

Spielregeln Schafkopf-Turnier LC München-Blutenburg

1. Mit erfolgter Turnier-Anmeldung gelten diese Spielregeln als alleingültig anerkannt.
2. Das Turnier wird in 3 Runden zu je 20 Spielen ausgetragen. Jede Spielrunde wird neu ausgelost. Das Tauschen der ausgelosten Plätze ist nicht zulässig.
3. In diesem Turnier wird nur um Punkte, nicht aber um Geld gespielt.
4. Jedes Spiel ist für den Spieler mit mindestens 61 Augen gewonnen; mit 31 Augen ist er aus dem Schneider. Nicht-Spieler sind mit 30 Augen aus dem Schneider.
5. Farb-Soli sind ebenso wie das Unter-Spiel (Wenz) erlaubt. Nicht erlaubt ist das Farb-Unterspiel (Farb-Wenz). Solo geht vor Wenz, Wenz-Tout vor Solo, Solo-Tout vor Wenz-Tout und Sie vor Solo-Tout.
6. Beim Solo-Spiel ist der Spieler vorrangig, der sein Solo zuerst anmelden kann. Herz-Solo geht nicht vor.
7. Im 1. Spiel einer Runde sind weder ein Solo-Tout, Solo-Schwarz, Wenz-Tout oder Wenz-Schwarz erlaubt. Lässt sich dies nicht vermeiden, so wird das Spiel als einfaches Solo oder Wenz gewertet.
8. Ein Tout muss vor dem Ausspiel der ersten Karte angesagt werden und ist von der Turnierleitung genehmigen zu lassen. Liegt die erste Karte bereits auf dem Tisch, ist die Ansage nicht mehr gültig. Es wird nur noch ein einfaches Solo oder ein Wenz gewertet. Ein Solo-Tout wird erst ab 3 Laufenden mit einer Sau oder einer Sau mit Zehner in einer Farbe neben den Trümpfen gestattet. Für einen Wenz-Tout sind mindestens 2 Laufende Unter oder 3 Unter mit dem Eichel-Unter erforderlich. Die Beikarten müssen mindestens aus Sau – Zehn oder aus Sau – Zehn – und einer dritten Karte in der gleichen Farbe bestehen.
9. Punktewertung:

	Gewinner	Verlierer
Einfaches Rufspiel	je 1+ Punkt	je 1- Punkt
Einfaches Rufspiel Schneider	je 2+ Punkte	je 2- Punkte
Rufspiel Durch	je 3+ Punkte	je 3- Punkte
Solo/Wenz	6+ Punkte	je 2- Punkte
Solo/Wenz Schneider	9+ Punkte	je 3- Punkte
Solo/Wenz Schwarz	12+ Punkte	je 4- Punkte
Solo/Wenz Tout	18+ Punkte	je 6- Punkte
Sie	24+ Punkte	je 8- Punkte
10. Laufende Ober/Unter bleiben unberücksichtigt. Spritze (Contra) ist nicht erlaubt.
11. Es werden 4x2 Karten ausgegeben. Es ist vorher mindestens 1 Karte abzuheben. Bei fehlerhaftem Ausgeben der Karten darf der Geber (ohne Bestrafung) die Karten nach Mischen und Abheben erneut ausgeben.
12. Sagen alle Spieler "weiter" muss der selbe Geber neu geben, solange bis ein Spiel zustande kommt.
13. Legt ein Spieler die Karten auf und die Gegenpartei kann noch einen Stich machen, so gehen alle nicht gespielten Karten an die Gegenpartei.
14. Falsches Ausspiel im 1. Spiel einer Runde wird mit einer Verwarnung geahndet. Im Wiederholungsfall in einer Runde gehen alle Restkarten an die Gegenpartei.
15. Wird ein Fehler begangen, so erhält derjenige, der den Fehler begangen hat, in einem Turnier Minuspunkte. Bei einem Solo oder Wenz sind das 9 Minuspunkte. Hat der Solist den Fehler begangen, so erhalten seine drei Gegenspieler jeweils 3 Pluspunkte. Wurde der Fehler durch einen Gegenspieler begangen, so erhält der Solist 9 Pluspunkte. Ein Tout wird mit 18 Minuspunkten sanktioniert. Die Mitspieler bekommen 0 Punkte. Bei einem Rufspiel bekommt der Spieler der den Fehler begangen hat 4 Minuspunkte. Die beiden Gegenspieler erhalten je 2 Pluspunkte und der Mitspieler 0 Punkte.
16. Bei etwaigen Unstimmigkeiten entscheidet (unanfechtbar) die Turnierleitung.
17. Die Ergebnislisten werden genau geprüft. Jeder Spieler hat das Recht, die Liste seiner Partie zu prüfen.
18. Falschspiel oder vorsätzlich falsche Eintragung wird mit Ausschluss aus dem Turnier bestraft.
19. Die Gewinner-Rangfolge ergibt sich aus der Summe der erzielten Punkte. Bei Punktegleichstand liegt der Spieler vorn, der die geringere Differenz zwischen dem besten und schlechtesten Runden-Ergebnis hat. Beispiel: Spieler A hat in den Runden 1 bis 3 30, 20 und 10 Punkte (gesamt: 60 Punkte - Differenz zwischen dem besten und schlechtesten Runden-Ergebnis: 20 Punkte). Spieler B hat in den Runden 1 bis 3 25, 20 und 15 Punkte (gesamt: 60 Punkte - Differenz zwischen dem besten und schlechtesten Runden-Ergebnis: 10 Punkte). Ergebnis: Bei dem gegebenen Punktegleichstand (jeder Spieler 60 Punkte) liegt Spieler B vorn, da seine Punktedifferenz (10 Punkte) kleiner ist als die Punktedifferenz von Spieler A (20 Punkte). Ergibt sich die gleiche Punktedifferenz, zählt die Gesamtzahl der gespielten Solo und Wenz.
20. Gewonnene Sachpreise sind übertragbar, können aber nicht in Geld umgetauscht werden. Gewonnene Geld-Gutscheine für Wareneinkäufe können nicht in bar ausbezahlt werden.

Der Lions Club München-Blutenburg spendiert vor Turnierbeginn eine Brotzeit und insgesamt 2 Gläser Freibier oder 2 Gläser eines anderen Getränks.

Wir wünschen allen Gästen bei unserem Schafkopf-Turnier angenehme Stunden, vor allem aber einen erfolgreichen Verlauf. Denken Sie bitte daran: Schafkopf ist ein Spiel, das allen Beteiligten Spaß machen sollte. Sehen Sie daher bitte wohlwollend und großzügig über etwaige unbeabsichtigte Fehler Ihrer Mitspieler/innen hinweg.

