

REGELN SCHAFKOPFRENNEN TURNERSCHAFT 1905 MÜNCHEN E.V.



Vorwort

Aufgrund von Regeländerungen und Vereinfachungen der bayerischen Turnierregeln für Schafkopfreunden werden folgende Regeln für das Schafkopfreunden der Turnerschaft 1905 München eingeführt.

Die in diesem Text verwendete männliche Form gilt für Personen beiderlei Geschlechts.

Die Änderung tritt mit dem 55 Schafkopfreunden am 24.10.2015 in Kraft.

1. Es wird ein Startgeld in Höhe von derzeit 10€.— pro Spieler erhoben. Das Startgeld ist vor der Auslosung zu bezahlen. Es wird in voller Höhe für den Erwerb von Sachpreisen für die Siegerehrung verwendet. Die Änderung des Betrages bedarf keiner Änderung der folgenden Spielregeln und wird durch die Turnierleitung und den Vorstand festgelegt.
2. Gespielt wird ein „reiner“ Schafkopf nach den aktuellen Regeln. Erlaubt sind Rufspiel, Wenz (kein Farbwenz) und Solo. Spritze ist nicht gestattet. Die Reihenfolge bei der Spielberechtigung ergibt sich aus der Reihenfolge des Sitzplatzes (nach dem Geber) und danach durch die Höherwertigkeit des Spiels.
Die Rangfolge ist :
1= Sie
2= Solo-Tout
3= Wenz-Tout
4= Solo
5= Wenz
6= Rufspiel
Würden zwei Spieler ein Spiel der gleichen Wertigkeit spielen, so entscheidet die Sitzfolge. Die Farbe, mit der z.B. ein Solo angesagt wird, spielt für die Reihenfolge keine Rolle (Herz-Solo ist nicht höherwertig als ein Schellen-Solo)
3. Es werden 2 Runden mit je 32 Spielen ohne zeitliche Beschränkung gespielt.
4. Das erste Spiel wird vom Spieler mit der Nummer 1 gemischt und der hinter dem Geber sitzende Spieler (im Uhrzeigersinn) hebt die gemischten Karten 1x ab. Dabei müssen mindestens drei Karten abgehoben bzw. liegen bleiben. Auf ein Nachmischen wird verzichtet. Es werden vier mal 2 Karten ausgegeben.
5. Kommt kein Spiel zustande, so muss der gleiche Geber neu geben. Solange, bis ein Spiel zustande kommt. Die Tische und Sitzplätze werden vorher ausgelost und dürfen nicht getauscht werden.
6. Es werden nur Pluspunkte und nur die Minuspunkte in die jeweilige Spalte geschrieben.

Die Punktwertung ist:

Spiel	Gewinner	Verlierer
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 -

7. Gespielt wird folgender Tarif: 10 Cent. (Beispiel: Rufspiel 10 C, Solo 50 C, Wenz 50 C, Laufende je 10 C, Schneider zusätzlich 10 C, Schwarz zusätzlich 10 C). Laufende werden bezahlt, aber nicht in der Punktwertung berücksichtigt. Jeder Tisch darf seinen Tarif selbst festlegen die oben genannten Werte sind die Höchstgrenze. Wird am Tisch keine Einigung erzielt, entscheidet der Spielleiter über die weitere Vorgehensweise.
8. Jeder Spieler muss selbst spielen. Eine Vertretung ist nicht zulässig. In Ausnahmefällen ist es erlaubt eine Spielgemeinschaft aus 2 Spielern zu bilden (Ein Spieler spielt komplett die erste Runde, der Andere komplett die zweite Runde). Diese Regelung muss vor der Auslosung bei der Spielleitung angemeldet werden und wird nur durch die Spielleitung genehmigt oder abgelehnt. Es darf nur der ausgegebene Kartensatz des Turnierveranstalters verwendet werden. Fällt während des Turniers ein Spieler aus, so bestimmt die Turnierleitung einen Ersatzspieler, der dann am Turnier teilnimmt und die bestehenden Punkte übernimmt. Das für Teilnehmer Turnierminderalter beträgt 12 Jahre. Kiebitzen ist der Aufenthalt im Veranstaltungsraum des Turniers untersagt. Das gleiche gilt für Spieler, die bereits mit ihrem Spiel fertig sind
9. Folgende Spiele sind vor Spielbeginn von der Aufsicht genehmigen zu lassen: Solo- oder Wenz- „Tout“, „Sie“. Ein Solo-Tout wird erst ab 3 Laufenden mit einer Sau oder einer Sau mit Zehner in einer Farbe gestattet. Für einen Wenz-Tout sind mindestens 2 laufende Unter oder 3 Unter mit dem Eichel-Unter erforderlich. Die Beikarten müssen mindestens aus Sau – Zehner oder aus Sau, Zehn und einer dritten Karte in der gleichen Farbe bestehen.
10. Ab dem 5. Solo oder Wenz pro Spieler (je Durchgang, 4 sind frei) ist jedes Solo oder jeder Wenz vor dem Ausspielen der 1. Karte von der Aufsicht genehmigen zu lassen. Nicht erlaubte Spiele werden in der Punkteliste ersatzlos gestrichen. Hat ein Spieler den Verdacht, dass ein Spieler einem anderen Spieler unverdient Punkte zukommen lässt, so ist unverzüglich die Aufsicht zu verständigen. Jeder Spieler darf auf einen Regelverstoß hinweisen.
11. Der Spieler mit der Losnummer 1 muss die Liste führen und nach Spielende bei der Aufsicht abgeben. Sind sich alle Spieler einig, so kann auch ein anderer Spieler die Liste führen. Jeder Spieler ist verpflichtet, die Liste vor der Abgabe zu kontrollieren.
12. Gespielte Solos und Wenzen sind mit einem Kreis um die Punktezahl zu kennzeichnen. Die Quersumme muss nach jeder Runde 0 ergeben. Das gleiche gilt für das Ergebnis eines Durchgangs. Korrekturen, Streichungen oder nachträgliche Änderungen sind nur gestattet, wenn sie von der Aufsicht abgezeichnet werden. Die Listen erhalten Urkundencharakter und werden 6 Monate aufbewahrt.
13. Die Leitung des Turniers entscheidet über den Spielbeginn und den Spielablauf. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Es besteht kein Teilnahmeanspruch für Spieler. Bei

Unstimmigkeiten entscheidet die Aufsicht. Gegen diese Entscheidung besteht die Beschwerdemöglichkeit an die Turnierleitung. Deren Entscheidung ist unanfechtbar. Jede Beschwerde ist unverzüglich vorzubringen. (Sonderregelung T05: Spielleiter = Turnierleiter und damit unanfechtbar)

14. Falschspiel oder wiederholt falsches Bedienen führt zum Ausschluss vom Turnier. Bezahlte Startgelder werden in diesen Fällen nicht erstattet. Lautes Protestieren, absichtliches Falschspiel oder absichtlich falsche Listenführung führen zum Ausschluss aus dem Turnier. Unleserliche oder falsche Listen können von der Leitung berichtigt oder für ungültig erklärt werden, dies gilt auch für Teilabschnitte der Liste.
15. Sieger wird der Spieler mit der höchsten Punktzahl, die aus beiden Durchgängen addiert wird. Die nächsten Plätze werden ebenfalls nach der höchsten Punktzahl ermittelt. Besteht Punktgleichheit so werden die gespielten Solos nach folgender Rangfolge bewertet: Anzahl der gespielten „Sie“, gewonnene Solo- oder Wenz-Tout, gespielte Solo- oder Wenz-Tout, gewonnene Solos oder Wenzen, gespielte Solos oder Wenzen. Bei noch immer bestehender Punktgleichheit entscheidet das Los.
16. Nach Auswertung der Punktelisten und damit der Festlegung der Platzierungen erfolgt die Siegerehrung in der Reihenfolge 1 bis 10 mit freier Auswahl von einem der durch den Veranstalter bereit gestellten 10 Preise. Ferner wird dem Sieger der Wanderpokal überreicht. Voraussetzung für den Gewinn des Wanderpokals ist die Vereinszugehörigkeit. Ein nachträglicher Erwerb der Mitgliedschaft zum Zwecke des Gewinns des Pokals ist nicht möglich. Ein Anspruch auf einen bestimmten Preis oder Sachwert besteht nicht. Einzig der Letzte des Schafkopffrennens bekommt durch den Veranstalter einen mit Übungs- und Umorientierungscharakter gekennzeichneten Preis überreicht.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

aufgestellt 20.10.2015
Johannes Gratzner
2 Vorstand und Turnierleitung

genehmigt 24.10.2015
Karl Baudrexl
1 Vorstand