NÖPSV - Niederösterreichischer Preis Schnapser Verein
Grenzgasse 28, 2523 Tattendorf
www.wirteliga.at

SPIELREGELN

1. Spielberechtigt sind ausschließlich Spieler mit einer gültigen Spieler-Lizenz!

2. Vor jedem Spiel wird zuerst gemischt. Sodann heben beide Spieler einen Teil des Kartenpakets ab und zeigen die unterste Karte ihres Teils. Der Spieler mit der höheren Karte ist der Geber – der zweite Spieler ist Schreiber. Der so bestimmte Geber mischt die Karten nochmals und muss vom Schreiber abheben lassen.

3. Es muss nach dem Mischen abgehoben werden, „Schneiden“ ist nur parallel zur Tischplatte erlaubt, nach dem „Schneiden“ muss abgehoben werden!

4. Bei fehlerhafter Kartenausgabe (“Vergeben“) wird der Vorgang wiederholt.

5. Hebt ein Spieler zwei Karten vom Talon ab, dann ist das Spiel beendet und sein Gegner schreibt jene Gewinnpunkte, die dem Spielstand entsprechen (1,2, oder 3)

6. Wenn sämtliche Karten des Talons aufgebraucht sind - oder beim Zudrehen – gilt absoluter Farb- und Stechzwang. Wer nicht Farbe bekennt oder eine ausgespielte Karte nicht sticht, obwohl er könnte (“lagieren“), hat das Spiel mit der Höchstpunktezahl von 3 verloren.

7. Erreicht ein Spieler 66 Punkte so kann er sich “ausmelden“, wenn er bei Stich ist. Wenn sich ein Spieler ausmeldet, ohne 66 Punkte erreicht zu haben, dann ist das Spiel trotzdem beendet; das Spiel gilt als verloren und der Gegner schreibt jene Gewinnpunktezahl, die der Ausmelder im Gewinnfall geschrieben hätte.

8. Ein wesentliches Merkmal des Schnapsens ist das so genannte “Zudrehen“ (Zudecken, Talonstop). Wenn der Zudreher 66 erreicht, schreibt er 1, 2 oder 3 Siegpunkte – abhängig von der Anzahl der Punkte, die der Gegner in seinen Stichen vor dem Zudrehen erreicht hat. Wenn der Zudreher nicht in der Lage ist, 66 Punkte zu erreichen, dann gewinnt der Gegner des Zudrehers das Spiel ohne Rücksicht darauf, wie viel er selbst eingestochen hat. Der Gegner des Zudrehers schreibt 3 Siegpunkte, wenn er zum Zeitpunkt des Zudrehens stich los war, ansonsten 2 Siegpunkte.

9. Beim Ansagen eines 20ers oder 40ers muss der jeweilige “Ansageknopf“ UNMITTELBAR vor oder nach der Ansage herausgestellt werden. Wird nicht herausgestellt, gilt die Ansage als nicht erfolgt. Außer es wurde vor dem ersten Spiel eine andere Vereinbarung getroffen.

10. Sollte es zu einem Streit kommen, der nicht beigelegt werden kann, wird jener Spielstand eingetragen, der bei Spielabbruch vorliegt.

11. Wird ein Spieler des offensichtlichen Falschspielens, bzw. Kartenmarkierens überführt (muss durch beide Mannschaftskapitäne durch Unterschrift am Spielberichtsbogen bestätigt werden), so wird dies mit einem * neben seinem Namen am Spielberichtsbogen vermerkt. Der Spieler bekommt eine offizielle NÖPSV - Verwarnung!
    Bei einer zweiten Verwarnung wird der Spieler für eine gesamte Saison ausgeschlossen und seine Spieler-Lizenz wird gelöscht!

12. Der „erste“ Stich muss nicht gezeigt werden.