

Schafkopfturnier des Franziskuswerk – Turnierregeln

1. Erlaubt sind **Rufspiel, Solo, Wenz, Farbwenz. Spritze (Kontra)** ist nicht gestattet.
2. Es werden zwei Durchgänge mit je 32 Spielen ohne zeitliche Beschränkung gespielt.
3. Es werden **vier mal zwei Karten** ausgegeben.
4. Der Spieler hinter dem Geber **hat abzuheben**.
5. Kommt kein Spiel zustande muss dieselbe gebende Person erneut geben bis ein Spiel zustande kommt.
6. Tische werden je Runde ausgelost und dürfen nicht getauscht werden.
7. „Tout“ oder „Sie“ sind vor Spielbeginn von der Aufsicht genehmigen zu lassen.
Mindestvoraussetzungen für Tout sind bei Solo vier Laufende, bei Wenz zwei Laufende oder drei Unter ohne Gras-Unter, sowie drei Laufende beim Farbwenz.
8. Gespielt wird ohne Geld, Laufende werden bei der Punktwertung nicht berücksichtigt
9. Es wird mit Plus-(+) und Minus(-) wertung nach folgender Punkteverteilung gespielt:

Spiel	gewonnen	verloren
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 -

10. Es muss selbst gespielt werden. Eine Vertretung ist nicht zulässig. **Jedes Spiel ist bis zum letzten Blatt auszuspielen.** Fällt während des Turniers eine Person aus, bestimmt die Turnierleitung eine Ersatzperson, die die bestehenden Punkte übernimmt.
11. Das Mindestalter für Turnierteilnehmende beträgt 16 Jahre. „Kiebitzen“ ist der Aufenthalt im Veranstaltungsraum untersagt. Gleiches gilt für Teilnehmende, die bereits mit ihrem Spiel fertig sind. Es darf nur der ausgegebene Kartensatz des Turnierveranstalters verwendet werden.
12. Eine mitspielende Person muss die Liste führen und nach Spielende bei der Aufsicht abgeben. Alle Mitspielenden sollen beim Eintragen der Punkte zusehen, um evtl. Fehler vermeiden zu können. Beide Schreibweisen sind zulässig: Sofortiges Zusammenzählen/Verrechnen nach jedem Spiel oder späteres Addieren der Punkte am Ende des Durchgangs. (Die Quersumme muss nach jedem Spiel 0 ergeben.)
13. Soli und Wenzen sind mit einem **Kreis um die Punktezahl** zu kennzeichnen. Die Mitspielenden sind verpflichtet, die Liste zu kontrollieren und vor Abgabe deren Richtigkeit durch ihre Unterschrift zu bestätigen.
14. Die Turnierleitung entscheidet über Spielbeginn und -ablauf. Bei Unstimmigkeiten entscheidet die Turnierleitung. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Es besteht kein Teilnahmeanspruch.
15. Vorzeitiges „Wegwerfen“ der Karten ist verboten und führt automatisch zum Spielverlust.
16. Falschspiel oder wiederholt falsches Bedienen, lautes Protestieren, persönliche Angriffe auf andere, absichtlich falsche Listenführung führen zum Ausschluss vom Turnier. Bezahlte Startgelder werden in diesen Fällen nicht erstattet. Unleserliche oder falsche Listen können von der Turnierleitung berichtigt oder für ungültig erklärt werden.
17. Gewonnen hat die Person mit der höchsten +Punktzahl aus den beiden Runden. Die nächsten Plätze werden ebenfalls nach der höchsten +Punktzahl ermittelt. Bei Punktgleichheit werden die gespielten Einzelspiele wie folgt bewertet: Anzahl der gespielten „Sie“, gewonnene Soli- oder Wenzen-Tout, gewonnene Soli oder Wenzen. Bei noch immer bestehender Punktgleichheit entscheidet das Los.