

Turnierregeln

Wir würden uns wünschen, dass wir einen Großteil dieser (Verhaltens-) Regeln nicht benötigen würden und ihr euch selber, innerhalb der Runde, um eine faire und friedliche Lösung bemüht. Egal, ob eure Entscheidung gegen diese Regeln ist, oder nicht.

Natürlich könnt ihr bei Problemen, Regelverstößen und Unklarheiten immer einen Schiedsrichter hinzuziehen.

WM Spezifisches

Die Partien während der WM sind auf 90 Minuten angesetzt. Wir werden nach Möglichkeit immer schauen, dass eine Partie fertig gespielt werden kann. Sollte dies nicht möglich sein, werden wir im nächsten Schritt versuchen, dass es nicht zu einem Unentschieden kommt. In beiden Fällen gibt es keinen Sieger und es werden nur die Murmeln die ins Haus gebracht wurden, gewertet.

Es wird immer eine klare Startzeit für eine Runde geben. Sollte ein Team nicht komplett zur vorgegebenen Zeit eine Partie antreten können, kann dieses Spiel mit 4:8 gegen die Nachzügler gewertet werden. Wir werden zusammen mit den Gegnern entscheiden, wie lange wir warten.

Jedes Team bekommt zu Beginn der WM eine Protokollkarte, auf der es alle seinen Ergebnisse, das andere Team und die Startzeit der Partie einträgt. Das Ergebnis tragt ihr aus eurer Sicht ein; zuerst eure Murmel, dann die des Gegners. Diese Karte dient uns als Backup und zur Kontrolle der Ergebnisse.

Es wird eine zentrale Stelle geben, an der ihr die Ergebnisse, direkt nach Ende der Partie, übermittelt. Dies geschieht bitte von jeweils einem Spieler eines jeden Teams. Beide Spieler legen uns bitte die Protokollkarte vor. Bitte kontrolliert auch eure Ergebnisse - entweder hier auf der Internetseite oder am Aushang und meldet etwaige Fehler sofort.

Mehr ein Tipp als eine Regel - am Sonntag muss ein Großteil der Teams zwei Runden Team TAC (auch "Harmonie TAC") spielen. Manche Teams mögen diese Variante gar nicht, oder haben sie sogar noch nie gespielt. Es macht daher Sinn, Team TAC vorher zu üben und sich mit den besonderen Regeln im Endspiel zu beschäftigen. S.h. [Seite 22 in der aktuellen TACTik](#).

Wir wünschen uns, dass alle Teilnehmer fair spielen und wir gehen davon aus, dass dies der Mehrheit der TACcer selber ein Anliegen ist. Leider lehrt uns aber die Erfahrung, dass manchen Spielern der Sieg wichtiger ist, als ein gutes, fröhliches und faires Spiel. Daher hier die Bitte: geht fair, freundschaftlich, rücksichts- und respektvoll miteinander um.

Es werden eine Reihe Teams teilnehmen, die noch nicht viele Turniere gespielt haben. Es werden sehr junge Spieler dabei sein und welche, die kein Deutsch können und manch ein Spieler wird die ersten Runden unter Nervosität leiden. Klärt Missverständnisse oder Regelverstöße freundlich und salomonisch untereinander und pocht nicht gleich auf Strafen.

Während der Weltmeisterschaft findet ihr auf dieser Internetseite zeitnah alle Ergebnisse, Tabellen, kommende Partien und mehr. Die Ergebnisse werden ca. alle 15 Minuten aktualisiert.

Während der Gruppenphase am Freitag und Samstag, ist die Seite eurer Gruppe die übersichtlichste Anlaufstelle. Hier findet ihr die aktuelle Tabelle, die aktuellen Paarungen (kommend oder gerade laufend) und ein Protokoll der bisherigen Partien der Gruppe.

Hilfreich und sinnvoll - Tipps

Die Karten sollten einzeln ausgegeben werden. Am wenigsten fehleranfällig ist das Geben, wenn der Geber die Karten vor sich auf vier Stapel austellt und die Stapel dann der Reihe nach vor die Spieler legt.

Der noch nicht gespielte Kartenstoß kommt zu dem Spieler, der nach dem Geber kommt. Also zu dem Spieler, der die erste Karte der Runde spielt und damit der nächste Geber ist.

Der Stoß mit den bereits gespielten Karten liegt mit dem Bild nach oben, vor dem Spieler, der nach einem komplett durchgespielten Stoß mischen muss. Also zu dem Spieler, der nach dem ersten Geber kommt.

Es hat sich sehr bewährt, *“ich kann”* und *“ich kann nicht”* (ich habe eine **1** oder **13**) zu Beginn einer Kartenrunde, nicht nur deutlich auszusprechen, sondern zusätzlich durch die Gesten *“Daumen rauf”* und *“Daumen runter”* zu unterstreichen.

Das “aussetzen” lassen mit der **8**, kann man durch eine horizontale Bewegung mit der flachen Hand unterstreichen.

Mit welchen Murmeln gespielt wird, könnt ihr selber entscheiden. Möchte jemand mit eigenen, mitgebrachten Murmeln spielen, sollten die anderen Spieler damit einverstanden sein. Hat jemand etwas dagegen – egal aus welchem Grund – und kann keine Lösung gefunden werden, werden die TAC Standard-Murmeln zugelost.

Wenn der Krieger gespielt wird, markiert das Ursprungsfeld der schlagenden Murmel, damit ein folgendes TAC noch korrekt ausgeführt werden kann.

Führt eure Züge immer komplett aus und wartet nicht auf ein TAC. Unterbricht nicht den Zug des anderen mit einem TAC, sondern wartet die Ausführung des Zugs ab.

Mit einer 7 die auf mehrere Murmeln aufgeteilt wird, kann der Spieler solange herumprobieren und relevante Murmeln berühren und bewegen, wie er mag.

Es gibt keine Regel, wie lange man “*konntest du?*” oder “*wer konnte alles?*” fragen kann und beantworten muss. Man muss aber die Frage, nach der ersten gespielten Karte, nicht mehr beantworten.

Wirft ein Spieler eine Karte in die Mitte, obwohl er nicht dran ist oder wirft die falsche Karte ab, obwohl er eine andere Karte hätte spielen müssen, dann muss er die sichtbar gewordene Karte bei der nächsten regelgerechten Gelegenheit spielen.

Wenn man es genau nehmen will

Ihr sollte Felder nicht mit den Fingern vorzählen, solange ihr noch keine Karte gespielt hat. Dies kann auch ein Hinweis für Partner, aber auch Gegner sein. Es ist aber auch nicht jedem gegeben längere Wege im Kopf vorzuzählen – also seid nicht so streng.

Zieht eure Murmel für alle nachvollziehbar. Überspringt nicht einfach größere Strecken, sondern fährt jedes Feld sichtbar in einzelnen oder Zweier-Schritten an.

Wird der Teufel gespielt, so sollte der geteufelte Spieler seine Karten nicht aus

der Hand geben. Sollte man die Karten doch aus der Hand geben müssen, so darf der Teufel-Spieler die Karten nicht umsortieren.

Das geht aber gar nicht!

Wenn ihr euch ärgert, schreit oder mit den Füßen aufstampft, weil ihr einen Fehler gemacht habt oder damit eurer Pech unterstreicht, ist alles prima. TAC kann ein fieses Spiel sein ...

Manche Spieler haben aber ihr Gemüt und Zunge nicht immer im Griff und werden ausfallend gegenüber den Spielpartner oder gar dem Gegner. Ihr schadet mit einem solchen Verhalten nicht nur euch selber – euer Partner wird deswegen sicher nicht “besser” spielen, im Gegenteil – sondern auch eurem Gegner, der dadurch auch *betroffen* ist.

TAC ist nur ein Spiel! Wenn auch ein Teamspiel, trifft jeder Spieler für sich seine Entscheidung und wenn die gefallen ist, muss das Team damit leben. Wer mit zuviel und falschem Ehrgeiz agiert, wird sich keine Freunde machen – auf keiner Seite.

Es darf während einer Partie nicht über Züge, Karten usw. gesprochen werden. Erst recht dürfen keine Zeichen gegeben werden (cheaten, deuten) – dies wäre als Betrug zu bewerten und wird im Wiederholungsfall von uns entsprechend geahndet.

Partien zu denen ein Team nicht rechtzeitig und vollständig erscheint, werden mit 4:8 für die Nachzügler gewertet. Wir entscheiden zusammen mit dem gegnerischen Team, wie lange gewartet wird.

Wer das Turnier verlässt, weil er keine Chance mehr für sich sieht und damit den nächsten Gegner sitzen lässt und den Spielplan durcheinander bringt, wird geteert und gefedert. Wer das Turnier vorzeitig verlassen muss, soll sich bitte abmelden.