

## **Muckturnier**

Da es ziemlich schwierig ist alle „Muck-Arten und Muck-Unarten“ des Hofer Einzugsgebietes unter einen Hut zu bringen, wurden nach längerem Hin und Her folgende Regeln festgelegt:

- 1.) Gespielt werden **5 Runden**; ausgeloste Teams bleiben bestehen.
- 2.) Jeder Popel wird bis **21 Punkte** gespielt; es werden alle Popel gespielt; „**Brille**“ zählt nicht doppelt.
- 3.) Da es sich um ein „**Muck-Turnier**“ handelt, so geht auch „**Mucken**“ über „**Wenz**“ (kein „Geier“ oder ähnliches, wie „Kraha“ oder „Odler“)
- 4.) **Punktevergabe:**

<b>Einfaches spiel</b>	schneiderfrei	1	Punkt
	schneider	2	Punkte
	schwarz	3	Punkte
<b>Wenz</b>	schneiderfrei	2	Punkte
	schneider	3	Punkte
	schwarz	4	Punkte
<b>Schneiderwenz</b>		4	Punkte
	schwarz	5	Punkte
<b>Wenz-Tout</b>		8	Punkte
<b>Muck</b>	schneiderfrei	3	Punkte
	schneider	4	Punkte
	schwarz	5	Punkte
<b>Schneidermuck</b>		5	Punkte
	schwarz	6	Punkte
<b>Muck-Tout</b>		10	Punkte

- 5.) Ein angesagtes Spiel ist für die **spielende Mannschaft** mit **61** Augen gewonnen; die **nichtspielende Mannschaft** hat bereits ab **60** Augen Gewonnen. **Schneiderfrei** ist man in jedem Fall erst mit **31** Augen.
- 6.) **Ansagen**  
Angesagt wird beginnend nach dem Geber im Uhrzeigersinn der **Reihe** nach. Die **Einhaltung der Reihenfolge** ist ein unbedingtes Muß. Wer „weiter“ gesagt hat, darf in das Ansagen **nicht** mehr eingreifen (weder erhöhen, noch Kontra, Re usw.). Gesteigert werden darf nach jeder Spielerhöhung der gegnerischen Mannschaft (außer man hat bereits einmal „weiter“ gesagt). Die Ansage des eigenen Partners darf durch den Mitspieler nur dann erhöht werden, wenn er noch nicht mit dem Ansagen an der Reihe war.  
**Ausnahme:** Er hat vorher ein Spiel angesagt und der Gegner erhöhte mittlerweile.
- 7.) **Kontra-Regelung**  
Kontra, Re usw. darf nur **aus der Hand** gegeben werden. Kontra beendet in **jedem Fall** das weitere Ansagen ( auch beim **Kontra** muß die **Reihenfolge** eingehalten werden).
- 8.) Sagt keines der beiden Teams ein Spiel an, so wird ein „**Einfaches Spiel**“ (Pflichtspiel) gemacht. Bei einem Ausgang von **60:60** Augen wird das Spiel **nicht gewertet**.
- 9.) **Andeuten oder Anzeigen** in mündlicher oder gestikulierender Form ist **verboten** und führt im Wiederholungsfall (nach einmaliger Ermahnung) zur **Disqualifikation des Teams** für das **komplette Turnier**.
- 10.) Wird gegen eine **grundlegende Kartregel** (falsche Farb- oder Trumpf-Zugabe) verstoßen, so wird das angesagte Spiel für die Gegenpartei als „**Schwarz-gewonnen**“ gewertet.
- 11.) Turniersieger wird das Team, das die meisten Runden gewonnen hat. Bei Gleichheit zählt das Popel-Verhältnis bzw. bei Popel-Gleichheit das Punkteverhältnis.
- 12.) **Startgeld:** € 5.- pro Person

*Wir hoffen mit dieser Regelfestlegung den goldenen Mittelweg gefunden zu haben, auch wenn nicht immer der Geschmack eines jeden Einzelnen getroffen wurde.*

*Wir wünschen allen Teilnehmern viel Spaß beim „Mucken“ und jedem das erwünschte „Gute Blatt“*

*Das Organisationsteam*

*Achtung! Beim Juliläumsmuckturnier werden die **Teams ausgelost.***

*Bei Fragen wenden sie sich vertrauensvoll an den Leiter des Festausschusses 09281 / 84041303*