

Schafkopfturnier Musikverein Klingenberg am Freitag, 21.02.2014

1) Teilnahmebedingungen:

Mit erfolgter Turnier-Anmeldung gelten diese Spielregeln als alleingültig anerkannt.

Die Teilnahmegebühr ist mit der Anmeldung zu entrichten.

Die Teilnahmegebühr kann grundsätzlich nicht rückerstattet werden. Dies gilt auch wenn der Spieler auf die Turnierteilnahme verzichtet, nicht antritt oder von der Turnierleitung ausgeschlossen wird.

Es besteht keinerlei Rechtsanspruch der Teilnehmer im Rahmen des Turniers, insbesondere auf die Siegerpreise.

2) Spielarten:

Ausgegeben werden je "2 x 4" Karten

Es werden gespielt:

Sauspiel (Rufspiel)

Solo Solo-Tout

Wenz Wenz-Tout

Geier Geier-Tout

Solo geht vor Wenz und Geier. Wenz und Geier sind gleichwertig, d.h., wer vorne ist darf spielen. Beim Solo-Spiel ist der Spieler vorrangig, der seinen Solo zuerst anmelden kann. Herz-Solo geht nicht vor.

Solo-Tout sind vor dem Ausspielen anzusagen. Solo-Tout ist erst ab 3 laufenden Ober erlaubt. Als Fehlfarben sind bis 2 Asse oder As und Zehner der gleichen Farbe gestattet.

Geier- u. Wenz-Tout sind ebenfalls vor dem Ausspielen anzusagen.

SoloTout geht vor Wenztout bzw Geiertout

Contra (Stoß) ist nicht gestattet.

3) Spieldurchführung:

Jeder Spieler muss deutlich lesbar (Block-Druckschrift) Vornamen und Zunamen in die Teilnehmerliste und in die Punktelisten (Runde 1 und Runde 2) eintragen.

Gespielt werden 2 Runden zu je 28 Spielen ohne Zeitbegrenzung. Die Tische und Plätze der beiden Runden werden ausgelost. Tisch- oder Platztausch ist nicht gestattet.

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.

Sagen alle Spieler "weiter", wird Überkreuz gespielt (Der Anspieler ist hierbei der Spieler)

Bei Verspielt (unerlaubte Karte gespielt) 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: -3, Mitspieler: je +1,

bei Solo: Schneider/Schwarz: Verspieler: -12, Mitspieler: je+ 4

Davonspielen ist grundsätzlich möglich, wenn der Gerufene die "Rufass" 4x besetzt hat.

Die gesuchte Ass (= "Rufass") darf frühestens im vorletzten Stich geschmiert werden.

5) Spielgewinn, Schneider, Schwarz:

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.

6) Punktebewertung, Führen der Wertungsliste:

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

Die Punktwertung ist Folgende:

	Gewinner	Verlierer
Einfaches Rufspiel	je 1+	je 1-
Einfaches Rufspiel Schneider	je 2+	je 2-
Einfaches Rufspiel mit 3 oder 4 Ober	je 2+	je 2-
Einfaches Rufspiel mit Schneider u. Schwarz	je 3+	je 3-
Einfaches Rufspiel mit 3 oder 4 Ober u. Schneider	je 3+	je 3-
Einfaches Rufspiel mit 3 oder 4 Ober, Schneider und Schwarz	je 4+	je 4-
Solospiel, Wenz oder Geier	6+	je 2-
Solospiel / Wenz oder Geier -Schneider	9+	je 3-
Solospiel, Wenz oder Geier mit 3 oder 4 Laufenden Ober/Unter	9+	je 3-
Solo, Wenz oder Geier Schneider und Schwarz	12+	je 4-
Solo, Wenz oder Geier mit 3 oder 4 Ober/Unter u. Schneider	12+	je 4-
Solo, Wenz oder Geier mit 3 oder 4 Ober/Unter, Schneider und Schwarz	15+	je 5-
Wenz oder Geier Tout ohne 3 oder 4 Laufenden Ober/Unter	21+	je 7-
Solo, Wenz oder Geier Tout mit 3 oder 4 laufenden Ober/Unter (Solo Tout ist nur ab mindestens 3 laufende Ober erlaubt- Laufende Ober/Unter sind eingerechnet!!)	24+	je 8-

Laufende Ober oder Unter (3 oder 4 Ober bzw. Unter bei Solo, Wenz oder Geier) werden mit je einem Pluspunkt/Minuspunkt gewertet.

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 beiden Spielrunden erspielten Punkte. Bei gleicher Punktzahl entscheiden zuerst die gespielten und gewonnenen Solo-Tout. Danach die insgesamt gespielten, Solo-Tout. Danach die gewonnenen Solo und danach die insgesamt gespielten Solo. Sollte sich danach nochmals eine Gleichheit ergeben, so entscheidet das Los.

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.

Beispiel für das Schreiben der Wertungsliste:

	Spieler 1		Spieler 2		Spieler 3		Spieler 4	
	+	-	+	-	+	-	+	-
1 ruft 2 – gewinnen einfach	1	-	1	-	-	1	-	1
2 ruft 4 – gewinnen Schneider	-	2	2	-	-	2	2	-
1 spielt ein Solo – gewinnt mit Schneider	9	-	-	3	-	3	-	3
3 ruft 2 – gewinnen durch	-	3	3	-	3	-	-	3
1 ruft 4 – verlieren einfach	-	1	1	-	1	-	-	1
1 spielt ein Solo mit 3 Ober – verliert	-	9	3	-	3	-	3	-
4 spielt ein Solo-Tout – gewinnt	-	8	-	8	-	8	24	-
4 ruft 1 – verlieren Schneider	-	2	2	-	2	-	-	2
3 spielt ein Solo mit 4 Ober gewinnt mit durch	-	5	-	5	15	-	-	5
3 ruft 4 – verlieren Schneider	2	-	2	-	-	2	-	2
2 spielt ein Wenz – verliert	2	-	-	6	2	-	2	-
2 ruft 3 – gewinnen mit 3 Ober und durch	-	4	4	-	4	-	-	4
Gesamt Abzug –	14	34	18	22	30	16	31	21
Endergebnis		- 20		-4	+ 14		+ 10	