

SPIELREGELN

(nach den Regeln der Schnopsn cash APP)

1. **Kartenblatt:** Beide Spieler geben bereits bei der Anmeldung zum Turnier an, ob sie mit doppeldeutschem oder französischem Blatt spielen wollen. Bei genügend Teilnehmern beider Blatt-Arten wird das Turnier in 2 separate Stränge geteilt und im späteren Verlauf zusammengeführt. Sollten zu wenige Anmeldungen für 1 Karten-Art eingehen, wird das Turnier mit dem primär genannten Blatt gespielt. Sind sich beide Spieler einig, wird das vorgesehene Blatt verwendet, ansonsten ein geteiltes Blatt. Geteilte Blätter sind nur bei der Turnierleitung erhältlich und nach jeder Runde abzugeben.
 2. Das **Kartengeben** haben die Spieler selbst auszulosen. Vor dem Ausheben werden die Karten gemischt. Der größere Kartenwert beginnt (Farbe egal), danach wird abwechselnd gegeben. Bei fehlerhafter Kartenausgabe „Vergeben“ wird der Vorgang wiederholt. Sollte ein Spieler vermehrt durch „Vergeben“ auffallen entscheidet die Turnierleitung über eine Bestrafung.
 3. **Abheben:**
 - a. Spieler müssen so abheben, dass ein Einsehen der Karten nicht möglich ist.
 - b. Kartenschneiden ist **nur** parallel zur Tischplatte erlaubt!
 - c. Mehrmaliges Abheben ist erlaubt!
 4. **Ansagen:** VOR/WÄHREND dem Ansagen die am Tisch stehende Karte/Jeton in der Farbe des 20igers oder 40igers an sich nehmen, erst dann ist die Ansage gültig, außer beide Spieler sind sich einig, dass diese Karten/Jetons nicht benötigt werden. Spätestens beim Ausspielen des Gegners muss der Spielende, der den 20er/40er auslegt/ausruft, die Karte/Jeton bei sich haben, ansonsten ist der Ansager ungültig!
 5. **Farb- und Stichzwang:** Es herrscht Farb- und Stichzwang, wenn entweder alle Karten im Talon aufgebraucht sind oder ein Spieler zuge dreht hat. In diesem Fall gelten folgende Spielregeln bzw. Zusatzregeln: Jeder Spieler, der an der Reihe ist, muss:
 - a. mit einer höheren Karte der angespielten Farbe stechen. Kann er das nicht (weil er keine entsprechende Karte in der Hand hat), so muss er
 - b. eine niedrigere Karte der angespielten Farbe zugeben. Ist das nicht möglich, so muss er
 - c. mit einer Trumpfkarte stechen - und falls auch das nicht geht, kann er
 - d. eine beliebige andere Karte abwerfen
- Achtung:** Das bedeutet, Farbwang geht immer vor Stichzwang: Es ist nicht erlaubt, mit einer Trumpfkarte zu stechen, wenn man die angespielte Farbe bedienen könnte.
6. **Austauschen und Zudrehen** ist immer erlaubt. Nach dem Zudrehen ist es finster.
 7. **Der erste Stich** bleibt immer offen liegen.
 8. **SPIELWERTUNG:**

Gegner keinen Stich:	3 Punkte
Gegner hat Stich(e):	2 Punkte
Gegner hat 33 erreicht:	1 Punkt

9. **Wertung beim Zudrehen:** Punkte werden eingefroren auf den Stand vorm Zudrehen!

10. **Wertung beim Zudrehen: (GEGNER gewinnt):**

Gegner kein Stich vor dem Zudrehen: 3 Punkte

Gegner hat Stiche vor dem Zudrehen: 2 Punkte

11. **Zuspielen einer nicht erlaubten Karte:** Wird eine unerlaubte Karte, da zum Beispiel nicht Farbe gegeben wurde oder eine ausgespielte Karte nicht Sticht, ausgespielt, verliert der Spieler 3 Punkte sofort. (Bei Farb- und Stichzwang siehe Punkt 5.)

12. **Falsches Abheben:** Hebt ein Spieler während des laufenden Spiels fehlerhaft vom Talon/Kartenstapel ab (z.B. 2 Karten gleichzeitig oder Aufdecken der Gegnerkarte), dann verliert dieser jene Punkte, die er zum Zeitpunkt des Fehlers maximal verlieren hätte können.

13. **Spielende:** Wer als Erster 7 Punkte erreicht hat, gewinnt.

14. **Einsehen am Spielende:** Jeder Spieler hat das Recht, nach Spielende die Karten seines Gegenspielers nachzuzählen.

15. **Turnierorganisation:** Der Sieger kommt mit BEIDEN Tischjetons zur Turnierleitung und behält sein „Leben“. Der Gegner verliert 1 Leben. Immer versichern, dass man gegen den richtigen Gegner spielt. Sollte jemand gegen den nicht gelosten Gegner spielen, wird das Spiel annulliert.

16. **Zusehen:** Im Turnierbereich sind nur Spieler, sowie Turnierstaff erlaubt. Spieler, die ihr Spiel beendet haben, müssen unverzüglich den Turnierbereich verlassen und zur Turnierorganisation. Ein Zusehen oder warten auf andere Spieler ist nicht erlaubt.

17. **Uneinigkeiten:** Bei Uneinigkeiten entscheidet die Turnierleitung. Diese Regeln sind ein Leitfaden. Die Turnierleitung hat das letzte Wort und wird im Sinne des Spiels, der Fairness und den Regeln ihre Entscheidung treffen.

18. **Falschspielen:** Falschspielen (Schummeln) wird mit Turnierausschluss geahndet. Auch der Versuch führt zu einem Ausschluss. Weiterhin behält sich die Turnierleitung vor, Spielende aufgrund von Fehlverhalten aus dem Turnier auszuschließen, beziehungsweise Verwarnungen auszusprechen.

Das Turnierformat für das Benefiz-Preisschnapsen in Graz

1. Das Turnier wird im **Unsorted-KO-Format (steirisches System)**. Jeder Spieler startet mit 5 Leben, und die Teilnahme kostet insgesamt 100€.
2. **Unsorted KO-Format:** Das Turnier beginnt im Unsorted KO-Format und läuft auf diese Weise bis zur Unterschreitung von 128 Tickets/Leben, 64 Tickets/Leben oder 32 Tickets/Leben. Das letzte Wort hat die Turnierleitung. Nach Erreichen von 128 o. 64 o. 32 Tickets geht das Turnier im normalen KO-Format weiter.
3. **Unsorted KO-Runden:** Die ersten Runden werden im Unsorted KO-Format gespielt. Jeder verbleibende Spieler muss in jeder Runde antreten. Ein Aussetzen ist nicht erlaubt. Die Runden beginnen mit der Ziehung eines Jetons zur Auslosung der Sitzplätze. Der Gewinner bringt die Jetons und das Ticket/Leben des Verlierers zur Turnierleitung. Somit wird in jeder Runde die Ticket-/Lebenanzahl um die Hälfte der noch verbliebenen Spieler reduziert.
 - a. Ab der 6. Runde können ungerade Spielerzahlen auftreten. Ein mögliches Freilos wird durch Ziehung ermittelt.
 - b. Unsorted KO-Runden werden gespielt, bis die Gesamtanzahl der Tickets/Leben unter 128 o 64 o. 32 fällt.
4. **128er Raster/64er Raster/32Raster:** Im normalen KO-Format wird weitergespielt. Spieler mit den meisten Tickets/Leben ziehen zuerst. Spieler mit einem Leben ziehen zuletzt. Die Aufteilung gilt auch für 4, 3, 2 Tickets. Spieler mit mehreren Tickets beginnen mit der niedrigeren Tischnummer/Jetonnummer und kommen nach dem Beenden aller Spiele zur Turnierleitung.
 - a. Spieler, welche sich in dieser Phase selbst als Gegner ziehen, können das akzeptieren, oder den Jeton zurücklegen und einen neuen Jeton ziehen.
 - b. Achtung: In den vorigen Runden wurde immer nur ein Jeton gezogen. In dieser Phase müssen aber alle Teilnehmer die mehr als ein Leben/Ticket haben mehrmals ziehen, je nach Anzahl ihrer verbleibenden Tickets/Leben.
 - c. Nach den Unsorted KO-Runden kann es eine Diskrepanz zwischen der vorhandenen Ticketanzahl und dem Raster geben. Diese Diskrepanz wird einmalig beim Zusammenführen mit dem Raster durch Freilose ermittelt. Beispiel nach Runde 10 im unsorted KO-Format unterschreiten wir mit 62 verbleibenden Leben den 64er Raster. Um in der nächsten Runde auf 32 Leben/Tickets zu kommen. Somit werden zwei Freilose in dieser Runde gezogen.

5. **32 Raster:** Diese Runde entscheidet über die Preisränge oder Ausscheiden. Alles bleibt wie in der vorherigen Runde. Spieler mit mehreren Leben/Tickets können Zusammenlegen. Beispiel: ein Spieler hat 3 verbleibende Leben. Er legt zwei zusammen und spielt 1 Leben aus.
6. **16er Raster:** Auch hier können Spieler selbst darüber entscheiden, ob sie mehrere Tickets zusammenlegen oder ausspielen wollen.
7. **8er Raster (VF):** Spieler mit 3 Tickets im Viertelfinale legen diese zusammen (Pflicht!) und spielen einmal. Alles andere bleibt wie gehabt.
8. **Halbfinale (HF):** Spieler mit 2 Tickets legen diese zusammen (Pflicht!) und spielen sowohl das kleine als auch das große Finale.
9. **Deals:** Ab dem Viertelfinale sind Deals erlaubt, wenn sich alle Spieler einig sind. Ein ablehnender Spieler genügt, um das Turnier fortzusetzen.