

Regeln für das Muckturnier der JU Leupoldsgrün

- **Auslosung:** Es wird pro Paar eine Tischnummer und eine Paarnummer ausgelost. „Paar 1“ bleibt während des ganzen Turniers am ausgelosten Tisch sitzen, „Paar 2“ rückt nach jeder Runde einen Tisch weiter (z. B. von Tisch 5 zu Tisch 6, vom letzten Tisch dann zu Tisch 1 usw.). Die Auslosung findet direkt bei der Anmeldung statt. Für ein paar wenige der zuletzt angemeldeten Paare muss die Tisch- und/oder Paarnummer vor dem Turnierbeginn ggf. nochmals geändert werden, um Lücken in der Sitzordnung zu schließen.
- **Blatt:** Es wird mit dem kurzen Blatt gespielt.
- **Runden und Bobbl:** Gespielt werden fünf Runden mit je zwei Bobbln bis 21 Punkte.
- **Reihenfolge der Spiele und Wertung:** Es wird „Wenz über Muck“ gespielt. Wird nichts angesagt, dann wird ein „Pflichtmuck“ um einen Punkt gespielt. Nach einem Pflichtmuck wird normal weitergespielt (es zählt also das nächste Spiel nicht doppelt o. Ä.). Die Spiele werden folgendermaßen gewertet:

Angesagtes Spiel	gewonnen	schneider	schwarz
Pflichtmuck	1	1	1
Muck	2	3	4
Wenz	3	4	5
Schneidermuck	–	4	5
Schneiderwenz	–	5	6
Schwarz muck	–	–	8
Schwarz wenz	–	–	10

- **Gewinnen eines normalen Spiels:** Ein normal angesagtes Spiel (ohne Kontra) ist mit 61 Punkten gewonnen. Bei Punktegleichstand (60:60) hat das Paar verloren, das das Spiel angesagt hat (außer es gab ein Kontra, s. u.). geht ein Pflichtmuck 60:60 aus, dann wird das Spiel nicht gewertet und keiner bekommt einen Punkt.
- **Gewinnen eines „Schneider“-Spiels:** Ein „Schneider“ angesagtes Spiel ist dann gewonnen, wenn das gegnerische Paar nicht mehr als 30 Punkte bekommen hat.
- **Gewinnen eines „Schwarz“-Spiels:** Ein „Schwarz“ bzw. als „Tout/Du“ oder „Aufstand“ angesagtes Spiel (alles synonym zu verstehen) ist dann gewonnen, wenn das gegnerische Paar keinen Stich gemacht hat (ein Stich aus vier 9ern ist auch ein Stich!).
- **Gewinnen/Verlieren eines Bobbls:** Ein Bobbl ist gewonnen, wenn ein Paar durch das Gewinnen eines Spiels mindestens 21 Punkte erreichen würde. Die Punkte, die das Gewinner-Paar durch das letzte Spiel theoretisch über 21 erreicht hätte, bleiben bei der Wertung unberücksichtigt. Das Spiel wird nicht mehr aufgeschrieben. Es zählt nur das *Gewinnen* des Bobbls. Zu null gewonnene Bobbl („Brillen“) werden nicht anders gewertet, als nicht zu null gewonnene. Das Verlierer-Paar *bekommt* den Bobbl und die bis dahin erreichten Punkte werden ihm als *geschossene Tore* gutgeschrieben.

- **Zeitlimit:** Pro Runde gibt es ein Zeitlimit von maximal 40 Minuten. Sind danach noch nicht beide Bobbl abgeschlossen, haben beide Paare den oder die offenen Bobbl verloren und bekommen die bisher erreichten Punkte als *geschossene Tore* gutgeschrieben. Verzögert ein Paar durch Abwesenheit den Start einer Runde erheblich, können dem anwesenden Paar für die verlorene Zeit (Ausgleichs-)Punkte gutgeschrieben werden.
- **Auskarten/Geben:** Am Anfang jeder Runde wird „ausgekartet“: Es werden die Karten verdeckt auf dem Tisch verteilt und jeder zieht eine. Derjenige mit der höchsten in der Reihenfolge eines Mucks gibt als erster, beim nächsten Spiel der Spieler links vom aktuellen Geber usw.
- **Abheben:** Der Spieler rechts vom Geber hebt nach dem Mischen und vor dem Geben ab. Es wird mindestens einmal, höchstens zweimal abgehoben. Es müssen mindestens drei Karten abgehoben werden und liegen bleiben. Gegeben werden immer drei Karten pro Spieler im Uhrzeigersinn, beginnend bei dem Spieler links des Gebers.
- **Neu geben bei schlechten Karten:** Es wird, unabhängig davon, wer welche Karten bekommen hat, nicht neu gegeben (auch nicht bei vier 9ern und zwei Königen etc.).
- **Ansagen und Erhöhen:** Angesagt wird im Uhrzeigersinn, beginnend links vom Geber. Es wird nur ein Spiel oder „weiter“ angesagt. Pro Ansagerunde gilt: Wer „weiter“ gesagt hat, darf nichts mehr sagen. Wird das Spiel vom gegnerischen Team abgenommen, gibt es eine neue Ansagerunde.
Beispiel 1: 1.: „Weiter“, 2.: „Weiter“, 3.: „Muck“, 4.: „Weiter“: Das Ansagen ist beendet.
Beispiel 2: 1.: „Weiter“, 2.: „Weiter“, 3.: „Muck“, 4.: „Wenz“: Das Spiel wurde abgenommen. Es gibt eine neue Ansagerunde. Spieler 1 darf z. B. „Schneidermuck“ sagen.
- **Kontra:** „Kontra“ kann gegeben werden, wenn alle Ansagen fertig sind, und noch keine Karte ausgespielt wurde. Wer „weiter“ gesagt hat, darf trotzdem Kontra geben. Ein Spiel mit „Kontra“ wird doppelt gewertet.
Das „Kontra“ gebende Paar gibt an, dass die Gegner ihr angesagtes Spiel nicht gewinnen werden, es „übernimmt“ also. Um zu gewinnen, muss es bei einem normal angesagten Spiel mindestens 61 Punkte bekommen, bei „Schneider“ mindestens 31 und bei „Schwarz“ mindestens einen Stich machen (ein Stich aus vier 9ern ist auch ein Stich!).
- **Letzten Stich anschauen:** Jeder Spieler darf sich den letzten Stich anschauen, solange der nächste noch (ganz oder teilweise) offen auf dem Tisch liegt.
- **Schwarz verloren:** Wird gegen eine grundlegende Kartregel verstoßen (nicht zugeben, sondern stechen etc.), wird das Spiel für das andere Paar als „Schwarz gewonnen“ gewertet.
- **Telefonieren:** Jede Form von „Telefonieren“, also den Partner über die eigenen Karten informieren (sei es verbal, gestikulierend oder mittels sonstiger Hilfsmittel) kann im Wiederholungsfall zur Disqualifikation für den Rest des Turniers führen.
- **Erstellung der Rangliste:** Die Rangliste wird zuerst nach den *gewonnenen Bobbln* erstellt. Bei Bobbl-Gleichstand entscheiden die *geschossenen Tore* (die in den verlorenen Bobbln erreichten Punkte; je mehr, desto besser). Sind sowohl Bobbl als auch Tore gleich, dann entscheiden die *gegnerischen geschossenen Tore* (die in den gewonnenen Bobbln durch die Gegner erreichten Punkte; je weniger, desto besser).
Sollte es auch dann noch einen Gleichstand geben, entscheidet das Los über die Platzierung, sofern die jeweiligen doppelten Ränge in einem relevanten Bereich liegen sollten.

Wir wünschen euch ein schönes Turnier und viel Spaß beim Karten :-)