

Regelentwurf für die

3. Oberfränkische Muckmeisterschaft

4. Hofer Aufmucker

in der Hall'n auf dem Hofer Volksfest am 02.08.2020

- **Startgeld/Anmeldung:** Das Startgeld beträgt 10 €, incl. einem Seidla (0,5 l) Bier. Beginn ist um 13.30 Uhr. Anmeldungen vor Ort sind noch bis spätestens 13.00 Uhr möglich.
- **Auslosung:** Zu Beginn 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 12 zu Tisch 13, vom letzten Tisch dann zu Tisch 1).
- **Blatt:** Es wird mit dem kurzen Blatt gespielt.
- **Runden und Bobbl:** Gespielt werden fünf Runden mit je zwei Bobbln. Jeder Bobbl geht bis 21 Punkte, wobei das letzte Spiel nicht mehr aufgeschrieben wird. Punkte, die durch das letzte Spiel theoretisch über 21 hinaus erreicht worden wären, werden nicht berücksichtigt (es zählt das Gewinnen des Bobbls).
Das Verlierer-Paar *bekommt* den Bobbl und die erreichten Punkte werden ihm als *geschossene Tore* gutgeschrieben.
Zu null gewonnene Bobbl („Brillen“) werden wie normale Bobbl gezählt.
- **Auskarten/Geben:** Am Anfang und beim Tischwechsel 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.
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.
- **Einwerfen:** Es wird – unabhängig vom Blatt – nicht eingeworfen und neu gegeben.
- **Reihenfolge der Spiele und Wertung:** Es wird „Muck über Wenz“ gespielt. Wird nichts angesagt, dann wird ein „Pflichtmuck“ um einen Punkt gespielt. Die Spiele werden folgendermaßen gewertet:

Angesagtes Spiel	gewonnen	schneider	schwarz
Pflichtmuck	1	1	1
Wenz	2	3	4
Muck	3	4	5
Schneiderwenz	–	4	5
Schneidermuck	–	5	6
Schwarzwenz	–	–	8
Schwarzmuck	–	–	10

- **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, dann gibt es eine neue Ansagerunde.
Beispiel 1: 1.: „weiter“, 2.: „weiter“, 3.: „Wenz“, 4.: „weiter“: Das Ansagen ist beendet.
Beispiel 2: 1.: „weiter“, 2.: „weiter“, 3.: „Wenz“, 4.: „Muck“: Das Spiel wurde abgenommen, also gibt es eine neue Ansagerunde. Spieler/in 1 darf z. B. „Schneiderwenz“ 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. 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.
- **Letzten Stich anschauen:** Jeder Spieler darf sich den letzten Stich anschauen, solange der nächste noch (ganz oder teilweise) offen auf dem Tisch liegt.
- **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. o.). 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“ angesagte 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!).
- **Schwarz verloren:** Wird gegen eine grundlegende Kartregel verstoßen (nicht zugeben, sondern Stechen etc.), wird das Spiel für das andere Paar als „Schwarz gewonnen“ gewertet.
- **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.
- **Telefonieren:** Jede Form von „Telefonieren“, also den Mitspieler 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* (erreichte Punkte in den verlorenen Bobbln; je mehr, desto besser). Sind sowohl Bobbl als auch Tore gleich, dann entscheiden die *gegnerischen geschossenen Tore* (die erreichten Punkte der Gegner in den gewonnenen Bobbln; 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 :-)

Eure Turnierleitung