

Schwaiger Schafkopfreunden

Turnierregeln



1. Es werden 2 Runden mit je 32 Spielen ohne zeitliche Beschränkungen gespielt, welche erst auf das Signal der Turnierleitung hin starten. Die Tische und Sitzplätze werden für jede Runde vorher ausgelost und dürfen nicht getauscht werden. Spielberechtigt sind ausschließlich angemeldete Teilnehmer. Vertretungen bei Toiletten- oder Raucherpausen sind nicht zulässig. Erlaubt sind Solo, Wenz, Farbwenz und Rufspiel. Stoß/Spritz'n/Contra ist nicht gestattet.
2. Die Rückseiten aller Karten müssen identisch sein; auch darf keine Kartenrückseite mit Markierungen irgendeiner Art versehen sein, so dass man auf die Vorderseite schließen könnte. Ist schon eine einzige Kartenrückseite markiert, so muss der Kartensatz gegen einen neuen ausgetauscht werden. Zu Beginn beider Runden des Turniers muss ein neuer Kartensatz verwendet werden, der erst geöffnet wird, wenn alle vier Spieler am Tisch anwesend sind.
3. **Es werden 4 mal 2 Karten ausgegeben.** Der Geber des ersten Spiels jeder Runde ergibt sich aus der Auslosung auf Sitzplatz 1; bei jedem weiteren Spiel gibt derjenige Spieler, der im Uhrzeigersinn neben dem vorherigen Geber sitzt. Bei jedem Spiel müssen die Karten gemischt und abgehoben werden. Es kann auch öfter abgehoben werden. Pochen bzw. Klopfen ist verboten. Es müssen mindestens 4 Karten abgehoben werden. Keiner der Spieler darf vor, während und nach dem Misch-/Abhebevorgang unter die Karten schauen.
4. Der Spieler hat mit 61 Augen gewonnen, der Nichtspieler mit 60 Augen. Der Spieler ist mit 31 Augen Schneider frei, der Nichtspieler mit 30.
5. Kommt kein Spiel zustand, gibt derselbe Spieler nochmal.
6. Im ersten Spiel – bei beiden Durchgängen – sind „Sie“, Solo-Tout, Solo-Schwarz, Wenz/Farbwenz-Tout oder Wenz/Farbwenz-Schwarz **nicht** erlaubt. Diese Spiele werden als Solo/Wenz mit Schneider gewertet.
7. Die Wertigkeit der Spiele lautet, **„Sie“, Solo-Tout, Wenz-Tout, Farbwenz-Tout, Solo, Wenz, Farbwenz, Rufspiel.** Bei gleichrangigen Spielen ist der Spieler vorrangig, der in der Sitzreihenfolge zuerst meldet. „Sie“ und „Tout“ müssen vor dem Ausspielen bei den Aufsichten angemeldet und von dieser genehmigt werden. Wird die Genehmigung nicht erteilt, muss der Spieler ein niederwertigeres Spiel ansagen, das er spielen kann. Ist dies nicht möglich, wird die Spielansage annulliert.
8. Jedes Spiel muss bis zur letzten Karte ausgespielt werden. Legt ein Spieler die Karten offen auf, hat die Gegenpartei gewonnen.
9. Es darf nur in den letzten Stich Einsicht genommen werden. Bei Missachtung gewinnt die Gegenpartei dieses Spiel.
10. Bei einem Rufspiel darf der Spieler, der das gerufene As in seinen Karten hat, diese nur ausspielen, wenn er selbst anspielt, oder in einem der vorangegangenen Stiche „davongelaufen ist“. Er muss das As ausspielen, wenn ein Spieler eine Karte, die zur selben Farbe gehört angespielt hat. Der gerufene Spieler darf, solange er das gerufene As noch in der Hand hat, keine Karte derselben Farbe, zu der auch das gerufene As gehört spielen, mit folgenden Ausnahmen: Hat der Spieler zusätzlich zum gerufenen As noch mindestens 3 weitere Karten, der Ruffarbe in der Hand, so darf er eine andere Karte dieser Farbe anspielen; ein solches Anspiel bezeichnet man als „davonlaufen“.
11. Es schreibt der Spieler mit der Platznummer 1. Sind sich alle Spieler einig, so kann auch ein anderer Spieler die Liste führen. Jeder Spieler ist verpflichtet, die Liste zu kontrollieren und vor Abgabe deren Richtigkeit durch seine Unterschrift zu bestätigen.
12. Es werden nur die Plus- und Minuspunkte in die jeweilige Spalte geschrieben. Die Punktwertung lautet:

Spiel	Gewinner	Verlierer
Rufspiel	Je 1+	Je 1-
Rufspiel „Schneider“	Je 2+	Je 2-
Rufspiel „Schwarz“	Je 3+	Je 3-
Solo Wenz Farbwenz gewonnen	6+	6-
Solo Wenz Farbwenz verloren	Je 2+	6-
Solo Wenz Farbwenz „Schneider“ gewonnen	9+	Je 3-
Solo Wenz Farbwenz „Schneider“ verloren	Je 3+	9-
Solo Wenz Farbwenz „Schwarz“ gewonnen	12+	Je 4-
Solo Wenz Farbwenz „Schwarz“ verloren	Je 4+	12-
Solo Wenz Farbwenz „Tout“ gewonnen	18+	Je 6-
Solo Wenz Farbwenz „Tout“ verloren	Je 6+	18-
„Sie“	24 +	Je 8-
13. Gespielte Solos Wenzen Farbwenzen sind mit einem Kreis, um die Punktezahl zu kennzeichnen. Die Quersumme eines Spiels und Durchgangs muss 0 ergeben.
14. Es wird ein moderater Tarif z.B. 20 Cent/50 Cent empfohlen. Der Tisch kann – wenn alle zustimmen – auch einen anderen Tarif spielen. Laufende können bezahlt werden, werden aber **nicht** in Punktebewertung berücksichtigt.
15. Falschspiel, wiederholt falsches Bedienen, wissentlich falsche Eintragung und zu lautes Protestieren führen zum Ausschluss vom Turnier. Bezahlte Startgelder werden in diesen Fällen nicht erstattet. Unleserliche oder falsche listen können von der Leitung berichtigt oder für ungültig erklärt werden.
16. Sieger wird der Spieler mit der höchsten Punktezahl, addiert aus beiden Durchgängen. Die nächsten Plätze werden ebenfalls nach der höchsten Punktezahl ermittelt. Bei Punktgleichheit werden die gespielten Solos nachfolgender Rangfolge bewertet: Anzahl der gespielten „Sie“, gewonnene „Tout“, Anzahl gespielte „Tout“, gewonnene Solos/Wenzen/Farbwenzen, gespielte Solos/Wenzen/Farbwenzen. Besteht noch immer Gleichstand entscheidet das Los.
17. Unstimmigkeiten und Klarheiten sind sofort bei der Turnierleitung anzuzeigen und mit ihr zu klären. Anweisungen der Turnierleitung ist Folge zu leisten.

Der Moosmotor Schwaig e.V. wünscht viel Glück und vor allem viel Spaß!