

Turnierordnung des Billard-Café College

1. Es wird ein reiner Schafkopf gespielt, bei dem Rufspiel, Wenz, Farbwenz und Solo erlaubt sind.
2. Gespielt werden 2 Runden mit je 32 Spielen ohne zeitliche Beschränkung.
3. Die Sitzordnung wird je Runde ausgelost und die zugelosten Plätze sind verbindlich einzunehmen. Ein Platztausch ist nicht möglich!
4. Gegeben wird wie folgt: Der Geber mischt und vom Hintermann sind die Karten verpflichtend nachzumischen. Dann werden **4 x 2 Karten** ausgegeben. Kommt kein Spiel zustande, gibt der gleiche Spieler solange bis ein Spiel zustande kommt.
5. **Reuegeld bzw. Weitergeld:** Kommt kein Spiel zusammen, so muss jeder Spieler 10 ct in einen gesonderten Topf zahlen. Dieser Stock ist am Ende jeder Runde bei der Turnierleitung abzugeben und wird als Trostpreis an den Vorletzten des Turniers ausgeschüttet.

6. Punktwertung:

Es werden folgende **Spielpunkte** gewertet:

	<u>Gewinner</u>	<u>Verlierer</u>
Einfaches Rufspiel	+ 1 Punkt	- 1 Punkt
Rufspiel Schneider	+ 2 Punkte	- 2 Punkte
Rufspiel Durch/Schwarz	+ 3 Punkte	- 3 Punkte
Solo/Wenz/Farbwenz	+ 6 Punkte	- 2 Punkte
Solo/Wenz/Farbwenz Schneider	+ 9 Punkte	- 3 Punkte
Solo/Wenz/Farbwenz Durch	+ 12 Punkte	- 4 Punkte
Solo/Wenz/Farbwenz „Tout“	+ 18 Punkte	- 6 Punkte
„Sie“	+ 24 Punkte	- 8 Punkte

Nach jeder Runde werden zusätzlich folgende **Tischpunkte** vergeben:

Tischsieger:	40 Punkte
Zweiter:	30 Punkte
Dritter:	20 Punkte
Vierter:	10 Punkte

1.+2. Punktgleich je 35 Punkte; 1.+2.+3. Punktgleich je 30 Punkte

2.+3. Punktgleich je 25 Punkte; 2.+3.+4. Punktgleich je 20 Punkte

3.+4. Punktgleich je 15 Punkte; sind alle Punktgleich je 25 Punkte

Die Tischpunkte und Spielpunkte müssen zusammen 100 Punkte ergeben und der Listenführer ist für die Richtigkeit der Angaben verantwortlich. Die Mitspieler bestätigen mit ihrer Unterschrift ebenfalls die Richtigkeit.

7. Das Solo geht vor Wenz, der Wenz geht dem Farbwenz vor. **Ein Tout ist bei der Aufsicht anzumelden.** Im ersten Spiel sind in beiden Durchgängen folgende Spiele nicht erlaubt: Tout, Solo-Schwarz oder Wenz-Schwarz. Lässt sich das nicht vermeiden, so wird das Spiel als einfaches Solo oder Wenz gewertet.
8. **Spritze bzw. Stoß sind nicht erlaubt!** Sollte ein Spieler im Übereifer trotzdem eine Spritze hergeben, so wird das ignoriert und das Spiel wird weiter bzw. fertig gespielt.
9. Ein Spieler (in der Regel Spieler 1 od. 4) muss die Liste führen und sie nach Spielende bei der Turnierleitung abgeben. Sämtliche „Alleinspiele“ sind mit einem Kreis um die Punktzahl des Spielers zu kennzeichnen.
10. Das Spiel ist für den Spieler mit 61 Punkten gewonnen. Mit 30 Punkten ist der Spieler „Schneider“, der Nichtspieler „Schneider frei“.
11. **Sportliche Fairness:** Falsches Bedienen darf, solange der Stich noch offen am Tisch liegt, korrigiert werden. Bei falschem Ausspiel oder nicht korrigiertem Bedienen gilt: Ein bereits regelkonform gewonnenes Spiel bleibt gewonnen. Der bereits feststehende Verlierer eines Spiels kann nicht durch Fehlverhalten eines anderen Spielers Pluspunkte erhalten. Hier wird z.B. bei einem Solo +6, +/-0, +/-0, -6 Punkte gewertet. Hat noch keine Partei das Spiel gewonnen, so gilt: die Gegenpartei entscheidet, ob das Spiel fortgesetzt wird. Wird auf die Fortsetzung des Spiels verzichtet, hat die Gegenpartei das Spiel einfach gewonnen (Solo +6 Punkte, Rufspiel +1 Punkt). Der Spieler der den Fehler begangen hat, erhält bei einem Solo -10 (+6,+2,+2) Punkte, bei einem Rufspiel -3 (+1,+1,+1) Punkte. Möchte die Gegenpartei das Spiel höher bewertet haben, muss das Spiel zu Ende gespielt werden und es wird nach tatsächlichem Spielausgang gewertet. Falschspiel und absichtliches falsches Eintragen in die Tischliste sowie offensichtliche Spielunfähigkeit (z.B. durch Alkohol) bzw. Unfairness und Beleidigungen können zum Turnierausschluss führen.
12. Im Zweifel ist die Turnierleitung zu informieren und deren Entscheidung ist Folge zu leisten! Jeder Spieler hat zum Zwecke der Entscheidungsfindung seine Karten zu behalten!
13. Tarif: **Rufspiel 20ct, Solo/Wenz 50ct, Schneider und Schwarz je 10ct, jeder Laufende 10ct.** Für Laufende gilt: Solo und **Farbwenz ab 3, Wenz ab 2!** Laufende werden bezahlt, aber bei der Punktwertung nicht berücksichtigt!
14. Sieger wird der Spieler mit der höchsten Punktzahl, die aus beiden Durchgängen addiert wird. Die folgenden Plätze werden ebenfalls über die Punktzahl bestimmt. Bei Punktgleichheit werden die gespielten Solos nach folgender Rangfolge bewertet: Gespielte „Sie“, gewonnene Solo- oder Wenz-Tout, gewonnene Solos oder Wenzen, gespielte Solo- oder Wenz-Tout, gespielte Solos oder Wenzen. Bei noch immer bestehender Punktgleichheit entscheidet das Los.
15. **Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!**