

Spielregeln für das Binokel-Turnier beim Förderverein TSV Mutlangen e.V.

1. Alle Spieler haben sich strikt an die folgenden Regeln zu halten und müssen diese bei Teilnahme akzeptieren.
2. Es werden **3 Runden mit je 10 Spielen** gespielt. Die Paarungen werden vor Beginn jeder Runde neu ausgelost.
3. Eine Paarung besteht aus 3 Spielern.
4. Die Spielpaarungen benennen jeweils einen Schreiber, der jedes Spiel korrekt notiert. Alle Spieler der Paarung sind für die Richtigkeit der Niederschrift verantwortlich.
5. Die Spielkarten werden wie folgt gegeben: 4, 4 in Tapp, 4, 4.
6. **Angereizt wird mit dem Reizwert 150.**
7. Der Tapp muss offen gezeigt werden.
8. Die Meldewerte werden ebenfalls offen gezeigt.

Familie in Trumpf:	150 Punkte
Familie als Nichttrumpf:	100 Punkte
4 Asse unterschiedlicher Farben:	100 Punkte
4 Könige unterschiedlicher Farben:	80 Punkte
4 Damen unterschiedlicher Farben:	60 Punkte
4 Buben unterschiedlicher Farben:	40 Punkte
König und Dame einer Farbe in Trumpf:	40 Punkte
König und Dame einer Farbe als Nichttrumpf:	20 Punkte
Rundgang (König und Dame jeder Farbe):	240 Punkte
Binokel (Pik-Dame und Schellen-Bube) einfach:	40 Punkte
Binokel (Pik-Dame und Schellen-Bube) doppelt:	300 Punkte
Doppelte Familie einer Farbe:	1000 Punkte
Alle Karten gleichen Wertes (Asse, Könige, Damen, Buben):	1000 Punkte
9. Der Spielführer muss vor dem Melden der Mitspieler seine 4 Karten (Tapp) gedrückt haben. Nachträglich darf nicht mehr anders gedrückt werden.
10. Es muss in jedem Fall überstochen werden!
11. Ein „Durch“ gespielt oder gelegt (Der Spielführer muss alle Stiche machen) zählt 1000 Punkte
Ein „Durch“ muss vom Spielführer angekündigt werden und die Mitspieler dürfen ihre Meldewerte nicht melden. Beim „Durch“ gibt es keinen Trumpf. Der Spielführer beginnt die Partie.
12. **Alle Punkte werden genau gezählt und geschrieben.** Es darf weder auf - noch abgerundet werden. Der letzte Stich zählt zusätzlich 10 Punkte.
13. **Jedes Spiel muss ausgespielt werden. Es darf nicht abgeschrieben werden!**
14. Wer keinen Stich gemacht hat, bekommt sein Gemeldetes gestrichen.
15. **Verlorene Spiele:** Ein verlorenes Spiel (wenn der Spielführer den Reizwert nicht erreicht) wird dem Spieler, der das Spiel verliert, mit dem **doppelten Reizwert** belastet. Das Spiel wird in jedem Fall zu Ende gespielt. Die Mitspieler erhalten in diesem Fall ihre gemeldeten und ihre gestochenen Punkte gutgeschrieben.
16. 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 doppelten Reizwert belastet. Die Mitspieler erhalten in diesem Fall ihre gemeldeten und ihre gestochenen Punkte gutgeschrieben.
17. **Pro verlorenem Spiel** muss derjenige der das Spiel verloren hat am Rundenende, **1 € in die Kasse** bezahlen.
18. Bei Unstimmigkeiten ist sofort die Spielleitung zu verständigen. Deren Urteil ist maßgebend und in jedem Fall von allen Beteiligten zu akzeptieren!
19. Nach Ende der 3. Spielrunde hat der Schreiber die Karten mit Hülle, den Kugelschreiber und die Ergebnisliste zusammen bei der Spielleitung abzugeben.