

Spielregeln Fränkische Schafkopfmeisterschaft 2018

1. Gespielt werden 4 Runden zu 24 Spielen ohne Zeitbegrenzung. Tische werden vorher ausgelost. Ein Tischaustausch 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. (Spiel – spiele auch – vorne – hinten. usw.) Ist ein Spiel angesagt kann nicht mehr erhöht werden. Spielansagen sind verbindlich. Sagt ein Spielmacher ein Rufspiel oder Alleinspiel an das er nicht spielen kann, wird das Spiel wie ein einfach verlorenes Solo gewertet (-6 Punkte).
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. Der Aus - Spieler übernimmt das Spiel. Davon spielen ist erlaubt.
9. Es wird ohne Geld gespielt.
10. Es ist keinen Spieler erlaubt, vor Ende des Spiels seine Karten zu zeigen oder auf dem Tisch zulegen. 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 im Spiel sind gehören der Gegenpartei. Die Wertung des Spiels ergibt sich aus der so entstandenen Punkteverteilung.
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. Bei Unklarheiten die Aufsicht holen.
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 Schafkopfrennens. Bei Punktgleichheit wird danach gewertet wer mehr Punkte in der ersten zweiten usw. 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	+ 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