

REGELN - Watterturnier

es wird **ladinisch** mit einem Guten gewattet!!

Die erste Partie wird gegen die jeweiligen Flightpartner gespielt. Die Startliste wurde per Zufallsgenerator erstellt!

es werden 2 Spiele bis jeweils 11 gespielt (gestrichen bei 9)

für jede gewonnene Partie erhält das Team 1 Punkt; bei einem „Schneider“ oder Retourschneider“ werden zwei Punkte vergeben!!!

Das Ergebnis (Beispiel 2:0, 1:1, 0:2) bitte auf den vorbereiteten Listen eintragen!

Weli ist überall der kleinste Trumpf

Beim Weli als Schlag gibt es **KEINEN** Guten

nur der 1. Stich bleibt offen am Tisch liegen.

Geboten werden darf **IMMER**

bei „Gestrichen“ ist **NICHT** automatisch für die Gegner „Drei“ geboten

Wenn ein gestrichenes Team „Drei“ bietet, wird nicht automatisch gegangen, sondern Wahlmöglichkeit der Gegner; entweder ausgespielt und 2 Strafe ODER sofort neues Spiel und 2 Strafe; über den Spielstand die „Schrift“ muss sich jeder selbst informieren; MEHR, also 4, 5 usw. darf geboten werden

wer als Ansager Trumpf verleugnet, wird gestraft und der Gegner schreibt automatisch 2 bzw. das gebotene Spiel.

zuviel oder zuwenig Karten müssen sofort nach dem Aufheben gemeldet werden; ansonsten 2 Punkte Strafe für diejenigen Teams, die zuviel oder zuwenig Karten haben. Spiel wird immer neu gegeben.

eine bereits ausgespielte Karte kann nicht zurückgenommen werden.

Reden, sowie Andeutungen jeder Art sind Verboten.

Schwindeln und Deuten wird mit Partieverlust (2:0 für die Gegner) bestraft.

Entscheidungen des Schiedsgerichts haben sich die Spieler auf jedem Fall zu fügen!

**„Schönes Spiel“
Ever Salli & Benni**