



## Reglement der 2. Schweizer Quartett Meisterschaften

- Ein Quartettspiel hat meist zwischen 28 und 36 Karten.
- Gespielt wird eins gegen eins.
- Das Kartenset wird von der Turnierleitung an die jeweiligen Spielplätze gebracht.
- Gemischt und verteilt wird von einer der zwei Parteien.
- Jede Partei erhält zu Beginn des Spiels gleich viele Karten.
- «Schere, Stein, Papier» bestimmt, wer das Spiel beginnen darf.
- Nachdem die Karten verteilt worden sind, sind diese in derselben Reihenfolge aufzunehmen, wie sie verteilt worden sind. Es ist untersagt, das Kartenbündel anzuschauen, nachdem die Karten verteilt sind.
- Der Fragende wählt aus der obersten Karte einen Wert aus, der Gegenspieler muss aus seiner obersten Karte mit dem Wert aus der gleichen Kategorie antworten.
- Zur gegenseitigen Kontrolle können die zwei gespielten Karten jeweils auf den Tisch gelegt werden.
- Der höhere Wert gewinnt in jedem (!) Fall.
- Die gewonnene Karte ist jeweils mit der eigenen Karte, die zum Stich verholpen hat, zuhinterst im Kartenbündel einzureihen.
- Der Spieler, der eine Karte gewinnt, bleibt am Zug.
- Ist ein Wert bei der gegnerischen Partei gleich, legen beide Parteien ihre Karte in die Mitte. Das Spiel wird von der gleichen Person mit der nächsten Karte fortgesetzt. Wer den nächsten besseren Wert hat, gewinnt auch die in der Mitte liegenden Karten.
- Ist ein gefragter Wert bei der gegnerischen Partei nicht vorhanden, muss auf derselben Karte ein anderer Wert gefragt werden.
- Ein Spiel ist gewonnen, sobald eine Partei im Besitz aller Karten ist.
- Ein Spiel dauert höchstens 10 Minuten, der Final höchstens 20 Minuten.

- Ein Spiel hat auch gewonnen, wer nach der limitierten Spieldauer mehr Karten in seinem Besitz hat.
  - Der «Spitzentrumpf» o. Ä. wird wie jede andere Karte gewertet.
  - Wenn eine Partei nur noch 3 Karten besitzt, hat sie die Möglichkeit, aus diesen zu wählen.
  - Bei den Gruppenspielen wird im Falle eines Gleichstandes nach Ablauf der regulären Spielzeit das Spiel unentschieden gewertet, bei den Finalspielen (Cupsystem) wird das Spiel um 3 Minuten verlängert.
  - Der Sieger einer Partie erhält 2 Punkte, der Verlierer 0 Punkte. Bei Unentschieden erhält jeder Spieler 1 Punkt.
  - Die Karten beider Parteien werden nach dem Spiel von den Spielern ausgezählt, das Resultat (genaues Kartenverhältnis) wird auf dem vorliegenden Spielzettel notiert und zusammen mit dem Quartett schleunigst der Jury überbracht.
  - Tritt ein Teilnehmer mit mehr als 2 Minuten Verspätung (oder gar nicht) zu einem Spiel an, verliert er dasjenige 12:0 forfait. (Oder es wird allenfalls, nach Gutheissen der Jury, nachgeholt.)
  - Wer das Spiel verzögert, wird mit der Abgabe von 10 Karten an sein Gegenüber bestraft.
  - Wer bescheisst, wird mit dem Ausschluss aus dem Turnier bestraft. (Es sind Undercover-Schiedsrichter unterwegs, welche die Verstösse umgehend der Jury melden.)
  - Protest: Mit der Einzahlung von einem Haufen Geld und schriftlich verfasst, kann ein Protest bei der Jury hinterlegt werden. Die Turnierleitung wird über diesen rasch und eigenmächtig entscheiden.
  - Im Zweifels- und Streitfall entscheidet immer die Turnierleitung. Ebenso über die in diesem Reglement nicht aufgeführten und unpräzise formulierten Punkte.
- **Spielmodus Vorrunde\***  
Die Vorrunde wird in Gruppenspielen ausgetragen. Innerhalb der Gruppe spielt jeder Spieler gegen jeden Spieler. Die 64 besten sämtlicher Gruppen qualifizieren sich für die Finalrunde im KO-System. Bei Punktgleichheit entscheidet 1.) die Kartendifferenz, 2.) die Zahl der total eingeheimsten Karten und 3.) die direkte Begegnung.
  - **Spielmodus Finalrunde\***  
Die 64 besten erreichen den 1/32-Final. Die zweiunddreissig 1/32-Final-Gewinner spielen den 1/16-Final. Die sechzehn 1/16-Final-Sieger erreichen den 1/8-Final. Die acht 1/8-Final-Gewinner spielen die 1/4-Finals. Die vier 1/4-Final-Sieger erreichen die Halbfinals. Die zwei 1/2-Final-Gewinner bestreiten den Final, die zwei Verlierer spielen um Rang 3. Die Gewinnerin oder der Gewinner sollte sich am Sieg erfreuen.
- \*der Modus kann noch geringfügig angepasst werden, hängt von der Anzahl der Anmeldungen zur Schweizermeisterschaft ab. Die Kompetenz zur Anpassung des Modus liegt bei der Jury.