

## Turnierregeln - Schafkopfturnier OBERland

1. Gespielt wird nach den Regeln des Schafkopf OBERland.
2. Oberste Regel ist die „**Geschmeidigkeit**“.
3. Erlaubt sind **Rufspiel, Solo, Wenz, Farbwenz**.  
**Spritze (Kontra)** ist nicht gestattet.  
**Schneiderfrei** ist die spielende Partei ab 31 Punkten, die nichtspielende Partei ab 30 Punkten.
4. Es werden zwei Durchgänge mit je **24 bzw. 32 Spielen** ohne zeitliche Beschränkung gespielt.
5. Tische und Sitzplätze werden **ausgelost** und dürfen nicht getauscht werden.
6. Es werden **zwei mal vier Karten** ausgegeben. Nach dem Mischen sind die Karten von der Person dahinter **einmal** abzuheben (mindestens 3, höchstens 29 Karten vom Stapel nehmen).
7. Kommt kein Spiel zustande, **ruft der Eichel-Ober**. Sollte der Eichel-Ober keine Rufkarte besitzen, so muss er Renonce (d.h. er ruft ein As, von der er keine Rufkarte besitzt) spielen. Dies muss gegenüber den Mitspielenden ausgesprochen werden. Sollte der Eichel-Ober alle drei Asse in seiner Karte haben, so muss er einen Zehner rufen. Der gerufene Spieler kann unter dem Ruf-Zehner ausspielen, solange er noch 4 Karten der gleichen Farbe besitzt.
8. Wollen mehr als ein Spieler spielen, wird gemäß nachfolgender Tabelle der Spielberechtigte ermittelt. Dabei haben Spielankündigungen höher Spielklasse Vorrang.

Rangfolge	Spielklasse	Spielart
1	Sie	Alleinenspiel
2	Solo-Tout	Alleinenspiel
3	Wenz-Tout	Alleinenspiel
4	Farbwenz-Tout	Alleinenspiel
5	Solo	Alleinenspiel
6	Wenz	Alleinenspiel
7	Farbwenz	Alleinenspiel
8	Rufspiel	Partnerspiel

9. „Tout“ oder „Sie“ sind vor Spielbeginn von der Turnierleitung genehmigen zu lassen. Mindestvoraussetzungen für Tout sind bei Solo vier Laufende, bei Wenz zwei Laufende oder 3 Unter ohne Grasunter, sowie 3 Laufende beim Farbwenz.
10. Es gilt die Plus- (+) Minus- (-) wertung mit folgender Punkteverteilung:

Spiel	gewonnen	verloren
Rufspiel	je 1 +	je 1 -
Rufspiel „Schneider“	je 2 +	je 2 -
Rufspiel „Schwarz“	je 3 +	je 3 -
Solo oder Wenz gewonnen	6 +	je 2 -
Solo oder Wenz „Schneider“ gewonnen	9 +	je 3 -
Solo oder Wenz „Schwarz“ gewonnen	12 +	je 4 -
Solo oder Wenz „Tout“ gewonnen	18 +	je 6 -
„Sie“ gewonnen	36 +	je 12 -

11. Gespielt wird folgender Tarif: Je **20 Cent** für Rufspiel, **10 Cent** für jeden Laufenden, Schneider, Schwarz. **50 Cent** für Solo, Wenz, Farbwenz. Verdoppelung bei „Tout“. Vervierfachung bei „Sie“.
12. Laufende sind bei Solo oder Farbwenz **ab drei**, bei Wenz **ab zwei** zu bezahlen; jedoch keine Punktebewertung.
13. Es muss selbst gespielt werden. Eine Vertretung ist nicht zulässig. **Jedes Spiel ist bis zum letzten Blatt auszuspielen.** Fällt während des Turniers eine Person aus, bestimmt die Turnierleitung eine Ersatzperson, die die bestehenden Punkte übernimmt. Das Mindestalter legt die Turnierleitung fest, 16 Jahre (Erwachsenenwertung) mindestens 10 Jahre (Jugendwertung). Es darf nur der ausgegebene Kartensatz des Turnierveranstalters verwendet werden.
14. Eine mitspielende Person muss die Liste führen und nach Spielende bei der Aufsicht abgeben. Alle Mitspielende sollen beim Eintragen der Punkte zusehen, um evtl. Fehler vermeiden zu können. Beide Schreibweisen sind zulässig: Sofortiges Zusammenzählen nach jedem Spiel oder späteres Addieren der Punkte am Ende des Durchgangs. (Die Quersumme muss nach jedem Spiel 0 ergeben.) Soli und Wenzen sind mit einem **Kreis um die Punktezahl** zu kennzeichnen. Die Mitspielenden sind verpflichtet, die Liste zu kontrollieren und vor Abgabe deren Richtigkeit durch ihre Unterschrift zu bestätigen.
15. Die Turnierleitung entscheidet über Spielbeginn und -ablauf. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Es besteht kein Teilnahmeanspruch. Bei Unstimmigkeiten entscheidet die Turnierleitung. Deren Entscheidung ist unanfechtbar. Jede Beschwerde ist unverzüglich bei der Turnierleitung vorzubringen, solange die Spielsituation noch konkret nachvollziehbar ist. Ein vorzeitiges „Wegwerfen“ der Karten ist verboten und führt automatisch zum Spielverlust.
16. **Falsches Bedienen** Wenn ein Spieler, keine Karte der angespielten Farbe/Trumpf legt, obwohl er noch mindestens eine hat, sondern eine beliebige andere Karte legt, bedient er falsch. Wird das falsche Bedienen während desselben Stichs, oder bis zum Ende des darauffolgenden Stichs bemerkt, wird folgendermaßen verfahren: Der Stich, in dem falsch bedient wurde, sowie alle Karten, die nicht vor diesem Stich gespielt wurden, werden der Gegenpartei des Spielers, der den Verstoß begangen hat, zugerechnet. Wird falsches Bedienen erst später bzw. nach Spielende aufgedeckt, zählt das Spiel in jedem Fall als verloren gegen die Partei des Spielers.
17. Wiederholtes Falschspiel oder wiederholt falsches Bedienen, lautes Protestieren, persönliche Angriffe auf andere, absichtlich falsche Listenführung führen zum Ausschluss vom Turnier. Bezahlte Startgelder werden in diesen Fällen nicht erstattet. Unleserliche oder falsche Listen können von der Leitung berichtigt oder für ungültig erklärt werden.
18. Gewonnen hat die Person mit der höchsten Punktzahl aus den beiden Runden. Die nächsten Plätze werden ebenfalls nach der höchsten Punktzahl ermittelt. Bei Punktgleichheit werden die gespielten Einzelspiele wie folgt bewertet: Anzahl der gespielten „Sie“, gewonnene Soli-oder Wenzen-Tout, gespielte Soli-oder Wenzen-Tout, gewonnene Soli oder Wenzen, gespielte Soli oder Wenzen. Bei noch immer bestehender Punktgleichheit entscheidet der **Weissbierquotient** (Anzahl der getrunkenen Biere während des Turniers in Litern).