



2. Binokel-Turnier



**Freitag, den 18.10.2024
im Loch 8**

Beginn : 19.00 Uhr
Anmeldung vor Ort ab 18.00 Uhr

Startgebühr : 10.- Euro

Auf zahlreiche Teilnehmer freut sich der
TTC Aichhalden
Es gibt wieder tolle Preise zu gewinnen.
Für das leibliche Wohl ist bestens gesorgt.



TTC Aichhalden Spielregeln Binokelturnier



01.	Gespielt wird pro Tisch mit jeweils 3 Personen.
02.	Es werden drei Runden mit je 12 Spielen gespielt.
03.	Gespielt wird ohne Siebener (7).
04.	Die Spielpaarungen benennen pro Tisch jeweils einen Schreiber. Alle Spieler eines Tisches sind für die Richtigkeit der Spielniederschrift mitverantwortlich.
05.	Die Kartenausgabe durch den Geber erfolgt nach dem abheben des von ihm links sitzenden Spielers. Die Empfehlung zur Kartenausgabe lautet 4 - 2x Tapp - 4 - 2x Tapp - 4
06.	Angereizt wird mit dem Reizwert von 150.
07.	Vor und während dem Reizen darf der Tapp nicht eingesehen werden. Wer das Spiel erhält dreht den TAPP um und legt diesen sichtbar für alle Spieler auf den Tisch.
08.	Jedes Spiel - auch wenn es vorher schon verloren ist (überreizt) - muss gespielt werden.
09.	Jedes verlorene Spiel wird doppelt abgeschrieben. Dem Spieler der das Spiel verliert werden die gemeldeten und gestochenen Punkte gestrichen, die anderen beiden Mitspieler erhalten jeweils 100 Punkte zusätzlich zu ihren gemeldeten und gestochenen Punkten gutgeschrieben. Jedes Spiel wird auf jeden Fall zu Ende gespielt.
10.	Jedes verlorene Spiel kostet 1,00 Euro.
11.	Der Spielführer muss vor dem Melden der Mitspieler seine 4 Karten (Tapp) gedrückt haben. Nachträglich darf nicht mehr anders gedrückt werden. "Trumpf" drücken muss nicht angesagt werden.
12.	Alle Meldewerte werden offen auf dem Tisch angezeigt. Ist die erste Karte ausgespielt, ist ein Nachmelden nicht mehr möglich.
13.	Jeder Spieler zählt seine Stiche / Punkte "genau". Es darf nicht auf- oder abgerundet werden.
14.	Der letzte Stich darf von allen Spielern auf Anfrage nochmals eingesehen werden.
15.	"Durch" werden keine gespielt.
16.	Wenn ein Spieler keinen Stich macht wird seine gemeldete Punktzahl gestrichen.
17.	Verwirft sich ein Spieler, hat der Spielführer falsch gedrückt, ein Spieler übersticht nicht oder gibt die Farbe nicht an obwohl er es könnte, wird das Spiel zu Ende gespielt. Derjenige der den Spielfehler gemacht hat bekommt sein Punktekonto mit dem doppelten Reizwert negativ belastet. Die anderen Mitspieler erhalten in diesem Fall ihre gemeldeten und gestochenen Punkte, sowie jeweils 100 Punkte gutgeschrieben. Das Spiel wird in jedem Fall zu Ende gespielt.
18.	Grundsätzlich muss auf jeden Fall überstochen werden. Hat ein Spieler nicht die ausgespielte Farbe auf der Hand muss er Trumpf spielen; hat er weder die gespielte Farbe, noch Trumpf ; darf eine beliebige Karte abgeworfen werden.
19.	Nach jeder Runde ist das Punkteblatt von den Spielern zu unterschreiben, sowie ggf. die Beträge für verlorene Spiele zu entrichten und der Turnierleitung zu übergeben.
20.	Die doppelte Familie einer Farbe oder 8 Karten des gleichen Bildes zählen 1000 Punkte. Nur die Zehner nicht . Alle anderen Meldewerte können auf der Rückseite eingesehen werden.

Wir wünschen allen Spielern gute Unterhaltung, viel Erfolg und "Gut Blatt"