

12. Der Stich muss umgedreht werden bevor erneut ausgespielt wird. Die Nichtbefolgung wird nicht bestraft. Erst wenn der Aufforderung den Stich unverzüglich umzudrehen nicht folgegeleistet wird, gibt es 2 Strafpunkte. Bereits umgedrehte Stiche dürfen nicht mehr angeschaut werden, sonst gibt es 2 Strafpunkte. Der dritte Stich, der für die Partei spielentscheidend ist, braucht jedoch nicht mehr umgedreht werden.

13. Wenn eine Mannschaft mindestens 4 Punkte vorne ist, kann von der Gegenpartei vor Ansicht der Karten „Vier“ geboten werden. Der Schreiber hat die Pflicht, die 4 auf dem Block zu vermerken. Im Falle, dass die vorgebotenen „Vier“ nicht gehalten werden, schreibt die bietende Partei 2 Punkte. Vor dem Ausspielen der ersten Karte muss auf die vorgebotenen „Vier“ Antwort gegeben werden, anderenfalls sind die „Vier“ gehalten, wenn die zu haltende Spielpartei bereits eine Karte auf dem Tisch liegen hat.

14. Ist eine Mannschaft „gestrichen“ und die andere mit mind. 4 Punkten im Rückstand, so wird automatisch um 4 Punkte gespielt. Werden sie nicht gehalten, so schreibt die Gegenpartei 2 Punkte.

15. Es darf nicht überboten werden, das heißt, ab 13 Punkten darf man nicht mehr bieten, ansonsten werden 2 Punkte abgezogen.

16. Wird „der Rechte“ oder „Trumpf“ ausgeworfen, so muss „Trumpf“ zugegeben werden. Bei Trumpfleugnen erhält die betroffene Partei 2 Strafpunkte und die Gegenpartei macht das Spiel.

17. Der Weli ist nur bei Schell „Trumpf“ und bei „Schlag“ immer „der Rechte“.

18. Ist die letzte Karte ausgespielt, so muss zum Bieten „Farbe“, „Trumpf“ oder ein „Schlag“ auf die Ausspielkarte vorhanden sein. Wenn Trumpf oder Schlag aufliegt, muss zum Bieten Trumpf oder Schlag vorhanden sein, ansonsten wird der Bieter mit 2 Punkten bestraft und die Gegenpartei macht das Spiel. Zudem muss der Bieter auf Verlangen der Gegenpartei seine Karte zeigen (Farbe Gut).

19. Die Partei, die beim Stehlen oder Versuch zum Stehlen ertappt wird, hat das Spiel verloren und scheidet aus.

20. Die Spieler können verlangen, dass niemand beim Spiel zusieht.

21. Sollte sich ein Spieler nach Aufruf des Schiedsrichters nicht innerhalb von 15 Minuten melden, scheidet die Partei aus dem Turnier aus.

22. Sollte ein Paar, das sich für das Halbfinale qualifiziert hat nicht mehr anwesend sein, so wird es trotzdem bei der Auslosung berücksichtigt. Die Gegner sind aber automatisch eine Runde weiter.

23. Sollten irgendwelche Streitfälle über einen hier nicht angeführten Punkt auftreten, so werden sie vom Schiedsgericht gelöst. Auch unsportliches oder aggressives Verhalten kann nach Ermahnung von Seiten des Schiedsrichters zum Ausschluss vom Turnier führen.

24. Die Entscheidung des Schiedsgerichts ist unanfechtbar und allein gültig. Die Partei, die sich ihr nicht fügt, scheidet aus und hat das Spiel verloren. Die ausgeschiedene Partei hat kein Recht auf eine Rückerstattung jeglicher Art.

25. Jedes Spielerpaar, welches bereits ein Qualifikationsturnier gewonnen hat und sich somit für das große Finale im St.-Sixtus-Bierkeller der Spezialbierbrauerei FORST qualifizieren konnte, darf bei keinem weiteren Qualifikationsturnier mehr teilnehmen.



Spielregeln



SÜDTIROLER WATTKÖNIG

SPIELREGELN

Das Turnier wird als Punktepreiswatten begonnen, sodass die Anzahl der Gesamtteilnehmer immer nur ein Mehrfaches von 2 Paaren bzw. 4 Personen sein muss. Ein Turnier kann also bereits mit 10, 12, 14 usw. Paare ausgetragen werden. Des Weiteren bleibt die Chance auf eine erfolgreiche Qualifikation für das Viertelfinale länger bestehen. Die besten 8 Paare, die in der Vorrunde die meisten Punkte erzielt haben, treffen sich danach im Viertelfinale zum direkten Duell. Das Los entscheidet über die Viertelfinalpaarungen.

TURNIERMODUS PUNKTEPREISWATTEN

(insgesamt 4 Vorrundenspiele)

Gewonnenes Spiel: 15 Punkte + 10 Punkte extra

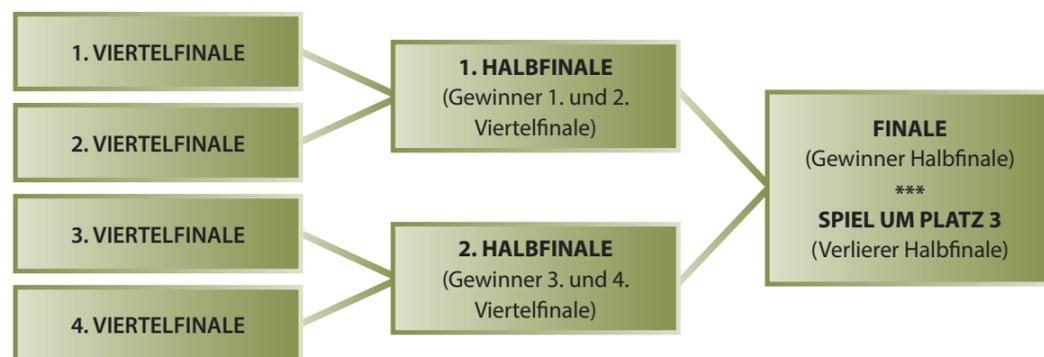
Niederlage: erspielte Punktezahl

Für die Endwertung zählt die Summe aller erspielten Punkte einer Mannschaft, bei Punktgleichstand zweier oder mehrerer Teams werden die abgegebenen Punkte mit in die Wertung einbezogen. Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreffen, dass nach all diesen Bewertungen immer noch zwei oder mehrere Mannschaften gleichauf liegen, wird das Weiterkommen in das Viertelfinale mittels Los bzw. mittels „Herzassaufblecken“ entschieden. Der Schiedsrichter mischt die Karten und verteilt abwechselnd jeweils eine Karte, bis eine der betroffenen Mannschaften die Herzass erhält. Diese Mannschaft zieht dann ins Viertelfinale ein.



TURNIERMODUS K.O.-SYSTEM

(für die besten 8 Paare nach dem Punktepreiswatten)



PREISE QUALIFIKATIONSTURNIERE

1. Platz: Urkunde für die Teilnahme am großen Finale im Sixtussaal der Brauerei FORST und eine Flasche FORST Sixtus mit Bügelverschluss à 2 Liter im Holzträger pro Person
2. Platz: Ein Geschenkkarton FORST pro Person
3. Platz: Ein Karton FORST 1857 pro Person
4. Platz: Eine Party-Dose FORST Premium à 5 Liter pro Person

SPIELREGELN – JEDES QUALIFIKATIONSTURNIER MUSS NACH DEN FOLGENDEN REGELN AUSGETRAGEN WERDEN!

1. Jedes Spielerpaar zieht vor Beginn des Turniers eine Nummer: Nr. 1 spielt gegen Nr. 2; Nr. 3 gegen Nr. 4 usw. Alle Spielerpaare mit gerader Nummer müssen nach jedem Spiel einen Tisch weiterrücken.

Beispiel:

1. Runde	2. Runde	3. Runde	4. Runde
Nr. 1 spielt gegen Nr. 2	Nr. 1 spielt gegen Nr. 10	Nr. 1 spielt gegen Nr. 8	Nr. 1 spielt gegen Nr. 6
Nr. 3 spielt gegen Nr. 4	Nr. 3 spielt gegen Nr. 2	Nr. 3 spielt gegen Nr. 10	Nr. 3 spielt gegen Nr. 8
Nr. 5 spielt gegen Nr. 6	Nr. 5 spielt gegen Nr. 4	Nr. 5 spielt gegen Nr. 2	Nr. 5 spielt gegen Nr. 10
Nr. 7 spielt gegen Nr. 8	Nr. 7 spielt gegen Nr. 6	Nr. 7 spielt gegen Nr. 4	Nr. 7 spielt gegen Nr. 2
Nr. 9 spielt gegen Nr. 10	Nr. 9 spielt gegen Nr. 8	Nr. 9 spielt gegen Nr. 6	Nr. 9 spielt gegen Nr. 4

2. Gespielt wird offen, ohne „Guatn“ und im Uhrzeigersinn.

3. Wer bei Spielbeginn als Erster die Karten ausgeben soll wird durch Kartenabheben entschieden: hoch gibt an, nieder schreibt. Jeder Spieler erhält vom Geber 5 Spielkarten. Es können entweder zuerst 2 und danach 3 Karten ausgegeben werden oder umgekehrt.

4. Das Spiel endet sobald eine Partei 15 Punkte erreicht hat. Drei Stiche machen das Spiel. Es kann „Drei“ geboten und auch gesteigert werden, soweit die jeweilige Partei will. Erspielte Punkte dürfen aber auch im gegenseitigen Einverständnis beider Parteien nicht wieder gelöscht werden. Das Zuwiderhandeln wird mit 2 Strafpunkten für den Schreiber geahndet.

5. Der Geber sagt Trumpf an und der Ausspieler den Schlag. Nichts ansagen ist nicht erlaubt. Die jeweiligen Partner dürfen die Karten erst anschauen nachdem Schlag und Trumpf angesagt ist, sonst gibt es 2 Strafpunkte und es wird neu gemischt. Auch wenn Schlag und Trumpf bereits angesagt sind, genügt zum „Schöneren“ das Einverständnis eines Spielers jeder Partei. Alle vier Spieler erhalten jedoch neue Karten.

6. Es kann einmal nachgemischt werden. Der Geber hat jedoch das Recht, vor dem Abheben nochmals zu mischen. Boden- und Luck, auch Spitzkarte genannt, werden bei jedem Geben (auch beim „Schöneren“) aufgedeckt. Weitere Karten dürfen nicht angeschaut werden, sonst gibt es 2 Strafpunkte.

7. Die Karten der Spielpartner dürfen gegenseitig nur einmal ausgetauscht und angeschaut werden, sonst gibt es 2 Strafpunkte.

8. Bei Schlagtausch startet die Runde beim ursprünglichen Schlagansager.

9. Sollte einer der Partner aus Versehen zweimal gegeben haben und es wird bemerkt bevor das Spiel entschieden ist, so ist das Spiel ungültig und es wird laut Schrift neu gegeben. Ansonsten gilt das Spiel und die „Gebe“ geht weiter wie es auf der Schrift steht.

10. Das Vergeben wird nicht geahndet. Sollte jedoch bereits eine Karte ausgespielt sein, wird die betreffende Partei, die im Besitz von zu vielen oder zu wenigen Karten ist, mit 2 Punkten Abzug bestraft. Das Spiel wird abgebrochen und die „Gebe“ geht an den Nächsten in der Runde weiter.

11. Wenn eine Karte auf dem Tisch liegt, darf diese nicht mehr zurückgenommen werden.