

Spielablauf & Spielregeln

1. Es gibt 3 Durchgänge mit jeweils 3 Bummerl bis 15 Punkte.
2. Nach jedem Durchgang werden die Tische und Gegner neu ausgelost.
3. Das erste Spiel in jedem Durchgang gibt die Mannschaft mit der höheren Startnummer. In den folgenden Bummerl gibt die Siegermannschaft des letzten Bummerl das erste Spiel.
4. Beim Abheben gilt Heber / Geber / Heber. Der Geber darf den zweiten Kritischen nur nehmen, sofern der Heber den ersten nimmt. Gleiches gilt für den dritten Kritischen. Sobald die ersten Karten ausgegeben und vom Vordermann aufgenommen sind, darf kein Kritischer mehr vom Abheben genommen werden.
5. Jede Mannschaft schreibt selbst. Sobald der Vordermann abhebt, darf nicht mehr geschrieben werden.
6. Es werden zuerst 3 und dann 2 Karten ausgegeben. Am Anfang bekommen nur der Vordermann und der Geber Karten, damit sie ansagen können. Falls sich beide Mannschaften einig sind, kann darauf verzichtet werden. In diesem Fall dürfen nur der Vordermann und der Geber die Karten vor dem Ansagen ansehen. Bei Vergeben werden 2 Punkte geschrieben. Der Geber darf keine 3 Karten vom Stapel ansehen und der Stapel wird nicht umgedreht.
7. Bei Trumpf oder Kritisch muss jeder Spieler, sofern möglich, einen Trumpf oder einen Kritischen zugeben (auch der Partner). Es muss nur zugegeben werden, solange der 'Haube' nicht gestochen ist. Es besteht keine Stechpflicht (es sei denn, man hat nur einen Kritischen und keinen Trumpf).
8. Bei 13 oder 14 Punkten ist man 'gspannt' und darf nach dem Ansagen gehen und die gegnerische Mannschaft erhält 2 Punkte. Wird weitergespielt, erhält die gegnerische Mannschaft 3 Punkte, falls sie das Spiel gewinnt. Sobald eine Mannschaft gspannt ist, kann sie nicht mehr auf 4 ausgeschafft werden. Die gspannte Mannschaft darf selbst nicht ausschaffen, ansonsten schreibt die gegnerische Mannschaft 2 Punkte.
9. Maschine muss nicht aufgedeckt oder angezeigt werden (es wird ganz normal weitergespielt).
10. Wenn einer beim 'Bscheißn' erwischt wird und sich die Parteien nicht einigen können, wird der ganze Tisch disqualifiziert, ansonsten wird das Bummerl mit 30:0 gegen den Betrüger gewertet.
11. Pro Durchgang beträgt das Zeitlimit 70 Minuten. Ist ein Tisch noch nicht fertig, liegt es im Ermessen der Turnierleitung, den Durchgang für die beiden Mannschaften abubrechen. Unfertige Bummerl enden mit dem aktuellen Stand ohne Sieger, beide Mannschaften erhalten die geschriebenen Punkte.
12. Wertung: Nach jedem Bummerl erhält die Siegermannschaft 30 Punkte minus die geschriebenen Punkte der Gegner. Beispiel: Beim Spielausgang 15:8, erhält die Siegermannschaft $30-8=22$ Punkte und die Verlierermannschaft 8 Punkte.
13. Sieger ist das Paar mit den meisten gewonnenen Bummerl. Bei Gleichstand entscheidet das bessere Punkteverhältnis. Herrscht immer noch Gleichstand, entscheiden die meisten Punkte. Herrscht immer noch Gleichstand, zählt der direkte Vergleich nach Bummerl. Gab es keinen direkten Vergleich, wird ein Entscheidungsbummerl gespielt.