

SchafkopfregeIn

Herausgeber: Schafkopfschule e.V.

1. Das Schafkopfspiel

- 1.1 Grundsätzliches
- 1.2 Spielkarten
- 1.3 Ziel des Spiels
- 1.4 Begriffe

2. Die Spielansage

- 2.1 Sitzanordnung
- 2.2 Mischen und Abheben der Karten
- 2.3 Ausgeben der Karten
- 2.4 Reihenfolge und Spielberechtigung
- 2.5 Rufspiel
- 2.6 Solo
- 2.7 Wenz
- 2.8 Tout
- 2.9 Sie

3. Der Spielverlauf

- 3.1 Ausspiel
- 3.2 Bedienpflicht
- 3.3 Stoss
- 3.4 Fehlverhalten und Sanktionen
- 3.5 Verhaltensregeln

4 Die Spielbewertung

4.1 Ergebnis

4.2 Spielabrechnung

5 Turnierordnung

5.1 Leitung - Aufsicht

5.2 Spielregelungen

5.3 Liste

5.4 Sieger

1. Das Schafkopfspiel

1.1 Grundsätzliches

Das Schafkopfen ist ein Kartenspiel, das erstmals im zweiten Drittel des 18. Jahrhunderts und nachweislich in einem Buch von Paul Hammer im Jahre 1803 erwähnt wurde. Davor war es als Societäts-, Denunciations- und Konversationsspiel verbreitet.

1.2 Spielkarten

Ein Kartenspiel besteht aus 32 Schafkopfkarten (im Format 56 x 100 mm). Jede Karte enthält auf einer Seite das „Schafkopf Kartenbild“ als „Bayerisches Kartenbild“. Auf der anderen Seite kann sich ein Motiv befinden, das auf allen Karten völlig identisch sein muss. Sofern sich 6-er im Kartenspiel befinden, sind diese vor Spielbeginn zu entfernen.

1.2.1. Schafkopf wird zu **Viert** gespielt.

1.2.2. Jedes Kartenspiel besteht aus **4 Farben**:

Eichel
Gras
Herz
Schellen

1.2.3. Jede **Farbe** besteht aus 8 Karten, mit folgenden **Zählwerten (Augen)**:

Sau	11 Augen
Zehn	10 Augen
König	4 Augen
Ober	3 Augen
Unter	2 Augen
Neun	0 Augen
Acht	0 Augen
Sieben	0 Augen

1.2.4. Alle **Augen** eines Schafkopfspiels ergeben zusammen 120 Punkte (4 x 30 Punkte).

1.2.5. **Herren** sind die Ober und Unter, in der Rangfolge:

1. Eichel-Ober
2. Gras-Ober
3. Herz-Ober
4. Schellen-Ober
5. Eichel-Unter
6. Gras-Unter
7. Herz-Unter
8. Schellen-Unter

Der jeweils höhere in der Rangfolge sticht den unteren. Der Eichel-Ober ist, außer beim Wenz, der Höchste.

1.3 Ziel des Spiels

- 1.3.1 Ziel des Spiels ist es, so viele Punkte wie möglich, durch geschicktes und überlegtes Partner- oder Einzelspiel, zu erreichen.
- 1.3.2 Sieger ist, wer als Spieler mindestens 61 Punkte (Augen) und als Gegenspieler 60 Punkte erreicht.

1.4 Begriffe

Im Schafkopf-Spiel gibt es sehr viele Begriffe, deren Bedeutung den meisten bekannt ist, die aber nicht zu den offiziellen Begriffen zählen. Die offiziellen Begriffe sind:

Begriff	Bedeutung
Abspatzen	Sich in einer Farbe freimachen
Alte	Eichel-Sau
Augen	Punkte
Ausspieler	Derjenige, der in der Reihenfolge die erste Karte herauslegen muss
Bedienen	Zugeben einer Karte in der Farbe, bzw. Trumpf zugeben, wenn diese Farbe oder Trumpf ausgespielt wurde
Blaue	Gras-Sau
Bremser	Ober oder Unter, der in der Kette der Laufenden der Oberste oder Unterste ist

Begriff	Bedeutung
Bumbs	Schellen-Sau
Davonlaufen	Wenn der Gerufene mehr als 4 Karten in der gleichen Farbe besitzt und unter der Sau ausspielt
Der Alte	Eichel-Ober
Einen	Wenz (Abkürzung von „Einen Wenz“)
Fehlfarbe	Die Farbe, die man selbst nicht besitzt
Gegenspieler	Alle Spieler, die nicht zum Spielmacher gehören
Herren	Alle Ober und Unter
Hinterhand	Der letzte, der seine Karte nach dem Ausspieler zugeben muss
Kiebitz	Zuschauer, die nicht selbst mitspielen
Kurzer Weg	Wenn der Spielmacher oder Gegenspieler unmittelbar hinter dem Ausspieler sitzt
Langer Weg	Wenn der Spielmacher oder Gegenspieler an Hinterhand sitzt
Laufende	Ununterbrochene Reihenfolge an Ober und Unter auf der Spielmacher- oder Gegenseite, beginnend beim Eichel-Ober (Rufspiel und Solo) oder Eichel-Unter, beim Wenz
Mittelhand	Der Spieler an zweiter oder dritter Stelle sitzend, nach dem Ausspieler
Mitspieler	Der Partner des Spielers oder des Gegenspielers im Rufspiel
Retour	Antwort auf einen Stoss. Kurzform „Re“
Rufspiel	Wenn ein Spieler mit einem Mitspieler, der die gerufene Sau hat, gegen 2 Gegenspieler spielt (Sauspiel)
Sau	As
Schmieren	Hohe Augen (Sau oder Zehner) dem Mitspieler zugeben
Schneider	Wenn der oder die Spieler unter 31 Augen oder die Gegenspieler unter 30 Augen erreichen
Schwarz	Wenn der oder die Spieler keinen einzigen Stich erreichen
Sie	Alle 4 Ober und 4 Unter auf einer Hand

Begriff	Bedeutung
Solo	Wenn ein Spieler eine Farbe zu Trumpf erklärt und gegen alle anderen spielt
Solo-Tout	Wenn die Gegenseite keinen einzigen Stich macht und dies vom Spieler vor dem Ausspiel angesagt wird
Spatzen	Alle Siebener, Achter und Neuner, da sie keine Punkte bringen, bzw. Fehlkarte bei einem Solo
Spieler	Alle Spieler des Schafkopfspiels
Spielmacher	Derjenige, der ein Rufspiel oder Solo ansagt, welcher in jedem Spiel neu ermittelt wird
Stich	Wenn alle 4 Spieler zugegeben haben, wird dieser Kartenstapel (Stich) vom Spieler mit der höchsten Karte im Stich umgedreht (Bild nach unten) und vor sich hingelegt
Stoss	Glaubt ein Gegenspieler, dass er das Spiel gewinnt, so kann er einen Stoss (Kontra) geben
Teilnehmer	Alle an einem Turnier teilnehmenden Spieler
Tout	s. Solo-Tout
Trumpf	Beim Rufspiel alle Ober, Unter und Herzen. Beim Solo alle Ober und Unter und die gewählte Farbe. Beim Wenz alle Unter
Wenz	Spiel, bei dem die Unter alleine Trumpf sind

2. Die Spielansage

2.1 Sitzanordnung

- 2.1.1. Die vier Spieler sitzen sich im Kreuz gegenüber. Dabei ist der Körper so zu halten, dass kein Spieler dem anderen in die Karten sehen kann.

2.2 Mischen und Abheben der Karten

- 2.2.1. Nach dem ersten Öffnen des verschlossenen Kartenspiels müssen die Sechser entfernt (sofern vorhanden) und die Karten gut vermischt werden. Dies erfolgt durch Ausbreiten der Karten über dem Tisch mit der Bildseite nach unten und dem **Vermischen** der Karten durch alle Spieler.

- 2.2.2. Das erste Spiel wird vom Spieler mit der Nummer 1 oder einem vorher bestimmten Spieler gemischt, der auch das erste Spiel gibt. Das Nächste gibt im Uhrzeigersinn Spieler Nummer 2, dann Spieler Nummer 3 und am Schluss Spieler Nummer 4. Danach beginnt die Reihenfolge wieder bei Spieler Nr. 1, so dass in einer Runde jeder Spieler einmal die Karten mischt und ausgibt.
- 2.2.3. Der Kartengeber hat die Karten ordentlich zu mischen. Werden die Karten während des Mischens gestochen (ineinander gesteckt) oder geblättert, so sind sie vor dem Abheben noch einmal durchzumischen. In Turnieren werden die Karten nachgemischt.
- 2.2.4. Der hinter dem Geber sitzende (im Uhrzeigersinn), also der rechter Hand sitzende Spieler, hebt die gemischten Karten ab. Beim Abheben werden die liegenbleibenden Karten auf den abgehobenen Stapel gelegt.
- 2.2.5. Es muss abgehoben werden. Dabei müssen mindestens drei Karten liegen bleiben oder abgehoben werden.
- 2.2.6. Es darf maximal dreimal abgehoben werden.
- 2.2.7. Weder der Geber, noch der Abheber dürfen beim Mischen den Stapel so drehen, dass sie die unterste Karte erkennen können. Wird doch ein Blick riskiert, so muss dies sofort moniert und die Karten neu gemischt werden.

2.3 Ausgeben der Karten

- 2.3.1. Der Geber verteilt im Uhrzeigersinn die Karten. Dabei beginnt er beim linken Nachbarn und gibt jedem Spieler vier Karten. Nach der ersten Gebefolge werden nochmals an jeden Spieler vier Karten ausgeteilt.
- 2.3.2. Jeder Spieler entscheidet selbst, ob ein Kiebitz in seine Karten sehen darf.

2.4 Reihenfolge und Spielberechtigung

- 2.4.1. Nach dem Geben erfolgt die Spielansage. Dabei hat der Spieler nach dem Geber (im Uhrzeigersinn) also der linker Hand sitzende das Vorrecht, als erster seine Spielabsicht zu erklären.
- 2.4.2. Eine Spielabsicht wird mit den sinngemäßen Worten „ich spiele“ erklärt. An diese Spielabsicht ist der Erklärende unwiderruflich gebunden.

- 2.4.3. Danach kann im Uhrzeigersinn der nächste Spieler erklären „ich spiele auch“ oder „weiter“, bzw. „ist Recht“ sagen. Der Spieler, der als erster erklärt hat, dass er spielen würde, hat nun das Vorrecht, das er dann aufgibt, wenn er den folgenden Spieler spielen lässt.
- 2.4.4. Die Reihenfolge bei der Spielberechtigung ergibt sich aus der Reihenfolge des Sitzplatzes (nach dem Geber) und danach durch die Höherwertigkeit des Spiels. Die Rangfolge ist:
1. Sie
 2. Solo-Tout
 3. Wenz-Tout
 4. Solo
 5. Wenz
 6. Rufspiel
- Würden zwei Spieler ein Spiel in der gleichen Wertigkeit spielen, so entscheidet die Sitzfolge. Die Farbe, mit der ein Solo angesagt wird, spielt für die Reihenfolge keine Rolle (Herz-Solo ist nicht höherwertig als ein Schellen-Solo).
- 2.4.5. Der nachfolgende Spieler, der ebenfalls spielen möchte, muss seine Spielabsicht ausschließlich mit den Worten „ich spiele auch“ oder „ich würde auch spielen“ erklären. Das gleiche gilt für den dahinter Sitzenden und den danach kommenden Spieler.
- 2.4.6. Der Spieler, der an zweiter Stelle ein Spiel ansagt, muss mindestens ein höherwertigeres Spiel, als ein Rufspiel (z.B. einen Wenz oder ein Solo) haben.
- 2.4.7. Erklärt ein zweiter Spieler seine Spielabsicht, ist der Spieler, der an erster Stelle wäre, nicht mehr an seine Spielabsicht gebunden, auch wenn er selbst ein höherwertigeres Spiel gehabt hätte. Erklärt Spieler 1 „weiter“ oder „ist Recht“, dann ist Spieler 2 an seine Erklärung gebunden.
- 2.4.8. Hat der Spieler an erster Stelle selbst ein Solo so sagt er „ich spiele selbst“, woraufhin der folgende Spieler keinen Wenz mehr anmelden kann. Er müsste einen Wenz-Tout oder ein Solo-Tout mit den Worten „ich hätte einen Tout“ ansagen, um selbst zu spielen. Hat der Spieler an 2. Stelle selbst ein Solo, so sagt er nur „ich hätte ein Solo“ oder „aber keinen Wenz“. Das Solo von Spieler 1 ginge dann vor.
- 2.4.9. Hat der Spieler an erster Stelle einen Wenz, so muss er dies auch mit den Worten erklären „ich spiele selbst“ was für Spieler 2 bedeutet, dass er mindestens ein Solo spielen muss. Hat der Spieler an 2. Stelle ein Solo, so sagt er nur „ich hätte ein Solo“ oder „aber keinen Wenz“. Das Solo von Spieler 2 ginge dann vor.

- 2.4.10. Eine Spielansage ist unwiderruflich. Eine ungültige Spielansage beendet das Spiel und wird wie ein verlorenes Spiel für den Ansager mit den Punkten gewertet, die ein verlorenes gültiges Spiel eingebracht hätten (ohne Schneider und Schwarz).
- 2.4.11. Sobald zwischen Spieler 1 und 2 der Rang geklärt ist, müssen die nachfolgenden Spieler ebenfalls ein „weiter“ oder ihre Spielabsicht kundtun. Hat Spieler 2 noch keine Aussage zu seinem Spiel abgegeben, aber Spieler 1 ihm das Spielrecht gewährt, so muss Spieler 2 gegenüber Spieler 3 nur erklären „ich spiele selbst“. Der weitere Verlauf ist wie in 2.4.8 oder 2.4.9.
- 2.4.12. Die Spielansage darf erst erfolgen, wenn sich alle Spieler erklärt haben.
- 2.4.13. Hat kein Spieler Interesse an einem Spiel, also wenn alle vier Spieler „weiter“ gesagt haben, so wird zusammengeworfen und vom nächsten Geber ein neues Spiel gegeben. Die Einzahlung in einen Stock kann vorher frei vereinbart werden.
- 2.4.14. Liegt eine Karte auf dem Tisch oder hat ein Mitspieler bereits das Kartenbild erkennen können, so darf die Karte nicht mehr zurückgenommen werden.
- 2.4.15. Vier Spiele hintereinander ergeben ein Runde. Mehrere Runden ergeben bei Turnieren einen Durchgang.

2.5 Rufspiel

- 2.5.1. Das Rufspiel ist ein Partnerspiel bei dem derjenige, der spielen möchte, eine Sau „ruft“. Man kann nur eine Sau rufen, die man selbst nicht hat und zu der man selbst mindestens eine Farbkarte besitzt, die nicht Ober oder Unter ist. Der Spielmacher kann nur eine Eichel-, Gras- oder Schellen-Sau rufen. Die Herz-Sau kann nicht gerufen werden, da sie Trumpf ist.
- 2.5.2. Der Spieler mit der gerufenen Sau ist **Mitspieler** und muss die Sau immer zugeben, sofern die Farbe in der Ruf-Sau angespielt wird. Er darf, ehe er die gerufene Sau zugegeben hat, nicht zu erkennen geben, dass er der Mitspieler ist.
- 2.5.3. Ein Rufspiel kann nur angesagt werden, wenn man nicht alle Säue selbst hat (gesperrt ist). Es wird angesagt durch die Worte: „mit der Eichel-Sau“ (der Alten) oder „mit der Gras-Sau“ (der Blauen) oder „mit der Schellen-Sau“ (der Bums oder der Kugl).

- 2.5.4. Wenn der Mitspieler mindestens vier Karten mit der Ruf-Sau in der Ruf-Farbe besitzt, kann er davonlaufen (unter der Ruf-Sau ausspielen), solange die Farbe noch nicht gespielt war und er noch alle vier Farbkarten in der Hand hält.
- 2.5.5. Nachdem die Ruf-Farbe bereits einmal gespielt war (und durch Davonlaufen nicht zugegeben wurde), kann die Ruf-Sau gespielt oder geschmiert werden. Wurde die Ruf-Sau nicht gesucht, so darf sie erst im letzten, dem 8. Stich, zugegeben werden. Der Mitspieler, der die Ruf-Sau hat, kann diese zu jedem Zeitpunkt anspielen, sofern er an der Reihe ist.
- 2.5.6. Beim Rufspiel sind die Ober, Unter und alle Herzen in ihrer Rangfolge Trümpfe
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-Sau
 10. Herz-Zehn
 11. Herz-König
 12. Herz-Neun
 13. Herz-Acht
 14. Herz-Sieben

und stechen alle anderen Farben. Es gibt insgesamt 14 Trümpfe beim Rufspiel. Die anderen Farben sind untereinander gleichwertig.

2.6 Solo

- 2.6.1. Bei einem Solo wird Herz als Trumpf aufgehoben und zu einer gleichwertigen Farbe wie Eichel, Gras oder Schellen.
- 2.6.2. Der Spieler, der ein Solo ansagt, spielt alleine gegen die drei anderen Gegenspieler.
- 2.6.3. Solos werden angesagt mit den Worten: „Eichel-Solo“ oder „Gras-Solo“ oder „Herz-Solo“ (jetzt würde Herz wieder Trumpf werden) oder „Schellen-Solo“. Die Farbe, die angesagt wird, ist für dieses Spiel Trumpf, nach den Obern und Untern.
- 2.6.4. Der Spieler muss in der Farbe, die er zu Trumpf erklärt, mindestens eine Karte besitzen.

- 2.6.5. Die Gegenspieler dürfen ihre Stiche auf einen gemeinsamen Stichstapel legen.
- 2.6.6. Die Rangfolge der Trümpfe ist wie im Rufspiel, wobei Herz durch die angesagte Farbe ersetzt wird, die auch Herz sein kann.

2.7 Wenz

- 2.7.1. Bei einem Wenz sind nur die Unter Trumpf. Es gibt 4 Trümpfe.
- 2.7.2. Die Ober erhalten eine Wertigkeit zwischen dem König und dem Neuner einer Farbe. Alle vier Farben sind gleichwertig.
- 2.7.3. Ein Wenz kann auch ohne Unter (Trumpf) gespielt werden.
- 2.7.4. Die Rangfolge beim Wenz ist:
 - 1. Eichel-Unter
 - 2. Gras-Unter
 - 3. Herz-Unter
 - 4. Schellen-Unter

2.8 Tout

- 2.8.1. Erwartet der Spielmacher, dass er alle Stiche selbst machen wird, so kann er dies mit den Worten „Solo-Tout“ oder „Wenz-Tout“ ansagen.
- 2.8.2. Ein Tout muss, vor dem Ausspiel der ersten Karte, angesagt werden. Liegt die erste Karte bereits auf dem Tisch, ist die Ansage nicht mehr gültig. Es wird nur noch ein einfaches Solo oder ein Wenz gewertet.

2.9 Sie

- 2.9.1. Erhält ein Spieler alle 4 Ober und 4 Unter, so besitzt er einen „Sie“. Im ersten Spiel nach dem Ausgeben wird der Sie nicht gezählt.
- 2.9.2. Der „Sie“ darf sofort offen auf den Tisch gelegt werden.
- 2.9.3. Es ist strikt verboten, mit den gleichen Karten weiterzuspielen. Diese Karten sollen vom Spieler mit dem „Sie“ eingerahmt und aufgehängt werden.

3. Der Spielverlauf

3.1 Ausspiel

- 3.1.1. Ist die Rangfolge geklärt, so spielt der Spieler nach dem Geber (im Uhrzeigersinn) eine Karte aus. Als nächstes gibt der jeweils im Uhrzeigersinn folgende eine Karte zu, danach der neben ihm Sitzende und am Schluss der Letzte.
- 3.1.2. Gestochen werden die ausgespielten Karten immer von der Karte mit der höchsten Wertigkeit. Hat ein Spieler die angespielte Farbe nicht, so kann er mit Trumpf stechen. Wird Trumpf angespielt oder eine Farbe von mehreren Spielern mit Trumpf gestochen, so gehört der Stich dem Spieler mit dem höchsten Trumpf.
- 3.1.3. Derjenige, der die anderen drei Karten sticht, muss den Stich (jeweils vier Karten) vor sich mit dem Bild nach unten hinlegen.
- 3.1.4. Jeder Stich darf von jedem Spieler noch einmal aufgedeckt werden, solange nicht der nächste Stich umgedreht wurde. Die Stiche sind so aufeinander zu legen, dass zu jedem Zeitpunkt die Reihenfolge der Stiche nachvollzogen werden kann.
- 3.1.5. Derjenige der gestochen hat, ist der nächste Ausspieler. Zugegeben wird immer im Uhrzeigersinn und nacheinander.
- 3.1.6. Jedes Spiel muss bis zum Ende gespielt werden, damit die anderen Spieler jederzeit nachvollziehen können, ob immer richtig zugegeben wurde.
- 3.1.7. Legt ein Spieler mehrere Karten offen auf den Tisch, so ist das Spiel beendet.
- 3.1.8. Jeder Spieler hat zu jedem Zeitpunkt einen Anspruch zu erfahren, wer Ausspieler ist, wer welche Karte gerade zugegeben hat und sofern die Ruf-Sau bereits zugegeben wurde, von wem. Ebenso ist die Frage bei einem Solo erlaubt, welche Farbe Trumpf ist.

3.2 Bedienpflicht

- 3.2.1. Im Schafkopf herrscht Bedienpflicht. Wird eine Farbe angespielt, so müssen alle Spieler in dieser Farbe - gleichgültig mit welcher Wertigkeit - zugeben.

- 3.2.2. Wird Trumpf angespielt so müssen alle Spieler Trumpf - gleichgültig mit welcher Wertigkeit - zugeben.
- 3.2.3. Es gibt keine Pflicht zu stechen, also eine Karte zuzugeben, die höherwertig ist.
- 3.2.4. Hat ein Spieler keine passende Farbe, so kann er schmieren (eine hochwertige andere Farbe zugeben), mit Trumpf stechen (z.B. Ober, Unter oder Herz, bzw. Trumpf) oder sich abspatzen (eine wenig Augen zählende Karte einer anderen Farbe zugeben).

3.3 Stoss

- 3.3.1. Glaubt ein Gegenspieler, dass er eine bessere Karte als der Spielmacher hat, bzw. das Spiel gewinnen wird, so kann er einen „Stoss“ oder eine „Spritzn“ geben.
- 3.3.2. Ein Stoss ist solange möglich, solange nur eine Karte, nämlich die des Ausspielers herausgelegt wurde.
- 3.3.3. Der Spieler kann daraufhin mit einem „Retour“ antworten. Dies aber ebenfalls nur solange die erste Karte herausgelegt wurde.
- 3.3.4. Der Spieler bleibt Spieler und gewinnt erst mit mindestens 61 Punkten.

3.4 Fehlverhalten und Sanktionen

- 3.4.1. Durch das Abheben sind alle Fehler, Einwände und Beschwerden aus dem Spiel davor verjährt, mit Ausnahme von absichtlichem Falschspiel! Die Verjährung kann von jedem Spieler, wenn der Abhebende den Kartenstapel abheben möchte unterbrochen werden, durch ein sinngemäßes „Halt“.
- 3.4.2. Wird während des Gebens eine Karte umgedreht oder befindet sich im Stapel eine Karte deren Bild nach oben zeigt, so muss neu gegeben werden. Es ist gleichgültig, wer dies verursacht hat, sofern dies nicht mutwillig erfolgt ist. Das gleiche gilt, wenn ein Spieler mehr oder weniger Karten als die anderen hat.
- 3.4.3. Wurde eine Karte durch Biegen oder Markieren so verändert, dass ein Spieler diese von den anderen unterscheiden kann, so ist das Kartenspiel nach dem Ende des Spiels sofort gegen ein neues auszutauschen.

- 3.4.4. Einwände gegen das Mischen, Abheben und Karten geben sind sofort, noch ehe die eigenen Karten angeschaut wurden, zu beanstanden.
- 3.4.5. Gibt ein Spieler, der in der Reihenfolge nicht an der Reihe war, so ist das Spiel ungültig. Dies gilt nur für das laufende Spiel, solange noch nicht alle Karten ausgegeben sind. Ist das Spiel bereits begonnen, so ist es gültig.
- 3.4.6. Werden Fehler beim Geben, Mischen oder Abheben gemacht, so ist das nächste Spiel vom gleichen Geber sofern er an der Reihe war, zu wiederholen. Ansonsten gibt der Spieler, der an der Reihe ist.
- 3.4.7. Vorwerfen ist nicht gestattet und führt zum sofortigen Spielabbruch, außer beim letzten Stich.
- 3.4.8. Alle Äußerungen, die das Spiel aufklären können, sind zu unterlassen und führen zum sofortigen Spielabbruch. Das Spiel wird als verlorenes Spiel gewertet.
- 3.4.9. Das Blättern im Stichstapel, das über das Ansehen des letzten Stiches hinausgeht, beendet das Spiel.
- 3.4.10. Wird von einem Spieler ausgespielt, der nicht an der Reihe war, so ist das Spiel, sofern die Bildseite der Karte für einen anderen Spieler sichtbar war, sofort beendet. Es ist jedem Spieler gestattet, einen anderen Spieler am unberechtigten Ausspiel zu hindern.
- 3.4.11. Deckt ein Spieler absichtlich außerhalb des laufenden Ausspiels eine Karte auf, so wird dies gegen ihn wie ein verlorenes Spiel gewertet. Neben der Sanktion kann dies bei einem Turnier zum Turnierausschluss führen
- 3.4.12. Wurden alle Karten ordnungsgemäß ausgegeben, was evident ist, wenn nach der Kartenaufnahme nicht moniert wurde, und hat während des Spiels einer der Spieler mehr oder weniger Karten als die anderen, so gilt das Spiel für ihn als verloren.
- 3.4.13. Haben zwei Spieler mehr oder weniger Karten als die anderen beiden, so wird das Spiel neu gegeben und nicht gewertet. Es gibt der gleiche Geber noch mal.
- 3.4.14. Bedient ein Spieler falsch, so gilt das Spiel für ihn als verloren. Dies gilt auch für den Fall, dass der Fehler sofort bemerkt wird und auch der Stich noch nicht umgedreht wurde.

- 3.4.15. Stellt sich erst nach dem Spiel, jedoch vor dem Mischen heraus, dass falsch zugegeben wurde, dann hat der Spieler, der falsch zugegeben hat das Spiel verloren.
- 3.4.16. Alle Strafsanktionen gelten für den jeweiligen Spieler, der den Fehler begangen hat. Beim Rufspiel ist es entweder ein Spieler der Spieler- oder der Gegenspielerpartei. Beim Solo trifft es entweder den Solisten oder einen seiner drei Gegenspieler.
- 3.4.17. Sanktionen:
Wird ein Fehler begangen, so erhält derjenige, der den Fehler begangen hat in einem Turnier, Minuspunkte.
Bei einem Solo oder Wenz sind das 9 Minuspunkte.
Hat der Solist den Fehler begangen so erhalten seine drei Gegenspieler jeweils 3 Pluspunkte. Wurde der Fehler durch einen Gegenspieler begangen, so erhält der Solist 9 Pluspunkte. Ein Tout wird mit 18 Minuspunkten sanktioniert. Die Mitspieler bekommen 0 Punkte.
Bei einem Rufspiel bekommt der Spieler der den Fehler begangen hat 4 Minuspunkte. Die beiden Gegenspieler erhalten je 2 Pluspunkte und der Mitspieler 0 Punkte.
Die Anzahl der Stiche, hypothetische Spielverläufe oder Ausgänge, der Spiel- und Punktestand oder ein Stoss spielen dabei keine Rolle.
Eine Bezahlung erfolgt proportional, je nach Tarif. Laufende werden nicht bezahlt. Es wird faktisch nur Schneider bezahlt.
- 3.4.18. Deckt ein Spieler nach einem Fehler seines Gegen- oder Mitspielers seine Karten auf oder schmeisst diese einfach offen auf den Tisch, noch ehe die Aufsicht entschieden hat, so hat er das Spiel verloren und bekommt die Minuspunkte, die eigentlich der Spieler bekommen hätte, der den Fehler begangen hat. Der Spieler, der den Fehler begangen hat, bekommt 0 Punkte. Sanktionen sind nur durch die Aufsicht bei Turnieren möglich.

3.5 Verhaltensregeln

- 3.5.1. Jede Bemerkung, Äußerung, Gestik oder Regung, die Informationen für andere Spieler enthalten und einen Mitspieler zu einer bestimmten Spielweise auffordern, sind zu unterlassen und führen zum Spielabbruch.
- 3.5.2. Beleidigende oder diskriminierende Äußerungen sind zu unterlassen. Schafkopfspieler haben sich in jeder Situation fair und sportlich zu verhalten. Sie dürfen kein fadenscheiniges Recht suchen. Es gibt auch keine Alters-, Geschlechts- oder Herkunftsunterschiede.

- 3.5.3. „Schneider“ ist Ehrensache und muss von der Verlierer-Partei ohne Aufforderung bezahlt werden. „Schwarz“ muss verlangt werden.
- 3.5.4. Es ist verboten, einem anderen Spieler in die Karten zu schauen oder sich selbst in die Karten schauen zu lassen, bzw. Karten zu verraten.
- 3.5.5. Lautes Zählen ist nicht erlaubt.
- 3.5.6. Die Karten sind durchwegs so zu halten, dass kein anderer Spieler das Blatt erkennen kann.

4. Die Spielbewertung

4.1 Ergebnis

- 4.1.1. Am Ende eines Spiels werden die Stiche der Parteien jeweils ausgezählt. Jede Partei zählt ihre eigenen Karten (Augen).
- 4.1.2. **Gewonnen** hat die Spielerpartei mit 61 Punkten. Die Gegenspieler haben mit 60 Punkten gewonnen.
- 4.1.3. Mit 91 Punkten hat die **Spielerpartei** „Schneider“ gewonnen (bzw. verliert mit bis zu 30 Punkten „Schneider“). Die **Gegenpartei** hat mit 90 Punkten „Schneider“ gewonnen (bzw. verliert mit bis 29 Punkten „Schneider“).
- 4.1.4. Hat eine Partei alle Stiche gemacht, so gewinnt sie „Schwarz“.

4.2 Spielabrechnung

- 4.2.1. Nach jedem Spiel wird, sofern um Geld gespielt wird, ausbezahlt. Dazu wird vorher die Zähleinheit (zum Beispiel: 10 Cent) und der Tarif festgelegt.
- 4.2.2. Laufende werden beim Rufspiel oder Solo ab 3 Ober (Eichel-, Gras- und Herz-Ober) bezahlt. Beim Wenz wird ab 2 laufenden Unter bezahlt. Laufende sind Trümpfe, von der höchsten Wertigkeit beginnend in ununterbrochener Reihenfolge bis hinunter zur Trumpf- (Herz-) Sieben. Somit sind bei einem Rufspiel oder Solo 14 Laufende möglich. Beim Wenz sind 4 Laufende möglich.

- 4.2.3. Laufende müssen nur bezahlt werden, wenn sie vor dem Abheben verlangt werden. Werden zu viele Laufende verlangt, so können diese doppelt zurück verlangt werden. Allerdings auch nur solange nicht abgehoben wurde.

- 4.2.3. Die Zähleinheiten für eine Bezahlung sind:

Grundtarif

Rufspiel	1 Zähleinheit
Solo	5 Zähleinheiten
Wenz	5 Zähleinheiten

Prämientarif

Laufende	Grundtarif + je 1 Zähleinheit
----------	-------------------------------

Leistungstarif

Schneider	1 Zähleinheit + Grundtarif
Schwarz	2 Zähleinheiten + Grundtarif

Exklusivtarif

Solo-Tout	Grundtarif + Prämientarif (ohne Leistungstarif) mal 2
Wenz-Tout	Grundtarif + Prämientarif (ohne Leistungstarif) mal 2

Stosstarif

Stoss	Grundtarif + Prämientarif + Leistungstarif mal 2 bzw. Exklusivtarif mal 2
Retour	Grundtarif + Prämientarif + Leistungstarif mal 4 bzw. Exklusivtarif mal 4

- 4.2.4. Diese Tarife sind bei einem Rufspiel von beiden Verlierern an die beiden Sieger zu bezahlen. Bei einem Solo zahlt entweder der Spieler an alle 3 Gegenspieler den gleichen Tarif aus oder er erhält von jedem Gegenspieler den gleichen Tarif.

5. Turnierordnung

5.1 Leitung - Aufsicht

- 5.1.1. Die Leitung des Turniers entscheidet über den Spielbeginn und den Spielablauf. Ist der Veranstalter mit der Turnierleitung nicht identisch, so muss dies deutlich für jeden Teilnehmer angezeigt werden
- 5.1.2. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Es besteht kein Teilnahmeanspruch für Spieler.
- 5.1.3. Bei Unstimmigkeiten entscheidet die Aufsicht. Gegen diese Entscheidung besteht die Beschwerdemöglichkeit an das Schiedsgericht. Dessen Entscheidung ist unanfechtbar. Jede Beschwerde ist unverzüglich vorzubringen.
- 5.1.4. Falschspiel oder wiederholt falsches Bedienen führt zum Ausschluss vom Turnier. Bezahlte Startgelder werden in diesen Fällen nicht erstattet.
- 5.1.5. Lautes Protestieren, absichtliches Falschspiel oder absichtlich falsche Listenführung führen zum Ausschluss aus dem Turnier.

5.2 Spielregelungen

- 5.2.1 Es werden Runden mit je 32 Spielen ohne zeitliche Beschränkung gespielt.
- 5.2.2. Die Tische und Sitzplätze werden vorher ausgelost und dürfen nicht getauscht werden.
- 5.2.3. Es werden vier mal 2 Karten ausgegeben.
- 5.2.4. Stoss oder Spritz'n ist nicht gestattet.
- 5.2.5. Kommt kein Spiel zustande, so muss der gleiche Geber neu geben, solange bis ein Spiel zustande kommt.
- 5.2.6. Es wird nicht abgehoben. Es muss nachgemischt werden. Der hinter dem Geber sitzende (im Uhrzeigersinn), also der rechter Hand sitzende Spieler, mischt die bereits gemischten Karten noch einmal nach, indem die untersten Karten mindestens drei mal nach oben gemischt werden.

5.2.7. Die Punktwertung ist:

<u>Spiel</u>	<u>Gewinner</u>	<u>Verlierer</u>
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 verloren	je 2 +	6 -
Solo oder Wenz „Schneider“ gewonnen	9 +	je 3 -
Solo oder Wenz „Schneider“ verloren	je 3 +	9 -
Solo oder Wenz „Schwarz“ gewonnen	12 +	je 4 -
Solo oder Wenz „Schwarz“ verloren	je 4 +	12 -
Solo oder Wenz „Tout“ gew.	18 +	je 6 -
Solo oder Wenz „Tout“ verl.	Je 6 +	18 -
„Sie“	24 +	je 8 -

Es werden nur Pluspunkte und nur die Minuspunkte in die jeweilige Spalte geschrieben.

5.2.8. Laufende werden bezahlt, aber nicht in der Punktwertung berücksichtigt.

5.2.9. Jeder Spieler muss selbst spielen. Eine Vertretung ist nicht zulässig.

5.2.10. Es darf nur der ausgegebene Kartensatz des Turnierveranstalters verwendet werden.

5.2.11. Fällt während des Turniers ein Spieler aus, so bestimmt die Turnierleitung einen Ersatzspieler, der dann am Turnier teilnimmt und die bestehenden Punkte übernimmt.

5.2.12. Das für Teilnehmer Turniermindestalter beträgt 16 Jahre.

5.2.13. Kiebitzen ist der Aufenthalt im Veranstaltungsraum des Turniers untersagt. Das gleiche gilt für Spieler, die bereits mit ihrem Spiel fertig sind

5.2.14. Folgende Spiele sind vor Spielbeginn von der Aufsicht genehmigen zu lassen:

Solo- oder Wenz-„Tout“
„Sie“

Ein Solo-Tout wird erst ab 3 Laufenden mit einer Sau oder einer Sau mit Zehner in einer Farbe neben den Trümpfen gestattet. Für einen Wenz-Tout sind mindestens 2 laufende Unter oder 3 Unter mit dem Eichel-Unter erforderlich. Die Beikarten müssen mindestens aus Sau – Zehn oder aus Sau – Zehn – und einer dritten Karte in der gleichen Farbe bestehen.

- 5.2.15. Im ersten Spiel sind (bei sämtlichen Durchgängen) weder ein Solo-Tout, Solo-Schwarz, Wenz-Tout oder Wenz-Schwarz erlaubt. Lässt sich dies nicht vermeiden, so wird das Spiel als einfaches Solo oder Wenz gewertet.
- 5.2.16. Ab dem 5. Solo oder Wenz (je Durchgang) ist jedes Solo oder jeder Wenz vor dem Ausspielen der 1. Karte von der Aufsicht genehmigen zu lassen.
- 5.2.17. Nicht erlaubte Spiele werden in der Punkteliste ersatzlos gestrichen.
- 5.2.18. Hat ein Spieler den Verdacht, dass ein Spieler einem anderen Spieler unverdient Punkte zukommen lässt, so ist unverzüglich die Aufsicht zu verständigen. Jeder Spieler darf auf einen Regelverstoß hinweisen.

5.3 Liste

- 5.3.1. Ein Spieler muss die Liste führen und nach Spielende bei der Aufsicht abgeben. Dieser wird vor Spielbeginn von der Leitung bestimmt. Sind sich alle Spieler einig, so kann auch ein anderer Spieler die Liste führen.
- 5.3.2. Jeder Spieler ist verpflichtet, die Liste zu kontrollieren und vor der Abgabe deren Richtigkeit durch seine Unterschrift zu bestätigen.
- 5.3.3. Gespielte Solos und Wenzen sind mit einem Kreis um die Punktezahl zu kennzeichnen. Die Quersumme muss nach jeder Runde 0 ergeben. Das gleiche gilt für das Ergebnis eines Durchgangs.
- 5.3.4. Korrekturen, Streichungen oder nachträgliche Änderungen sind nur gestattet, wenn sie von der Aufsicht abgezeichnet werden.
- 5.3.5. Die Listen erhalten durch die Unterschriften Urkundencharakter und werden 6 Monate aufbewahrt.

- 5.3.6. Unleserliche oder falsche Listen können von der Leitung berichtigt oder für ungültig erklärt werden.

5.4 Sieger

- 5.4.1 Sieger wird der Spieler mit der höchsten Punktzahl, die aus beiden Durchgängen addiert wird. Die nächsten Plätze werden ebenfalls nach der höchsten Punktzahl ermittelt.

- 5.4.2 Besteht Punktgleichheit so werden die gespielten Solos nach folgender Rangfolge bewertet:

- a) Anzahl der gespielten „Sie“
- b) Gewonnene Solo- oder Wenz-Tout
- c) Gespielte Solo- oder Wenz-Tout
- d) Gewonnene Solos oder Wenzen
- e) Gespielte Solos oder Wenzen

Bei noch immer bestehender Punktgleichheit entscheidet das Los.

München-Feldmoching

29.3.2007

(Beschlossen durch den Regelausschuss der Schafkopfschule)