

Spielregeln Binokelturnier, Veranstalter TSV Gussenstadt

1. Alle Spieler akzeptieren mit der Bezahlung des Startgeldes von 10.- € die folgenden Regeln. Eine Änderung der Regel ist nicht möglich
2. Es werden 3 Runden mit je 12 Spielen bzw. bei 4er Paarungen 16 Spiele (jeder Spieler der 4er Runde muss dann 4 x aussetzen, um auf 12 gespielte Spiele zu kommen) gespielt. Vor jeder neuen Runde werden die Spielpartner durch Los ermittelt. Die dabei gezogene Losnummer entspricht dem Spieltisch. Eine neue Paarung kann erst neu ausgelost werden, wenn alle vorherigen Paarungen beendet und der Spielleitung gemeldet sind.
3. Eine Paarung besteht aus 3 Spielern bzw. 4 Spielern, wenn die Teilnehmerzahl nicht in 3er Gruppen aufgeht.
4. Vor jeder Runde ziehen die Teilnehmer ein Los auf dem der jeweilige Spiel-Tisch (große Ziffer bzw. großer Buchstabe) und die Platznummer (kleine Ziffer 1-3) angegeben ist. Der Teilnehmer mit der Platznummer 1 hat in der Regel die Spielliste zu führen - die Listenführung kann auch ein anderer Spieler übernehmen.
5. Der Geber muss den Spieler links von sich abheben lassen, bevor er die Karten ausgeteilt werden. Es müssen mindestens 4 Karten liegenbleiben oder 4 Karten abgehoben werden.
6. Es wird ohne 7er gespielt. Die Spielkarten werden wie folgt gegeben: 4, 2 Dapp, 4, 2 Dapp, 4
7. Gespielt wird gegen den Uhrzeigersinn. Der Geber wechselt ebenfalls gegen den Uhrzeigersinn.
8. Angereizt wird mindestens mit dem Reizwert 150.
9. Der Dapp muss offen angezeigt werden mit Ausnahme beim „Durch ohne Dapp“. Nur derjenige, der den Dapp gereizt hat, darf den Dapp offenlegen. Während des Reizens darf der Dapp nicht eingesehen werden.
10. Die Meldewerte werden offen angezeigt. Ein Nachmelden ist nach legen der 1. Spielkarte nicht mehr möglich. Es gibt folgende Meldewerte: Familie in Trumpf 150 Punkte, Familie als Nichttrumpf 100 Punkte, 4 verschiedene Asse 100 Punkte, 4 verschiedene Könige 80 Punkte, 4 verschiedene Damen 60 Punkte, 4 verschiedene Buben 40 Punkte, König und Dame einer Farbe als Trumpf 40 Punkte, König und Dame einer Farbe Nichttrumpf 20 Punkte, Rundgang (König und Dame jeder Farbe) 240 Punkte, Binokel einfach 40 Punkte, Binokel doppelt 300 Punkte, alle 8 Karten gleichen Werts 1000 Punkte, alle 10 Karten gleicher Farbe 1000 Punkte, Durch gespielt (Spielführer muss alle Stiche machen) 1000 Punkte, Durch aufgelegt (Spielführer legt seine Karten offen auf den Tisch und muss alle Stiche machen) 1500 Punkte, Durch aufgelegt und ohne Dapp 2000 Punkte.
11. Gesteigert wird in Zehnerschritten. Der Dapp darf von keinem Spieler vor Ende des Steigerns eingesehen werden. Nach Beendigung des Steigerns nimmt der „Spieler“ den Dapp auf. Macht er ein ganz normales Spiel dann hat der „Spieler“ den Dapp seinen „Mitspielern“ zu zeigen. Geschieht dies nicht und der „Spieler“ steckt die Karten des Dapp zu seinen anderen Karten die er in der Hand hält, dann ist das Spiel als verloren zu werten. Entscheidet der „Spieler“ nach Aufnahme des Dapp dass er einen „Durch“ oder einen „aufgelegten Durch“ spielt dann trifft diese Regelung nicht zu - bei diesen Spielen muss der Dapp den „Mitspielern“ nicht gezeigt werden. Nimmt ein „Mitspieler“ den Dapp auf und schaut ihn an, dann bekommt er 200 Minuspunkte. Das Spiel wird ganz normal weiter gespielt.

12. Der Spielführer muss vor dem Melden der Mitspieler seine 4 Karten (Dapp) gedrückt haben. Erst wenn der Spielführer seine Meldung abgeschlossen hat, dürfen die Mitspieler ihre Meldung vornehmen. Nachträglich darf nicht mehr anders gedrückt werden. Trumpf darf gedrückt werden und braucht nicht extra angesagt werden.

13. Ein Durch muss vom Spielführer angekündigt werden und die Mitspieler dürfen ihre Meldewerte nicht melden. Beim Durch gibt es keinen Trumpf.

14. Eine Karte auf dem Tisch gilt als ausgespielt und kann nicht zurückgenommen werden. Das Vorwerfen wird nicht bestraft.

15. Alle Punkte werden genau gezählt, um das Erreichen des Reizwertes zu prüfen. Geschrieben wird – bis 4 abgerundet, ab 5 aufgerundet – auf 10er Schritte. Der letzte Stich zählt 10 Punkte extra. Wer keinen Stich macht, bekommt sein Gemeldetes gestrichen.

16. Wird ein Spiel übersteigert oder abgeschrieben bzw. zeigt der "Spieler" bei einem normalen Spiel den Dapp nicht, so erhalten die beiden "Mitspieler" den ersteigerten Reizwert je zur Hälfte plus ihren Meldewert gutgeschrieben.

Beispiel: 300 Reizwert = pro Spieler 150 Punkte / 270 Reizwert = pro Spieler 140 Punkte

Bei gespielten und verlorenen Spielen erhalten die "Mitspieler" nur den gemeldeten und nach Abschluss des Spiels gestochenen Wert gutgeschrieben, nicht aber den halben Reizwert.

Bei einem verlorenen "Durch" - egal ob gespielt oder aufgelegt - erhalten die "Mitspieler" je 250 Punkte gutgeschrieben. Eine Meldung der "Mitspieler" ist hier nicht erlaubt.

17. Verlorene, übersteigerte und abgeschriebene Spiele werden beim "Spieler" doppelt abgeschrieben. Sonderregelung: Ein verlorener "Durch" bzw. verlorener "aufgelegter Durch" wird einfach abgeschrieben. All diese Spiele werden mit 0,50 Euro abgerechnet. Der Schreiber hat dieses Geld zu kassieren und bei der Spielleitung abzugeben.

18. Verwirft sich der Spielführer, hat falsch gedrückt, übersticht nicht oder gibt die Farbe nicht an, obwohl er es könnte, wird das Spiel zu Ende gespielt. Dem Spielführer wird der doppelte Reizwert belastet und die Meldung und Stiche gestrichen. Beim gleichen Fehler bei Mitspielern wird der einfache Reizwert belastet und Stiche und Meldung gestrichen. Die Mitspieler erhalten in beiden Fällen ihr Gemeldetes und die gestochenen Punkte sowie zusätzlich 100 Punkte gutgeschrieben, auch ohne eigenen Stich. Der Spielführer gewinnt in einem solchen Fall (Fehler beim Mitspieler) auch sein Spiel, auch wenn der Reizwert nicht erreicht wird.

19. Fairness geht vor. Bevor die Turnierleitung eingeschaltet werden muss, wird gebeten das Problem intern zu lösen. Das Urteil der Turnierleitung ist maßgebend und in jedem Fall von allen Beteiligten zu akzeptieren.

20. Die Teilnehmer müssen die Eintragungen in der Spielliste selbst auf ihre Richtigkeit überprüfen. Bitte mitrechnen! Nach Beendigung der Runde ist die Spielliste aufzuaddieren und von allen Teilnehmern für deren Richtigkeit zu unterschreiben. Der Schreiber gibt anschließend die Spielliste und das kassierte Geld bei der Spielleitung ab. Wertung: Bei Punktgleichheit gilt - höhere Punktzahl in Runde 1 bzw. in Runde 2.

21. Mit der Teilnahme an dem Turnier erklärt sich der Mitspieler damit einverstanden, dass der Name, Punktekonto und eventuelle Fotos in verschiedenen Medien (Homepage, soziale Medien, Mitteilungsblatt) veröffentlicht werden.

22. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen