

Spielregeln Schafkopf – Bayrish - Pub –Cup Schafkopfrennen mit Jackpot Finale

1. Runden

Gespielt werden 3 Runden zu 28 Spielen ohne Zeitbegrenzung. Tische werden vorher ausgelost. Ein Tischausch ist nicht gestattet.

2. Spiele

Es wird ein kurzes Blatt „Plus Punkte“ mit Rufspiel, Solo, Wenz und Geier gespielt.

Wenn keiner spielt wird dieses Spiel als Ramsch gespielt.

Trumpf bei Ramsch Ober, Unter und Herz.

Wer die meisten Punkte hat verliert den Ramsch, außer es hat 90 Punkte, dann gewinnt er allein.

Bei Punktgleichheit werden 2 mal 1 Punkt vergeben.

3. Reizen

Es wird gereizt Rufspiel – Geier– Wenz – Solo. (Spiele – spiele auch – vorne – hinten usw.)

Beispiel: Sagt ein Spieler einen Geier oder Wenz an muss er diesen spielen.

Spielansagen sind verbindlich. Auf Tout jedlicher Art kann erhöht werden.

Sagt ein Spielmacher ein Rufspiel oder Alleinspiel an das er nicht spielen kann, wird das Spiel wie ein einfach verlorenes Solo gewertet.

4. Punkte / Geldspiel

Sausspiel 1, Schneider 2, Durch 3 Punkte.

Geier, Wenz, Solo	6 Punkte.	30 Cent
Schneider, Geier, Wenz, Solo	9 Punkte	40 Cent
Durch, Geier, Wenz, Solo	12 Punkte	50 Cent
Tout	18 Punkte	1 €
Ober werden nicht bezahlt.		

Ramsch: 50 Cent Reuegeldkasse

3 mal 1 Punkt.

90 Augen 3 Punkte

Jungfrau 2 Punkte

Punktgleichheit 2 mal 1 Punkt

Solotout ab 3 Ober. Geiertout und Wenztout 2 Bauern geschlossene Karte.

5. Gewonnen Schneider

Der Spieler hat mit 61 gewonnen und mit 60 verloren. Der Spieler ist mit 31 schneiderfrei. Nichtspieler sind mit 30 schneiderfrei.

6. Mischen

Es wird Nachgemischt und 3 mal 2 Karten ausgegeben.

7. Reuegeld 50 Cent

Es wird ab den 1. Spiel mit Reuegeld gespielt.

Jedes verlorenes Spiel nur der Spieler zahlt, 50 Cent. Tout 1 €

8. Jackpot

Die ersten 6 Spiele in jeder Runde werden nur in die Jackpot - Kasse bezahlt.

9. Letzter Stich

Der Letzte Stich kann angesehen werden.

10. Verworfen, Karten zeigen, schnelles Spiel

Verworfen oder falsches Ausspiel beendet das Spiel.

Es werden bei Sauspiel 1 Punkt, bei Alleinspiel 6 Punkte geschrieben.

Ausnahme: Der Spieler kann allerdings entscheiden ob er das Spiel fortsetzt, wenn er der Meinung ist Schneider oder Durch zu spielen. Die falsch gespielten Karten bleiben im Spiel. Legt ein Spieler die Karten auf den Tisch ohne eine Ansage zu machen und die Gegenpartei kann noch einen Stich machen gehören alle Karten der Gegenpartei.

„Ausnahme für schnelles Spiel, die Karten können gezeigt, z.B. mit der Ansage ihr macht noch einen Stich und seid Schneiderfrei.“

11. Listenführung

Ein Spieler muss die Liste führen und nach Spielende abgeben. Der Listenführer muss links in das extra Feld die Spielwertung schreiben.

Die Summe der Spielwertung ist nach Spielende zusammen zu zählen.

Der Listenführer muss die Jackpot und Reuegeldkasse nach jeder Runde mit abgeben.

12. Preisverteilung

Sieger ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl nach Ende des Schafkopfrennen.

Bei Punktgleichheit wird der Geldpreis geteilt. Bei Sachpreisen entscheidet das Los.

Ist ein Spieler bei der Preisverteilung nicht mehr anwesend geht der Preis nicht verloren (nur bei Geldpreisen), er kann seinen Preis das nächste Mal abholen.

13. Falschspiel Beleidigung

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

Mündliche Anweisungen der Spielleitung sind folge zu leisten.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

14. Preise

In jeder Vorrunde werden die Startgelder zu 100 % ausgespielt.

15. Qualifikation Jackpot Finale

Wer 3 Vorrunden spielt oder 390 Punkte erspielt hat, ist für das Finale qualifiziert.

Pro Vorrunde gibt es 2,5 Punkte, als Startpunkte für das Finale. Der Letzte Tisch wird von den besten Nachrückern aufgefüllt. Wer zuerst ein Tout mit 6 Laufende spielt ist sofort für das Finale qualifiziert. Das Tout muss der Aufsicht gezeigt werden.

16. Datenschutz und Spielregeln akzeptieren

Mit dem Kauf der Eintrittskarte akzeptiert der Spieler die Spielregeln.

Das Startgeld wird nicht zurück erstattet. Der Spieler ist damit einverstanden das Name und Vorname im Internet unter schafkopfrennen.de veröffentlicht werden. Es kann ein Spitzname angegeben werden. Änderungen vorbehalten