



MARKUS WASMEIER
FREILICHTMUSEUM
SCHLIERSEE

Spielregeln und Teilnahmebedingungen

1. Gespielt werden 2 Runden zu je 32 Spielen ohne Zeitbegrenzung. Die Tische und Plätze der beiden Runden werden vorher ausgelost. Tisch- oder Platztausch ist nicht gestattet.
2. Das Spiel beginnt in jeder Runde auf ein Zeichen der Spielleitung an allen Tischen gleichzeitig.
3. Jeder Spieler muß deutlich lesbar (Block-Druckschrift) Vornamen, Nachnamen und Anschrift in die Punkteliste eintragen.
4. Gespielt wird Rufspiel 10 Cent, Solo 50 Cent. Kommt kein Rufspiel zustande, ruft der Eichelober. Sollte der Eichelober keine Rufkarte besitzen, so muß er Renonce spielen. Dies muß aber den Mitspielern gegenüber ausgesprochen werden. Sollte der Eichelober alle drei Asse in seiner Karte haben, so muß er einen Zehner rufen. Der gerufene Spieler kann unter dem Ruf-Zehner ausspielen, solange er mindestens 4 Karten der gleichen Farbe besitzt.
5. Verloren hat der Spieler mit 60 Augen. Mit 30 Augen ist der Spieler Schneider. Jeder Spieler muß seine Spiele selbst ausführen.
6. Contra (Stoß) ist nicht gestattet.
7. Gespielt werden Solo, Farbloser Wenz und Farbwenz.
8. Bei Eigenspielen (Wenz und Solo) hat wie folgt Vorrang:
Solo tout - Wenz tout - Solo - Wenz farblos - Farbwenz.
Bei gleichrangigen Spielen ist der Spieler vorrangig, der zuerst meldet. Die gespielten Solis und Wenze bitte in der Wertungsliste mit einem Kreis umranden.
9. Die Punktwertung ist folgende:
Gewinner Verlierer
Einfaches Rufspiel je 1 + je 1 –
Einfaches Rufspiel Schneider je 2 + je 2 –
Einfaches Rufspiel Durch je 3 + je 3 –
Solospiel / Wenz 6 + je 2 –
Solo-Schneider / Wenz Schneider 9 + je 3 –
Solo-Durch / Wenz durch 12 + je 4 –
Solo-tout / Wenz tout 24 + je 8 –
10. Geschrieben werden Plus (+) und Minus (–) Punkte. Beachten Sie bitte das Muster am Ende.



11. Laufende Ober oder Unter werden mit 3 und bis 4 bzw. 14 bezahlt, bleiben aber in der Wertungsliste unberücksichtigt (keine Ober und Unter schreiben).
12. **Solo-tout sind vor dem Auspielen der Aufsicht zu melden.** Solo-tout ist erst ab 3 laufende Ober erlaubt. Als Fehlfarben sind bis 2 Asse oder As und Zehner der gleichen Farbe gestattet. Das Spiel muß von der Aufsicht auf der Punkteliste abgezeichnet werden. **Wenz-tout sind vor dem Auspielen der Aufsicht zu melden.**
13. Jedes Spiel muß bis zum letzten Blatt ausgespielt werden. Legt ein Spieler die Karten offen auf, hat die Gegenpartei gewonnen.
14. Falschspiel, wissentlich falsche Eintragung oder zu lautes Protestieren werden mit dem Ausschluß des Spielers geahndet. Die Einsätze werden nicht zurückbezahlt.
15. Ein Spieler jeder Partie muß die Liste führen. Der Schreiber wird vor Spielbeginn von der Spielleitung bestimmt und ist für die Abgabe der Liste verantwortlich. Ein Wechsel der Schreiber ist nur mit Zustimmung der Aufsicht gestattet.
16. Jeder Spieler ist verpflichtet, die Liste zu kontrollieren.
17. **Streichungen oder Änderungen auf der Punkteliste sind nur von der Aufsicht gestattet und müssen von dieser abgezeichnet werden.**
18. **Vor Abgabe der Liste muß jeder Spieler die Richtigkeit der Eintragungen und der Gesamtpunktzahl durch Unterschrift bestätigen und anerkennen.**
19. Es muß bei jedem Spiel die Karte gemischt und abgehoben werden. Es kann auch öfters abgehoben werden. Pochen oder Klopfen ist verboten. Weder der Geber noch der Abheber schauen vor, während und nach dem Misch- und Abhebevorgang unter die Karten.
20. Ausgegeben werden „ 4 x 2“ Karten. Sollte sich ein Spieler öfter vergeben, kann der Geber oder auch die gesamte Partie ausgeschlossen werden.
21. **Preiswertung**
 1. Preis = höchste Punktzahl
 2. Preis = nächstniedere PunktzahlBei gleicher Punktzahl entscheiden zuerst die gespielten, gewonnen Solo-tout. Danach die insgesamt gespielten, Solo-tout. Danach die gewonnenen Solo und danach die insgesamt gespielten Solo. Sollte sich dann nochmals eine Gleichheit ergeben, so entscheidet das Los. Trostpreis wird nicht gegeben.



MARKUS WASMEIER
FREILICHTMUSEUM
SCHLIERSEE

22. Bei Unklarheiten, die sich unter den Spielern am Tisch und der Aufsicht nicht schnellstens zur Zufriedenheit aller Beteiligten klären lassen, ist über die Aufsichtsperson der Turnierleiter anzurufen. Dieser entscheidet in letzter Instanz endgültig über alle auftretenden Unklarheiten der Spiele, des Spielablaufs einschließlich etwaiger Ausschlüsse und der Punkterrechnung.

Die Entscheidungen des Turnierleiters sind nicht anfechtbar.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Eine Reklamation ist sofort vorzubringen. Ist in der Punkteliste ein Spiel mehr angeschrieben, ist die Anrufung des Turnierleiters nicht mehr möglich.

23. Im 1. Spiel in beiden Durchgängen ist kein Solo-tout, Solo schwarz, Wenz-tout oder Wenz schwarz erlaubt.

24. Mündlichen Anweisungen der Turnierleitung ist Folge zu leisten

Muster für das Schreiben der Wertungsliste	Spieler 1		Spieler 2		Spieler 3		Spieler 4	
	+	-	+	-	+	-	+	-
1 ruft 2 – gewinnen einfach	1	-	1	-	-	1	-	1
2 ruft 4 – gewinnen Schneider	-	2	2	-	-	2	2	-
1 spielt ein Solo – gewinnt	6	-	-	2	-	2	-	2
3 ruft 2 – gewinnen durch	-	3	3	-	3	-	-	3
1 ruft 4 – verlieren einfach	-	1	1	-	1	-	-	1
1 spielt ein Solo – verliert	-	6	2	-	2	-	2	-
4 spielt ein Solo-tout – gewinnt	-	8	-	8	-	8	24	-
4 ruft 1 – verlieren Schneider	-	2	2	-	2	-	-	2
3 spielt ein Solo – gewinnt	-	2	-	2	6	-	-	2
3 ruft 4 – verlieren Schneider	2	-	2	-	-	2	-	2
2 spielt ein Solo – verliert	2	-	-	6	2	-	2	-
2 ruft 3 – gewinnen einfach	-	1	1	-	1	-	-	1
Gesamt	11	25	14	18	17	15	30	14
Abzug –		11		14	15		14	
Endergebnis		- 14		- 4	+ 2		+ 16	

Wir bitten sämtliche Schreiber, sich genau nach dieser Schreibweise zu richten. Die Aufsichten sind angewiesen, bei Zuwiderhandlungen strengstens durchzugreifen. Mit Ausschluß aus dem Turnier ist bei Verstößen zu rechnen.

Melden Sie Reklamationen und Beschwerden über eventuelle Unstimmigkeiten oder Unregelmäßigkeiten sofort der Aufsicht, nur dann ist eine Klärung möglich.