

Schafkopf-Ortsmeisterschaft 2024

Turnierregeln

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird stets die maskuline Form eines Wortes verwendet.

1. Es findet ein Turnier statt, an dem jeder Teilnehmer, unabhängig des Alters oder des Geschlechts, teilnimmt.
 - a. Dennoch erfolgt eine separate Wertung zwischen Erwachsenen („Ü18“) und Minderjährigen („U18“). Es wird nicht nach Geschlecht differenziert.
2. Es werden zwei Spielrunden absolviert, wobei für jede Runde neu ausgelost wird, wer zusammen an einem Tisch spielt. Eine Spielrunde hat 24 Spiele und keine zeitliche Begrenzung.
3. Ein Tisch besteht aus vier Spielern.
4. Teilnahmeberechtigt ist jede Person, die
 - a. entweder ihren Wohnsitz im Gemeindegebiet der Gemeinde Ebersdorf b.Coburg hat oder
 - b. zum Zeitpunkt der Austragung des Turniers Mitglied eines Vereins ist, dessen Sitz sich im Gemeindegebiet der Gemeinde Ebersdorf b.Coburg befindet.
5. Das Startgeld, das zur Teilnahme am Turnier zwingend zu entrichten ist, beträgt 8 Euro, sofern sich bis drei Tage vor Turnierbeginn bei der Bürgergemeinschaft Ebersdorf angemeldet wird. Nach Ablauf dieser Frist beträgt die Teilnahmegebühr 10 Euro und die Teilnahme kann bis 30 Minuten vor Turnierbeginn gegenüber der Bürgergemeinschaft erklärt werden.
 - a. Die Voranmeldemöglichkeiten werden separat, insbesondere über die eigene Website, veröffentlicht.
6. Das Startgeld i. S. v. Regel 5 ist entweder per PayPal an paypal@bg-ebersdorf.de oder in bar am Tag der Ausrichtung des Turniers zu bezahlen.
7. Es sind die Karten des Turnierveranstalters zu verwenden.
8. Es wird das sog. Kurze Blatt gespielt, das insgesamt 24 Karten, ergo sechs Karten pro Spieler, umfasst.
9. Die Karten haben folgende Wertigkeit:
 - a. Ass: 11 Punkte
 - b. 10: 10 Punkte
 - c. König: 4 Punkte
 - d. Ober: 3 Punkte
 - e. Unter: 2 Punkte
 - f. 9: 0 Punkte
10. Erster Geber ist die Person auf Sitzplatz-Nummer 1. Diese Person hat auch die Punkteliste zu führen und nach Spielende bei der Aufsicht abzugeben. Alle Mitspielenden sind berechtigt, beim Eintragen der Punkte zuzusehen. Auf den Tischlisten sind der Name und die Teilnehmernummer der jeweiligen Spieler einzutragen.

11. Es werden zwei Mal drei Karten verdeckt ausgegeben. Die Person, die rechts vom Geber sitzt, muss abheben. Hierbei dürfen maximal drei Stapel gebildet werden (zweimaliges Abheben) und es müssen jeweils mindestens vier Karten abgehoben werden.
12. Vergibt sich der Geber, so hat dieser neu zu mischen. Hierfür wird er grundsätzlich nicht sanktioniert.
13. Erlaubt sind folgende Spiele in folgender chronologischen Reihenfolge (vom höchsten zum niedrigsten Spiel):
 - a. Herzsolo „Tout“
 - b. Farbsolo „Tout“
 - c. Wenz „Tout“
 - d. Geier „Tout“
 - e. Herzsolo
 - f. Farbsolo
 - g. Wenz
 - h. Geier
 - i. Rufspiel / Sauspiel
14. Möchte kein Spieler spielen, wird „überkreuz“ gespielt (wie beim Bierkopf).
15. Ein „Tout“ ist vorab bei der Turnieraufsicht anzumelden; diese darf das Spielen des „Tout“ ablehnen. Im Falle eines „Tout“ ist das Rufspiel / Sauspiel ausgeschlossen.
 - a. Wer „Tout“ spielt, muss sodann alle Stiche machen, um zu gewinnen. Es reicht nicht aus, alle 120 Punkte zu holen, aber dennoch einen Stich zu verlieren.
 - b. „Sie“ wird nicht separat gespielt.
16. Unter „Laufende“ versteht man, dass man die höchsten Karten pro Spiel hat.
17. Der Spieler links vom Geber beginnt das Spiel, indem er das Recht hat, als erstes ein Spiel mit „*Ich spiele!*“ anzusagen. Hiernach geht das Recht des Spieleansagens im Uhrzeigersinn weiter. Ist bereits ein Spiel angesagt, muss ein weiterer Spieler mindestens einen Geier haben, wenn er „mitspielen“ möchte. Entsprechendes gilt für jeden weiteren Mitspieler.
18. Wenn nur ein Spieler spielen möchte, sagt dieser sein Spiel an und dieses wird sodann gespielt.
19. Wenn mindestens zwei Spieler spielen möchten, so haben diese sich „zu reizen“. Hierzu sagt der erste Spieler links vom Geber an, welches Spiel er spielen möchte. Dieses Spiel kann sodann vom zweiten Spieler links vom Geber erhöht werden, usw. Das höchste angesagte Spiel wird letztlich gespielt.
20. Für das „Reizen“ gilt die Reihenfolge der Regel 13.
21. Die Person, die das Spiel angesagt hat, ist nun der alleinige Spieler und spielt gegen die drei anderen Gegenspieler.
 - a. Wird ein Rufspiel / Sauspiel gespielt, so spielt der Spieler mit dem Mitspieler zusammen, der das gerufene Ass besitzt.
 - b. Ein Ass darf nur gerufen werden, wenn der Spieler die gerufene Farbe ebenso auf der Hand hat.

- c. Das gerufene Ass muss gespielt werden, wenn die entsprechende Farbe angespielt wurde bzw. es muss direkt vom Mitspieler angespielt werden. Es ist verboten, dass gerufene Ass anderweitig „zu schmieren“.
22. Es ist untersagt „Kontra“ zu geben. Bei Zuwiderhandlung fällt das Spiel im Grundtarif den Gegenspielern zu.
23. Es muss selbst gespielt werden; eine Vertretung ist nicht zulässig. Fällt während des Turniers eine Person aus, bestimmt - sofern möglich - die Turnierleitung eine Ersatzperson, die die bestehenden Punkte übernimmt.
24. Der Spieler hat mit 61 Punkten gewonnen. Bei 60 / 60 Punkten gilt das Spiel für den Spieler als verloren.
25. „Schneider“ sind sowohl Spieler als auch Gegenspieler, wenn sie weniger als 31 Punkte erzielt haben.
26. „Schwarz“ sind sowohl Spieler als auch Gegenspieler, wenn sie keinen Stich erzielt haben. Ein „Schwarz“ wird nur beim Rufspiel / Sauspiel gewertet.
27. Ein vorzeitiges „Wegwerfen“ der Karten ist verboten.
28. Es werden nur Pluspunkte geschrieben; die Punkteverteilung ist wie folgt:
- | | |
|--------------------------------------|---|
| a. Herzsolo „Tout“ | 180 Punkte (Gegenspieler: je 60 Punkte) |
| b. Farbsolo, Wenz, Geier „Tout“ | 150 Punkte (Gegenspieler: je 50 Punkte) |
| c. Herzsolo „Schneider“ | 90 Punkte (Gegenspieler: je 30 Punkte) |
| d. Farbsolo, Wenz, Geier „Schneider“ | 75 Punkte (Gegenspieler: je 25 Punkte) |
| e. Herzsolo | 75 Punkte (Gegenspieler: je 25 Punkte) |
| f. Farbsolo, Wenz, Geier | 60 Punkte (Gegenspieler: je 20 Punkte) |
| g. Rufspiel / Sauspiel „Schwarz“ | 15 Punkte für jeden Gewinner |
| h. Rufspiel / Sauspiel „Schneider“ | 10 Punkte für jeden Gewinner |
| i. Rufspiel / Sauspiel | 5 Punkte für jeden Gewinner |
| j. je „Laufende“ (ab 3) | 5 Extrapunkte für jeden Gewinner |
29. Endet ein „Überkreuz“-Spiel 60 / 60 Punkte, so sind auf der Punkteliste für alle Spieler 0 Punkte einzutragen.
30. Es wird mit Einsatz gespielt. An den Tischen ist entsprechend der Punkte i. S. d. Regel 28 zu zahlen, wobei ein Punkt einen Cent entspricht.
31. Es ist auf der Punkteliste zu vermerken, wer ein „Tout“ und Solo spielt. Dies erfolgt, indem die Punktzahl eingekreist wird. Im Falle eines „Tout“ ist zusätzlich der Buchstabe „T“ am Ende der Punktezeile zu vermerken.
32. Wenn sich innerhalb eines Spiels verkartet wird (z. B. die falsche Farbe zugegeben oder vergessen wird, Trumpf zu spielen), gilt das Spiel automatisch als verloren. Das Spiel gilt als einfach verloren. Eventuell vorhandene Laufende werden gewertet.
33. 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 Unstimmigkeit ist unverzüglich bei der Aufsicht vorzubringen, so lange die Spielsituation noch konkret nachvollziehbar ist.

34. Falschspiel, wiederholt falsches Bedienen, lautes Protestieren, persönliche Angriffe auf andere und absichtlich falsche Listenführung führen zum Ausschluss vom Turnier. Bezahlte Startgelder werden in diesen Fällen nicht erstattet.
35. Unleserliche oder falsche Listen können von der Turnierleitung berichtigt oder für ungültig erklärt werden.
36. Turniersieger ist, wer nach den zwei Spielrunden die höchste Punktzahl erspielt hat. Bei Punktgleichheit gilt folgende Reihenfolge für die Ermittlung des Turniersiegers:
- Höhere Anzahl an gewonnenen „Tout“
 - Höhere Anzahl an gewonnen Solo
 - Höhere Anzahl an gespielten Solo
 - Der Spieler, der in Spielrunde 1 die höhere Punktzahl erspielt hat
 - Das Los
37. Eventuelle Preise für eine zu bestimmende Anzahl an am Turnier teilnehmenden Spielern werden von der Bürgergemeinschaft Ebersdorf separat bekannt gegeben. Dies erfolgt rechtzeitig und insbesondere über die eigene Website (www.bg-ebersdorf.de). Durch die Teilnahme am Turnier entsteht kein Rechtsanspruch auf die Gewährung eines Preises. Eventuelle Änderungen der Gewinnveröffentlichungen bleiben der Bürgergemeinschaft Ebersdorf vorbehalten.

BÜRGERGEMEINSCHAFT EBERSDORF | FROHNLACH | GROSSGARNSTADT | KLEINGARNSTADT | O