

Turnierregeln

1. Gespielt wird ein „reiner“ Schafkopf nach den aktuellen Regeln der Schafkopfschule e.V. Erlaubt sind Rufspiel, Wenz (**kein Farbwenz**) und Solo. Spritze ist nicht gestattet.
2. Es werden 2 Runden mit je 32 Spielen ohne zeitliche Beschränkung gespielt.
3. Es werden **vier mal 2 Karten ausgegeben**. Stoss oder Spritz'n ist nicht gestattet.
4. **Kommt kein Spiel zustande, so muss der gleiche Geber neu geben**. Solange, bis ein Spiel zustande kommt. Die Tische und Sitzplätze werden vorher ausgelost und dürfen nicht getauscht werden.
5. Es werden nur Pluspunkte und nur die Minuspunkte in die jeweilige Spalte geschrieben. Die Punktwertung ist:

Spiel	Gewinner	Verlierer
Rufspiel	je 1 +	je 1 -
Rufspiel „Schneider“	je 2 +	je 2 -
Rufspiel „Schwarz“	je 3 +	je 3 -
Solo oder Wenz gewonnen	6 +	je 2 -
Solo oder Wenz verloren	je 2 +	6 -
Solo oder Wenz „Schneider“ gewonnen	9 +	je 3 -
Solo oder Wenz „Schneider“ verloren	je 3 +	9 -
Solo oder Wenz „Schwarz“ gewonnen	12 +	je 4 -
Solo oder Wenz „Schwarz“ verloren	je 4 +	12 -
Solo oder Wenz „Tout“ gewonnen	18 +	je 6 -
Solo oder Wenz „Tout“ verloren	Je 6 +	18 -
„Sie“	24 +	je 8 -

6. Gespielt wird folgender Tarif: 10 Cent. (Beispiel: Rufspiel 10 C, Solo 50 C, Wenz 50 C, Laufende je 10 C, Schneider zusätzlich 10 C, Schwarz zusätzlich 10 C). Laufende werden bezahlt, aber nicht in der Punktwertung berücksichtigt.
7. Jeder Spieler muss selbst spielen. Eine Vertretung ist nicht zulässig. Es darf nur der ausgegebene Kartensatz des Turnierveranstalters verwendet werden. Fällt während des Turniers ein Spieler aus, so bestimmt die Turnierleitung einen Ersatzspieler, der dann am Turnier teilnimmt und die bestehenden Punkte übernimmt. Das für Teilnehmer Turniermindalter beträgt 16 Jahre. Kiebitzen ist der Aufenthalt im Veranstaltungsraum des Turniers untersagt. Das gleiche gilt für Spieler, die bereits mit ihrem Spiel fertig sind
8. **Folgende Spiele sind vor Spielbeginn von der Aufsicht genehmigen zu lassen: Solo- oder Wenz-„Tout“, „Sie“**. Ein Solo-Tout wird erst ab 3 Laufenden mit einer Sau oder einer Sau mit Zehner in einer Farbe gestattet. Für einen Wenz-Tout sind mindestens 2 laufende Unter oder 3 Unter mit dem Eichel-Unter erforderlich. Die Beikarten müssen mindestens aus Sau – Zehner oder aus Sau, Zehn und einer dritten Karte in der gleichen Farbe bestehen. Im ersten Spiel sind (bei beiden Durchgängen) 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.
9. **Ab dem 5. Solo oder Wenz** (je Durchgang, 4 sind frei) ist jedes Solo oder jeder Wenz vor dem Ausspielen der 1. Karte **von der Aufsicht genehmigen zu lassen**. Nicht erlaubte Spiele werden in der Punkteliste ersatzlos gestrichen. Hat ein Spieler den Verdacht, dass ein Spieler einem anderen Spieler unverdient Punkte zukommen lässt, so ist unverzüglich die Aufsicht zu verständigen. Jeder Spieler darf auf einen Regelverstoß hinweisen.
10. Ein Spieler muss die Liste führen und nach Spielende bei der Aufsicht abgeben. Dieser wird vor Spielbeginn von der Leitung bestimmt. Sind sich alle Spieler einig, so kann auch ein anderer Spieler die Liste führen. Jeder Spieler ist verpflichtet, die Liste zu kontrollieren und vor der Abgabe deren Richtigkeit durch seine Unterschrift zu bestätigen.
11. Gespielte Solos und Wenzen sind mit einem Kreis um die Punktezahl zu kennzeichnen. Die Quersumme muss nach jeder Runde 0 ergeben. Das gleiche gilt für das Ergebnis eines Durchgangs. Korrekturen, **Streichungen oder nachträgliche Änderungen** sind nur gestattet, wenn sie von der Aufsicht abgezeichnet werden. Die Listen erhalten durch die Unterschriften Urkundencharakter und werden 6 Monate aufbewahrt
12. Die Leitung des Turniers entscheidet über den Spielbeginn und den Spielablauf. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Es besteht kein Teilnahmeanspruch für Spieler. Bei Unstimmigkeiten entscheidet die Aufsicht. Gegen diese Entscheidung besteht die Beschwerdemöglichkeit an die Turnierleitung. Deren Entscheidung ist unanfechtbar. Jede Beschwerde ist unverzüglich vorzubringen.
13. Falschspiel oder wiederholt falsches Bedienen führt zum Ausschluss vom Turnier. Bezahlte Startgelder werden in diesen Fällen nicht erstattet. Lautes Protestieren, absichtliches Falschspiel oder absichtlich falsche Listenführung führen zum Ausschluss aus dem Turnier. Unleserliche oder falsche Listen können von der Leitung berichtigt oder für ungültig erklärt werden.
14. Sieger wird der Spieler mit der höchsten Punktzahl, die aus beiden Durchgängen addiert wird. Die nächsten Plätze werden ebenfalls nach der höchsten Punktzahl ermittelt. Besteht Punktgleichheit so werden die gespielten Solos nach folgender Rangfolge bewertet: Anzahl der gespielten „Sie“, gewonnene Solo- oder Wenz-Tout, gespielte Solo- oder Wenz-Tout, gewonnene Solos oder Wenzen, gespielte Solos oder Wenzen. Bei noch immer bestehender Punktgleichheit entscheidet das Los.