

SPIELREGELN FÜR DAS BÜHLER BINOKEL-TURNIER

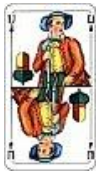
Binokel wird in den Details sehr unterschiedlich gespielt. Daher ist eine Vereinheitlichung nötig.
Bei unserem Turnier gelten deshalb folgende Regeln:

- (1) Eine Paarung besteht aus 3 Spielern. Die Paarungen werden vor Beginn jeder Runde neu ausgelost. Auch der Schreiber wird gelost. Die Listen sind nach jeder Runde bei der Spielleitung abzugeben.
- (2) Es werden 3 Runden mit je 9 Spielen gespielt, Spielrichtung ist gegen den Uhrzeigersinn.
- (3) Die Spielkarten werden wie folgt gegeben: 4, 2 Dapp, 4, 2 Dapp, 4. Bei falschem Geben wird es wiederholt.
- (4) Die Meldewerte werden offen gezeigt. Es gelten folgende Meldewerte:

König und Dame einer Farbe als Nichttrumpf	20
König und Dame einer Farbe in Trumpf	40
Rundgang (König und Ober jeder Farbe)	240
Binokel (Schippen Ober und Bollen Unter) einfach	40
Binokel (Schippen Ober und Bollen Unter) doppelt	300
4 Unter unterschiedlicher Farben	40
4 Ober unterschiedlicher Farben	60
4 Könige unterschiedlicher Farben	80
4 Asse unterschiedlicher Farben	100
Familie als Nichttrumpf	100
Familie als Trumpf	150
Alle Karten gleichen Wertes (Asse, König, Ober, Unter) Ausnahme: 10er können nicht gemeldet werden	1.000
„Durch“ gespielt (Spielführer muss alle Stiche machen)	1.000
„Durch“ gelegt (Spielführer legt seine Karten offen auf den Tisch und muss damit alle Stiche in diesem Spiel machen)	1.500

- (5) Der Spielführer muss vor dem Melden der Mitspieler seinen Dapp gedrückt haben und die Trumpffarbe bestimmen. Nachträglich darf nicht mehr gedrückt werden. Wenn Trümpfe gedrückt werden muss dies mit Anzahl der Trümpfe angekündigt werden. Es muss gedrückt werden, bevor die gemeldeten Karten wieder aufgenommen werden.
- (6) Eine Karte gilt als gespielt, wenn sie ohne Berührung auf dem Tisch liegt.
- (7) Es muss in jedem Fall überstochen werden!
- (8) Wenn die angespielte Farbe nicht gespielt werden kann, ist Trumpf auszulegen. Wenn schon Trumpf gespielt ist, muss auch dieser überstochen werden.
- (9) Ein „Durch“ muss vom Spielführer angekündigt werden und alle Mitspieler dürfen ihre Meldewerte nicht melden. Beim „Durch“ gibt es keinen Trumpf. Der Spielführer beginnt die Runde. Ein „Untendurch“ ist nicht möglich.

- (10) Nach dem letzten Stich werden die Stiche gezählt und für jeden Spieler aufgeschrieben. Dabei rundet man auf die nächste Zehnerstelle auf bzw. ab (Bsp.: 144 Stiche: 140; 145 Stiche: 150). Es wird wie folgt gezählt:



2 Augen



3 Augen



4 Augen



10 Augen



11 Augen

Der letzte Stich bringt 10 Augen extra, insgesamt sind 250 Augen durch Stiche zu machen.

- (11) **Abschreiben:** Der Spielführer kann eine Partie abschreiben lassen, wenn er glaubt den Reizwert nicht erreichen zu können. Will der Spielführer die Partie abschreiben lassen, so muss er dies vor dem Ausspielen der ersten Karte tun. Lässt der Spielführer abschreiben, erhält er den Reizwert einfach negativ geschrieben. Die Mitspieler erhalten jeweils ihre Meldewerte und zusätzlich 40 Augen gutgeschrieben.
- (12) **Verlorenes Spiel:** Ein gespieltes, aber verlorenes Spiel (wenn der Spielführer den Reizwert nicht erreicht oder falsch anspielt oder drückt) wird dem Verlierer mit dem doppelten Reizwert berechnet. Das Spiel wird in jedem Fall zu Ende gespielt. Die Mitspieler erhalten in diesem Fall ihre gemeldeten und ihre gestochenen Augen.
- (13) Das Nachsehen oder Vermischen der Stiche während des Spiels ist verboten. Das Nachsehen des letzten Stiches ist erlaubt, muss jedoch allen Mitspielern gezeigt werden.
- (14) Wer keinen Stich gemacht hat bekommt sein Gemeldetes gestrichen.
- (15) Verwirft sich ein Spieler, werden dessen gemeldete und erspielte Augen nicht gewertet. Verwirft sich der Spielführer, geht dieser den doppelten Reizwert ab.
- (16) **Alle Spieler haben sich an die Regeln zu halten und müssen diese bei Teilnahme akzeptieren. Änderungen sind nicht möglich.** Bei Unstimmigkeiten ist sofort die Spielleitung zu verständigen. Deren Urteil ist maßgebend und in jedem Fall von allen Beteiligten zu akzeptieren.
- (17) **Mit der Teilnahme an dem Turnier erklärt sich der Spieler damit einverstanden, dass Name, Augenzahlen und evtl. Fotos in verschiedenen Medien veröffentlicht werden.**

Wir freuen uns auf das Turnier

Eure Binokelturnierleitung **Forum Bühl und D'Benogger**

FÜR'S LEIBLICHE WOHL:

Das Abendessen (Maultaschen) sowie Kaffee und Kuchen sind im Startgeld enthalten.

Für die Getränke bitten wir um eine Spende:

NICHTALKOHOLISCHE GETRÄNKE (Sprudel, Spezi, Schorle)	1,50 €
BIER (Brauerei Schimpf Kleine Halbe, Halbe (1804), Antialkoholisch) + RADLER	2,-- €
WEIN, Viertel (verschiedene Unterjesinger Weine)	2,50 €
WEINSCHORLE, Viertel rot/weiß, süß/sauer	2,-- €
SEKT	1,50 €