

# Spielregeln für das Binokel-Turnier beim Fußball-Club Grosselfingen 1910 e.V.



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!**
2. Es werden 3 Runden mit je 15 Spielen bzw. bei 4er Paarung 20 Spiele gespielt. Die Paarungen werden vor Beginn jeder Runde **neu** ausgelost.
3. Eine Paarung besteht aus 3 Spielern bzw. 4 Spielern, wenn die Teilnehmeranzahl nicht aufgeht.
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, 2 Tapp, 4, 2 Tapp, 4.**
6. Angereizt wird mit dem **Reizwert 150.**
7. Der Tapp **muss** offen gezeigt werden mit Ausnahme beim „Durch ohne Tapp“.
8. Die **Meldewerte** werden ebenfalls **offen** gezeigt. Es gelten folgende Meldewerte:

Familie in Trumpf:	<b>150 Punkte</b>
Familie als Nichttrumpf:	<b>100 Punkte</b>
4 Asse unterschiedlicher Farben:	<b>100 Punkte</b>
4 Könige unterschiedlicher Farben:	<b>80 Punkte</b>
4 Damen unterschiedlicher Farben:	<b>60 Punkte</b>
4 Buben unterschiedlicher Farben:	<b>40 Punkte</b>
König und Dame einer Farbe in Trumpf:	<b>40 Punkte</b>
König und Dame einer Farbe als Nichttrumpf:	<b>20 Punkte</b>
Rundgang (König und Dame jeder Farbe):	<b>240 Punkte</b>
Binokel (Pik-Dame und Schellen-Bube) einfach:	<b>40 Punkte</b>
Binokel (Pik-Dame und Schellen-Bube) doppelt:	<b>300 Punkte</b>
Doppelte Familie einer Farbe:	<b>1000 Punkte</b>
Alle Karten gleichen Wertes (Asse, Könige, Damen, Buben): <b>Ausnahme:</b> Die Zehner können nicht gemeldet werden!	<b>1000 Punkte</b>
„Durch“ gespielt (Der Spielführer muss alle Stiche machen):	<b>1000 Punkte</b>
„Durch“ gelegt (Der Spielführer legt seine Karten offen auf den Tisch und muss alle Stiche machen):	<b>1500 Punkte</b>
„Durch“ gelegt und <b>ohne Tapp</b> (Der Spielführer legt seine Karten offen auf den Tisch und muss alle Stiche machen):	<b>2000 Punkte</b>

9. Der Spielführer **muss vor** dem Melden der Mitspieler seine **4 Karten** (Tapp) gedrückt haben. Nachträglich darf nicht mehr anders gedrückt werden. **Trümpfe dürfen gedrückt werden, wenn es vorher angekündigt wird.** Die Anzahl beziehungsweise die Höhe des gedrückten Trumpfes muss nicht genannt werden.
10. Es **muss** in jedem Fall **überstochen** werden!
11. 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.
13. **Abschreiben:** 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 die  **Hälfte des Reizwertes** auf ihr Punktekonto gutgeschrieben.

Weiter auf der Rückseite!

14. Wer keinen Stich gemacht hat, bekommt sein Gemeldetes gestrichen.
15. **Verlorene Spiele:** Ein gespieltes, aber verlorenes Spiel (wenn der Spielführer den Reitzwert 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 sowie **zusätzlich 100 Punkte** gutgeschrieben. Bei „Durch“-Spielen wird gleichermaßen verfahren mit Ausnahme der Meldewerte, da bei „Durch“-Spielen nicht gemeldet wird, bekommen die Mitspieler **400 Punkte** anstatt der 100 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**, ihre **gestochenen** und **zusätzlich je 100 Punkte** gutgeschrieben.
17. Die ersten 2 verlorenen Spiele (auch abgeschriebene Spiele) jeder Spielrunde kosten **0,50 € Strafe**, jedes weitere verlorene Spiel wird mit **1,00 € bestraft**. Die Strafgebühren werden vom Schreiber kassiert und bei der Spielleitung zusammen mit der Ergebnisliste nach der Runde abgegeben.
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.

Der Fußball Club Grosselfingen 1910 e.V. und die Spielleitung  
wünschen allen Teilnehmern ein faires Spiel und ein „**Gutes Blatt**“