen sollte darauf geachtet werden, dass eine turnierähnliche Durchführung des Meisterschaftsspiels an einem Spieltag möglich ist. Die Spiele sollen also nicht zu exotisch sein, damit sich möglichst viele Spieler mit nicht unverhältnismäßigem Aufwand die Spielregeln aneignen können. Es werden zudem nur Spiele in der Version als Basis- und Grundspiel zugelassen. Erweiterungen werden nicht berücksichtigt und werden im Zuge des Auswahlverfahrens aussortiert. Es sind nur Spiele zulässig, die mit vier Personen gespielt werden können.

Die ausgefüllten Coupons sind zur Jahreshauptversammlung mitzubringen und dort der Wahlleitung einzureichen. Für den Fall, dass ein Vereinsmitglied selbst zur Teilnahme an der Jahreshauptversammlung verhindert ist, kann die Abgabe der Coupons der Spielvorschläge auch per E-Mail oder postalisch erfolgen. Die Coupons sind in diesem Fall sieben Tage vor Beginn der Jahreshauptversammlung an den Vorstand des Vereins zu senden, damit diese in dem Auswahlverfahren noch berücksichtigt werden können. Sofern eine solche Zusendung der Coupons durchgeführt wurde, ist vom entsprechenden Mitglied – am Tage der Jahreshauptversammlung nicht anwesend – kein (erneutes) Einreichen der Coupons bei der Mitgliederversammlung zulässig. Pro Mitglied sind insgesamt drei Spielvorschläge pro Auswahlverfahren zulässig.

Am Tage der Jahreshauptversammlung werden alle vor Ort anwesenden Spielvorschläge und alle dem Vorstand vorab eingereichten Spielvorschläge der Wahlleitung eingereicht, in einer Liste erfasst und alphabetisch sortiert. Diese Liste („Auswahlliste“) wird gut ersichtlich für alle anwesenden Mitglieder mit einem geeigneten Medium zugänglich gemacht, z.B. über einen Projektor,

*Auswahl der Spiele einer Saison erfolgt auf der Jahreshauptversammlung durch die Mitglieder*

*Nur Basis-/Grundspiele ohne Erweiterungen*

*Wahlverfahren:*

*a) Auswahlliste aus drei Vorschlägen pro Vereinsmitglied*

per Flipchart oder als Aushang.

Die anwesenden Mitglieder erhalten sodann jeweils fünf Stimmen zur Stimmabgabe. Jede dieser Stimme dient nun in Gesamtheit der konkreten Findung der Meisterschaftsspiele für die nächsten zwölf Spieltage. Jedes Mitglied kann seine fünf Stimmen auf die in der Auswahlliste genannten Spiele verteilen.

Nach Abgabe sämtlicher Stimmen wird die Auswahlliste neu sortiert: Die 12 Spiele mit den meisten erhaltenen Stimmen bilden in alphabetischer Reihenfolge (beginnend mit A; Zahlen in chronologischer Reihenfolge hinter Z) nun die Meisterschaftsspiele der kommenden zwölf Monate, zunächst für Februar bis Dezember des laufenden Jahres und schließlich für den Januar des Folgejahres.

Die hier beschriebene Abstimmung über die Auswahlliste ist den auf der Jahreshauptversammlung persönlich anwesenden Mitgliedern vorbehalten.

### **§ 3 – Tischbelegung am Spieltag**

Ein über die Auswahlliste und Stimmabgabe bestimmtes Meisterschaftsspiel (§ 2) wird an dem jeweiligen Spieltag durch jeden anwesenden Teilnehmer genau ein Mal gespielt. Ein Spieltag erfolgt zum Austragungszeitpunkt am unten genannten Austragungsort (§ 9).

Die Tische werden entsprechend der folgenden Vorgaben durch die Spielleitung festgelegt: Ausgehend von der Gruppe aller am Spieltag um spätestens 19:30 Uhr am Austragungsort anwesenden Spieler wird die Tischbelegung anhand der aktuellen Gesamtwertung festgelegt. Die ersten vier Spieler der aktuellen Gesamtwertung bilden Tisch 1, die nächsten vier Spieler bilden Tisch 2, die nächsten vier Spieler bilden Tisch 3 und so weiter. Um 19:30 Uhr nicht anwesende Spieler werden nicht berücksichtigt, in der Tischbelegung übersprungen und haben grundsätzlich keinen Anspruch auf eine Teilnahme an diesem Spieltag. Ein nach 19:30 Uhr und vor 24:00 Uhr anwesender Spieler erhält trotz des nicht rechtzeitigen Antritts zum Spieltag einen Vereinsmeisterschaftspunkt gutgeschrieben und steht sich somit gegenüber einem gar nicht anwesenden Spieler besser, auch ohne eine Spielleistung erbracht zu haben (Anwesenheitspunkt). Um die Tischbelegung praktikabel

*b) Fünf Stimmen  
pro Vereinsmitglied  
auf die Auswahlliste*

*c) Verteilung der ge-  
wählten Spiele auf die  
Kalendermonate*

*4er-Tischbelegung  
anhand der aktuellen  
Gesamtwertung;*

*nicht anwesende  
Teilnehmer werden  
übersprungen*

*19:30 Uhr  
spätester Beginn*

zu gestalten, wird der Spielleitung ein angemessener Spielraum eingeräumt, von der hier genannten Regelung abzuweichen: Tische sollten möglichst nach der Gesamtwertung (§ 6) gebildet werden, eine gewisse Unschärfe in der Befolgung der Platzierungen ist dabei zulässig. Die Spielleitung legt in der Zeit zwischen 19:00 Uhr und 19:30 Uhr die Tischbelegungen fest, um unnötige Wartezeiten zu vermeiden.

Die Spielleitung hat das Recht, dass aufgrund bestimmter vorliegender Gründe (Verkehrschaos o.ä.) oder einer frühzeitigen Anmeldung einer geplanten Verspätung (Einzelfall) von dieser Regelung abgesehen werden kann. Die Spielleitung wird diese Ausnahmeregelungen situativ nutzen und stets im Sinne einer hohen Fairness für die gesamte Teilnehmerschaft und ggf. zum Nachteil eines einzelnen Spielers anwenden. Die Ausnahmeregelungen werden intern notiert, um die Entscheidung nachvollziehbar transparent darzustellen. Die Anwendung der Ausnahmeregelung wird dazu führen, dass ein Tisch im Einzelfall mit dem Spielbeginn wartet, bis der fehlende Spieler mit Verspätung eintrifft. Sollte sich die Verspätung derart hinausziehen, dass eine Durchführung des Spiels nicht mehr in zumutbarem zeitlichen Rahmen erfolgen kann, so wird die Spielleitung eine andere Vorgehensweise vorgeben. Eine Verspätung nach 20.00 Uhr hinaus ist generell ausgeschlossen.

Sollte einmal kein 4er-Tisch zu bilden sein, werden die Teilnehmer durch einen imaginären Teilnehmer („Imago“) ergänzt. Imago erhält als Platzhalterspieler den Durchschnitt der erspielten Spielpunkte des Spiels. Imago kann auch durch andere anwesende Gäste (Nichtteilnehmer) ersetzt werden. Imago kann auch durch eine Person ersetzt werden, die ihrerseits selbst an der Vereinsmeisterschaft teilnimmt. Die Tische sind so zu bilden, dass teilnehmende Imago möglichst gleichmäßig verteilt sind. Es müssen stets mindestens zwei aktive Teilnehmer pro Tisch spielen, bevor ein Imago/Nichtteilnehmer eingesetzt werden darf. Sollten sich in seltenen Ausnahmefällen keine 2er-, 3er- oder 4er-Tische nach diesen Regelungen und unter Hinzunahme von Imago bilden lassen, so ist auch ein 5er-Tisch zulässig.

Sollte sich an einem Spieltag mangels Anzahl an Teilnehmern keine Gruppe bilden können, die der Mindestspielerzahl des zu spielenden Meisterschaftsspiels entspricht, so erhalten die anwesenden Spieler das Recht, dass das Meisterschaftsspiel an einem anderen Tag mit anderen Spielern nachgeholt wird. Punkte erhalten in dieser Situation nur die Spieler, die am originären Spieltag anwesend

*Pragmatische Unschärfe in der Tischbelegung wird akzeptiert;*

*Spielleitung legt die Tischbelegung zwischen 19:00–19:30 Uhr fest*

*Ausnahmeregelungen bei Ankunft nach 19:30 Uhr*

*Keine Teilnahme bei Ankunft nach 20:00 Uhr, dann nur Punkt für Anwesenheit*

*Auffüllen der Tische durch Gäste oder durch imaginäre Spieler*

*4er-Tisch mit mindestens 2 aktiven Teilnehmern; max. 2 Gäste / 2 Imago*

waren. Die betroffenen Spieler organisieren die Wiederholung des Spieltages in Abstimmung mit der Spielleitung.

Sollte ein Teilnehmer an einem Spieltag alleine anwesend sein, so erhält er die Vereinsmeisterschaftspunkte (§ 4) eines Erstplatzierten.

#### **§ 4 Spielen am Spieltag**

Der Vorstand kann eine Spielleitung bestimmen, die aus einer oder mehreren Personen besteht. Es ist dieser Spielleitung vorbehalten, die vorhandenen Spielregeln eines Meisterschaftsspiels hinsichtlich der Durchführbarkeit der Vereinsmeisterschaften zu ergänzen oder zu verändern. Dies betrifft insbesondere die Belegung der Tische anhand der laufenden Gesamtwertung (§ 6), den zu nutzenden Regel- oder Spielmodus, das Einsetzen von Zeitlimits oder Rundenbegrenzungen sowie sonstige Klarstellungen in Formulierungsfragen und Regelauslegungen. Die Spielleitung handelt dabei stets im Sinne dieser Spielordnung. Die Spielleitung tritt als eigenständiges Schiedsgericht auf und ist lediglich an die Entscheidungen des Vorstands gebunden.

Sollten Veränderungen an den im Spiel enthaltenen Spielregeln im o.g. Sinne notwendig werden, so informiert die Spielleitung rechtzeitig vor Spielbeginn alle anwesenden Teilnehmer darüber. Ein Hinweis auf der Vereinshomepage gilt als eine solche Information.

Ziel der Vereinsmeisterschaft ist es auch, möglichst allen Teilnehmern den Spaß am Spielen näher zu bringen. Daher werden seitens zu wählender Ausgangssituationen für die Spiele grundsätzlich die einfachen Grundspiele, Familienversionen oder Basiseditionen genutzt. Erweiterungen oder Regelungen für Fortgeschrittene werden nur in begründeten Ausnahmefällen verwendet.

Informationen über die zu wählenden Einstellungen können ebenfalls im Vorfeld über die Vereinshomepage bekannt gemacht werden.

Die Startspielerregelungen seitens der originären Spielanleitungen der Meisterschaftsspiele werden außer Kraft gesetzt: Die Reihenfolge der Spieler wird bei jeder Partie der Vereinsmeisterschaft zufällig ausgewählt. Ziel dieser Regelung ist es unter anderem, einen möglichen Startspielervorteil /

*Spielleitung veröffentlicht  
Regelauslegungen und  
zu spielende Varianten*

*Grundsatz:  
Familienversion  
statt Expertenmodus*

*Start-/Spielerreihenfolge  
wird – entgegen der in  
der Anleitung genannten  
Regelungen –*

Startspielernachteil möglichst fair zu bestimmen und die mitunter kuriosen Begründungen der Spielanleitungen für den wettkämpferischen Charakter der Vereinsmeisterschaft zu entschärfen. Die nach dem Startspieler folgenden Sitzplätze/Reihenfolgen können ebenfalls zufällig bestimmt werden.

*immer zufällig  
ausgewählt*

## **§ 5 Einzelwertung eines Spieltages**

Das jeweilige Meisterschaftsspiel wird nach den aktuellen und offiziellen Spielregeln gespielt. Die Spielergebnisse der Teilnehmer werden nach jedem Spiel schriftlich festgehalten und dem Vorstand kurzfristig zur Erstellung der Gesamtwertung zur Verfügung gestellt. Die Wertung des Spiels aus absoluten Spielpunkten, relativen Spielpunkten und den Vereinsmeisterschaftspunkten (VMP) erfolgt dabei gemäß den nachstehenden Regelungen. Die erspielten Spielpunkte eines Teilnehmers führen zu den Vereinsmeisterschaftspunkten (VMP), welche dann für die Gesamtwertung (§ 5) ausschlaggebend sind:

1. Platz = 4 Vereinsmeisterschaftspunkt(e)
2. Platz = 3 Vereinsmeisterschaftspunkt(e)
3. Platz = 2 Vereinsmeisterschaftspunkt(e)
4. Platz = 1 Vereinsmeisterschaftspunkt(e)

*Vereinsmeisterschafts-  
Punkte (VMP) als erstes  
Ordnungskriterium:  
4-3-2-1 Punkte*

Ein Mitglied, das nicht am aktuellen Spieltag der Vereinsmeisterschaft teilgenommen hat, erhält keine Vereinsmeisterschaftspunkte aus dem aktuellen Spieltag.

Bei Gleichstand der Spielpunkte im Spiel entscheiden die offiziellen Regeln des zugrundeliegenden Spiels gemäß Spielanleitung über den Sieg. Sofern weiterhin ein Gleichstand besteht, erfolgt eine Punktteilung der Vereinsmeisterschaftspunkte. Dies gilt auch, falls mehr als zwei Spieler gleich viele Spielpunkte besitzen.

*Punktteilung  
bei Gleichstand*

Für die Gesamtwertung werden neben den absoluten Vereinsmeisterschaftspunkten auch die relativen Spielpunkte (RSP) herangezogen. Die RSP sind die erspielten Spielpunkte des Teilnehmers in Relation zu den gesamten Spielpunkten der 4er-Gruppe am Tisch. Sollten sich in einem Spiel rechnerisch keine RSP ermitteln lassen, so erhält jeder der vier Spieler jeweils pauschal 25 von 100 RSP. Die RSP werden auf drei Nachkommastellen kaufmännisch gerundet und in einer tabellarischen Form dargestellt.

*Relative Spielpunkte  
(RSP) als zweites  
Ordnungskriterium*

Sollten in Ausnahmefällen fünf Spieler an einem Tisch spielen, so verteilen sich die Vereinsmeisterschaftspunkte nach dem Schema 4-3-2-1-1. Die pauschalen Spielpunkte fließen mit jeweils 20 von 100 RSP in die Gesamtwertung ein.

## **§ 6 Gesamtwertung und Tabelle**

Aus den Einzelwertungen des Spieltages (§ 4) der insgesamt zwölf Spieltage werden die besten neun Ergebnisse für die Ermittlung der Gesamtwertung herangezogen. Damit ein Teilnehmer nicht an jedem Spieltag anwesend sein muss (z.B. wegen Abwesenheit, Krankheit, Urlaub), werden nur diese neun besten Einzelwertungen einer Saison gewertet. Die drei verbleibenden Ergebnisse mit den niedrigsten Punkten werden gestrichen. Dies können auch Spieltage sein, an denen der Teilnehmer nicht teilgenommen hat und daher keine Vereinsmeisterschaftspunkte erhalten hat.

Nach jedem Spieltag wird eine Tabelle erstellt, welche die Gesamtwertung und die Platzierungen aller Teilnehmer aufzeigt.

Sollte sich in der Summe der absoluten Vereinsmeisterschaftspunkte nach 12 Spieltagen und unter Berücksichtigung der Streichungen ein Gleichstand ergeben, so errechnet sich die Rangfolge anhand der relativen Spielpunkte (RSP).

Sollte wider Erwarten auch unter der Berücksichtigung der RSP weiterhin zwischen den Teilnehmern ein Gleichstand bestehen, so entscheidet die absolute Anzahl der Erstplatzierungen, der Zweitplatzierungen, der Drittplatzierungen und der Viertplatzierungen aus der Gesamtzahl der zwölf Spieltage. Sollte in einem äußerst seltenen Fall immer noch Gleichstand bestehen, so entscheidet das Los.

Die Summe der gesammelten absoluten Spielpunkte aus den einzelnen Meisterschaftsspielen wird bewusst nicht zur Ermittlung der Platzierung herangezogen, da diese durch die Unterschiedlichkeit der verschiedenen Spiele untereinander nur schwer vergleichbar sind.

Am Ende der laufenden Saison wird eine letzte Gesamtwertung erstellt und der Vereinsmeister und seine Verfolger werden ermittelt.

*9 von 12 Wertungen  
(Gesamtwertung)*

## § 7 Wanderpokal, Sachpreise und Spiele-Pool

Die Teilnehmer werden am Ende einer Saison auf der darauf folgenden Jahreshauptversammlung geehrt. Der neu ermittelte Vereinsmeister – erstplatzierte Person der letzten Gesamtwertung (§ 5) – erhält den „Wilden Wanderpokal“ der Spielfreunde »Wilde Zockerei« e.V. Für die gesamte nächste Saison darf sie sich mit dem Titel „Wildmeister/in“ schmücken.

*Sieger der Gesamtwertung wird neuer Vereinsmeister*

Er erhält den Wanderpokal bis zur darauffolgenden Jahreshauptversammlung auf Leihbasis zur Verfügung gestellt. Der Wanderpokal verbleibt im Eigentum des Vereins und wird in der folgenden Saison an den nächsten (neuen) Vereinsmeister übergeben. Der aktuelle Vereinsmeister hat dafür Sorge zu tragen, dass der Wanderpokal auf der Jahreshauptversammlung für den neu zu ehrenden Vereinsmeister verfügbar ist.

*„Wilder Wanderpokal“*

Als zusätzlichen Sachpreis erhält der neue Vereinsmeister neben noch mehr Ruhm und Anerkennung das aktuell erschienene „Kennerspiel des Jahres“, sofern es im Einkauf einen Betrag von 50,00 Euro nicht übersteigt. Die Finanzierung des Sachpreises erfolgt über die Mitgliedsbeiträge der Vereinsmitglieder.

*Hauptpreis – „Kennerspiel des Jahres“*

Für alle weiteren Platzierungen greift der zu bildende Spiele-Pool am Tage der Jahreshauptversammlung: Alle Vereinsmitglieder sind aufgerufen, einen freiwilligen Beitrag zum Spiele-Pool zu leisten, indem eigene Spiele mitgebracht und dem Spiele-Pool zur Verfügung gestellt werden („Sachspende“).

*Sachspenden bilden Spiele-Pool für die weiteren Platzierungen*

Aus diesem zu bildenden Spiele-Pool kann sich nun jeder Teilnehmer der Vereinsmeisterschaft – also jedes Vereinsmitglied mit mindestens einem Vereinsmeisterschaftspunkt (§ 4) – ein Spiel als Preis aussuchen. Dabei kann es keine garantierten Preise geben, sondern eine Auswahlmöglichkeit entsprechend der vorhandenen Spiele des Spiele-Pools. Es ist möglich, dass kein Spiele-Pool vorhanden ist, wenn keine Sachspenden zusammen kommen. Die Reihenfolge der Teilnehmer wird durch die letzte Gesamtwertung (§ 5) definiert: Entsprechend der Platzierung absteigend kann aus dem Spiele-Pool ausgewählt werden. Sollte ein Teilnehmer selbst verhindert sein, so kann er einen Vertreter benennen, der die Auswahl und die Entgegennahme des Sachpreises vornimmt.



## **§ 8 Fairness-Klausel**

Es wird stets freundlich und fair miteinander umgegangen. Eine Einigung ist bei auftretenden Streitigkeiten nach Möglichkeit im Einvernehmen unter den Teilnehmer zu erwirken. Nur in Ausnahmefällen entscheidet der Vorstand bei streitigen Themen.

Ein Ausschluss eines Teilnehmers vom Spieltag oder von der gesamten Vereinsmeisterschaft ist nur in absoluten Ausnahmefällen möglich und bedarf einer 2/3-Mehrheit des Vorstands.

Im Übrigen gelten die üblichen Regeln für gutes Benehmen und freundlichen Umgang untereinander.

*Spaß im Wettkampf  
und fairer Umgang  
stehen im Vordergrund*

## **§ 9 Austragungszeitpunkt und Austragungsort**

Austragungszeitpunkt des Meisterschaftsspiels ist – sofern nicht anders angegeben – jeweils der zweite Donnerstag eines Kalendermonats. Beginnend um 19:00 Uhr und bis spätestens 19:30 Uhr bildet die Spielleitung die Tischbelegung (§ 3) im hier genannten Austragungsort, dem Spiel-Café Voyager, Rheingasse 7, 53113 Bonn. Datum und Uhrzeit sowie Austragungsort lassen sich auf der Vereinshomepage einsehen.

*Austragungsort und  
Austragungszeitpunkt*

## **§ 10 Gültigkeit**

Die hier vorliegende Spielordnung findet ausschließliche Anwendung auf die Vereinsmeisterschaften des Vereins Spielfreunde „Wilde Zockerei“ e.V.

Diese Spielordnung ist gültig ab dem Zeitpunkt des ersten Spieltages einer Saison (Januar), auch wenn die Verkündung der Neuerungen erst auf der Jahreshauptversammlung zu einem zeitlich späteren Zeitpunkt erfolgt.

Änderungswünsche zur Spielordnung werden nicht in der laufenden Saison berücksichtigt, sondern werden erst nach Prüfung und Bewertung durch den Vorstand zur nächsten Saison eingeführt. Eine aktuell gültige Ausfertigung der Spielordnung befindet sich auch auf der Vereinshomepage.

*Änderungen an der vor-  
liegenden Spielordnung  
erst in Folgesaison*

Sollten einzelne Bestimmungen dieser Spielordnung unwirksam oder undurchführbar sein, so bleibt davon die Wirksamkeit der

Spielordnung im Übrigen unberührt. An die Stelle der unwirksamen oder undurchführbaren Regelung soll diejenige wirksame und durchführbare Regelung treten, deren Wirkungen der ideellen Zielsetzung am nächsten kommen. Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

*Spielfreunde „Wilde Zockerei“ e.V.*  
*– Vorstand –*

