

WATTERREGELN FÜR UNSER LADINISCHES WATTERTURNIER AM MONTAG,

DEN 22.05.2017

1. Wir spielen mit 33 Karten – die „6er“ außer dem Weli werden aus dem Packerl entfernt.
2. Die Spielpartner werden zu Beginn des Turniers zusammengelost, gespielt wird 2 gegen 2.
3. Gewonnen hat, wer 11 Punkte schreibt.
4. Vor dem Spiel wird abgehoben, „Hoch gibt, Nieder schreibt.“
5. Nach dem Mischen müssen die Karten an den rechts vom Geber sitzenden Gegenspieler zum Abheben oder Nachmischen hingelegt werden.
6. Es sind 5 Karten in zwei Durchgängen auszugeben, es werden immer zuerst 3 Karten auf einmal ausgeteilt und dann die restlichen 2 oder umgekehrt. Die Karten werden erst aufgehoben und in die Hand genommen, wenn alle ausgeteilt sind. Die „Blind Spielenden“ dürfen die Karten erst aufnehmen, wenn die „zwei Ansagenden“ sich die Karten gezeigt haben.
7. Wenn „der Rechtssitzende“ nach dem Mischen 2 Mal auf das Packerl klopft, müssen 5 Karten pro Spieler auf einmal ausgeteilt werden.
8. Schlag bzw. Trumpf wird mit der untersten, also der ersten ausgeteilten Karte angesagt. Die Reihenfolge kann nicht verändert werden. Sobald die erste Karte ausgespielt ist, dürfen sich die Ansager nicht mehr über Schlag und Trumpf informieren.
9. Es muss zügig gespielt werden. Sollte jemand mehrmals das Spiel taktisch verzögern, so wird er mit 2 Punkten bestraft und sollte dies nicht wirken, behält sich die Spielleitung den Ausschluss vor.
10. Wir spielen mit „dem Guten“, welcher eine Karte höher ist als der Rechte. Der Gute ist die beste Karte im Spiel, der Rechte die Zweithöchste.
11. Bei Schell-As als Rechter wird der Schell-Siebener zum Guten und nicht der Weli!
12. Bei Weli als Rechten gibt es keinen Guten.
13. Wird der Weli als Trumpf angesagt, so ist es Schell. Ansonsten ist der Weli immer (der niedrigste) Trumpf.
14. Bei den 2 Ansagern herrscht immer Zugabepflicht beim Trumpfausspiel, der Rechte und der Gute müssen nicht zugegeben werden! Wird dagegen verstoßen, gibt es 2 Strafpunkte für das Team, das nicht zugegeben hat.
15. Geboten werden darf erst nach dem ersten Stich, aber bis zur letzten Karte (Stich). Bieten darf jeder Spieler, egal ob er ausspielt oder nicht.
16. Der erste Stich bleibt während des gesamten Spiels offen, damit ihn jeder einsehen kann. Die anderen Stiche sind verdeckt und dürfen nur von dem Team „des Stechenden“ eingesehen werden.
17. Mit 9 und 10 ist man gestrichen. Wenn man bei gestrichen bietet, wird man mit 2 gestraft. Die Gegner dürfen sich aussuchen, ob das Spiel ausgespielt wird **oder** das Spiel abgebrochen wird. Mehr (4, 5) kann immer geboten werden, der „gestrichene“ Bieter wird immer mit 2 Punkten gestraft. Über den Spielstand hat sich jeder Spieler immer selbst zu informieren.
18. Wenn man gestrichen ist, wird nicht automatisch für die Gegner „Drei“ geboten.
19. Eine bereits ausgespielte Karte kann nie zurückgenommen werden. „Was liegt, das pickt.“
20. Zu viel oder zu wenig gegebene Karten müssen sofort nach dem Aufheben gemeldet werden, ansonsten Strafe für denjenigen Spieler (2 Punkte), der zu viel oder zu wenig Karten hat. Spiel wird immer neu gegeben.
21. Es ist grundsätzlich untersagt, den Mitspielern durch Worte oder Gesten Informationen über die Wertigkeit einzelner Karten zukommen zu lassen bzw. sie zum Setzen konkreter Handlungen aufzufordern wie z.B.: „Stechen“ oder „Zugeben“. Grundsätzlich gilt, je weniger gesprochen wird desto besser ;-). Bei groben Verstößen gegen diese Regel schreibt der Gegner 2 Punkte. Im Zweifelsfall ist das Schiedsgericht zu konsultieren.
22. Bei Streitigkeiten und Unsicherheiten haben sich die Spieler bei der Spielleitung zu melden (Martina & Max gemeinsam). Den Entscheidungen des Schiedsgerichts haben sich die Spieler auf jeden Fall zu fügen. Sollte 1 spielender „Spielleiter“ (Max oder Martina) in der Spielrunde betroffen sein, dann entscheidet der jeweils nicht beteiligte Spielleiter (Max oder Martina) und der Ersatzschiedsrichter. Sollten die 2 spielenden Schiedsrichter betroffen sein, dann entscheidet der Ersatzschiedsrichter alleine.