



Schafkopfturnier am 02.05.2024

1. Teilnahmebedingungen

Mit erfolgter Anmeldung gelten diese Spielregeln als alleinültig anerkannt.

Es besteht keinerlei Rechtsanspruch der Teilnehmer im Rahmen der Liga.

Für die Teilnahme am Schafkopfturnier sind Vorkenntnisse erforderlich.

2. Spielarten

Ausgegeben werde je „2x4“ Karten

Es werden gespielt:

- Sauspiel (Rufspiel)
- Solo
- Wenz (kein Farbwenz)
- Ramsch

Solo geht vor Wenz. Beim Solo-Spiel ist der Spieler vorrangig, der sein Solo zuerst anmelden kann. Herz-Solo geht nicht vor. Wenz geht vor Sauspiel. Ramsch wenn keiner spielt. Bockrunde ist nicht gestattet. „Durchmarsch“ (min. 91 Pkt.) schlägt beim Ramsch „Jungfrau“ (eine Person kein Stich).

Bei einem Wenz sind nur die Unter Trümpfe (keine Farbe ist Trumpf). Die Ober reihen sich in der jeweiligen Farbe zwischen König und 9er ein.

Bei einem Solo darf sich der Spieler die Trumpffarbe aussuchen.

3. Spieldurchführung

Jeder Spieler muss deutlich lesbar (Block-Druckschrift) Vornamen und Zunamen in die Tischlisten eintragen und unterschreiben nach Ende eines Tisches.

Gespielt werden 2x4 Runden mit je 4 Spielen. Es besteht eine Zeitbegrenzung von 30 min pro Runde und es wird um zügiges Spielen gebeten. Die Tische werden bei der Anmeldung zugeordnet. Tischaustausch ist nicht gestattet.

Am Ende jedes Liga-Spieltages erhalten alle Spieler die mindestens zwei Runden a 8 Spiele gespielt haben einen Teilnahmepunktebonus von 100 Punkten

Wertung	
Ass	11 Punkte
Zehn	10 Punkte
König	4 Punkte
Ober	3 Punkte
Unter	2 Punkte
Neun	0 Punkte
Acht	0 Punkte
Sieben	0 Punkte

Trumpfreihenfolge	
1.	Eichel Ober
2.	Gras Ober
3.	Herz Ober
4.	Schell Ober
5.	Eichel Unter
6.	Gras Unter
7.	Herz Unter
8.	Schell Unter



4. Mischen, Geben, Spielen

Es werden je 2 x 4 Karten im Uhrzeigersinn gegeben.

Nach dem Mischen wird abgehoben. Es sind mindestens drei Karten abzuheben.

Weder der Geber noch der Abheber schauen vor, während oder nach dem Misch- und Abhebevorgang unter die Karten.

Bei fehlerhaftem Ausgeben der Karten darf der Geber die Karten nach Mischen und Abheben erneut ausgeben. Bei direkt Folgendem erneuten Falschausgeben verliert der Geber automatisch (Solo: -60 und +20 für alle anderen).

Die Spieler signalisieren daraufhin im Uhrzeigersinn, ob sie spielen wollen.

Sagen alle Spieler "weiter", wird Ramsch gespielt. Eine nachträgliche Verhandlung über ein Spiel ist ausgeschlossen. Jeder Spieler muss in der vorgegebenen Reihenfolge ansagen, ob sie/er spielen möchte.

Wenn ein Spieler ein Spiel ansagt und Tout dazusagt, muss er jeden Stich machen, um zu gewinnen.

Als Nichtspieler besteht die Möglichkeit des Contras (Punkte siehe Tabelle) auf welches einmal Retour gegeben werden kann.

Bei Verspielt (unerlaubte Karte gespielt, und nicht im selben Moment gemerkt) ist der Verspieler (bei einem Rufspiel) Schneider/Schwarz zu werten, er erhält alle Minuspunkte. Die 3 Mitspieler erhalten die anteiligen Pluspunkte. (z.B. Rufspiel)

gewöhnliches Spiel: Schneider/Schwarz: Verspieler: -30, Mitspieler: je +10,

bei Solo: Schneider/Schwarz: Verspieler: -60, Mitspieler: je +20

Das gesuchte Ass (= "Rufass") darf frühestens im vorletzten Stich geschmiert werden, aber jederzeit zu Beginn eines Stiches angespielt werden.

Davongelaufen werden darf nur wenn man als Gerufener selbst anspielt und mindestens die Rufass und 3 weitere Karten derselben Fehl-Farbe besitzt (Ober und Unter zählen hier nicht dazu).

5. Spielgewinn, Schneider, Schwarz, Laufende

Jedes Spiel ist für den Spieler mit mindestens 61 Augen gewonnen; mit 31 Augen ist er aus dem Schneider. Nicht-Spieler haben mit 60 Augen gewonnen bzw. sind mit 30 Augen aus dem Schneider.

Nicht Schwarz ist auch mit einem 0-Augen-Stich erreicht.

Laufende zählen ab den drei höchsten aufeinanderfolgenden Trümpfen (beim Wenz bereits ab 2 Trümpfen).



6. Punktebewertung, Führung der Wertungsliste

Im Turnier wird nur um Punkte, nicht um Geld gespielt!

	Spieler	Nichtspieler
Einfaches Rufspiel	+ - 10	+ - 10
Einfaches Rufspiel Schneider	+ - 20	+ - 20
Einfaches Rufspiel mit Schneider u. Schwarz	+ - 30	+ - 30
Solospiel, Wenz	+ - 60	Je + - 20
Solospiel / Wenz – Schneider	+ - 90	Je + - 30
Solo, Wenz- Schneider und Schwarz	+ - 120	Je + - 40
Laufende (ab 3 bzw. 2 beim Wenz)	Je Laufendem + - 10	
Tout	Selbes wie nur normales Spiel, nur Verdopplung der Punkte	
Ramsch (bei Jungfrau (eine Person kein Stich) verdoppelt die Punkte)	-30 für den Verlierer, +10 für alle weiteren Mitspieler	
Ramsch („Durchmarsch“ (ab 91 Pkt))	+60 für die Gewinner, -20 für alle weiteren Mitspieler	
Contra	Verdopplung des einfachen Spielwerts (Rufspiel: +10 -> +20, Solo: +60 & +-20 -> +-120 & +-40)	

Ein Spieler jeder Partie muss die Liste führen. Der Schreiber wird vor Spielbeginn von der Spielleitung bzw. von der Spielerrunde bestimmt und ist für die Abgabe der Liste verantwortlich. Jeder Spieler ist verpflichtet, die Liste zu kontrollieren.

7. Preiswertung

Die Plätze ergeben sich aus der Reihung der in den Spielrunden erspielten Punkte. Bei gleicher Punktzahl werden so lange Karten ausgeteilt, bis die erste Ass fällt. Der Spieler, bei dem die Ass aufgedeckt wird, gewinnt.

Die Siegerehrung erfolgt im Anschluss des Turniers, ca. 17:30. Für die Plätze 1 bis 4 werden Preise vergeben.

8. Sonstiges

Bitte beachten Sie, dass ein faires Spiel erwartet wird und jegliche Form von Prügeleien und Beschimpfungen inakzeptabel sind. Alle Spieler haben sich respektvoll gegenüber den anderen Spielern und den Spielleitern zu verhalten.

Bei Unklarheiten, die sich unter den Spielern am Tisch und der Aufsicht nicht zur Zufriedenheit aller Beteiligten klären lassen, ist die Spielleitung zu befragen. Diese entscheidet in letzter Instanz endgültig über alle auftretenden Unklarheiten der Spiele und des Spielablaufs, einschließlich etwaiger Ausschlüsse, sowie der Punkterechnung. Die Entscheidungen der Spielleitung sind nicht anfechtbar. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Eine Reklamation ist sofort vorzubringen.

Den Anweisungen der Spielleitung ist Folge zu leisten. Reklamationen und Beschwerden über eventuelle Unstimmigkeiten oder Unregelmäßigkeiten sind unverzüglich der Spielleitung zu melden.