



De Brucker Schofkopfa e.V. Schafkopfverein-ffb.de ; schafkopfenffb@web.de Tel. 01728451280

Herzlich willkommen, a guads Blatt wünschen wir Euch.

Spiel- und Teilnahmeregeln von De Brucker Schofkopfa e.V.

A SPIELMODUS

1. Es werden zwei Runden mit je 32 Spielen gespielt.
Die Sitzplätze für jede Runde werden jeweils **ausgelost**.
Platztausch ist **nicht erlaubt**.
2. Es werden **4 x 2 Karten** gegeben.
Meldet keiner der 4 Spieler ein Spiel an, so ist **vom selben Geber nochmals zu gegeben**, so lange, bis ein Spiel zustande kommt.
3. Beim **Abheben** müssen **mindestens 3 Karten** abgehoben werden.
Der abgehoben Stapel darf maximal weitere 2 Mal geteilt werden.
4. Jedes Spiel muss **bis zur letzten Karte ausgespielt werden**.
5. Jedes Spiel ist für den **Spieler** mit **60** Augen verloren. Mit **30** Augen ist er Schneider.
6. Ein **Solo geht immer vor**.
7. **Punktewertung**: Es werden Plus- und Minuspunkte geschrieben.
 - Einfaches **Rufspiel** = **1** Punkt, Schneider = **2** P, Schwarz = **3** P;
 - **Solo/Wenz** = **6** Punkte, Schneider = **9** P, Schwarz = **12** P;
 - Solo/Wenz-Tout/Sie = **24** Punkte.
 - Es wird auch **Farbwenz** gespielt; Punktewertung wie Solo/Wenz.
8. Nach **Abschluss einer Runde** haben alle 4 Teilnehmer am Tisch das Punkteergebnis zu prüfen und ordnungsgemäß auf der **Spieliste** zu unterschreiben.
Anschließend sind die **persönlichen Ergebnisscheine** auszufüllen und die Werte korrekt zu übertragen.
***Falsche Eintragungen** auf dem Ergebnisschein werden mit dem Ausschluss vom Turnier bestraft, ohne dass das Startgeld zurückbezahlt wird.*
Nach der Runde 2 werden die ausgefüllten **Ergebnisscheine aller Spieler** zur Auswertung an die **Spielleitung** übergeben.
9. Gespielt wird bei uns um **10/50 Cent** (ab 3 Laufenden, bei Wenz ab 2 Laufenden).

10. **Solo, Wenz-Tout** sind vor dem Ausspielen der **Aufsicht** zu melden und von dieser zu genehmigen.

Tout-Genehmigungsregeln:

Solo-Tout

- **8 Trümpfe**, davon 3 Laufende;
- **7 Trümpfe**, davon 3 Laufende, + Ass;
- **6 Trümpfe**, davon 4 Laufende, + 2ASSE oder Ass + 10.
- *mit 5 Trümpfen wird abgelehnt!*

Farbwenz-Tout

- **8 Trümpfe**, davon 2 Laufende;
- **7 Trümpfe**, davon 3 Laufende, + Ass;
- **6 Trümpfe**, davon 3 Laufende, + 2ASSE oder Ass und dazugehörige 10;
- **5 Trümpfe**, davon 3 Laufende, + Ass und/oder dazugehörige 10;
- *mit 4 Trümpfen wird abgelehnt!*

Wenz-Tout

Mindestens **2 Laufende** oder **3 Unter mit Eichelunter**. Ass + dazugehörige 10er.

11. Der Veranstalter kann ohne Angaben von Gründen **Teilnehmer vom Turnier ausschließen oder nicht zulassen**. Die Entscheidung der Turnierleitung ist endgültig. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

B FEHLER WÄHREND DES SPIELS

12. **Falsches Bedienen**

- Bedient ein Spieler falsch und die Karte liegt offen, ist das Spiel beendet.
- **Es verliert der Spieler, der den Fehler gemacht hat.**

Punktewertung beim falschen Bedienen

Der Spieler, der den Fehler gemacht hat (FS), bekommt **alle Minuspunkte**, und das Spiel wird mit **Schneider** gewertet.

Beispiele: Rufspiel: FS -4, Partner 0, Andere Spieler +2;

Solo, Wenz, Farbwenz: FS -9, Solo-Spieler +9, Andere Spieler 0;

Solo/Wenz-Tout: FS -24, Tout-Spieler +24, Andere Spieler 0.

13. Hat am Ende ein **Spieler eine Karte zu viel oder zu wenig**, hat er das Spiel verloren. (*Punktewertung für FS wie bei Punkt 12*)
14. Gibt ein Spieler einen **Stoß/Spritzn**, ist das Spiel für ihn **verloren**. (*Punktewertung für FS wie bei Punkt 12*)
15. **Falscher Geber**
- **Spiel** wurde noch **nicht angekündigt**: Es wird nochmal gemischt und es gibt der richtige Geber.
 - **Spiel** wurde **angekündigt** („ich spiele“): Spiel wird zu Ende gespielt und es gibt anschließend der nächste richtige Geber.

Bei allen anderen Fehlern entscheidet die Spielleitung, wie verfahren werden soll.