



Schafkopfturnierregeln

Allgemeine Regeln

- Allgemeine Schafkopffregeln werden vorausgesetzt
- Es werden 3 Spiele mit jeweils 16 Runden ohne zeitliche Beschränkung geführt
- An einem Tisch sitzen 4 Spieler, die Sitzplätze werden vor jedem Spiel ausgelost
- Während eines Spieles sind die Sitzplätze fest zugeordnet und nicht austauschbar
- Es werden jedem Spieler **2-mal 4 Karten** ausgegeben
- Bei Mischfehlern muss erneut gemischt und ausgegeben werden
- **Spiele: Soto-Sie, Sofo-Tout, Wanz-Tout, Soto, Wenz und Sauspiel**
- **Alle Solo-Sies und Solo-/Wenz-Tout sind bei der Turnierleitung anzumelden**, dieses werden über Zuruf oder Handzeichen an den Tisch gerufen
- Die Spieler sagen reihum an, welches Spiel sie spielen wollen, beginnend bei dem Spieler der links vom Geber sitzt. Solo und Wenz haben grundsätzlich vor dem Rufspiel Vorrang, sollten zwei Spieler ein Solo und/oder Wenz ansagen, spielt der Spieler, der zuerst angesagt hat
- Kommt kein Spiel zustande, so muss der gleiche Geber erneut geben. Falls aber beim zweiten Spielversuch (nach insgesamt zweimal Mischen und Ausgeben) immer noch kein Spiel zustande kommt, so muss derjenige Spieler spielen, der den Eichel-Ober auf der Hand hält; ist dieser auf keiner Farbe frei (d.h. er hat die jeweils dazugehörige Sau selbst), spielt er auf den 10er (bzw. König, usw.)
- Ein Spiel zählt immer gleich, unabhängig davon wie es zustande gekommen ist
- **„Davonlaufen“**: Als Spieler mit der gesuchten Sau auf der Hand darf man die gesuchte Farbe anspielen, wenn man mindestens zusätzlich drei andere Karten der gesuchten Farbe auf der Hand hat
- Alle Spiele werden in der von der Spielleitung ausgeteilten Liste eingetragen
- Gespielte Soli und Wenzen sind mit einem Kreis um die Punktzahl des Spielers zu kennzeichnen
- Die Quersumme muss nach jeder erfolgten Runde und nach jedem erfolgten Spiel null ergeben; es werden nur Plus- bzw. Minuspunkte in die jeweilige Spalte geschrieben.
- Es gilt die Punktetabelle auf der Rückseite

Weitere Hinweise:

- Die Liste wird entweder von einem Spieler oder reihum von allen Spielern geführt; hierauf einigen sich alle Mitspieler vor Spielbeginn selbstständig
- Jeder Spieler ist verpflichtet, die Liste selbstständig zu kontrollieren und vor der Abgabe deren Richtigkeit durch Unterschrift zu bestätigen
- Korrekturen, Streichungen oder nachträgliche Änderungen sind nur gestattet, wenn sie von der Turnierleitung überprüft und erlaubt worden sind
- Falschspiel, Absprache mit anderen Mitspielern, wiederholt falsches Bedienen oder absichtlich falsche Listenführung führen zum Ausschluss vom Turnier; unleserliche Listen können von der Leitung für ungültig erklärt werden
- Sieger wird der Spieler mit der höchsten Punktzahl, besteht Punktgleichheit, so werden die gespielten Soli nach folgender Rangfolge bewertet: Anzahl der gespielten „Sie“, gewonnene Solo- oder Wenz-Tout, gespielte Solo- oder Wenz-Tout, gewonnene Soli oder Wenzen, gespielte Soli oder Wenzen; bei noch immer bestehender Punktgleichheit entscheidet das Los

- Die Turnierleitung entscheidet über den Spielbeginn und den Spielablauf, der Rechtsweg ist ausgeschlossen
- Es besteht kein Teilnahmeanspruch für Spieler
- Fällt während oder bereits vor dem Turnier ein Spieler aus, so bestimmt die Turnierleitung einen Ersatzspieler (falls vorhanden), der stattdessen am Turnier teilnimmt
- Das Urteil der Turnierleitung ist unanfechtbar; jede Beschwerde ist unverzüglich vorzubringen

Spiel	Spieler		Nicht-Spieler	
	Gewonnen	Verloren	Gewonnen	Verloren
Sauspiel	1	-1	1	-1
• Schneider	2	-2	2	-2
• Schwarz	3	-3	3	-3
Solo/Wenz	6	-6	2	-2
• Schneider	9	-9	3	-3
• Schwarz	12	-12	4	-4
Solo-/Wenz-Tout	18	-18	6	-6
Solo-Sie	24	-24	8	-8