

## **Spielablauf für Schockturnier 03.10.2013**

Voraussetzung bis 32 Spieler an 8 Tischen

### **Spielzeit:**

Zeit von 11.30 Uhr bis voraussichtlich 21.00 Uhr

Spieler verteilen sich gem. der Endziffer aus Lostopf auf die Tische Nr. 1 – 8

Der Spielleiter verteilt jedem Spieler 7 Spielmarken. In der nun beginnenden Spielzeit geht es darum, so wenig Spielmarken durch verlorene Spiele wie möglich abzugeben.

Während des gesamten Turniers müssen alle Spielmarken sichtbar auf dem Tisch platziert werden.

### **Tischbesetzung –wechsel:**

Um sicherzustellen, dass die Spieler an den Tischen wechseln ist ein Wechsel nach 6 Spielen (etwa stündlich) vorgesehen. Hierbei sollen die Tische 1-4 für die Spieler mit einer geraden Anzahl von Restspielmarken (0, 2, 4, 6 ...usw.); und die Tische 5-8 für die Spieler mit einer ungeraden Anzahl von Restspielmarken (0, 1, 3, 5 ...usw.) besetzt werden. Es ist durch alle Spieler mitzuhelfen, dass der Wechsel der Spielpartner in eigener Regie funktioniert. Sollten Schwierigkeiten auftreten, teilt der Schiedsrichter die Tischbesetzungen ein.

### **Wertung:**

Bei einer Spieleranzahl von drei oder mehr Spielern je Tisch geben die als erste ausscheidenden Spieler eine Spielmarke an den Schiedsrichter ab. Sollte dieser Spieler nicht mehr im Besitz einer Spielmarke sein, ist er aus dem Turnier ausgeschieden.

Scheiden Spieler aus, weil sie keine Spielmarken mehr haben, wird darum gebeten, dass sie sich an der Theke oder an „neutralen“ Tischen aufzuhalten. Hierdurch soll der Spielleitung die Übersicht gewahrt bleiben. Mit zunehmender Spieldauer scheiden immer weitere Spieler aus. Die verbleibenden Spieler spielen bis zum Erreichen der Spieleranzahl von acht Spielern an verschiedenen Tischen. Ab der Spielerzahl von acht Spielern wird ausschließlich am „Finaltisch“ gespielt.

### **Siegerliste:**

Die am Finaltisch spielenden Teilnehmer scheiden analog der oben getroffenen Regelung aus. Sieger des Turniers ist, wer als letzter Spieler noch Spielmarken hat

Der Spielleitung ist es vorbehalten auf eine „scharfe“ Spielweise umzustellen. Dies bedeutet, dass ab diesem Spiel nur noch in „einer Hälfte“ gespielt wird. Dies ist insbesondere bei zeitlichen Schwierigkeiten bzw. „Spielverschleppung“ anzuwenden.