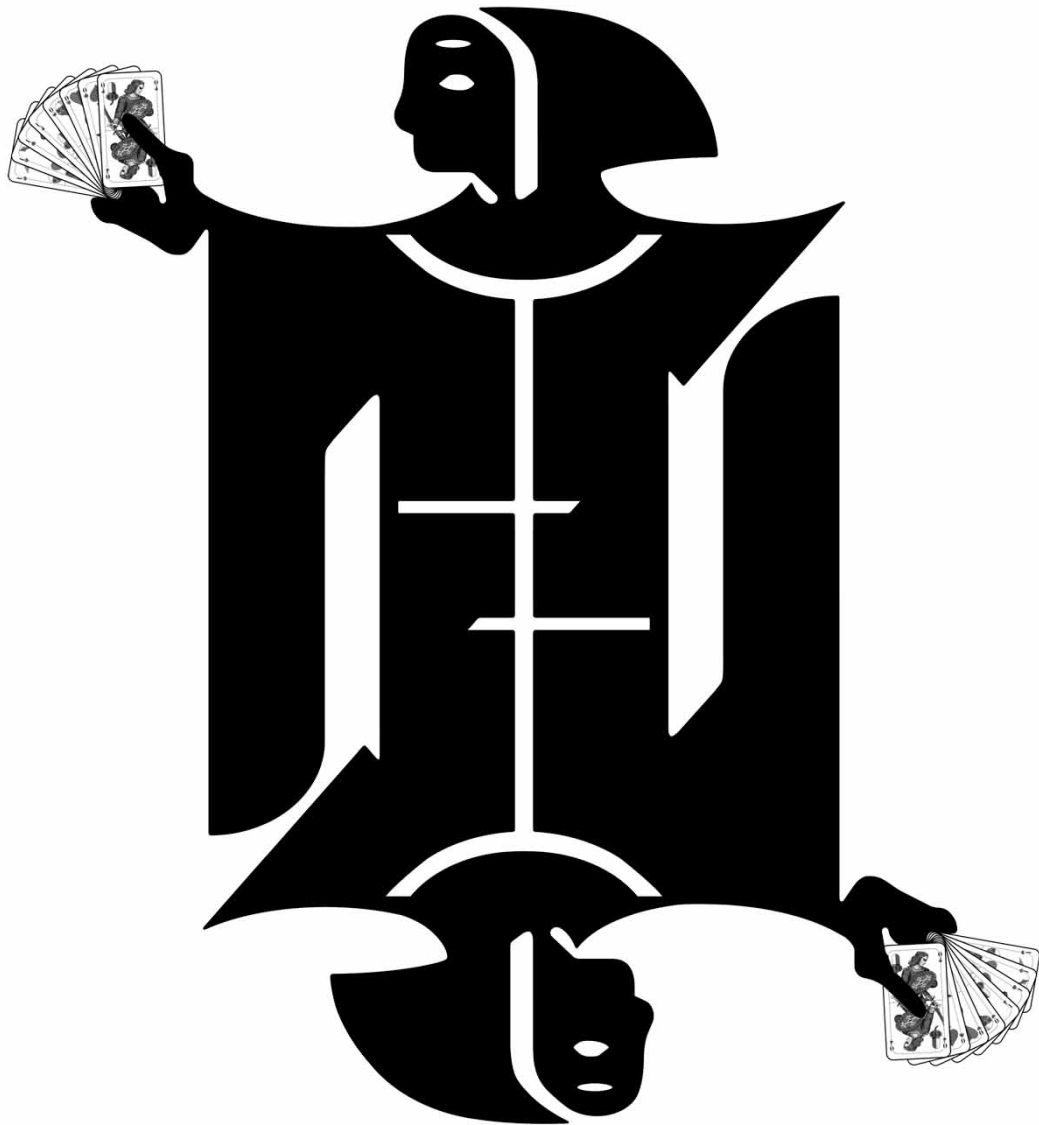


**1. SCHAFFKOPFVEREIN
MÜNCHEN E.V.**



**SCHAFFKOPF
TURNIERORDNUNG**

Herausgeber:
Erster Schaffkopfverein München e.V.

1. Auflage, Juni 2004
2. Auflage, Juli 2005
3. Auflage, Juli 2006

Kontakt:
www.schaffkopfverein.de

Inhaltsverzeichnis

I	Allgemeines	1
1	Allgemeines	1
1.1	Der „Bayerische Schaffkopf“	1
1.2	Herkunft des Wortes „Schaffkopf“	1
1.3	Grundsätzliches zum Spiel	1
2	Der Kartensatz	1
2.1	Spielfarben	1
2.2	Blätter und Zählwerte	2
2.3	Gesamtzählwert	2
3	Erläuterungen zur Turnierordnung	2
3.1	Vorgehensweise	2
3.2	Begriffsdefinitionen	3
II	Ablauf des Spieles	4
1	Verteilen der Karten	4
1.1	Ablauf	4
1.1.1	Mischen	4
1.1.2	Abheben	5
1.1.3	Austeilen	5
1.1.4	Aufnehmen	5
1.2	Regelungen und Maßnahmen	5
2	Ermittlung des Spielers	6
2.1	Vorgehensweise	6
2.1.1	keine Spielankündigung	6
2.1.2	genau eine Spielankündigung	6
2.1.3	mehr als eine Spielankündigung	7
2.2	Verbindlichkeit der Spielankündigung	7
2.3	Regelungen und Maßnahmen	8
3	Spielansage	8
3.1	Ansage der verschiedenen Spielarten	8
3.1.1	Sie	8
3.1.2	Solo-Tout	8
3.1.3	Wenz-Tout	8
3.1.4	Solo	9
3.1.5	Wenz	9
3.1.6	Rufspiel	9
3.1.7	Muss-Spiel	9

3.2	Regelungen und Maßnahmen	10
4	Durchführung des Spiels	10
4.1	Spielarten	11
4.1.1	Sie	11
4.1.2	Solo-Tout	11
4.1.3	Wenz-Tout	11
4.1.4	Solo	12
4.1.5	Wenz	13
4.1.6	Rufspiel	14
4.1.7	Muss-Spiel	15
4.2	Regelungen und Maßnahmen	15
4.2.1	Ausspielen aller 8 Stiche	15
4.2.2	Verwahren der Stiche	16
4.2.3	Ausspielen der Karten	17
4.2.4	Unerlaubte Äußerungen und Gesten	17
4.2.5	Falsches Bedienen	18
4.2.6	Mehr als ein Verstoß in einem Spiel	18
4.2.7	Andere Verstöße	19
5	Ermittlung von Spielausgang und Spielwert	19
5.1	Spielarten	19
5.1.1	Solo-Tout, Wenz-Tout	19
5.1.2	Solo, Wenz, Rufspiel	19
5.1.3	Muss-Spiel	19
5.2	Zusammenfassung	20
III	Ablauf des Turniers	20
1	Allgemeine Richtlinien	20
1.1	Turnierordnung	20
1.2	Turnierleitung	21
1.3	Ersatzspieler	21
2	Turnierverlauf	21
2.1	Ansprache der Turnierleitung	21
2.2	Auslosung der 1.Runde	22
2.3	Durchführung der 1.Runde	22
2.4	Auslosung der 2.Runde	22
2.5	Durchführung der 2.Runde	22
2.6	Siegerehrung	22
3	Turnierliste	23
3.1	Führen der Turnierliste	23
3.2	Modell der Turnierliste	24

I Allgemeines

1 Allgemeines

1.1 Der „Bayerische Schaffkopf“

Das Schaffkopfspiel existiert in verschiedenen Varianten; dieses Regelwerk bezieht sich ausschließlich auf den „Bayerischen Schaffkopf“. Daher wird im Folgenden der Begriff „Schaffkopf“ stets synonym zu „Bayerischer Schaffkopf“ verwendet.

1.2 Herkunft des Wortes „Schaffkopf“

Das Wort „Schaffkopf“ stammt von dem Schaff und dessen Oberfläche. Mit dem Begriff „Schaff“ bezeichnete man im Mittelhochdeutschen ganz allgemein ein Gefäß, während im Neuhochdeutschen eine Bedeutungsverengung eintrat: Hier bedeutet „Schaff“ eigentlich nur mehr einen Bierbanzen (zu 50, 80 oder 100 Liter). Die Handwerker, die mit diesen Schaffen befasst waren, nannte man „Schäffler“; und diese Schäffler pflegten während ihrer Arbeitspausen „auf dem Kopf des Schaffes“ Karten zu spielen. Aus dieser Erklärung für den Namen des Spiels ergibt sich auch eindeutig die Schreibweise mit „ff“, also „Schaffkopf“.

1.3 Grundsätzliches zum Spiel

Schaffkopf ist ein Kartenspiel, das an einem Tisch von vier Personen gespielt wird; Varianten mit mehr oder weniger Spielern finden im Turnier keine Anwendung. Dabei werden sämtliche Karten eines Satzes ausgegeben; im Spielverlauf werden wiederum alle Karten in Stichen ausgespielt.

2 Der Kartensatz

Es wird ein Kartensatz mit bayerischem Blatt, bestehend aus 32 Karten, verwendet. Die Rückseiten aller Karten müssen identisch sein; auch darf keine Kartenrückseite mit Markierungen irgendeiner Art versehen sein, so dass man auf die Vorderseite schließen könnte. Ist schon eine einzige Kartenrückseite in irgendeiner Weise markiert, muss der Kartensatz gegen einen neuen ausgetauscht werden. Zu Beginn beider Runden des Turniers muss ein neuer Kartensatz verwendet werden, der erst geöffnet wird, wenn alle vier Spieler am Tisch anwesend sind.

2.1 Spielfarben

Der Kartensatz besteht aus 4 Spielfarben mit je 8 verschiedenen Blättern; die Spielfarben sind:

Spielfarbe
Eichel
Gras
Herz
Schellen

2.2 Blätter und Zählwerte

Jede Spielfarbe besteht aus folgenden acht Blättern, denen jeweils ein Zählwert zugeordnet ist:

Symbol	Blatt	Zählwert
A	As	11
10	Zehn	10
K	König	4
O	Ober	3
U	Unter	2
9	Neun	0
8	Acht	0
7	Sieben	0

2.3 Gesamtzählwert

Der Gesamtzählwert der 32 Karten beträgt damit 30 Punkte pro Spielfarbe, insgesamt also 120 Punkte. Ziel des Spieles ist es im Normalfall, mehr als die Hälfte der Punkte, also mindestens 61, zu erreichen.

3 Erläuterungen zur Turnierordnung

3.1 Vorgehensweise

Im folgenden Abschnitt werden Vorgehensweisen erläutert, die, wann immer sie in dieser Turnierordnung vorkommen, Anwendung finden und dort nicht mehr explizit erwähnt werden:

- Wann immer Rangfolgen aufgelistet werden, wird stets mit dem höchstwertigen Objekt begonnen.
- In Tabellen werden, wenn Rangfolgen behandelt werden, die verschiedenen Stufen durch horizontale Linien abgetrennt. Sind die aufgezählten Objekte gleichwertig, oder ist deren Rangfolge an betreffender Stelle nicht wesentlich, wird auf abgrenzende horizontale Linien verzichtet.
- Müssen einzelne Schritte in einer bestimmten Reihenfolge durchgeführt werden, wird ebenfalls in der Auflistung mit dem zuerst auszuführenden Punkt begonnen. Sind Reihenfolgen erwähnt, so sind diese strikt einzuhalten.
- Werden Regeln zum Rufspiel erläutert, gelten diese grundsätzlich auch für das Muss-Spiel. Nur wenn explizit abweichende Regeln für das Muss-Spiel aufgeführt werden, müssen ebendiese Anwendung finden.

3.2 Begriffsdefinitionen

Im folgenden Abschnitt sollen Begriffe, die in dieser Turnierordnung verwendet werden, in ihrer Bedeutung erklärt werden, um spätere Missverständnisse zu vermeiden.

Spieler	Als <i>Spieler</i> werden die vier Personen bezeichnet, die an einem Tisch spielen.
Spielmacher	Als <i>Spielmacher</i> wird der Spieler bezeichnet, der ansagt, was für ein Spiel gespielt wird. Der <i>Spielmacher</i> wird in jedem Spiel neu ermittelt.
Mitspieler	Als <i>Mitspieler</i> wird beim Rufspiel der Spieler bezeichnet, der mit dem Spielmacher zusammenspielt.
Partei	Als <i>Partei</i> werden die Spieler zusammengefasst, die bei einem Spiel zusammenspielen.
Spieler-Partei	Die <i>Spieler-Partei</i> besteht bei Alleinspielen nur aus dem Spielmacher, bei Rufspielen aus dem Spielmacher und seinem Mitspieler.
Nicht-Spieler-Partei	Die <i>Nicht-Spieler-Partei</i> besteht aus den Spielern, die nicht zur Spieler-Partei gehören: bei Alleinspielen also aus den drei Gegenspielern des Spielers, bei Rufspielen aus den zwei Spielern, die nicht Spielmacher oder Mitspieler sind.
Gegenpartei	Der Begriff <i>Gegenpartei</i> bezeichnet stets die andere Partei als die zuvor erwähnte. Er kommt nicht ohne Kontext vor.
Partnerspiel	Als <i>Partnerspiel</i> wird ein Spiel bezeichnet, bei dem der Spielmacher zusammen mit einem Mitspieler gegen die übrigen zwei Spieler spielt; damit sind Rufspiel und Muss-Spiel <i>Partnerspiele</i> .
Alleinspiel	Als <i>Alleinspiel</i> wird ein Spiel bezeichnet, bei dem der Spielmacher alleine gegen die übrigen drei Spieler spielt; damit sind Sie, Solo-Tout, Wenz-Tout, Solo und Wenz <i>Alleinspiele</i> .
Tout-Spiel	Der Begriff <i>Tout-Spiel</i> ist Obergriff für die Spiele Solo-Tout und Wenz-Tout.
Spielklasse	Der Begriff <i>Spielklasse</i> bezieht sich nur auf den Wert des Spiels; ist nur die <i>Spielklasse</i> zu erklären, sind weitere Erläuterungen zu unterlassen. Es gibt die folgenden <i>Spielklassen</i> : Sie, Solo-Tout, Wenz-Tout, Solo, Wenz und Rufspiel.
Spielankündigung	Als <i>Spielankündigung</i> wird die Aussage eines Spielers bezeichnet, Spielmacher werden zu wollen.
Spielansage	Die <i>Spielansage</i> folgt auf die Spielankündigung, wenn der entsprechende Spieler als Spielmacher feststeht; sie beinhaltet exakt, welches Spiel gespielt wird.
Stich	Ein <i>Stich</i> besteht stets aus vier Karten, und zwar der angespielten Karte und je einer Karte der drei übrigen Spieler, die in der vorgeschriebenen Reihenfolge nach der angespielten Karte gelegt werden.

Trumpf	Als <i>Trumpf</i> werden alle Karten bezeichnet, die bei der jeweiligen Spielart als Trumpfkarten klassifiziert werden.
Farbe	Zu jeder <i>Farbe</i> zählen alle Karten der entsprechenden Spielfarbe, die bei der jeweiligen Spielart als Farbkarten klassifiziert werden.
Ruffarbe	Als <i>Ruffarbe</i> werden beim Rufspiel und beim Muss-Spiel alle Farbkarten der Farbe bezeichnet, zu der auch das gerufene As bzw. die gerufene Karte gehört.
Geben	Als <i>Geben</i> wird der Vorgang vom Mischen der Karten bis zum Ende des Verteilens bezeichnet; wenn erneut <i>gegeben</i> werden muss, muss stets der gesamte Vorgang wiederholt werden. <i>Geber</i> ist derjenige Spieler, der das <i>Geben</i> durchführt.
Ausspielen	Als <i>Ausspielen</i> wird der Vorgang bezeichnet, eine Karte aus dem eigenen Blatt offen auf den Tisch zu legen, die dann Teil des entsprechenden Stiches wird.
Legen	<i>Legen</i> ist synonym zu Ausspielen.
Anspielen	Als <i>Anspielen</i> wird bezeichnet, die erste Karte in einem Stich zu legen. Der entsprechende Spieler ist der <i>Anspieler</i> .

II Ablauf des Spieles

Der Ablauf des Spieles lässt sich in folgende fünf Schritte unterteilen, die in angegebener Reihenfolge durchzuführen sind:

1	Verteilen der Karten
2	Ermittlung des Spielmakers
3	Spielansage
4	Durchführung des Spiels
5	Ermittlung von Spielausgang und Spielwert

1 Verteilen der Karten

Das Verteilen der Karten wird vom Geber durchgeführt. Der Geber des ersten Spieles ergibt sich aus der Platzzuweisung durch die Turnierleitung; bei jedem weiteren Spiel gibt derjenige Spieler, der im Uhrzeigersinn neben dem vorherigen Geber sitzt. Wird ein Spiel aus irgendeinem Grund wiederholt, so muss derselbe Spieler nochmals geben.

1.1 Ablauf

1.1.1 Mischen

Die Karten sind vom Geber ordentlich durchzumischen, und zwar so, dass kein Spieler die Vorderseiten der Karten sehen kann. Werden Karten umgedreht oder sind beim Mischen Vorderseiten zu sehen, so muss unter Behebung des Mangels neu gegeben werden.

Hat der Geber das Mischen beendet, legt er den Stapel zum Abheben verdeckt auf den Tisch. Hat ein Spieler Einwände gegen die Korrektheit des Misch-Vorgangs, so hat er diese zu äußern, bevor abgehoben wurde.

1.1.2 Abheben

Abgehoben wird von dem Spieler, der gegen den Uhrzeigersinn neben dem Geber sitzt. Ist dieser vorübergehend abwesend, so darf, wenn dieser nicht zuvor erklärt hat, er wolle selbst abheben, ein anderer Spieler abheben, nicht aber der Geber selbst oder derjenige, der die ersten Karten bekommt.

Beim Abheben werden mindestens 3, höchstens 29 Karten vom Stapel genommen und daneben auf den Tisch gelegt. Der Geber legt daraufhin den Reststapel auf die abgehobenen Karten.

Beim gesamten Abhebevorgang darf kein Spieler eine Kartenvorderseite sehen; geschieht dies doch, muss erneut gegeben werden.

1.1.3 Austeilen

Nach dem Abheben nimmt der Geber die Karten auf und verteilt diese so, dass keine Vorderseiten sichtbar sind; geschieht dies doch, muss erneut gegeben werden.

Ausgeteilt wird so, dass im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Spieler zur Linken des Gebers, jeder Spieler je 2 Karten erhält, bis der gesamte Stapel aufgebraucht ist. Am Ende hat also jeder Spieler 8 (4 mal 2) Karten.

Wenn die Turnierleitung es ausdrücklich erlaubt, dürfen auch 2 mal 4 Karten ausgeteilt werden, es sei denn, mindestens ein Spieler am Tisch besteht auf der Verteilung 4 mal 2.

Werden während des Austeilens Fehler bei der Verteilung der Karten festgestellt, so sind diese vom Geber zu beheben; dabei muss die Kartenverteilung hergestellt werden, die sich ohne Fehler ergeben hätte. Erneut gemischt werden muss, wenn dies nicht mehr möglich ist oder ein Spieler, der noch keine seiner Karten aufgenommen hat, dies fordert. In jedem Fall neu gemischt werden muss, wenn eine der Karten eines Spielers von einem anderen Spieler gesehen wurde.

1.1.4 Aufnehmen

Ist das Geben korrekt beendet worden, nimmt jeder Spieler seine Karten auf, und zwar so, dass kein anderer Spieler deren Vorderseiten sehen kann. Hat ein Spieler vor Beendigung des Austeilens bereits mindestens eine seiner Karten aufgenommen, so darf er nicht mehr neuerliches Geben fordern, außer wenn er auf Verstöße aufmerksam macht, die laut Regelwerk erneutes Geben zur Folge haben.

1.2 Regelungen und Maßnahmen

Fehler während des Verteilens der Karten werden grundsätzlich nicht bestraft. Treten Vergehen seitens eines Spielers auffallend häufig auf, oder weigert sich ein Spieler, sich beim Verteilen der Karten an das Regelwerk zu halten, ist die Turnierleitung zu verständigen, die angemessene Maßnahmen ergreift.

Wenn ein Spieler allerdings - etwa durch absichtliches Aufdecken seiner Karten - eine Wiederholung des Gebens erzwingt, ohne dass es dafür einen objektiven Grund gibt, so wird das Spiel wie ein von diesem Spieler einfach verlorenes Solo gewertet. Im Zweifel ist gegen den Spieler zu entscheiden, der den Fehler begangen hat.

2 Ermittlung des Spielmachers

Nach Beendigung des Karten-Verteilens wird der Spielmacher ermittelt. Erlaubt sind folgende Spiele, die untereinander der angegebenen Rangfolge gehorchen:

Rangfolge	Spielklasse	Punktwert	Spielart
1	Sie	12	Alleinspiel
2	Solo-Tout	6	Alleinspiel
3	Wenz-Tout	6	Alleinspiel
4	Solo	3	Alleinspiel
5	Wenz	3	Alleinspiel
6	Rufspiel	1	Partnerspiel

Die Ermittlung des Spielmachers geschieht nun dadurch, dass alle 4 Spieler, beginnend mit dem Spieler links vom Geber, im Uhrzeigersinn kundtun, dass sie „weiter“ sagen, also nicht spielen wollen, oder dass sie „spielen“, also Spielmacher werden wollen.

Hat ein Spieler angekündigt, dass er spielen will, müssen die weiteren Spieler bekunden, dass ihnen das entweder „recht“ ist, sie also keine Einwände gegen das Spiel haben, oder dass sie „auch spielen“, also ein potenziell höherwertiges Spiel spielen wollen.

Zu beachten ist hierbei, dass jeder Spieler, der auch spielen möchte, ein Spiel hat, das höher sein kann als die Spiele der vorher befragten Spieler. Die niedrigstwertigen Spiele, die jeweils mindestens angesagt werden müssen, ergeben sich also für den ersten bis evtl. vierten Spieler, der spielen zu wollen bekundet hat, folgendermaßen:

Reihenfolge der Spielankündigung	mindestens anzusagendes Spiel
1	Rufspiel
2	Wenz
3	Solo
4	Wenz-Tout

2.1 Vorgehensweise

Haben alle vier Spieler bekundet, ob sie spielen wollen, wird der Spielmacher nach dem folgenden Schema ermittelt:

2.1.1 keine Spielankündigung

Wenn keiner spielen möchte, wird ein sog. „Muss-Spiel“ gespielt. Dabei handelt es sich um ein modifiziertes „Rufspiel“, bei dem der Spieler Spielmacher ist, der den Eichel-Ober in seinen Karten hat.

2.1.2 genau eine Spielankündigung

Will genau ein Spieler spielen, so ist er Spielmacher und kann ein beliebiges Spiel ansagen, soweit dies seine Karten zulassen.

2.1.3 mehr als eine Spielankündigung

Wollen mehr als ein Spieler spielen, muss zunächst deren erster sagen, ein Spiel welcher Spielklasse er spielen möchte. Daraufhin muss der im Uhrzeigersinn nächste erklären, dass er entweder kein höheres Spiel bieten kann, oder, wenn sein Spiel höher als das bereits angesagte ist, ein Spiel welcher Spielklasse er bietet. Ein eventuell vorhandener dritter oder vierter, der eine Spielabsicht bekundet hat, hat ebenso zu verfahren. Dabei sind die Spieler lediglich an die Regelungen zum mindestens anzusagenden Spiel gebunden: ein Spieler kann also auch dann die von ihm mindestens anzusagende Spielklasse bieten, wenn er ein solches Spiel gar nicht spielen kann - etwa ein Rufspiel, obwohl er gesperrt ist -, wenn nach ihm mindestens ein weiterer Spieler seine Spielabsicht bekundet hat. Nachdem alle Spieler, die eine Spielabsicht bekundet hatten, gemäß diesem Schema Erklärungen bezüglich ihres Spiels abgegeben haben, ist derjenige Spieler Spielmacher, der das höchstwertige Spiel geboten hat.

2.2 Verbindlichkeit der Spielankündigung

Eine Spielankündigung ist verbindlich; wer also angekündigt hat, spielen zu wollen, kann dies nicht zurücknehmen. Insbesondere muss auch jeder Spieler ein Spiel ansagen, das mindestens so viel wert ist, wie die obige Tabelle erfordert. Auch darf er nicht behaupten, kein höheres Spiel zu haben, wenn vor ihm nur niedrigere Spiele angesagt wurden, als sein Spiel mindestens wert sein muss.

Sagt ein Spieler „Wenz-Tout“, „Solo-Tout“ oder „Sie“ an, so ist die Turnierleitung zu informieren, die überprüft, ob das entsprechende Spiel gespielt werden darf. „Tout“-Spiele dürfen nur gespielt werden, wenn die Wahrscheinlichkeit zu gewinnen sehr groß ist (Genaueres entscheidet die Turnierleitung.); „Sie“ darf nur gespielt werden, wenn der Spieler das entsprechende Blatt hat. Entscheidet die Turnierleitung, dass ein „Tout-Spiel“ nicht gespielt werden darf, muss der Spieler die Aussage der Spielklasse seines Spiels auf „Wenz“ oder „Solo“ herabsetzen und darf dieses spielen, wenn er nicht nach den obengenannten Regeln überboten wird. Ist die herabgesetzte Spielklasse geringer als das von ihm mindestens anzusagende Spiel, wird seine Spielankündigung annulliert. Es muss dann der Zustand hergestellt werden, als ob der Spieler kein Spiel angekündigt hätte: gemäß der veränderten Situation dürfen also nachfolgende Spieler erneut Spielankündigungen abgeben, Spieler, die bereits eine Spielklasse geboten haben, dürfen diese ebenfalls revidieren.

Ebenfalls müssen sämtliche Alleinspiele eines Spielers, der innerhalb einer Runde bereits mindestens drei Alleinspiele verloren hat, bei der Turnierleitung angemeldet werden; wenn diese entscheidet, dass ein Alleinspiel nicht gespielt werden darf, muss der Spieler die Aussage der Spielklasse dahingehend verändern, dass die Turnierleitung ein entsprechendes Spiel zulässt. Wenn ein solches nicht möglich ist, wird seine Spielankündigung annulliert und ansonsten wie oben verfahren. Alleinspiele, die entgegen dieser Regelung nicht angemeldet wurden, werden unabhängig von ihrem Ausgang von der Turnierleitung ersatzlos aus der Liste gestrichen.

Diese Maßnahme wie auch die Meldepflicht von „Tout-Spielen“ soll nicht die Freiheit der einzelnen Spieler einschränken, sondern soll vielmehr Manipulationen verhindern; es könnte etwa ein Spieler durch absichtliches Verlieren von hochwertigen Spielen versuchen, den Spielern an seinem Tisch gegenüber den übrigen Turnierteilnehmern einen Vorteil zu verschaffen. Wenn sich dieser Verdacht gegen einen Spieler erhärtet, stehen der Turnierleitung natürlich entsprechende Maßnahmen wie Disqualifikation des entsprechenden Spielers und Annullierung von Spielen zur Verfügung.

2.3 Regelungen und Maßnahmen

Die Ermittlung des Spielers hat in der oben aufgeführten Reihenfolge zu erfolgen; insbesondere dürfen keine über die beabsichtigte Spielklasse hinausgehende Angaben, wie etwa die Trumpffarbe beim Solo oder das gerufene As beim Rufspiel, gemacht werden, bevor der Spieler ermittelt wurde.

Hält sich ein Spieler nicht an diese Regel, so ist er darauf hinzuweisen; Maßnahmen sind nur - unter Rücksprache mit der Turnierleitung - zu ergreifen, wenn dies wiederholt geschieht oder wenn durch verfrühtes Ansagen versucht wird, auf das Spiel Einfluss zu nehmen, wovon im Zweifel auszugehen ist. In diesem Fall wird das Spiel wie ein einfach verlorenes Solo des Spielers, der zu früh angesagt hat, gewertet.

3 Spielansage

Nachdem der Spieler ermittelt ist, sagt dieser das Spiel an. Die Ansage besteht aus der Spielklasse und gegebenenfalls notwendigen Zusätzen.

3.1 Ansage der verschiedenen Spielarten

3.1.1 Sie

Bei einem „Sie“ erübrigt sich jede weitere Ansage.

Ansage
Sie

3.1.2 Solo-Tout

Bei einem „Solo-Tout“ ist zusätzlich die Trumpffarbe anzusagen.

mögliche Ansagen
Eichel Solo-Tout
Gras Solo-Tout
Herz Solo-Tout
Schellen Solo-Tout

3.1.3 Wenz-Tout

Bei einem „Wenz-Tout“ ist keine ergänzende Ansage nötig.

Ansage
Wenz-Tout

3.1.4 Solo

Bei einem „Solo“ ist zusätzlich die Trumpffarbe anzusagen.

mögliche Ansagen
Eichel Solo
Gras Solo
Herz Solo
Schellen Solo

3.1.5 Wenz

Bei einem „Wenz“ ist keine ergänzende Ansage nötig.

Ansage
Wenz

3.1.6 Rufspiel

Bei einem „Rufspiel“ muss der Spielmacher ansagen, mit welchem Farb-As er zusammenspielen möchte; er muss mindestens eine Karte der Ruffarbe in seinen Karten haben; das gerufene As darf er nicht selbst haben.

mögliche Ansagen
Rufspiel mit dem Eichel-As
Rufspiel mit dem Gras-As
Rufspiel mit dem Schellen-As

Als „gesperrt“ bezeichnet man einen Spieler, der gemäß den oben angeführten Regeln kein „Rufspiel“ ansagen kann; er kann dann kein „Rufspiel“ spielen.

3.1.7 Muss-Spiel

Bei einem „Muss-Spiel“ muss der Spielmacher ansagen, dass es sich um ein „Muss-Spiel“ handelt. Darüber hinaus sagt er gemäß seinem Blatt entsprechend der folgenden Punkte an, wobei immer gilt, dass keine Karte gerufen werden darf, die er selbst hat.

1. Kann er regulär ein Farb-As rufen, so muss er ansagen, mit welchem Farb-As er zusammenspielen möchte.

mögliche Ansagen
Muss-Spiel mit dem Eichel-As
Muss-Spiel mit dem Gras-As
Muss-Spiel mit dem Schellen-As

2. Kann er regulär kein Farb-As rufen, muss er mit einem Farb-As spielen, das er nicht selbst hat, dazu aber „Renonce“ ansagen.

mögliche Ansagen
Muss-Spiel Renonce mit dem Eichel-As
Muss-Spiel Renonce mit dem Gras-As
Muss-Spiel Renonce mit dem Schellen-As

3. Hat er alle drei Farb-Asse selbst, muss er mit einem Farb-Zehner spielen.

mögliche Ansagen
Muss-Spiel mit der Eichel-10
Muss-Spiel mit der Gras-10
Muss-Spiel mit der Schellen-10

4. Hat er alle Farb-Asse und alle Farb-Zehner selbst, muss er mit einem Farb-König spielen.

mögliche Ansagen
Muss-Spiel mit dem Eichel-König
Muss-Spiel mit dem Gras-König
Muss-Spiel mit dem Schellen-König

3.2 Regelungen und Maßnahmen

Wenn der Spielmacher bereits die Spielklasse seines Spiels erklären musste, darf er diese bei der Spielansage nicht mehr ändern. Tut er dies doch, ist er darauf hinzuweisen. Weigert sich der Spieler, seine Spielansage zu berichtigen, wird das Spiel als für ihn verloren gewertet, und zwar wie ein einfach verlorenes Spiel der Spielklasse, die er hätte ansagen müssen.

Spiel-Ansagen sind verbindlich, das heißt, eine Spielansage aus einer erlaubten Spielklasse darf nicht mehr geändert werden.

Sagt der Spielmacher ein Ruf- oder Muss-Spiel an, das er gar nicht spielen kann, wird das Spiel wie ein einfach verlorenes Solo dieses Spielers gewertet.

4 Durchführung des Spiels

Schaffkopf wird in Stichen gespielt: nachdem der Anspieler eine Karte gelegt hat, muss im Uhrzeigersinn jeder andere Spieler eine Karte legen, wobei stets Trumpf und Farbe zu bedienen ist: das heißt, jeder Spieler muss, wenn der Anspieler eine Trumpfkarte gelegt hat, ebenfalls eine Trumpfkarte legen, wenn er noch mindestens eine hat. Wenn der Anspieler eine Farbkarte gelegt hat, muss jeder Spieler eine Karte, die zu den Farbkarten ebendieser Farbe gehört, legen, wenn er noch mindestens eine solche hat. Wenn er nicht bedienen kann, darf er eine beliebige andere Karte legen. (Ausnahme ist das gerufene As beim „Rufspiel“, bzw. die gerufene Karte beim „Muss-Spiel“.) Insbesondere gibt es keinen Stechzwang.

Den Stich erhält derjenige Spieler,

- der, wenn im Stich kein Trumpf gelegt wurde, die höchste Karte der angespielten Farbe gelegt hat.
- der, wenn im Stich mindestens ein Trumpf gelegt wurde, den höchsten Trumpf gelegt hat.

Anspieler ist im ersten Stich der Spieler, der im Uhrzeigersinn neben dem Geber sitzt. In den sieben darauf folgenden Stichen ist jeweils der Spieler, der den vorangeegangenen Stich erhalten hat, Anspieler. Sind alle acht Stiche gespielt, ist das Spiel beendet, und aus den Punkten, die die Spieler jeweils mit ihren Stichen erhalten haben, werden Gewinner und Verlierer ermittelt.

4.1 Spielarten

Auf die Besonderheiten der einzelnen Spielarten sowie darauf, welche Karten jeweils zum Trumpf und zu den Farben gehören, wird im Folgenden eingegangen:

4.1.1 Sie

Der „Sie“ kann nur gespielt werden, wenn der Spielmacher die folgenden Karten hat:

Eichel Ober
Gras Ober
Herz Ober
Schellen Ober
Eichel Unter
Gras Unter
Herz Unter
Schellen Unter

Da dies bei jedem beliebigen Solo die acht höchsten Karten sind, also die Gegner keinen Stich machen können, wird ein „Sie“ nicht in Stichen ausgespielt.

Der „Sie“ muss vor der Spielansage bei der Turnierleitung angemeldet werden. Diese bestätigt durch unterschriebenen Vermerk bei diesem Spiel auf der Turnierliste die korrekte Durchführung. „Sie“-Spiele ohne diesen Vermerk werden aus der Wertung gestrichen.

Der „Sie“ hat Punktwert 12; Schneider und Schwarz werden nicht extra gerechnet.

4.1.2 Solo-Tout

Beim „Solo-Tout“ ist die Trumpf- und Farbverteilung identisch der beim entsprechenden „Solo“.

Der „Solo-Tout“ ist für den Spielmacher gewonnen, wenn er selbst alle Stiche macht; gibt er mindestens einen Stich ab, ist das Spiel für ihn verloren.

Der „Solo-Tout“ muss vor der Spielansage bei der Turnierleitung angemeldet werden. Diese bestätigt durch unterschriebenen Vermerk bei diesem Spiel auf der Turnierliste die korrekte Durchführung. „Tout“-Spiele ohne diesen Vermerk werden aus der Wertung gestrichen.

Der „Solo-Tout“ hat Punktwert 6; Schneider und Schwarz werden nicht extra gerechnet.

4.1.3 Wenz-Tout

Beim „Wenz-Tout“ ist die Trumpf- und Farbverteilung identisch der beim „Wenz“.

Der „Wenz-Tout“ ist für den Spielmacher gewonnen, wenn er selbst alle Stiche macht; gibt er mindestens einen Stich ab, ist das Spiel für ihn verloren.

Der „Wenz-Tout“ muss vor der Spielansage bei der Turnierleitung angemeldet werden. Diese bestätigt durch unterschriebenen Vermerk bei diesem Spiel auf der Turnierliste die korrekte Durchführung. „Tout“-Spiele ohne diesen Vermerk werden aus der Wertung gestrichen.

Der „Wenz-Tout“ hat Punktwert 6; Schneider und Schwarz werden nicht extra gerechnet.

4.1.4 Solo

Beim „Solo“ wird vom Spielmacher eine Farbe bestimmt, die außer Ober und Unter Trumpf ist. Es gibt also „Eichel-Solo“, „Gras-Solo“, „Herz-Solo“ und „Schellen-Solo“. Trümpfe sind beim jeweiligen Solo die folgenden Karten:

Trumpf				
	Eichel-Solo	Gras-Solo	Herz-Solo	Schellen-Solo
Rangfolge	Trumpfkarte			
1	Eichel-Ober			
2	Gras-Ober			
3	Herz-Ober			
4	Schellen-Ober			
5	Eichel-Unter			
6	Gras-Unter			
7	Herz-Unter			
8	Schellen-Unter			
9	Eichel-As	Gras-As	Herz-As	Schellen-As
10	Eichel-10	Gras-10	Herz-10	Schellen-10
11	Eichel-König	Gras-König	Herz-König	Schellen-König
12	Eichel-9	Gras-9	Herz-9	Schellen-9
13	Eichel-8	Gras-8	Herz-8	Schellen-8
14	Eichel-7	Gras-7	Herz-7	Schellen-7

Farbkarten sind beim jeweiligen Solo die übrigen drei Farben, die nicht zur Trumpffarbe benannt wurden; ausgenommen sind Ober und Unter:

Farben			
Eichel-Solo	Gras-Solo	Herz-Solo	Schellen-Solo
Gras	Eichel	Eichel	Eichel
Herz	Herz	Gras	Gras
Schellen	Schellen	Schellen	Herz

Für die Karten innerhalb einer Farbe gilt die folgende Rangfolge:

Farbe	
Rangfolge	Farbkarte
1	As
2	10
3	König
4	9
5	8
6	7

Beim „Solo“ gewinnt der Spielmacher, wenn er mehr als 60 Punkte mit seinen Stichen erhalten hat; wenn nicht, verliert er.

Das „Solo“ hat Punktwert 3; Schneider und Schwarz werden zusätzlich gerechnet.

4.1.5 Wenz

Trümpfe sind beim „Wenz“ die folgenden Karten:

Trumpf	
Rangfolge	Trumpfkarte
1	Eichel-Unter
2	Gras-Unter
3	Herz-Unter
4	Schellen-Unter

Farbkarten sind alle vier Farben; ausgenommen sind Unter:

Farben
Eichel
Gras
Herz
Schellen

Für die Karten innerhalb einer Farbe gilt die folgende Rangfolge:

Farbe	
Rangfolge	Farbkarte
1	As
2	10
3	König
4	Ober
5	9
6	8
7	7

Beim „Wenz“ gewinnt der Spielmacher, wenn er mehr als 60 Punkte mit seinen Stichen erhalten hat; wenn nicht, verliert er.

Der „Wenz“ hat Punktwert 3; Schneider und Schwarz werden zusätzlich berechnet.

4.1.6 Rufspiel

Trümpfe sind beim Rufspiel die folgenden Karten:

Trumpf	
Rangfolge	Trumpfkarte
1	Eichel-Ober
2	Gras-Ober
3	Herz-Ober
4	Schellen-Ober
5	Eichel-Unter
6	Gras-Unter
7	Herz-Unter
8	Schellen-Unter
9	Herz-As
10	Herz-10
11	Herz-König
12	Herz-9
13	Herz-8
14	Herz-7

Farbkarten sind die drei Farben außer Herz; ausgenommen sind Ober und Unter:

Farben
Eichel
Gras
Schellen

Für die Karten innerhalb einer Farbe gilt die folgende Rangfolge:

Farbe	
Rangfolge	Farbkarte
1	As
2	10
3	König
4	9
5	8
6	7

Beim Rufspiel gewinnt die Partei des Spielers, wenn er und sein Mitspieler zusammen in ihren Stichen mehr als 60 Punkte erhalten haben; wenn nicht, verliert sie.

Das „Rufspiel“ hat Punktwert 1; Schneider und Schwarz werden zusätzlich berechnet.

Im Folgenden wird auf den besonderen Umgang mit dem gerufenen As eingegangen:

Der Spieler, der das gerufene As in seinen Karten hat, darf dieses nur ausspielen,

- wenn er selbst anspielt.
- wenn er in einem der vorangegangenen Stiche „davongelaufen“ ist.

Er muss das gerufene As ausspielen,

- wenn das gerufene As seine letzte Karte ist.
- wenn ein anderer Spieler eine Karte, die zur selben Farbe gehört wie das gerufene As, angespielt hat.

Er darf auch, solange er das gerufene As noch in der Hand hat, keine andere Karte der Farbe, zu der auch das gerufene As gehört, anspielen, mit der folgenden Ausnahme: Hat der Spieler zusätzlich zum gerufenen As noch mindestens drei weitere Karten, also insgesamt mindestens vier Karten der Ruffarbe in der Hand, so darf er, allerdings nur, wenn er selbst anspielt, eine andere Karte dieser Farbe anspielen; ein solches Anspiel bezeichnet man als „davonlaufen“.

4.1.7 Muss-Spiel

Beim „Muss-Spiel“ ist die Trumpf- und Farbverteilung identisch der beim „Rufspiel“.

Bei der Berechnung von Gewinner und Verlierer wird so vorgegangen, als ob Spieler- und Nicht-Spieler-Partei vertauscht wären. Entsprechend wird auch bei der Ermittlung vorgegangen, ob die verlierende Partei im Schneider ist.

Das „Muss-Spiel“ hat Punktwert 1; Schneider und Schwarz werden zusätzlich berechnet.

Wenn beim „Muss-Spiel“ ein As gerufen wurde, unabhängig davon, ob mit oder ohne „Renonce“, übertragen sich die Regeln bezüglich der Behandlung des gerufenen As' identisch vom Rufspiel.

Wenn eine 10 gerufen wurde, übertragen sich die Regeln bezüglich des gerufenen As' vom Rufspiel, wobei stets „gerufenes As“ durch „gerufene 10“ ersetzt werden muss. „Davonlaufen“ darf der Spieler, der die gerufene 10 in seinen Karten hat, wenn er zusätzlich zu der 10 noch mindestens drei weitere Karten, also insgesamt mindestens vier Karten der Ruffarbe in der Hand hat.

Wenn ein König gerufen wurde, übertragen sich die Regeln bezüglich des gerufenen As' vom Rufspiel, wobei stets „gerufenes As“ durch „gerufener König“ ersetzt werden muss. „Davonlaufen“ darf der Spieler, der den gerufenen König in seinen Karten hat, wenn er zusätzlich zu dem König noch mindestens zwei weitere Karten, also insgesamt mindestens drei Karten der Ruffarbe in der Hand hat.

4.2 Regelungen und Maßnahmen

4.2.1 Ausspielen aller 8 Stiche

Grundsätzlich müssen bei allen Spielen außer beim „Sie“ alle 8 Stiche ausgespielt werden.

Es ist keinem Spieler erlaubt, vor Ende des Spiels seine Karten der Gegenpartei zu geben, da sie etwa keine Punkte mehr enthalten und/oder er glaubt, damit keinen Stich mehr machen zu können. Unabhängig davon, ob er dies verdeckt oder offen tut, ist das Spiel sofort beendet; ein noch nicht beendeter Stich sowie alle Karten, die zum Zeitpunkt des Verstoßes noch nicht gespielt waren, werden der Gegenpartei des Spielers, der den Verstoß begangen hat, zugerechnet. Die Wertung des Spiels ergibt sich aus der so entstandenen Punkteverteilung. Hat die Partei, die den Verstoß begangen hat, noch keinen Stich, verliert sie „schwarz“, es sei denn, sie kann nachweisen, dass sie in jedem Fall mindestens einen Stich gemacht hätte. Als Nachweis ist es notwendig, dass zum Zeitpunkt des

Zusammenwerfens die höchste übrige Trumpfkarte, die zweithöchste und die dritthöchste übrige Trumpfkarte, usw. bei einem Spieler dieser Partei ist, diese also zwingend noch einmal gestochen hätte. Auf diese Vorgehensweise bezieht sich im Folgenden die Aussage: „Die Wertung des Spiels ergibt sich wie oben.“

Wenn ein Spieler seine Karten zu einem Zeitpunkt des Spiels offen auf den Tisch legt, da er glaubt, dass seine Partei die restlichen Stiche mache, ist folgendermaßen zu verfahren:

Falls notwendig unter Erklärung, weswegen und durch welches Ausspielen seiner Karten er die restlichen Stiche macht, überprüfen die übrigen Spieler, ob dies tatsächlich der Fall ist. Bei Partnerspielen darf der erklärende Spieler nur von regelkonformem, nicht aber in sonstiger Weise günstigem Verhalten seines Mitspielers ausgehen. Gibt es keine Einwände, erhält die Partei dieses Spielers die restlichen Stiche.

Kann die Gegenpartei belegen, dass sie noch einen Stich erhalten könnte, werden ein zu diesem Zeitpunkt noch nicht beendeter Stich sowie alle noch nicht gespielten Karten der Gegenpartei zugerechnet. Die Wertung des Spiels ergibt sich wie oben.

In beiden Fällen müssen aber alle Spieler ihre restlichen Karten aufdecken; stellt sich heraus, dass einer der Spieler zuvor falsch bedient hat, wird das Spiel so gewertet, wie wenn falsches Bedienen nach Spielende festgestellt wird (siehe 4.2.5).

4.2.2 Verwahren der Stiche

Wenn ein Spieler einen Stich erhalten hat, legt er diesen verdeckt vor sich auf den Tisch; hat er mehrere Stiche erhalten, muss die Zugehörigkeit der Karten zu den einzelnen Stichen nachvollziehbar bleiben. Steht beim Rufspiel die Spieler-Konstellation bereits eindeutig fest - wurde das As also bereits gespielt oder wurde davongelaufen -, darf auch der Mitspieler des Spielers, der den Stich erhalten hat, diesen einziehen. Ebenfalls darf bei Alleinspielen ein anderer Nicht-Spieler als der, der den Stich erhalten hat, diesen einziehen; stets muss aber natürlich der Spieler im nächsten Stich ausspielen, der den Stich erhalten hat.

Während des Spiels darf jederzeit jeder Spieler den letzten Stich, der zugedeckt wurde, ansehen bzw. sich zeigen lassen. Entscheidend für die Frage, welcher der letzte Stich ist, der zugedeckt wurde, ist der Zeitpunkt der Anfrage, den letzten Stich zu sehen. Das Spiel wird solange unterbrochen, bis der Stich wieder zugedeckt wurde.

Wenn ein Spieler ohne eigenes Verschulden zwischenzeitlich abgelenkt war, muss ihm auf Anfrage Auskunft darüber gegeben werden, wer welche Karte gelegt hat; dies bezieht sich auf alle Karten, die gelegt wurden, seit dieser Spieler zuletzt eine eigene Karte gelegt hat - gegebenenfalls also auch auf Karten des vorangegangenen Stichts. Es empfiehlt sich natürlich, in diesem Fall das Spiel unmittelbar nach Auftreten der Ablenkung zu unterbrechen.

Wenn beim Aufdecken des letzten Stichts versehentlich eine Karte aus einem früheren Stich gezeigt wird, bleibt dies ohne Konsequenz.

Wenn ein Spieler absichtlich einen Stich ansieht, den er nach diesen Regeln nicht mehr ansehen darf, oder einzelne Karten daraus, ist das Spiel beendet; ein noch nicht beendeter Stich sowie alle Karten, die zum Zeitpunkt des Verstoßes noch nicht gespielt waren, werden der Gegenpartei des Spielers, der den Verstoß begangen hat, zugerechnet. Die Wertung des Spiels ergibt sich wie oben.

4.2.3 Ausspielen der Karten

Beim Ausspielen der Karten ist stets auf die korrekte Reihenfolge zu achten: Im ersten Stich spielt der Spieler an, der links neben dem Geber sitzt, in den weiteren sieben Stichen stets der Spieler, der den vorangegangenen Stich erhalten hat. Nach dem Anspiel geben die anderen drei Mitspieler im Uhrzeigersinn je eine Karte zu.

Bei Abweichungen von diesem Ablauf ist stets zu berücksichtigen,

- ob der Fehler absichtlich begangen wurde.
- ob irgendein Einfluss auf das Spiel daraus entsteht.
- ob der Spieler, der den Fehler begangen hat, daraus einen Vorteil ziehen kann. (Wenn beim Rufspiel sein Mitspieler einen Vorteil daraus ziehen kann, ist dies auch als Vorteil für ihn zu werten.)

Wenn keiner der drei genannten Punkte zutrifft, wird das Spiel ohne weitergehende Maßnahmen folgendermaßen fortgesetzt:

- Wenn ein Spieler angespielt hat, ohne damit an der Reihe zu sein, nimmt er die angespielte Karte zurück; der Spieler, der mit Anspielen an der Reihe ist, spielt erneut an.
- Wenn ein Spieler eine Karte spielt, bevor er an der Reihe ist, darf er diese nicht mehr zurücknehmen; die übrigen Spieler beenden in der normalen Reihenfolge, ihn auslassend, den Stich.
- Wenn ein Spieler versehentlich mehr als eine Karte legt, nimmt er die zurück, die er nicht zu legen beabsichtigt hat.

Trifft mindestens einer der oben genannten Punkte zu, ist das Spiel beendet; (Besteht Uneinigkeit darüber, ob einer der Punkte zutrifft, ist stets gegen die Partei des Spielers zu entscheiden, der den Fehler begangen hat.) die Karten, die noch nicht gespielt wurden, sowie der Stich, in dem sich der Verstoß ereignet hat, werden der Gegenpartei des Spielers, der den Verstoß begangen hat, zugerechnet. Die Wertung des Spiels ergibt sich wie oben.

4.2.4 Unerlaubte Äußerungen und Gesten

Während der Durchführung des Spiels sind jegliche das Spiel betreffende Äußerungen und Gesten untersagt; insbesondere betrifft das Äußerungen wie lautes Mitzählen, etwa von Punkten oder Trümpfen, oder Gesten und Äußerungen, die einem Mitspieler Hinweise auf die Kartenverteilung oder ein spezielles Spielverhalten geben können. Bei Rufspielen betrifft dies natürlich auch Äußerungen und Gesten, die darauf schließen lassen, welche Spieler zusammenspielen, bevor dies eindeutig feststeht.

Während es grundsätzlich gestattet ist, einen Spieler, der damit an der Reihe ist, zum Ausspielen aufzufordern, ist es als Verstoß zu werten, wenn ein Spieler einen anderen zum Ausspielen auffordert, wenn dieser nicht an der Reihe ist; geahndet wird dies allerdings nur dann, wenn auch tatsächlich daraufhin falsch ausgespielt wird.

Kommt es zu solchen Verstößen, wird wie oben verfahren: Ein Stich, der zum Zeitpunkt des Verstoßes noch nicht beendet ist, sowie alle Karten, die noch nicht gespielt wurden, werden der Gegenpartei des Spielers, der den Verstoß begangen hat, zugerechnet. Die Wertung des Spiels ergibt sich wie oben.

4.2.5 Falsches Bedienen

Wenn ein Spieler, der nicht anspielt, keine Karte der angespielten Farbe legt, obwohl er noch mindestens eine hat, oder wenn er, wenn Trumpf angespielt ist, keinen Trumpf legt, obwohl er noch mindestens einen hat, sondern eine beliebige andere Karte legt, bedient er falsch. Untere diese Kategorie fallen beim Rufspiel auch sämtliche Regelverstöße, die mit der gesonderten Behandlung des gerufenen As' (respektive der gerufenen 10 oder des gerufenen Königs beim Muss-Spiel) zu tun haben.

Wird das falsche Bedienen während des Stichs, in dem falsch bedient wurde, oder bis zum Ende des darauf folgenden Stichs bemerkt oder erklärt der betroffene Spieler im selbigen Zeitraum seinen Verstoß, 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. Die Wertung des Spiels ergibt sich wie oben.

Wird falsches Bedienen erst nach dem gerade definierten Zeitraum oder auch erst nach Spielende aufgedeckt, zählt das Spiel in jedem Fall als „schwarz“ verloren gegen die Partei des Spielers, der falsch bedient hat.

Ebenso ist zu verfahren, wenn ein Spieler zu einem Zeitpunkt des Spiels nicht die korrekte Anzahl von Karten auf der Hand hat und sich dies nicht auf falsches Ausspielen im laufenden oder im vorangegangenen Stich zurückführen lässt (wenn doch, ist gemäß 4.2.3. vorzugehen).

4.2.6 Mehr als ein Verstoß in einem Spiel

In den Fällen, in denen das Spiel nach einem Verstoß sofort beendet wird, wird grundsätzlich gemäß den den vorliegenden Verstoß betreffenden Regeln verfahren. Hat aber zuvor ein Spieler falsch bedient, ist gemäß den Regeln bezüglich des falschen Bedienens zu verfahren.

Wenn ein Spieler infolge einer Aufforderung eines anderen Spielers ausspielt, wenn er nicht damit an der Reihe ist, wird folgendermaßen verfahren (natürlich nur dann, wenn das Spiel nicht gemäß 4.2.3. ohne weitere Maßnahmen fortgesetzt wird):

- Spielt der Spieler gutgläubig aufgrund der Aufforderung falsch an, ist das Spiel gemäß 4.2.4. gegen die Partei des Spielers, der zum falschen Ausspielen aufgefordert hat, zu werten.
- Spielt der Spieler aber wider besseren Wissens falsch aus, ist das Spiel gemäß 4.2.3. gegen die Partei des Spielers, der falsch ausgespielt hat, zu werten.
- Sind beide Spieler schuldhaft beteiligt und gehören sie nicht derselben Partei an, wird das Spiel folgendermaßen gewertet: Hat eine Partei das Spiel gewonnen, wenn die restlichen Punkte der Gegenpartei zugerechnet werden, ist das Spiel so zu werten; ist bei diesem Vorgehen die Gegenpartei im Schneider, ist dies ebenfalls zu werten. Hat keine Partei bei dieser Vorgehensweise das Spiel gewonnen, muss es wiederholt werden.

Wenn sich herausstellt, dass Spieler beider Parteien falsch bedient haben, so dass das Spiel jeweils aufgrund des Verstoßes als „schwarz“ verloren gewertet werden müsste, muss das Spiel wiederholt werden, unabhängig davon, welcher Verstoß zuerst begangen wurde. Würde nur einer der Verstöße zu dieser Wertung führen, ist das Spiel gemäß diesem Verstoß zu werten.

4.2.7 Andere Verstöße

Treten andere als die hier genannten Verstöße auf, wird, falls notwendig unter Rücksprache mit der Turnierleitung, sinngemäß in Analogie zu den oben aufgeführten Verstößen verfahren.

5 Ermittlung von Spielausgang und Spielwert

5.1 Spielarten

5.1.1 Solo-Tout, Wenz-Tout

Ein „Solo-Tout“ oder ein „Wenz-Tout“ ist für den Alleinspieler gewonnen, wenn er alle Stiche macht; wenn nicht, verliert er. Für „Schneider“ und „schwarz“ erhöht sich der Spielwert nicht.

5.1.2 Solo, Wenz, Rufspiel

Bei „Solo“, „Wenz“ und „Rufspiel“ gewinnt die Spieler-Partei, wenn sie mehr als 60 Punkte in ihren Stichen erhalten hat; wenn nicht, verliert sie.

Im „Schneider“ ist die Spieler-Partei, wenn sie höchstens 30 Punkte in ihren Stichen erhalten hat. (30:90 gegen die Spieler-Partei ist „Schneider“.) Die Nicht-Spieler-Partei ist im „Schneider“, wenn sie weniger als 30 Punkte in ihren Stichen erhalten hat. (30:90 gegen die Nicht-Spieler-Partei ist nicht „Schneider“.) Ist die Gegenpartei im Schneider, erhöht sich der Spielwert um einen Punkt.

Eine Partei ist „schwarz“, wenn sie keinen Stich erhalten hat. (Hat sie einen Stich mit 0 Punkten erhalten, ist sie nicht „schwarz“.) Ist die Gegenpartei „schwarz“, erhöht sich der Spielwert um einen weiteren Punkt.

5.1.3 Muss-Spiel

Beim „Muss-Spiel“ wird so vorgegangen, als wären Spieler- und Nicht-Spieler-Partei vertauscht: Die Spieler-Partei gewinnt, wenn sie mindestens 60 Punkte in ihren Stichen erhalten hat. (Bei 60:60 gewinnt die Spieler-Partei.)

Im „Schneider“ ist die Spieler-Partei, wenn sie weniger als 30 Punkte in ihren Stichen erhalten hat. (30:90 gegen die Spieler-Partei ist nicht „Schneider“.) Die Nicht-Spieler-Partei ist im „Schneider“, wenn sie höchstens 30 Punkte in ihren Stichen erhalten hat. (30:90 gegen die Nicht-Spieler-Partei ist „Schneider“.) Ist die Gegenpartei im Schneider, erhöht sich der Spielwert um einen Punkt.

Die Regelung bezüglich „schwarz“ bleibt gegenüber der beim „Rufspiel“ unverändert.

5.2 Zusammenfassung

Zusammenfassend ergeben sich somit die folgenden Spielwerte. Auch aufgeführt ist, welcher Wert jedem Spieler der Spieler-Partei und jedem Spieler der Nicht-Spieler-Partei in der Turnierliste eingetragen wird. Bei gewonnenem Spiel ist der Wert in der Spalte „+“, bei verlorenem Spiel in der Spalte „-“ des jeweiligen Spielers einzutragen. Somit ergibt die Summe einer Zeile stets 0.

Spielwertung			
Spiel	Spielwert	Eintrag Spieler	Eintrag Nicht-Spieler
Sie	12	36	12
Solo-Tout	6	18	6
Wenz-Tout	6	18	6
Solo Schneider schwarz	5	15	5
Solo Schneider	4	12	4
Solo	3	9	3
Wenz Schneider schwarz	5	15	5
Wenz Schneider	4	12	4
Wenz	3	9	3
Rufspiel Schneider schwarz	3	3	3
Rufspiel Schneider	2	2	2
Rufspiel	1	1	1

Wird unabhängig von der Turnierwertung von allen vier Spielern einvernehmlich ausgemacht, zusätzlich um Geld zu spielen, ist dies grundsätzlich zulässig. Es ist den Spielern überlassen, ob sie die Spielwertung mit einem Multiplikator versehen und das Ergebnis auszahlen, oder ob sie einen anderen Tarif verwenden wollen. Es darf kein Spieler gezwungen werden, zusätzlich auszuzahlen; kann keine Einigung erzielt werden, muss ohne Geld gespielt werden.

In allen Fällen ist es aber unzulässig, etwa „Contra“ und „Re“ oder Ähnliches für das Auszahlen einzuführen, falls dies irgendeinen Einfluss auf den Verlauf des Spiels haben kann.

III Ablauf des Turniers

1 Allgemeine Richtlinien

1.1 Turnierordnung

Die Turnierleitung setzt voraus, dass jedem Spieler diese Turnierordnung vertraut ist; Nachteile, die einem Spieler aus Unkenntnis ebendieser entstehen, sind der Turnierleitung nicht anzulasten.

In jedem Fall stehen allen Spielern ausreichend Exemplare der Turnierordnung zur Verfügung, um anhand dieser Streitfälle klären zu können.

1.2 Turnierleitung

Kann auch mit Hilfe der Turnierordnung ein Streitfall nicht geklärt werden oder sieht die Turnierordnung den vorliegenden Fall nicht vor, muss die Turnierleitung über das weitere Vorgehen entscheiden. Als Maßnahmen stehen ihr nach Ermessen zur Verfügung:

- Festlegung der Wertung eines oder mehrerer Spiele,
- Wiederholung eines oder mehrerer Spiele,
- Punktstrafen gegen einzelne Spieler,
- Disqualifikation einzelner Spieler.

Die oben genannten Maßnahmen können auch in Kombination Anwendung finden.

Im Falle einer Disqualifikation hat der disqualifizierte Spieler keinen Anspruch auf Erstattung des Startgeldes noch irgendeinen anderen Anspruch, etwa bezüglich der ausgelobten Preise.

1.3 Ersatzspieler

Wenn ein Spieler disqualifiziert wird oder, etwa durch plötzliche Krankheit, ausfällt, wird er in der laufenden Runde durch einen neutralen, von der Turnierleitung ernannten Spieler, der nicht am Turnier teilnimmt, ersetzt. Bei Auslosung der nächsten Runde wird das dezimierte Teilnehmerfeld durch Ersatzspieler ergänzt, falls dies nötig ist, um allen Spielern das weitere Mitspielen zu ermöglichen. Ersatzspieler sind von der Gesamtwertung ausgeschlossen.

2 Turnierverlauf

Das Turnier besteht aus zwei Runden, in denen jeweils 32 Spiele gespielt werden. Zwischen den beiden Runden wird die Verteilung der Spieler auf die Tische neu ausgelost. Das Turnier wird in den folgenden Schritten durchgeführt:

1	Ansprache der Turnierleitung
2	Auslosung der 1.Runde
3	Durchführung der 1.Runde
4	Auslosung der 2.Runde
5	Durchführung der 2.Runde
6	Siegerehrung

2.1 Ansprache der Turnierleitung

Zu Beginn des Turniers erklärt die Turnierleitung den Modus des Turniers sowie der Auslosung und - eventuell beschränkt auf einen Verweis auf die Turnierordnung - einen kurzen Abriss der zur Anwendung kommenden Regeln. Außerdem wird erklärt, welche Preise ausgespielt und wie diese verteilt werden.

2.2 Auslosung der 1.Runde

Wie ausgelost wird, liegt in der Verantwortung der Turnierleitung; es muss dabei jeder Spieler mit der gleichen Wahrscheinlichkeit an jeden Platz gelost werden können; außerdem muss jeder Teilnehmer mit der gleichen Wahrscheinlichkeit mit jedem anderen Teilnehmer am gleichen Tisch spielen können.

Bei der Auslosung muss festgelegt werden, an welchem Tisch jeder Spieler spielt und an welcher Position am Tisch (1, 2, 3 oder 4) er sitzt. Bei der Sitzordnung ist lediglich darauf zu achten, dass die Spieler im Uhrzeigersinn in der Reihenfolge 1-2-3-4 sitzen; an welchem Platz der an 1 geloste Spieler sitzt, ist unerheblich.

2.3 Durchführung der 1.Runde

Nachdem alle Teilnehmer ihre zugelosten Plätze eingenommen haben, beginnt die erste Runde. Gespielt werden 32 Spiele; der erste Geber ist derjenige, der an die Position 1 am Tisch gelost wurde. Die Ergebnisse jedes Spiels sind einzeln in die Turnierliste einzutragen; die einzelnen Spiele werden noch nicht miteinander verrechnet. Sind die 32 Spiele beendet, bestätigt jeder Spieler mit seiner Unterschrift die Richtigkeit der Liste. Daraufhin wird die Liste bei der Turnierleitung abgegeben. Auch wenn die Spieler das Endergebnis der Liste selbst ausrechnen, besitzt für die Gesamtwertung des Turniers nur die Rechnung der Turnierleitung Gültigkeit.

2.4 Auslosung der 2.Runde

Die Auslosung zur 2.Runde erfolgt analog zur Auslosung der 1.Runde. Werden zufällig gleiche Konstellationen gelost, führt dies nicht zu einer Wiederholung der Auslosung.

2.5 Durchführung der 2.Runde

Die Durchführung der 2.Runde erfolgt völlig analog zur Durchführung der 1.Runde.

2.6 Siegerehrung

Die Ergebnisse der beiden Runden werden von der Turnierleitung errechnet. Das Gesamtergebnis eines jeden Spielers ist die Summe der Ergebnisse der beiden Runden. In das Gesamtergebnis werden nur Spieler aufgenommen, die an beiden Runden vollständig teilgenommen haben. Aus dem Gesamtergebnis ergeben sich die Turnierplatzierungen nach folgendem Schema:

1. Die Platzierungen ergeben sich nach dem Gesamtergebnis: je höher die Punktzahl, desto besser die Platzierung.
2. Bei Punktegleichstand zweier oder mehrerer Spieler entscheidet die Anzahl gewonnener Spiele: je mehr gewonnene Spiele, desto besser die Platzierung.
3. Ist auch die Anzahl der gewonnenen Spiele gleich, entscheidet die Anzahl der gewonnenen Alleinspiele: je mehr gewonnene Alleinspiele, desto besser die Platzierung.

4. Ist auch die Anzahl der gewonnenen Alleinspiele gleich, entscheidet das Los.

Gemäß der auf diese Weise ermittelten Turnierplatzierungen werden die für die entsprechenden Plätze ausgelobten Preise vergeben.

3 Turnierliste

3.1 Führen der Turnierliste

Die Turnierliste wird grundsätzlich von dem Spieler geführt, der am jeweiligen Tisch an Platz 1 gelost ist. Wenn alle Spieler zustimmen, darf auch ein anderer Spieler die Liste führen. Ist die Runde beendet, wird die Liste an die Turnierleitung übergeben.

Vor Beginn der Runde müssen in die Turnierliste eingetragen sein:

- das Datum, an dem das Turnier stattfindet,
- die Nummer des Tisches, an dem gespielt wird,
- die Nummer der Runde (1 oder 2),
- Name und Vorname aller vier Spieler (Dabei sind Namen anzugeben, die sich anhand eines Ausweises nachweisen lassen.).

Während der Runde müssen nach jedem Spiel bei jedem Spieler die ermittelten Werte eingetragen werden, in der Spalte +, wenn der Spieler gewonnen hat, in der Spalte –, wenn der Spieler verloren hat. Bei „Tou-Spielen“ oder „Sie“ bestätigt die Turnierleitung die Richtigkeit des Spiels durch unterschriebenen Vermerk beim betroffenen Spiel; entsprechende Spiele ohne diesen Vermerk werden von der Turnierleitung ersatzlos aus der Liste gestrichen.

Nach Beendigung der Runde können die Spieler selbst das Ergebnis berechnen. Dabei wird in der Zeile Σ jeweils die Summe der darüberliegenden Spalte gebildet. Im Feld „Ergebnis“ wird die Differenz der beiden Spalten des jeweiligen Spielers eingetragen, also: Spaltensumme + minus Spaltensumme –. Sie können die Berechnung aber auch der Turnierleitung überlassen.

Bevor die Turnierliste an die Turnierleitung übergeben wird, muss jeder Spieler im Feld „Unterschrift“ unter seinem Namen mit seiner Unterschrift die korrekte Durchführung der Runde sowie die korrekte Führung der Turnierliste bestätigen.

In jedem Fall berechnet die Turnierleitung das endgültige Ergebnis. Bei Abweichungen von der eventuellen Berechnung der Spieler geht das von der Turnierleitung ermittelte Ergebnis in die Turnierwertung ein. Gibt es Spiele, bei denen die Zeilenquersumme nicht 0 und der Spielwert nicht rekonstruierbar ist, werden diese ersatzlos aus der Wertung gestrichen.

3.2 Modell der Turnierliste

Datum:						Tisch:		Runde:	
Nr	Spieler 1		Spieler 2		Spieler 3		Spieler 4		
	Name		Name		Name		Name		
	Vorname		Vorname		Vorname		Vorname		
	+	-	+	-	+	-	+	-	
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									
26									
27									
28									
29									
30									
31									
32									
Σ									
	Ergebnis		Ergebnis		Ergebnis		Ergebnis		
_____ Unterschrift Spieler 1 Unterschrift Spieler 2 Unterschrift Spieler 3 Unterschrift Spieler 4									
ERSTER SCHAFFKOPFVEREIN MÜNCHEN E.V.									