

Schnauz-Ortsmeisterschaft 2024

Turnierregeln

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird stets die maskuline Form eines Wortes verwendet.

1. Das Turnier wird unterteilt in eine Gruppe für Minderjährige („U18“) und eine für Volljährige („Ü18“). Es wird nicht nach Geschlecht differenziert.
 - a. Die Gruppe der Minderjährigen spielt über zwei Spielrunden, wobei für jede Runde neu ausgelost wird, wer zusammen an einem Tisch spielt. Eine Spielrunde hat 16 Spiele und keine zeitliche Begrenzung.
 - b. Für die Gruppe der Volljährigen gilt die Regel 1a entsprechend, wobei zwei Spielrunden mit je 24 Spielen zu absolvieren sind.
 - c. Die Mindestteilnehmeranzahl für die Gruppe der Minderjährigen liegt bei fünf Personen. Sollte diese Mindestteilnehmeranzahl durch entsprechende Voranmeldungen bis zwei Tage vor Turnierbeginn nicht erreicht werden, so spielen die Minderjährigen mit den Volljährigen gem. der Spieleanzahl aus Regel 1b zusammen, werden aber separat für ihre Altersklasse bewertet.
2. Je nach Teilnehmerzahl variiert die Anzahl der Personen pro Tisch. Es wird allerdings versucht, ein Turnier mit fünf Spieler pro Tisch zu spielen.
3. Teilnahmeberechtigt ist jede Person, die
 - a. entweder ihren Wohnsitz im Gemeindegebiet der Gemeinde Ebersdorf b.Coburg hat oder
 - b. zum Zeitpunkt der Austragung des Turniers Mitglied eines Vereins ist, dessen Sitz sich im Gemeindegebiet der Gemeinde Ebersdorf b.Coburg befindet.
4. Das Startgeld, das zur Teilnahme am Turnier zwingend zu entrichten ist, beträgt 8 Euro, sofern sich bis drei Tage vor Turnierbeginn bei der Bürgergemeinschaft Ebersdorf angemeldet wird. Nach Ablauf dieser Frist beträgt die Teilnahmegebühr 10 Euro und die Teilnahme kann bis 30 Minuten vor Turnierbeginn gegenüber der Bürgergemeinschaft erklärt werden.
 - a. Die Voranmeldemöglichkeiten werden separat, insbesondere über die eigene Website, veröffentlicht.
5. Das Startgelt i. S. v. Regel 4 ist entweder per PayPal an paypal@bg-ebersdorf.de oder in bar am Tag der Ausrichtung des Turniers zu bezahlen.
6. Es wird ohne Einsatz gespielt.
7. Es sind die Karten des Turnierveranstalters zu verwenden.
8. Die Karten haben folgende Wertigkeit:
 - a. Ass: 11 Punkt
 - b. König, Ober, Unter: 10 Punkte
 - c. Zahlenkarten: entsprechend ihrer Augenzahl
9. Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten, um Punktekombinationen zu erzielen:

- a. Es werden Karten einer Farbe (Eichel, Schellen, Blatt oder Herz) gesammelt. Die Kartenwertigkeiten der identischen Farbe werden addiert, wobei die höchstmögliche Punktzahl 31 beträgt (sog. Schnauz).
 - b. Es werden drei Karten desselben Ranges gesammelt (z. B. Asse, Ober oder Unter; sog. Spitz). Hierfür erhält man die Punktzahl 30,5.
10. Erster Geber ist die Person auf Sitzplatz-Nummer 1. Diese Person hat auch die Punkteliste zu führen und nach Spielende bei der Aufsicht abzugeben. Alle Mitspielenden sind berechtigt, beim Eintragen der Punkte zuzusehen. Auf den Tischlisten sind der Name und die Teilnehmernummer der jeweiligen Spieler einzutragen.
11. Es wird drei Mal eine Karte verdeckt ausgegeben. Sich selbst gibt der Geber zwei Stapel a drei Karten. Alle übrigen Karten sind verdeckt beiseite zu legen. Es ist der Person, die rechts vom Geber sitzt, erlaubt, abzuheben. Es darf nur einmal abgehoben werden.
12. Der Geber darf sich die Karten seines ersten Stapels anschauen und entscheiden, ob er mit diesen spielt. Ist dies der Fall, so legt er den zweiten Stapel offen in die Tischmitte. Entscheidet er sich gegen den ersten Stapel, so ist dieser offen in die Tischmitte zu legen und der Geber hat mit dem zweiten Stapel zu spielen.
13. Vergibt sich der Geber, so hat dieser neu zu mischen. Hierfür wird er grundsätzlich nicht sanktioniert.
14. Der Spieler links vom Geber beginnt das Spiel.
15. Es muss selbst gespielt werden; eine Vertretung ist nicht zulässig. Fällt während des Turniers eine Person aus, bestimmt - sofern möglich - die Turnierleitung eine Ersatzperson, die die bestehenden Punkte übernimmt.
16. Jedem Spieler ist es erlaubt, entweder eine einzelne Karte oder alle drei Karten mit denen aus der Mitte zu tauschen. Möchte ein Spieler vom Tauschen kein Gebrauch machen, so muss er das Spiel schließen, indem er klopft.
17. Nach einem Klopfen darf jeder andere Spieler noch ein einziges Mal tauschen. Alternativ kann auch er klopfen. Hiernach ist das Spiel beendet.
18. Das Spiel ist hingegen sofort beendet, sobald ein Spieler 31 Punkte hat (sog. Schnauz). Sodann sind die Karten offen auf den Tisch zu legen. Ein Handschnauz gilt nur für den ersten Stapel der Karten des Gebers. Hat der Geber im zweiten Stapel ein Schnauz, so muss er eine Runde warten und darf erst dann die Karten offen auf den Tisch legen.
19. Es ist nicht erlaubt, zu schieben.
20. Wer wie oft, ein Spiel mit Schnauz beendet hat, wird per Strichliste notiert.
21. Sobald ein Spiel beendet ist, sind die Punkte gem. der Wertigkeiten der Karten (siehe Regel 8 und 9) zu errechnen. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl hat gewonnen, gefolgt vom Spieler mit der zweithöchsten Punktzahl, usw.

22. Es gilt folgende Punkteverteilung pro Spiel:

- a. Sieger: 6 Punkte
- b. Zweiter: 4 Punkte
- c. Dritter: 2 Punkte
- d. Vierter: 1 Punkte
- e. jede weitere Person: 0 Punkte
- f. Schnauz: 1 Extrapunkt
- g. Handschnauz: 2 Extrapunkte

Haben zwei Spieler die identische Punktzahl i. S. v. Regel 21 werden die entsprechenden Punkte pro Platz doppelt vergeben. Es wird hierbei nicht unterschieden, wie sich Punktzahl i. S. v. Regel 21 ergeben hat; so ist es z. B. irrelevant, aus welchen Karten sich ein sog. Spitz zusammensetzt oder ob eine Person ein Ass hat oder nicht. Im genannten Ausnahmefall wird die nachfolgende Platzierung nicht vergeben (Gibt es bspw. zwei Sieger, so ist die Platzierung des Zweiten auszulassen und erst wieder die des Dritten zu vergeben).

23. Wer sich innerhalb eines Spiels verkartet (z. B. unzulässigerweise zwei Karten tauscht) oder gegen spielentscheidende Regeln verstößt (z. B. Schnauz wird nicht sofort offen gelegt), erhält für das entsprechende Spiel 0 Punkte. Die restlichen Spieler spielen das Spiel sodann regulär zu Ende und verteilen am Ende die Punkte gem. Regel 22.

24. Die Turnierleitung entscheidet über Spielbeginn und -ablauf. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Es besteht kein Teilnahmeanspruch. Bei Unstimmigkeiten entscheidet die Aufsicht. Gegen diese Entscheidung besteht Beschwerdemöglichkeit bei der Turnierleitung. Deren Entscheidung ist unanfechtbar. Jede Beschwerde ist unverzüglich bei der Aufsicht vorzubringen, so lange die Spielsituation noch konkret nachvollziehbar ist.

25. Falschspiel, wiederholt falsches Bedienen, lautes Protestieren, persönliche Angriffe auf andere und absichtlich falsche Listenführung führen zum Ausschluss vom Turnier. Bezahlte Startgelder werden in diesen Fällen nicht erstattet. Unleserliche oder falsche Listen können von der Turnierleitung berichtigt oder für ungültig erklärt werden.

26. Turniersieger ist, wer nach den entsprechenden Spielrunden gem. Regel 1 die höchste Punktzahl erspielt hat. Bei Punktgleichheit gilt folgende Reihenfolge für die Ermittlung des Turniersiegers:

- a. Höhere Anzahl an gespielten Handschnauz
- b. Höhere Anzahl an gespielten Schnauz
- c. Höhere Anzahl an gewonnenen Spielen (Platz 1 in der Wertung i. S. v. Regel 22)
- d. Höhere Anzahl an Spielen, bei denen Platz 2 erreicht wurde
- e. Höhere Anzahl an Spielen, bei denen Platz 3 erreicht wurde
- f. das Los

27. Eventuelle Preise für eine zu bestimmende Anzahl an am Turnier teilnehmenden Spielern werden von der Bürgergemeinschaft Ebersdorf separat bekannt gegeben. Dies erfolgt rechtzeitig und insbesondere über die eigene Website (www.bg-ebersdorf.de). Durch die Teilnahme am Turnier entsteht kein Rechtsanspruch auf die Gewährung eines Preises. Eventuelle Änderungen der Gewinnveröffentlichungen bleiben der Bürgergemeinschaft Ebersdorf vorbehalten.