

1. Pinzgauer Casino Watten

22.10.2017

Spielregeln

1. Beim 1. Pinzgauer Casino Watterturnier wird nach den „Pinzgauer“ Watter-Regeln von Casinos Austria gespielt.
2. Gespielt wird mit 33 Karten, der Weli ist „nur“ der Schell Sechser!
3. Die Karten werden vom Veranstalter gestellt und müssen vor dem Spiel von den Spielern selbst überprüft werden.
4. Vor dem Spiel wird abgehoben – Hoch gibt, Nieder schreibt. Wird auf zwei oder mehrerer Bummerl gespielt, bleibt auch bei den nächsten Spielen der selbe Schreiber, das Ausgeben läuft der Reihe nach weiter, d.h. der letzte Schlagansager gibt das nächste Spiel.
5. Nach dem Mischen müssen die Karten an den rechts vom Geber sitzenden Gegenspieler zum Abheben oder Nachschneiden hingelegt werden.
6. Das Deckblatt und die Karte am Boden dürfen nicht angeschaut oder aufgeschlagen werden, ansonsten schreibt das gegnerische Team 2 .
7. Es sind 5 Karten in 2 Durchgängen auszugeben, entweder 2 oder 3 Karten im Voraus . Wird beim Abheben auf das Kartenpaket geklopft, liegt es im Ermessen des Gebers, alle 5 Karten in einem Durchgang zu geben.
8. „Schönere Karten“ erhalten die Ansager auf Anfrage und beidseitiger Zustimmung. Die zurückgegebenen Karten sind zwingend mitzumischen.
9. Bis zur vollständigen Ansage (Schlag und Trumpf) müssen die jeweiligen Mitspieler ihre Karten liegenlassen, ansonsten schreibt das gegnerische Team 2 .
10. Jedes Spiel wird auf 11 Punkte ausgespielt. Bei 9 und 10 ist die Schrift gestrichen. Jeder Spieler muss sich über den Spielstand, die „Schrift“ selbst informieren.
11. Ist jemand gestrichen so gibt es zwei Möglichkeiten:
 - a) Der Gestrichene „Haltet“ (spielt) das Spiel. Wird das Spiel verloren, so schreibt die gegnerische Mannschaft vier Punkte
 - b) Der Gestrichene „Haltet“ (spielt) das Spiel nicht. In diesem Fall schreibt die gegnerische Mannschaft zwei Punkte
12. Bieten muss ausgesprochen werden(z.B. Zeichen mit den Fingern oder deuten gelten nicht).
13. Auf die letzte Karte darf **immer** geboten werden.

14. Bei Verleugnung von Trumpf schreibt das gegnerische Team 2 oder das gebotene Spiel.
15. Zu viele oder zu wenige Karten müssen vor dem Einziehen des ersten Stiches gemeldet werden, sonst schreibt das gegnerische Team 2 bzw. das gebotene Spiel.
16. Bei Watten mit Anschauen dürfen die Karten des Partners einmal angesehen werden. Auch das Herzeigen einzelner Karten während des Spiels ist nicht erlaubt. Bei einem Verstoß schreibt die gegnerische Mannschaft 2 bzw. das gebotene Spiel.
17. Wenn Weli angesagt ist er immer der Rechte.
18. Wer beim Falschspiel ertappt oder ausgeforscht wird, hat das Spiel verloren und wird vom Turnier ausgeschlossen. Auch bei Alkoholisierung eines Spielers kann vom Schiedsrichter oder Veranstalter ein Ausschluss ausgesprochen werden.
19. Bei Unstimmigkeiten bleiben die Karten verdeckt am Tisch, der Schiedsrichter ist zur Klärung zu rufen. In jedem Fall haben sich die Spieler der Entscheidung des Schiedsgerichtes zu fügen.

Schiedsrichter:
Andreas Schwenter
Christoph Breuer

Zell am See im September 2017