

Turnierregeln des TC-Illertissen für Schafkopfturniere 17.01.2020

1. Gespielt wird ein „reiner“ Schafkopf nach den aktuellen Regeln des TC-Illertissen. Erlaubt sind Rufspiel, Wenz (zählt ab 2 Unter) und Solo. **Spritzte ist nicht gestattet.**
2. Es werden 2 Runden mit je 32 Spielen ohne zeitliche Beschränkung gespielt.
3. Es werden **2 mal 4 Karten ausgegeben. Stoss oder Spritz'n ist nicht gestattet.**
4. **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.
5. 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 -
„Sie“	24 +	je 8 -

6. 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.
7. Jeder Spieler muss selbst spielen. Eine Vertretung ist nicht zulässig. 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 Turniermindestalter beträgt 18 Jahre. Kiebitzen ist der Aufenthalt im Veranstaltungsraum des Turniers untersagt. Das gleiche gilt für Spieler, die bereits mit ihrem Spiel fertig sind
8. 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.
9. Ein Spieler muss die Liste führen und nach Spielende bei der Aufsicht abgeben. Dieser wird vor Spielbeginn von der Leitung bestimmt. Sind sich alle Spieler einig, so kann auch ein anderer Spieler die Liste führen. Jeder Spieler ist verpflichtet, die Liste zu kontrollieren und vor der Abgabe deren Richtigkeit durch seine Unterschrift zu bestätigen.
10. 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.
11. 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
12. Falschspiel oder wiederholt falsches Bedienen führt zum Ausschluss vom Turnier. Bezahlte Startgelder werden in diesen Fällen nicht erstattet. Jedes Spiel muss bis **zum letzten Blatt** ausgespielt werden. Legt ein Spieler die **Karten offen** auf, hat die Gegenpartei das Spiel gewonnen. Bei falschen Zugeben, Verwerfen oder falschem ausspielen ist das Spiel beendet und die Gegenpartei hat das Spiel gewonnen.
13. **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 gewonnene Solos oder Wenzen, gespielte Solos oder Wenzen. Bei noch immer bestehender Punktgleichheit entscheidet das Los.**