



# TRACHTENVEREIN BAIERBRUNN

## Einladung zum ersten Schafkopfturnier des G.T.V. Georgenstoana Baierbrunn

**Wann:** Sonntag, den 03.03.2024  
**Wo:** Vereinsheim Baierbrunn  
**Wer:** Mitglieder des Trachtenvereins (internes Turnier)  
**Startgeld:** 10 € p.P. (inkl. einem Freigetränk)

**Preise:** Für die Bestplatzierten vom Seitzhof Baierbrunn  
(abhängig von der Teilnehmerzahl)



**Zeitplan:**  
11:00 Uhr Weißwurst-Frühstück inkl. Einspielrunden vor dem Turnier (optional)  
12:30 Uhr Ansprache inkl. Erklärung der Regeln und des Ablaufs (Bei Anmeldung zum Turnier gilt Anwesenheitspflicht)  
≈ 13:00 Uhr Beginn des Turniers (Bei Anmeldung zum Turnier gilt Anwesenheitspflicht)  
Anschließend Auswertung und Siegerehrung (Änderungen vorbehalten)

### Wie und was wird gespielt:

1. Gespielt wird ein „reiner“ Schafkopf (langes Blatt). Erlaubt sind Rufspiel, Wenz (kein Farbwenz) und Solo. Spritze ist nicht gestattet. Mit Tarif + Punktwertung für Preise.
2. Es werden 2 Runden mit je 32 Spielen ohne zeitliche Beschränkung gespielt.
3. Es spielen 4 Spieler pro Tisch. Die Tische und Sitzplätze werden vorher ausgelost und dürfen nicht getauscht werden (Dies geschieht jeweils vor Runde 1 und vor Runde 2).
4. Gespielt wird folgender Tarif: Rufspiel 10 ct, Solo 50 ct, Wenz 50 ct, Laufende je 10 ct, Schneider zusätzlich 10 ct, Schwarz zusätzlich 10 ct. Laufende werden bezahlt, aber nicht in der Punktwertung berücksichtigt.

Die weiteren Turnierregeln sowie die Punktwertung findet ihr auf Seite 2 & 3

**Anmeldung bitte bis zum 25.02.2024 (JHV) bei Michael Daxberger per Whatsapp oder Anruf (+49 151 19329834)**

Eine Anmeldung zum Turnier ist **verbindlich!** (Kleingeld nicht vergessen)  
Wer Weißwürscht essen mag einfach Anzahl Würscht und Brezen dazu schreiben (Kosten werden dann dem Startgeld addiert)



GTV Georgenstoana Baierbrunn e.V.

Richard Händl, Lena-Christ-Weg 7, 82065 Baierbrunn

[www.trachtenverein-baierbrunn.de](http://www.trachtenverein-baierbrunn.de)



## Turnierregeln (1/2)

1. Gespielt wird ein „reiner“ Schafkopf (langes Blatt). Erlaubt sind Rufspiel, Wenz (kein Farbwenz) und Solo. Spritze ist nicht gestattet. Tarif + Punktwertung für Preise. Bei Rufspielen ist die Trumpffarbe immer „Herz“. Bei Solo bestimmt der Solospieler die Trumpffarbe. Bei Rufspielen darf derjenige mit der Rufsau „davonlaufen“, wenn er zusätzlich zur Rufsau noch min. 3 weitere Karten derselben Farbe hat und wenn er rauskommt (Danach darf die Rufsau geschmiert werden). Die Rufsau darf bis zur vorletzten Karte nicht geschmiert werden.
2. Es werden 2 Runden mit je 32 Spielen ohne zeitliche Beschränkung gespielt.
3. Es spielen 4 Spieler pro Tisch. Die Tische und Sitzplätze werden vorher ausgelost und dürfen nicht getauscht werden (Ausgelost wird jeweils vor Runde 1 sowie vor Runde 2).
4. Gespielt wird folgender Tarif: Rufspiel 10 ct, Solo 50 ct, Wenz 50 ct, Laufende je 10 ct, Schneider zusätzlich 10 ct, Schwarz zusätzlich 10 ct. Laufende werden bezahlt, aber nicht in der Punktwertung berücksichtigt. Die/der Spieler muss 61 Augen haben, um zu gewinnen.
5. Vor Spielbeginn müssen die Karten mehrfach durchgemischt werden. Danach sind die Karten vom Spieler rechts neben dem Geber abzuheben. Dem Kartengeber ist es nicht gestattet, das untere Blatt einzusehen. Die Karten werden dann in zwei Runden á vier Karten verteilt. Gegeben und gespielt wird im Uhrzeigersinn. Nach dem Austeilen bekunden alle Spieler bindend ihr Interesse an einem Spiel („spiele“; „spiele auch“) oder sagen weiter. Bei zwei oder mehreren Spielern muss der jeweilig nächste Spieler ein höherwertiges Spiel ansagen (Rufspiel < Wenz < Solo < Wenz-Tout < Solo-Tout < Sie). Kommt kein Spiel zustande, so muss der gleiche Spieler nochmal geben, bis ein Spiel zustande kommt. Alle 8 Karten je Spieler müssen bis zum Schluss gespielt werden (ein vorzeitiges „zeigen“ oder „hinwerfen“ ist nicht erlaubt). Der letzte Stich mit 4 Karten darf nochmals aufgedeckt werden.
6. Es werden nur Pluspunkte und nur die Minuspunkte in die jeweilige Spalte geschrieben. Die Punktwertung ist:

Spiel	Gewinner	Verlierer
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“ gewonnen	+ 18	je - 6
Solo oder Wenz „Tout“ verloren	je + 6	- 18
„Sie“	+ 24	je - 8

Schneider = Hat eine Partei weniger als 30 Augen, dann hat sie "Schneider" verloren

Schwarz = Hat eine Partei keinen einzigen Stich, dann hat sie "Schwarz" verloren

Tout = Der Spielmacher kündigt an, dass die Gegenseite keinen Stich machen wird

Sie = Ein Spieler hat alle Trümpfe auf einer Hand und somit ein Solo mit acht Laufenden





## Turnierregeln (2/2)

7. Jeder Spieler muss selbst spielen. Eine Vertretung ist nicht zulässig. Es darf nur der ausgegebene Kartensatz des Turnierveranstalters verwendet werden. Fällt während des Turniers ein Spieler aus, so bestimmt die Spielleitung einen Ersatzspieler, der dann am Turnier teilnimmt und die bestehenden Punkte übernimmt.

Das für Teilnehmer Turniermindestalter beträgt 16 Jahre. Kiebitzen ist untersagt.

8. Folgende Spiele sind vor Spielbeginn von der Spielleitung genehmigen und beaufsichtigen zu lassen: Solo- oder Wenz-, „Tout“, „Sie“.

9. Ein Spieler pro Tisch muss die Liste führen und nach Spielende bei der Turnierleitung abgeben. Der Schreiber je Tisch wird vor Spielbeginn vom Veranstalter bestimmt. Sind sich alle Spieler einig, so kann auch ein anderer Spieler die Liste führen.

Jeder Spieler ist verpflichtet, die Liste zu kontrollieren und vor der Abgabe deren Richtigkeit durch seine Unterschrift zu bestätigen.

10. 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. Korrekturen, Streichungen oder nachträgliche Änderungen sind nur gestattet, wenn sie von der Spielleitung abgezeichnet werden.

11. Spielleitung und Veranstalter entscheiden über den Spielbeginn und den Spielablauf. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Bei Unstimmigkeiten entscheiden Spielleitung und Veranstalter. Deren Entscheidung ist unanfechtbar. Jede Beschwerde ist unverzüglich vorzubringen.

12. Beim Falschspiel oder falsch zugegebenen Karten hat der Falschspieler automatisch verloren. Lautes Protestieren, absichtliches Falschspiel, wiederholt falsches zugeben oder absichtlich falsche Listenführung führen zum Ausschluss aus dem Turnier. Unleserliche oder falsche Listen können von der Leitung berichtigt oder für ungültig erklärt werden. Bezahlte Startgelder werden in diesen Fällen nicht erstattet.

13. Sieger wird der Spieler mit der höchsten Punktzahl, die aus beiden Durchgängen addiert wird. Die nächsten Plätze werden ebenfalls nach der höchsten Punktzahl ermittelt. Besteht Punktgleichheit so werden die gespielten Solos nach folgender Rangfolge bewertet: Anzahl der gespielten „Sie“, gewonnene Solo- oder Wenz-Tout, gespielte Solo- oder Wenz-Tout, gewonnene Solos oder Wenzen, gespielte Solos oder Wenzen. Bei noch immer bestehender Punktgleichheit entscheidet das Los.

**Vui Spaß!**

