

Spielregeln für die Binokel-Vereinsmeisterschaft der Tuttlinger Sportfreunde

1. Alle Spieler haben sich strikt an die folgenden Regeln zu halten und müssen diese bei Teilnahme akzeptieren. Ein Ändern der Regeln ist nicht möglich! Bei Unstimmigkeiten ist sofort die Spielleitung zu verständigen. Deren Urteil ist maßgebend und in jedem Fall von allen Beteiligten zu akzeptieren!
2. Die Spielleitung ist jederzeit berechtigt, die Spiellisten an den einzelnen Spieltischen einzusehen.
3. Es ist strengstens verboten, den Gegnern in die Karten zu schauen.
4. Es werden 2 Durchgänge mit je 15 Spielen. Die Paarungen werden vor Beginn jeder Runde neu ausgelost. Eine Paarung besteht aus 3 Spielern.
5. Die Spielpaarungen benennen jeweils einen Schreiber, der jedes Spiel korrekt notiert. Alle Spieler der Paarung sind für die Richtigkeit der Niederschrift verantwortlich.
6. Die Kartenverteilung erfolgt nach rechts (14 Karten pro Spieler und 6 in Tapp). Die Spielkarten werden wie folgt gegeben: 5, 3 Tapp, 5, 3 Tapp, 4.
7. Angereizt wird mit dem Reizwert 200. Gereizt wird nach dem Motto: Geben, Sagen, Hören.
8. Der Tapp muss offen gezeigt werden.
9. Die **Meldewerte** werden ebenfalls offen gezeigt. Es gelten folgende Meldewerte
 - a. Familie in Trumpf: **150 Punkte** als Nichttrumpf: **100 Punkte**
 - b. 4 Asse unterschiedlicher Farben: **100 Punkte**
 - c. 4 Könige unterschiedlicher Farben: **80 Punkte**
 - d. 4 Ober unterschiedlicher Farben: **60 Punkte**
 - e. 4 Unter unterschiedlicher Farben: **40 Punkte**
 - f. König und Ober einer Farbe in Trumpf: **40 Punkte** als Nichttrumpf: **20 Punkte**
 - g. Rundgang (König und Dame jeder Farbe): **240 Punkte**
 - h. Binokel (Pik-Dame und Schellen-Bube) einfach: **40 Punkte** doppelt: **300 Punkte**
 - i. Doppelte Familie einer Farbe: **1000 Punkte**
 - j. Alle Karten gleichen Wertes (Asse, Könige, Ober, Unter, Diß) **1000 Punkte**
Ausnahme: Die Zehner können nicht gemeldet werden!
 - k. Diß (Siebener in Trumpffarbe) **10 Punkte**
10. Ein „Durch“ kann nicht angesagt werden.
11. Der Spielführer muss vor dem Melden der Mitspieler seine **6 Karten** (Tapp) gedrückt haben. Jeder gemeldete **Diß** darf gedrückt werden. Nachträglich darf nicht mehr anders gedrückt werden.
12. Es **muss** in jedem Fall **überstochen** werden!
13. Alle Punkte werden **auf- bzw. abgerundet** geschrieben. Von 5 an wird aufgerundet. Unter 5 wird abgerundet. Bei knappen Spielen wird punktgenau gezählt.
14. **Abschreiben („Überreizt“):** Der Spielführer kann eine Partie abschreiben lassen, wenn er glaubt, die erforderliche Punktezahl nicht erreichen zu können. Er kann probeweise drücken und melden. Will der Spielführer die Partie abschreiben lassen, so **muss** er dies **vor** dem Ausspielen der allerersten Karte tun. Lässt der Spielführer abschreiben, erhält er den **Reizwert einfach negativ** als Punkte geschrieben. Die beiden Mitspieler erhalten dann jeweils ihre **Meldewerte** und zusätzlich **100 Punkte** auf ihr Punktekonto gutgeschrieben.
15. **Verlorene Spiele:** In einem gespielten, aber verlorenen Spiel (wenn also der Spielführer den Reizwert nicht erreicht) wird der Spielführer zusätzlich **mit 100 Punkten belastet**. Das Spiel wird in jedem Fall zu Ende gespielt. Die Mitspieler erhalten in diesem Fall ihre **gemeldeten** und ihre **gestochenen** Punkte sowie **zusätzlich 100 Punkte** gutgeschrieben.
16. Wer keinen Stich gemacht hat, bekommt sein Gemeldetes gestrichen.
17. Verwirft sich ein Spieler oder hat der Spielführer falsch gedrückt, wird das Spiel zu Ende gespielt. Derjenige, der den Spielfehler gemacht hat, bekommt sein Punktekonto mit dem Reiz und zusätzlich 100 Punkten belastet. Die anderen Spieler erhalten in diesem Fall ihre **gemeldeten**, ihre **gestochenen** und **zusätzlich je 100 Punkte** gutgeschrieben.
18. Jedes verlorene Spiel (auch abgeschriebene Spiele) jeder Spielrunde kostet **0,50 € Strafe**. Die Strafgeelder werden vom Schreiber kassiert und bei der Spielleitung zusammen mit der Ergebnisliste nach der Runde abgegeben.

Die Tuttlinger Sportfreunde und die Spielleitung wünschen allen Teilnehmern ein faires Spiel und ein „**Gutes Blatt**“.