Turnierregeln

Schafkopf-Rennen SCG

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. Die Tische und Sitzplätze werden in der ersten Runde ausgelost und dürfen nicht getauscht werden.
   In der zweiten Runde werden die Tische gemäß der Platzierungen aus der ersten Runde besetzt. Also 1. Bis 4. Nach Punkten an den ersten Tisch, 5. – 8. an den zweiten Tisch usw.

3. Es werden 2 Runden mit je 32 Spielen ohne zeitliche Beschränkung gespielt.

4. Es werden vier mal 2 Karten ausgegeben. Stoss oder Spritz’n ist nicht gestattet.

5. Kommt kein Spiel zustande, so muss der gleiche Geber neu geben. Solange, bis ein Spiel zustande kommt.

6. Es werden nur Pluspunkte und nur die Minuspunkte in die jeweilige Spalte geschrieben.

   Die Punktewertung 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 –

   Laufende gehen nicht in die Punktewertung ein.

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 teil-

nimmt und die bestehenden Punkte übernimmt. Das für Teilnehmer Turniermindestalter beträgt 16 Jahre. Kiebitzen ist der Aufenthalt im Veranstaltungsraum des Turniers untersagt.

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 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 – 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. 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 der Mitspieler hat die Möglichkeit die Liste vor Abgabe zu kontrollieren. In jedem Fall bestätigen vor der Abgabe alle Mitspieler die Richtigkeit der Liste durch ihre Unterschrift.

10. 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. Nachträgliche Korrekturen, Streichungen oder Änderungen sind nur gestattet, wenn sie von der Aufsicht abgezeichnet werden.

11. 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 Turnierleitung. Deren Entscheidung ist unanfechtbar. Jede Beschwerde ist unverzüglich vorzubringen.

12. Falschspiel oder wiederholt falsches Bedienen führt zum Ausschluss vom Turnier. Bezahlte Startgelder werden in diesen Fällen nicht erstattet. Lautes Protestieren oder Beleidigen, 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.

13. 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.