



## Schafkopf-Turnierordnung

**Spieler:** Jede Spielrunde wird mit Tischnummer und Platznummer verlost. Name, Vorname und Startnummer sind auf dem Auswertblatt einzutragen. Die ausgelosten Plätze sind verbindlich einzunehmen. Ein Platztausch ist nicht möglich.

**Spiel:** Das Solo geht vor dem Wenz, der Wenz geht vor dem Farbwenz. Ein „Du“ und ein „Sie“ ist bei der Aufsicht nicht anzumelden.

### Punkteverteilung:

	<u>Gewinner</u>	<u>Verlierer</u>
• Einfaches Rufspiel / Schneider / Durch	+ 1 / 2 / 3 Punkte	- 1 / 2 / 3 Punkte
• Solo / Wenz / Farbwenz	+ 6 Punkte	- 2 Punkte
• Solo / Wenz / Farbwenz / Schneider	+ 9 Punkte	- 3 Punkte
• Solo / Wenz / Farbwenz / Durch	+ 12 Punkte	- 4 Punkte
• Solo / Wenz / Farbwenz / Du	+ 18 Punkte	- 6 Punkte
• Solo / Wenz / Sie	+ 24 Punkte	- 8 Punkte

Bei Spritze verdoppeln sich die Spielpunkte (positiv und negativ)!

**Listenföhrer und Punkte zählen:** Der Listenföhrer ist vor dem ersten Spiel zu bestimmen, er wird nicht gewechselt und föhrt die Liste. Nach jedem Spiel sind die Punkte zu notieren. Die Spielerpunkte werden nach den Spiele zusammengezählt. Das Ergebnis ist vom Listenföhrer nach jeder Serie in den Spielerausweis einzutragen - und durch seine Unterschrift zu bestätigen.

(Die Summe aller Punkte muss 0 ergeben)

### Die wichtigsten Spiel-Regeln:

- Nach dem Mischen der Karten wird vom Hintermann abgehoben.
- Es werden 4 x 2 Karten ausgegeben.
- Kommt kein Spiel zustande, gibt der gleiche Geber solange, bis ein Spiel zustande kommt.
- Die Stiche sind der Reihe nach verdeckt abzulegen. Das Aufdecken der Karten ist verboten.
- Es darf lediglich der letzte Stich nochmals angesehen werden.
- Alle 8 Karten müssen bis zum Schluss gespielt werden.
- Kontra ist spätestens nach der 1. Karte und vor der 2. Karte erlaubt. Re ist nicht erlaubt.
- Das Spiel ist für den Spieler mit 61 Punkten gewonnen. Mit 31 Pt. ist er schneiderfrei.
- Kontra übernimmt hinsichtlich der Punkte **nicht** das Spiel, d. h. Spieler bleibt Spieler.
- Falsches Bedienen darf, solange der Stich noch offen am Tisch liegt, korrigiert werden. Dies gilt nicht bei dadurch entstehender Spielauflärung.
- Bei falschem Ausspiel oder nicht korrigiertem falschen Bedienen gilt:
  - Ein bereits regelkonform gewonnenes Spiel bleibt gewonnen.
  - Der bereits feststehende Verlierer des Spieles kann nicht durch Fehlverhalten eines anderen Spielers Pluspunkte erhalten. Keine Umverteilung von Punkten!
- Erster spielt, erhöht wird mit „ich spiele auch“ ... „ich spiele selbst“ ... „ich bin besser“ ...
- Formuliert ein Spieler sein Spiel „Ich spiele einen Wenz“ dann kann er nicht mehr ändern.

Nach der Spielrunde zählt der Listenföhrer die Punkte zusammen, die Spieler bestätigen die Richtigkeit ihrer Punkte durch ihre Unterschrift.



# MSCG

Ortsclub  
im ADAC

ADAC

MotorSportClub - GARCHING e.V. im ADAC

Schafkopfrennen Tisch: \_\_\_\_\_ Runde: \_\_\_\_\_

Vorname								
Name								
Start-Nr.:								
Wertung	Plus	Minus	Plus	Minus	Plus	Minus	Plus	Minus
1		-		-		-		-
2		-		-		-		-
3		-		-		-		-
4		-		-		-		-
5		-		-		-		-
6		-		-		-		-
7		-		-		-		-
8		-		-		-		-
9		-		-		-		-
10		-		-		-		-
11		-		-		-		-
12		-		-		-		-
13		-		-		-		-
14		-		-		-		-
15		-		-		-		-
16		-		-		-		-
17		-		-		-		-
18		-		-		-		-
19		-		-		-		-
20		-		-		-		-
21		-		-		-		-
22		-		-		-		-
23		-		-		-		-
24		-		-		-		-
Summe Plus +/-								
Summe Spieler								
Summe Gesamt			Listenführer:					
Signatur Spieler								