



SCHWIMMCLUB 53
LANDSHUT



TAUCHEN

Turnierregeln für Unterwasserschafkopf

SC53 – Tauchabteilung

Gespielt wird ein klassischer Schafkopf. Erlaubt sind **Sauspiel** (Rufspiel), **Solo & Wenz**. Farbwenz sowie Spritze (Kontra) wird nicht gespielt.

Das Turnier umfasst **drei Runden**, zu **je 20 Spielen**. Die Tischnummer wird vor jeder Runde ausgelost.

Die/der jüngste Teilnehmende beginnt. Vor Spielbeginn müssen die Karten mehrfach durchgemischt werden. Danach sind durch eine*n Mitspieler*in die Karten abzuheben. Dem/der Kartengeber*in ist es nicht gestattet, das untere Blatt einzusehen. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Kommt kein Spiel zustande, so muss der/die Gebende neu geben (Spiel wird nicht gewertet), bis ein Spiel zustande kommt. Wird falsch gegeben, muss neu gegeben werden.

Jedes angefangene Spiel muss zu Ende gespielt werden. Bei „Falschspiel“ (Ausspielen der falschen Farbe) entscheidet der Tisch gemeinsam (Handzeichen), ob das Spiel wiederholt werden muss.

Bei einfachen Spielen ist die Trumpffarbe immer "Herz". Bei Solo bestimmt der/die Solospielende die Trumpffarbe.

Der/die Rufpartner*in (Sauspiel) kann nur „davonlaufen“ (eine andere Karte der gesuchten Farbe als die gesuchte Sau spielen), wenn er/sie die Ruffarbe mindestens viermal hat.

Das „spielende“ Team oder der/die Solist*in muss 61 Augen haben um zu gewinnen, 30 ist immer schneiderfrei. Null Punkte ist schwarzgespielt.

Die Spiele werden wie folgt bewertet:

Einfaches Sauspiel	5 Punkte	Solo	15 Punkte
Schneider	10 Punkte	Solo-Schneider	20 Punkte
Schwarz	15 Punkte	Solo-Schwarz	25 Punkte

Eine mitspielende Person (üblicherweise die auf Platz 1 oder 4 sitzende) muss die Liste führen und nach Spielende bei der Aufsicht abgeben. Alle Mitspielenden sollen beim Eintragen der Punkte zusehen um evtl. Fehler vermeiden zu können.

Lautes Protestieren, absichtliches Falschspiel oder absichtlich falsche Listenführung führen zum Ausschluss aus dem Turnier. Unleserliche oder falsche Listen können von der Leitung berichtigt oder für ungültig erklärt werden.

Gewonnen hat die Person mit der höchsten Punktzahl aus den drei Runden, addiert. Die nächsten Plätze werden ebenfalls nach der höchsten Punktzahl ermittelt. Bei Punktgleichheit wird eine Entscheidungsrunde gespielt (alle punktgleichen Spielenden, die nötigen Mitspielenden für eine Runde müssen durch Freiwillige aufgefüllt werden). Sie umfasst **vier Spiele**. Besteht danach immernoch Gleichstand, entscheidet das Los.

Unterwasserkommandos Unterwasserschafkopf



Ich würde spielen!



Weiter!



Is recht! (OK)

Farben:



Eichel



Gras



Herz



Schellen

Solos:



Ich spiel ein Solo!



Farbsolo (hier Herz)



Wenz (je nach Fingerbeweglichkeit)



Augen (Punkte) werden wie bei Luftabfrage angezeigt:

zuerst Zehner (7), dann Einer (1) = 71



Schneider!...



Frei!



Schwarz!

Der Rest muss wie beim Tauchen immer nonverbal passieren 😊