

Regeln zum Schafkopfturnier:

1. Es werden drei Runden á 20 Spiele gespielt.
2. Vor Spielbeginn müssen die Karten mehrfach durchgemischt werden. Danach sind die Karten durch den Spieler zur Rechten des Gebers abzuheben. Dem Kartengeber ist es nicht gestattet, das untere Blatt einzusehen. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.
3. Ein vergebenes Spiel wird wiederholt.
4. Gespielt wird mit langen Karten und Solo, Wenz, Geier oder Rufspiel.
5. Sollte freiwillig kein Spiel zusammenkommen, so wird es „über Kreuz“ gespielt, wobei die Spieler 1 und 3 sowie 2 und 4 sich jeweils gegenüber sitzen. Bei 60 Augen wird das Spiel mit 0 Punkten für jeden Teilnehmer gewertet.
6. Gewonnen ist ein Spiel für den Spieler mit 61 Punkten, für die Gegenpartei mit 60 Punkten. Für ein Schneiderfrei werden vom Spieler 31, von der Gegenpartei 30 Punkte benötigt.
7. „Freispielen/Jodeln“ ist nur als Ausspieler und auch nur dann erlaubt, wenn man zusätzlich zur gerufenen Ass noch mindestens 3 weitere Karten derselben Farbe auf der Hand hat.
8. „Wegschmieren“ der Rufass ist zu jeder Zeit des Spiels verboten.
9. Klopfen und Schießen sind erlaubt und verdoppeln den Wert des Spiels. Geklopft werden muss vor Aufziehen der eigenen zweiten Hand. Geschossen werden muss vor Legen der ersten eigenen Karte. Re-Schießen ist nur vor dem Legen der ersten Karte des zweiten Stiches möglich. Im Kreuz muss der Reihe nach und ohne Absprache mit dem Partner gelegt werden.
10. Bei einem Spielfehler, der nicht sofort bemerkt wird, wird die Partie zugunsten der Gegenpartei und mit Schwarz bewertet. („Verziehen“ ist somit kein Spielfehler.) Falls Laufende im Spiel waren, werden diese on Top verrechnet.
11. Es darf lediglich der letzte Stich angeschaut werden. Zuwiderhandeln wird wie ein Spielfehler gewertet.
12. Nach einem Solo wird ganz normal weitergespielt, d.h. es gibt keine Kreuzrunde.
13. Für den Turniersieg wird um Punkte gespielt. Das Punktesystem ist wie folgt:

Spielart	Gewinner	Verlierer
Rufspiel	je 1+	je 1-
Rufspiel Schneider	je 2+	je 2-
Rufspiel Schwarz	je 3+	je 3-
Wenz / Geier	9+	je 3-
Wenz / Geier Schneider	12+	je 4-
Wenz / Geier Schwarz	15+	je 5-
Wenz / Geier Tout	30+	je 10-
Solo	15+	je 5-
Solo Schneider	18+	je 6-
Solo Schwarz	21+	je 7-
Solo Tout	42+	je 14-
Solo Sie	84+	je 28-

Es werden bis zu 4 laufende Ober gewertet (mit je einem Punkt).
Im Wenz / Geier gibt es keine Laufenden.

14. Jeder Tisch bestimmt einen Punkteverantwortlichen, der die Punkte aller Spieler pro Spiel in die ausgegebenen Punktekarten einträgt. Am Ende jeder Runde, d.h. nach 20 Spielen, bestätigt jeder Spieler per Unterschrift die Richtigkeit der Punktekarte. Anschließend werden die Karten bei der Turnierleitung abgegeben.
15. Die Turnierleitung ermittelt ganz am Ende die Gesamtwertung und bestimmt so auch das Endergebnis und die Gewinner.
Bei Punktegleichheit am Ende des Tages entscheidet die Anzahl der gewonnenen Soli und dann die Anzahl der gewonnenen Wenz und Geier, wer das Turnier gewonnen hat.

VIEL GLÜCK und GUT BLATT!!!

