



Stand: Oktober 2025

## Turnierordnung des

Reuegeld: Verlorenes Rufspiel und verlorene Spritze auf ein Rufspiel kosten 0,50 €  
Verlorenes Solo/Wenz/Farbwenz und verlorene Spritze kosten 1,00 €.

Das Reuegeld ist vom Listenführer nach jeder Serie zusammen mit der Tischliste an der Kasse abzugeben.

Jede Serie wird neu ausgelost. Die Lose sind auf den Spielerausweis zu kleben. 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.

Das Ergebnis setzt sich aus Tisch- und Spielpunkten zusammen. Der Listenführer muss zusammenzählen.

### 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	+ 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.

Bei Spritze verdoppeln sich die Spielpunkte!

### Nach jeder Serie werden zusätzlich folgende Tischpunkte vergeben:

- Tischsieger:	40 Punkte		
- Zweiter:	30 Punkte	- 1.+2. punktgleich je 35 Punkte	- 1.,2.+3. punktgleich je 30 Punkte
- Dritter:	20 Punkte	- 2.+3. punktgleich je 25 Punkte	- 2.,3.+4. punktgleich je 20 Punkte
- Vierter:	10 Punkte	- 3.+4. punktgleich je 15 Punkte	- sind alle punktgleich je 25 Punkte.

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

## Die wichtigsten 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 so lange noch mal, bis ein Spiel zustande kommt. Die Stiche sind der Reihe nach verdeckt abzulegen. Das Aufdecken der Karten ist verboten. Alle 8 Karten müssen bis zum Schluss gespielt werden.

Es darf lediglich der letzte Stich nochmals angesehen werden.

Spritze ist spätestens nach der 1. Karte, aber vor der 2. gespielten Karte erlaubt. Die abschließenden Formulierungen bei Spritze lauten: Stoss – Kontra – Spritze – Schuss. Re ist nicht erlaubt. Ohne Trumpf darf eine Spritze nicht gegeben werden.

Eine Spritze ist unberechtigt, wenn die kontragebende Partei nicht Schneiderfrei wird und höchstens 1 Stich macht (gilt nicht beim Tout). In Fällen der unberechtigten Spritze werden folgende Spielpunkte gewertet:

	<u>Gewinner</u>	<u>Verlierer</u>	<u>Spieler der kontra gibt</u>
Rufspiel Schneider	+4/+4 Punkte	-2 Punkte	- 6 Punkte
Rufspiel Schwarz	+6/+6 Punkte	-3 Punkte	- 9 Punkte
Solo/Wenz/Farbwenz Schneider	+18 Punkte	-3/-3 Punkte	-12 Punkte
Solo/Wenz/Farbwenz Durch	+24 Punkte	-4/-4 Punkte	-16 Punkte.

Das Spiel ist für den Spieler mit 61 Punkten gewonnen. Mit 30 Punkten ist der Spieler Schneider. Spritze übernimmt hinsichtlich der Punkte das Spiel nicht, d.h. Spieler bleibt Spieler.

Falsches Bedienen darf, solange der Stich noch offen am Tisch liegt, korrigiert werden, außer bei dadurch entstehender Spielaufklärung.

Bei falschem Ausspiel oder nicht korrigiertem falschen Bedienen gilt: **Ein bereits regelkonform gewonnenes Spiel bleibt gewonnen.** Der bereits feststehende Verlierer des Spieles kann nicht durch Fehlverhalten eines anderen Spielers Pluspunkte erhalten. Hier wird z.B. bei einem Solo + 6  $\pm 0 \pm 0$  -6 Punkte gewertet.

Hat noch keine Partei das Spiel gewonnen gilt: Hier entscheidet die Gegenpartei, ob das Spiel fortgesetzt wird. In begründeten Ausnahmefällen entscheidet die Aufsicht vorrangig. 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, bzw. bei Spritze doppelt.

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 oder in die Spielerausweise, sowie offensichtliche Spielunfähigkeit (z.B. durch Alkohol) bzw. Untragbarkeit, Unfairness oder 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“ ( <u>mind.</u> Farbwenz)
Spieler 1: „spiele selbst“ ( <u>mind.</u> Farbwenz)	Spieler 2: „bin besser“ ( <u>mind.</u> Wenz)
Spieler 1: „hab ich auch noch“ ( <u>mind.</u> Wenz)	Spieler 2: „bin wieder besser“ ( <u>mind.</u> Solo)
Spieler 1: „das halte ich auch“ ( <u>mind.</u> Solo)	Spieler 2: „bin erneut besser“ ( <u>mind.</u> Farbwenz Tout/Wenz Tout)
Spieler 1: „auch das kann ich halten“ ( <u>mind.</u> Farbwenz Tout/Wenz Tout).	Spieler 2: „Ich spiele ein Solo Tout“

Damit ist auch eindeutig geregelt, dass eine 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).

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. Entscheidungen der Aufsicht sind bindend!

**Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.**