

Turnierregeln – Telfer Watterturnier

1. Allgemeines & Ablauf

- Das Turnier beginnt um **13:00 Uhr**, alle Teilnehmer:innen müssen spätestens um **12:45 Uhr** anwesend sein.
 - Gespielt wird in **2er-Teams**. Zugelassen sind nur jene Personen, die das ausgeschriebene **Nenngeld** bezahlt haben.
 - Die Karten werden vom Veranstalter gestellt und sind vor Spielbeginn von den Spieler:innen zu überprüfen.
 - Die Teams suchen sich ihre Gegner grundsätzlich selbstständig.
 - Bei mutwilligen Verzögerungen behält sich die Turnierleitung vor, Paarungen festzulegen.
-

2. Turniermodus

- **Ab 14 Teams** wird das Turnier in **zwei Gruppen** gespielt.
 - Die Einteilung erfolgt im Vorhinein durch die Turnierleitung per Zufallsprinzip.
 - Innerhalb der jeweiligen Gruppe spielt jedes Team gegen jedes andere Team.
 - Im Anschluss treten die besten Teams der Gruppen gegeneinander an, um die **Plätze 1–4** auszuspielen.
 - **Preisgelder** erhalten die Plätze 1-3. Die Preisgelder ergeben sich aus der Teilnehmeranzahl.
-

3. Spielweise

- Gespielt wird **klassisches Watten**.
 - Ob mit oder ohne Anschauen/Deuten gespielt wird, kann vor jedem Spiel zwischen den Teams vereinbart werden.
 - Der jeweilige Tisch kann jedoch selbst über die Spielweise entscheiden (z. B. latinisch, mit Guaten/Beasen, mit Gritten etc.).
 - Gespielt wird mit **33 Karten**, der Weli ist Teil des Spiels.
 - Vor Spielbeginn wird abgehoben: → „**hoch gibt, nieder schreibt**“
 - Nach dem Mischen sind die Karten dem rechts vom Geber sitzenden Gegenspieler zum Abheben oder Nachmischen vorzulegen.
 - Es werden **5 Karten in zwei Durchgängen** ausgegeben (ob 2/3 oder 3/2 ist egal).
 - Schlag und Trumpf müssen angesagt sein, bevor der Partner die Karten aufnimmt, ansonsten gibt es **2 Strafpunkte**.
-

4. Spielverlauf & Regeln

- Jedes Spiel wird auf **11 Punkte** gespielt.

- Ab **9 Punkten** ist ein Team „gestrichen“ und darf nicht mehr bieten. Wer dennoch bietet, erhält **2 Strafpunkte**.
 - Es muss ausdrücklich „3“ oder mehr geboten werden, alles andere gilt nicht.
 - Auf die letzte Karte darf nur geboten werden bei:
 - Trumpf auf Trumpf
 - Schlag auf Schlag
 - Farbe auf Farbe
 - Trumpf auf Schlag→ ansonsten **2 Strafpunkte**, das Spiel geht an die Gegenpartei.
 - Zu viele oder zu wenige Karten müssen vor dem ersten Stich gemeldet werden, ansonsten ebenfalls **2 Strafpunkte**.
 - Der **Weli** gilt als niedrigste Trumpfkarte der angesagten Farbe, außer er wird als Schlag angesagt – dann ist er der **höchste Trumpf (Rechter)**.
-

5. Punkte & Wertung

- Jedes gewonnene Spiel bringt **2 Zusatzpunkte** für die Gesamtwertung.
 - Ein knapp verlorenes Spiel („gestrichen/gestrichen“) bringt dem Verliererteam **1 Zusatzpunkt**.
 - Nach jedem Spiel muss das Ergebnis bei der Turnierleitung gemeldet werden, inklusive **genauem Spielstand** (z. B. 11:7), da dieser für die Wertung entscheidend ist.
 - Zusätzlich dokumentieren die Teams ihre Ergebnisse selbstständig auf den bereitgestellten Listen.
-

6. Organisation & Verhalten

- Pausen zwischen den Spielen sind erlaubt.
- Längere Abwesenheiten müssen der Turnierleitung gemeldet werden.
- Ergebnisse sind unmittelbar nach Spielende zu melden.
- Wer beim Falschspiel ertappt wird, verliert das Spiel und kann von weiteren Spielen ausgeschlossen werden.
- In Streitfällen entscheidet die Turnierleitung bzw. ein eingesetztes Schiedsgericht.