



Muckturnier Freiwillige Feuerwehr Berg



Spielregeln

Allgemeines

- Mannschaften werden in zwei Gruppen ausgelost.
- Ein Poppel wird bis 21 Punkte gespielt – Es wird nicht über 21 hinaus geschrieben.
- Gespielt wird ohne „Kontra“. Wer „Kontra“ gibt hat das Spiel verloren.
- Wenz geht vor Mucken.
- Hat ein Spieler kein Spiel, darf er nur „weiter“ sagen, nicht „Mann hinten“, „auf Mann“ oder ähnliches.
- Sagt ein Mitspieler „weiter“ darf er das Spiel seines Mitspielers nicht mehr erhöhen, es sei denn, die gegnerische Mannschaft übernimmt das Spiel.
- Kommt kein Spiel zusammen wird um 1 Punkt gemuckt. Geht das Spiel schneider oder schwarz aus, gibt es trotzdem nur einen Punkt. Haben beide Mannschaften 60 Augen, muss das Spiel wiederholt werden.
- Mit 30 Augen ist die Mannschaft schneider, mit 31 schneiderfrei. Bei 60 Augen hat die Nichtspieler-Mannschaft gewonnen.

Vorrunde

- Gespielt wird jeder gegen jeden in einer Gruppe gemäß Spielmodus.
- Es werden immer nur zwei Poppel gespielt, auch im Falle eines Poppel-Gleichstandes.
- Nach dem letzten Spiel der Vorrunde werden die Plätze in den Gruppen ermittelt. Bei Poppel-Gleichstand zählen die Punkte. Sind auch dieser gleich, zählt der direkte Vergleich.

Hauptrunde

- Gespielt werden pro Spielpaarung 2 Poppel. Bei Poppel-Gleichstand wird ein 3. Entscheidung-Poppel gespielt.
- Jeweils die ersten vier einer Gruppe spielen im Viertelfinale gegen die andere Gruppe gemäß Spielmodus.
- Die beiden letzten einer Gruppe spielen um die Plätze 9 – 12 gemäß Spielmodus.

Punkteregelung

Mucken	2	Wenz	3
- schneider	3	- schneider	4
- schwarz	4	- schwarz	5
Schneidermucken	4	Schneiderwenz	5
- schwarz	5	- schwarz	6
Mucktout	8	Wenztout	10