

Spielregeln Schafkopfrennen

1. Gespielt werden 2 Runden zu 32 Spielen ohne Zeitbegrenzung. Tische werden vorher ausgelost. Ein Tischausch ist nicht gestattet.
2. Das Spiel beginnt in jeder Runde auf ein Zeichen der Spielleitung an allen Tischen gleichzeitig.
3. Es wird ein langes Blatt mit Rufspiel, Solo, Wenz und Farbwenz gespielt.
4. Es wird gereizt Rufspiel – Farbwenz – Wenz – Solo.
Ist ein Spiel angesagt kann nicht mehr erhöht werden.
5. Der Spieler hat mit 61 gewonnen und mit 60 verloren. Der Spieler ist mit 31 schneiderfrei. Nichtspieler sind mit 30 schneiderfrei.
6. Es wird Nachgemischt und 4 mal 2 Karten ausgegeben.
7. Es werden plus (+) und minus (-) Punkte geschrieben.
8. Kommt kein Spiel zustande wird über Kreuz gespielt.
9. Es wird ohne Geld gespielt.
10. Jedes Spiel muss bis zum letzten Blatt ausgespielt werden. Legt ein Spieler die Karten offen auf hat die Gegenpartei das Spiel gewonnen
11. Bei falschen zugeben oder verwerfen oder falsch ausspielen ist das Spiel beendet. Je nach Stand bekommt der Verursacher die Minuspunkte alleine. Der Spieler bekommt die Pluspunkte und die Mitspieler eine Strich. Ist das Spiel aber bereits gewonnen so kann es nicht mehr verloren werden und die noch ausstehenden Stiche gehen an die Gegenpartei. Der letzte Stich kann angesehen werden.
12. Ein Spieler muss die Liste führen und nach Spielende abgeben. Jeder Spieler ist verpflichtet vor Abgabe der Liste die Richtigkeit derselben mit seiner Unterschrift zu bestätigen und anzuerkennen. Listen bei denen die Quersumme 0 nicht stimmt, werden nicht gewertet. Sieger ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl nach ende des Schafkopfrennen. Bei Punktgleichheit wird danach gewertet wer mehr Punkte in der ersten Runde hat. Danach entscheidet das Los.
13. Streichungen und Änderungen auf der Liste sind der Aufsicht zu melden.
14. Falschspiel, oder wiederholt falsches Bedienen führt zum Ausschluss vom Turnier. Auch Beleidigungen und Diskriminierungen können den Ausschluss vom Turnier zur Folge haben. Absichtlich falsche Listenführung führt ebenso zum Ausschluss. Bei Unstimmigkeiten entscheidet die Aufsicht. Jede Beschwerde ist unverzüglich vorzubringen, ansonsten ist sie gegenstandslos. Ausgeschlossene Spieler haben keinen Anspruch auf Rückerstattung des Startgelds
15. Mündliche Anweisungen der Spielleitung sind folge zu leisten. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

Spiel	Gewinner	Verlierer
Rufspiel	Je + 1	Je - 1
Rufspiel „Schneider“	Je + 2	Je - 2
Rufspiel „Schwarz“	Je + 3	Je - 3
Solo. Wenz. Farbwenz gewonnen	+ 6	Je - 2
Solo. Wenz. Farbwenz verloren	- 6	Je + 2
Solo. Wenz. Farbwenz Schneider gewonnen	+ 9	Je - 3
Solo. Wenz. Farbwenz Schneider verloren	- 9	Je + 3
Solo. Wenz. Farbwenz Schwarz gewonnen	+ 12	Je - 4
Solo. Wenz. Farbwenz Schwarz verloren	- 12	Je + 4