



- ▶ Gespielt werden 2 Runden zu 16 Spielen ohne Zeitbegrenzung.
- ▶ Jede Runde wird neu ausgelost. Die ausgelosten Plätze sind verbindlich einzunehmen. Ein Platz-Tausch ist nicht möglich.
- ▶ Das Solo geht vor dem Wenz, der Wenz geht dem Farbwenz vor. Ein Tout ist bei der Aufsicht nicht anzumelden.
- ▶ Es wird nicht um Geld gespielt. Das Ergebnis setzt sich aus Tischpunkten und Spielpunkten zusammen.

Es werden folgende Spielpunkte gewertet:

Wertung der Spielpunkte	Gewinner	Verlierer
Einfaches Rufspiel	+1	-1
Rufspiel Schneider	+2	-2
Rufspiel Schwarz	+3	-3
Solo/Wenz/Farbwenz	+6	-2
Solo/Wenz/Farbwenz Schneider	+9	-3
Solo/Wenz/Farbwenz Schwarz	+12	-4
Solo/Wenz/Farbwenz Tout	+18	-6

Bei Spritze verdoppeln sich die Spielpunkte.

Nach jeder Runde werden zusätzlich folgende Tischpunkte vergeben:

Tischpunkte					
Tischsieger	40				
Zweiter	30	1. und 2. punktgleich	je 35	1., 2. und 3. punktgleich	je 30
Dritter	20	2. und 3. punktgleich	je 25	2., 3. und 4. punktgleich	je 20
Vierter	10	3. und 4. punktgleich	je 15	alle punktgleich	je 25

Das Ergebnis (Tischpunkte + Spielpunkte müssen 100 Punkte ergeben) ist vom Listenführer nach jeder Serie in den Spielerausweis einzutragen und durch seine Unterschrift zu bestätigen.

Es gelten folgende Regeln:

- ▶ Abmischen ist Pflicht, d. h. vom Hintermann sind die Karten nachzumischen anstatt abzuheben.
- ▶ Es werden 4x2 Karten ausgegeben. Kommt kein Spiel zustande, gibt der gleiche Spieler noch einmal. Kommt dann kein Spiel zustande, muss der Alte spielen.
- ▶ Die Stiche sind der Reihe nach verdeckt abzulegen.
- ▶ Das Spiel ist für den Spieler mit 61 Punkten gewonnen. Mit 30 Punkten ist der Spieler Schneider.
- ▶ Das Aufdecken der Karten ist grundsätzlich verboten. Alle 8 Karten müssen bis zum Schluss gespielt werden. Es darf lediglich der letzte Stich nochmals angesehen werden.
- ▶ Falsches Bedienen darf, solange der Stich noch offen am Tisch liegt, korrigiert werden.

- ▶ Bei falschem Ausspielen oder nicht korrigiertem falschen Bedienen gilt: Hier entscheidet der Spieler, ob das Spiel fortgesetzt wird. Verzichtet der Spieler auf die Fortsetzung des Spiels, hat er das Spiel einfach gewonnen. Der Spieler, der den Fehler begangen hat, erhält bei einem Solo -10 Punkte, bei einem Rufspiel -3 Punkte bzw. bei Spritze doppelt. Ein bereits gewonnenes Spiel bleibt gewonnen.
- ▶ Möchte der Spieler sein Spiel höher bewertet haben, muss das Spiel zu Ende gespielt werden und es werden dann die tatsächlichen Punkte vergeben.
- ▶ Falschspiel und absichtliches falsches Eintragen in die Tischliste oder in die Spielerausweise sowie offensichtliche Spielunfähigkeit (z.B. durch Alkohol) bzw. Untragbarkeit, Unfairness und Beleidigungen können zum Turnierausschluss führen.
- ▶ Melden 2 Spieler ein Spiel an, wird der Spielberechtigte durch Steigern ermittelt, z.B. mit folgenden Formulierungshilfen:
  - Spieler 1: „spiele“, Spieler 2: „spiele auch“ (mindestens Farbwenz)
  - Spieler 1: „spiele selbst“ (mindestens Farbwenz), Spieler 2: „bin besser“ (mindestens Wenz)
  - Spieler 1: „habe ich auch“ (mindestens Wenz), Spieler 2: „bin wieder besser“ (mindestens Solo)
  - Spieler 1: „das halte ich auch“ (mindestens Solo), Spieler 2: „bin erneut besser“ (mindestens Farbwenz Tout/Wenz Tout)
  - Spieler 1: „auch das kann ich halten“ (mindestens Farbwenz Tout/Wenz Tout), Spieler 2: „Ich spiele ein Solo Tout“
  - Damit ist auch eindeutig geregelt, dass ein Solo Tout höher ist, als ein Farbwenz Tout/Wenz Tout.
  - Formuliert ein Spieler sein Spiel konkret, z.B.: „Ich spiele einen Farbwenz“ hat er sich gebunden und kann nicht mehr erhöhen. Möchten 3 Spieler ein Spiel anmelden, muss auch der 3. sofort sein Interesse an einem Einzelspiel anzeigen (in diesem Fall mindestens Wenz).
- ▶ Spritze ist nach der 1. Karte, aber vor der 2. gespielten Karte erlaubt. Ohne Trumpf darf eine Spritze nicht gegeben werden. Re ist nicht erlaubt.
- ▶ Spritze übernimmt das Spiel nicht, d. h. Spieler bleibt Spieler.
- ▶ Eine Spritze ist unberechtigt, wenn die kontragebende Partei nicht Schneiderfrei wird und höchstens 1 Stich macht (gilt nicht beim Tout).

**In diesen Fällen werden folgende Spielpunkte gewertet:**

Spielpunkte bei unberechtigter Spritze	Gewinne		Spieler der kontra gibt
	r	Verlierer	
Rufspiel Schneider	+4 / +4	-2	-6
Rufspiel Schwarz	+6 / +6	-3	-9
Solo/Wenz/Farbwenz Schneider	+18	-3 / -3	-12
Solo/Wenz/Farbwenz Schwarz	+24	-4 / -4	-16

- ▶ Bei Unklarheiten ist die Aufsicht sofort zu holen. Jeder Spieler hat seine Karten und seine Stiche zu behalten. Ansonsten ist das Spiel nicht mehr nachvollziehbar.
- ▶ **Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.**