

Turnierregeln für Donau-Rieser Schafkopfcup

1. Gespielt wird ein „reiner“ Schafkopf nach den aktuellen Turnierregeln. Erlaubt sind Rufspiel, Wenz (**kein Farbwenz**) und Solo. Spritze ist nicht gestattet.
2. Es werden 2 Runden mit je 32 Spielen ohne zeitliche Beschränkung gespielt.
3. Es werden **zwei mal 4 Karten ausgegeben. Im Finale vier mal 2 Karten. Stoss oder Spritz'n ist nicht gestattet.**
4. **Kommt kein Spiel zustande, so wird über Kreuz gespielt. Der erste Spieler übernimmt das Spiel.** Die Tische (Sitzplätze nicht) 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	15 +	je 5 -
Solo oder Wenz verloren	je 5 +	15 -
Solo oder Wenz „Schneider“ gewonnen	18 +	je 6 -
Solo oder Wenz „Schneider“ verloren	je 6 +	18 -
Solo oder Wenz „Schwarz“ gewonnen	21 +	je 7 -
Solo oder Wenz „Schwarz“ verloren	je 7 +	21 -
Solo oder Wenz „Tout“ gewonnen	doppelt, Schneider und Durch nicht berechnet	
Solo oder Wenz „Tout“ verloren	doppelt, Schneider und Durch nicht berechnet	
„Sie“	dreifach, Schneider und Durch nicht berechnet	

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).
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.
8. **Folgende Spiele sind vor Spielbeginn von der Aufsicht genehmigen zu lassen: Solo- oder Wenz-„Tout“, „Sie“.** Ein Solo-Tout wird erst ab 4 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. Im ersten Spiel sind (bei beiden Durchgängen) weder ein Solo-Tout, Wenz-Tout erlaubt. Lässt sich dies nicht vermeiden, so wird das Spiel als einfaches Solo oder Wenz gewertet.
9. 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.
10. Ein Spieler muss die Liste führen und nach Spielende bei der Aufsicht abgeben. Dieser kann vor Spielbeginn von der Leitung bestimmt werden. 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.
11. Gewonnene Solos und Wenzen sind mit einem Kreis um die Punktezah 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. Nach Auszahlung der Preise gelten die Ergebnisse als Anerkannt und sind somit endgültig.
12. 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.
13. 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.
14. 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. Den Trostpreis erhält der Spieler der Null am nächsten ist. Bei Punktgleichheit siehe oben.