Geiss(Schaf) kopf-Turnierregeln Turnierregeln

1. Schafkopfschule e. V. - Turnierregeln 1. Gespielt wird nach den Regeln der Schafkopfschule e. V. Erlaubt sind Rufspiel, Solo, Wenz, Spritze (Kontra) ist nicht gestattet.
2. Es werden zwei Durchgänge mit je 30 Spielen ohne zeitliche Beschränkung gespielt.
3. Es werden vier mal zwei Karten ausgegeben.
4. Kommt kein Spiel zustande muss dieselbe gebende Person erneut geben bis ein Spiel zustande kommt.
5. Tische und Sitzplätze werden ausgelost und dürfen nicht getauscht werden.
6. „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 3 Unter ohne Grasunter.
7. Es wird mit Plus- (+) 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	je4+	12-
Solo oder Wenz „Tout“ gewonnen	18+	je 6-
Solo oder Wenz „Tout“ verloren	je 6+	je 18-
„Sie“	24+	je 8-

8. Gespielt wird folgender Tarif: Je 10 Cent für Rufspiel, jeden Laufenden, Schneider, Schwarz. 50 Cent für Solo, Wenz. Verdoppelung bei „Tout“. Vervierfachung bei „Sie“. Laufende sind bei Solo ab drei, bei Wenz ab zwei, zu bezahlen; jedoch keine Punktebewertung.

9. 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. 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.
10. Eine mitspielende Person (üblicherweise die auf Platz 1 oder 4 sitzende) muss die Liste führen und nach Spielende bei der Aufsicht abgeben. Alle Mitspielende sollen beim Eintragen der Punkte zusehen um evtl. Fehler vermeiden zu können. Beide Schreibweisen sind zulässig: Sofortiges Zusammenzählen nach jedem Spiel oder späteres Addieren der Punkte am Ende des Durchgangs. (Die Quersumme muss nach jedem Spiel 0 ergeben.) 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.
11. Die Turnierleitung entscheidet über Spielbeginn und -ablauf. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Es besteht kein Teilnahmeanspruch. Bei Unstimmigkeiten entscheidet die Aufsicht. Gegen diese Entscheidung besteht Beschwerdemöglichkeit bei der Turnierleitung. Deren Entscheidung ist unanfechtbar. Jede Beschwerde ist unverzüglich bei der Aufsicht vorzubringen, so lange die Spielsituation noch konkret nachvollziehbar ist. Ein vorzeitiges „Wegwerfen“ der Karten ist verboten und führt automatisch zum Spielverlust.
12. 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 Leitung berichtigt oder für ungültig erklärt werden.
13. 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, gespielte Soli- oder Wenzen-Tout, gewonnene Soli oder Wenzen, gespielte Soli oder Wenzen. Bei noch immer bestehender Punktgleichheit entscheidet das Los.