

Schafkopfturnier am 08.05.25

1. Teilnahmebedingungen

Mit erfolgter Anmeldung gelten diese Spielregeln als alleingültig anerkannt.

Es besteht keinerlei Rechtsanspruch der Teilnehmer im Rahmen des Turniers.

2. Spielarten

Ausgegeben werden je "2 x 4" 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 Punktelisten eintragen und unterschreiben nach Ende eines Tisches.

Gespielt werden 2-4 Runden zu je 8 Spielen ohne Zeitbegrenzung. Die Tische werden ausgelost. Tischausch ist nicht gestattet.

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

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

Mischen, Abheben, Geben und Kartenhalten, sowie Spielen hat auf dem Tisch zu erfolgen.

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 (ohne Bestrafung) 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 (Person links vom Geber zuerst), 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).

Bei nichtaufgehender Spieleranzahl erfolgt das Durchführen von Geberrunden (Geber setzt aus). Hier wird die Runde beendet, wenn jeder Spieler 8 Spiele gespielt hat und nicht schon nach 8 Spielen.

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, Führen 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	Vordopplung des einfachen Spielwerts (Rufspiel: +-10 -> +-20, Solo: +-60 & +-20 -> +-120 & +-40)	

Falschspiel, wissentlich falsche Eintragung oder zu lautes Protestieren werden mit dem Ausschluss des Spielers geahndet.

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 entscheiden die Anzahl der gespielten Liga-Spieltage. Sollte sich danach nochmals eine Gleichheit ergeben, so gibt es zwei Sieger.

8. Sonstiges

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.