

## Allgemeine Spielregeln und Turniersystem:

1. Es wird ausschließlich mit Lederbechern gewürfelt, von den Spielern selbst mitgebrachten oder mit denen des Veranstalters.
2. Gepielt wird nur mit den von uns gestellten Würfeln!
3. Tische werden ausgelost.
4. Nach jeder 3. Tischrunde wird neu ausgelost.
5. Gespielt wird soweit es aufgeht an 4er-Tischen. Es kann aber auch 3er- und/oder 5er-Tische geben.
6. Es wird die 1. und die 2. Hälfte ausgespielt! Danach folgt der Endkampf
7. Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels X Leben. Die Anzahl ist abhängig von der Anzahl der Spieleranzahl und wird zu Beginn des Turniers bekannt gegeben. Verliert ein Spieler ein Spiel (Blattschuss oder Endkampf) so geht ihm ein Leben verloren. Wer kein Leben mehr besitzt ist automatisch ausgeschieden und ist Zuschauer.
8. Es werden so viele Tischrunden gespielt, wie es Spieler am Tisch gibt.
9. Der erste Spieler auf dem Tischzettel beginnt das erste Spiel, dann der Spieler an zweiter Position usw. Somit hat jeder Spieler die Möglichkeit
10. Schock-aus werden gezählt - am Ende wird der Schock-Out-King geehrt.
11. Es wird verdeckt gespielt. d.h., dass man unter den Becher schauen kann oder seinen Wurf entsprechend seinem Gefühl stehen lassen kann. Um seinen Wurf anschauen zu können wird der Becher so angehoben, dass alle Mitspieler den Wurf einsehen können.
12. Wer eine "1" raus legen will oder zwei "6" zu einer "1" drehen will muss so den Becher anheben, das jeder Spieler sieht was er macht!
13. Das Spiel wird seitens des Veranstalters ohne "Strafe" für heruntergefallene Würfel und ohne "Verliererrunden" in Getränkeform ausgeschrieben.
14. Es ist aber dem jeweiligen Spieltisch vorbehalten sich über eine "Strafe" oder "Verliererrunde zu einigen.
15. Wer die erste Hälfte verloren hat, beginnt die Wurfrunde im Endspiel. Beim Beginn einer jeden Wurf- und Tischrunde wird geladen, d.h. alle drehen den Becher um.

16. Nach jeder Wurfrunde wird neu geladen und der der die letzten Deckel erhalten hat, legt als erster wieder vor.

16a. Ausnahme: Im Endspiel legt der Spieler vor, der die erste Hälfte verloren hat.

17. Bei Türmchen wird nochmals gewürfelt

18. Kommt es mal z.B. an einem 4er-Tisch, zu dem besonderen Ereignis, dass z.B. Spieler 1 (angefangen mit der Spielrunde) 3 Würfe vorgelegt hat, Spieler 2 im zweiten Wurf, Spieler 3 auch im zweiten Wurf und Spieler 4 drei Wurf benötigt hat und dabei Spieler 1 und Spieler 4 beide auch Schock-Out haben, dann verliert Spieler 4, weil Spieler 1 vorgelgt hat.

19. Das letzte Wort bei Streitigkeiten oder dergleichen hat der Schiedsrichter. Seine Entscheidung gilt

20. Es wird eine Startgebühr von 5€ erhoben, die zu 100% ins Preisgeld fließt. Platz 1 kassiert 50 %, Platz 2 30% und Platz 3 20% des gesamten Startgeldes als Preisgeld.

Zusätzlich wird die beste Dame und der Schock-Out König gekürt.

Die Kalker Hubertusschützen wünschen  
viel Spaß und Glück