Spielregeln für das Binokel-Turnier beim Schützenverein Hattenhofen e.V.

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. **„Schreiber" und „Geber"** werden durch Aufdecken des Kartenstapels ausgelost. Das erste aufgedeckte Ass schreibt, das zweite Ass beginnt mit Geben. Alle Spieler der Paarung sind für die Richtigkeit der Niederschrift verantwortlich.

5. **Der Geber** muss den Spieler links von sich abheben lassen bevor er die Karten ausgeteilt werden.

6. Es wird **ohne 7er** gespielt. Die Spielkarten werden wie folgt gegeben: **4, 2 Tapp, 4, 2 Tapp, 4**

7. Gespielt wird im **Gegenuhrzeigersinn**. Der Geber wechselt ebenfalls im Gegenuhrzeigersinn.

8. Angereizt wird mindestens mit dem **Reizwert 150**.

9. **Der Tapp** muss offen angezeigt werden mit Ausnahme beim „Durch ohne Tapp". Nur derjenige, der den Tapp gereizt hat, darf den Tapp offen legen. Während des Reizens darf der Tapp nicht eingesehen werden.

10. **Die Meldewerte** werden offen angezeigt. Ein Nachmelden ist nach legen der 1. Spielkarte nicht mehr möglich. Es 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 Nichtrumpf	20 Punkte
Rundgang (König und Dame jeder Farbe)	240 Punkte
Binokel (Pik Dame und Schellen Bube)	40 Punkte
2 x Pik Dame und 2 x Schellen Bube	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 Tapp	2000 Punkte

11. Der Spielführer muss vor dem Melden der Mitspieler seine **4 Karten (Tapp) 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.

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

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

14. **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.

15. **Abschreiben lassen**: Der Spielführer kann die Partie abschreiben lassen, wenn er glaubt die erforderliche Punktzahl nicht erreichen zu können. Er kann probeweise melden und drücken. Will der Spielführer das Spiel abschreiben lassen, so muss er dies vor der Meldung der Mitspieler sagen. Lässt der Spielführer abschreiben, erhält er den Reizwert einfach negativ als Punkte geschrieben. Die beiden Mitspieler erhalten dann jeweils ihre Meldewerte und zusätzlich jeweils die Hälfte des Reizwertes auf ihr Punktkonto gutgeschrieben.

16. **Verlorene Spiele**: Ein gespieltes, aber 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 Werte und ihre gestochenen Punkte sowie zusätzlich 100 Punkte (bei Durch 200 Punkte) gutgeschrieben.

17. **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 solchen Fällen ihre gemeldetes und gestochenen Punkte sowie zusätzlich 50 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.

18. **Die ersten 2 verlorenen Spiele** (auch abgeschriebene Spiele) jeder Spielrunde kosten 0,50 € Strafe, jedes weitere verlorene Spiel wird mit 1,00 € bestraft. Die Strafgelder werden vom Schreiber kassiert und bei der Spielleitung zusammen mit der Ergebnisliste nach der Runde abgegeben.

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. Im Zweifelsfalle 0 Punkte Wertung des Spiels für alle.

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

21. **Der Rechtsweg ist ausgeschlossen**.

Folgende Preise werden vergeben:

1. Sieger	**50.- €**
2. Sieger	**40.- €**
3. Sieger	**30.- €**
4. Sieger	**20.- €**

zusätzliche Sachpreise, insgesamt mindestens 10 Preise
30% der Teilnehmer erhalten einen Preis

Die bezahlten Beträge für verlorene Spiele fließen in die Jugendkasse des Schützenvereins Hattenhofen.

Wir wünschen allen Teilnehmern ein faires Spiel und ein „Gutes Blatt“!

Schützenverein Hattenhofen e.V.