



Spielregeln für das Binokel-Turnier der Naturfreunde Metzingen am 07.02.2026



1. Alle Spieler akzeptieren mit der Bezahlung des **Startgeldes von 10.- €** die folgenden Regeln. Eine Änderung der Regel ist nicht möglich.
2. Es werden **4 Runden mit je 9 Spielen** 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.**
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. Das Bedienen der angespielten Farbe hat oberste Priorität; besitzt ein Spieler diese Farbe nicht, so muss er Truumpf spielen. Unter Beachtung dieser zwei Grundregeln muss (wenn möglich) überstochen werden.
8. Angereizt wird mindestens mit dem **Reizwert 150**.
9. **Der Tapp** muss offen angezeigt werden. Nur derjenige, der den Tapp gereizt hat, darf den Tapp offenlegen. Während des Reizens darf der Tapp nicht eingesehen werden. Der Trumpf wird angesagt, nachdem der Tapp offengelegt wurde.
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 (nicht Trumpf)	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 (Ausnahme: 10er gelten nichts!)	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
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 (As = 11 Augen, Zehn = 10, König = 4, Dame = 3, Bube = 2 Augen). Geschrieben wird auf 10er-Schritte - bis 4 abgerundet, ab 5 aufgerundet. 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 einen Bonus von 50 Punkten.
- 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.
- 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 beiden Fällen ihr Gemeldetes und die 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. Verlorene und abgeschriebene Spiele** kosten je 1,00 € Strafe. Sie 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. Am Ende des Turniers hat der jeweilige Schreiber die letzten Ergebnislisten, die Spielkarten und die Kugelschreiber bei der Turnierleitung abzugeben.**
- 21. Bei Punktgleichheit entscheidet das Los über die Platzierung!**
- 22. Mit der Teilnahme an dem Turnier erklärt sich der Mitspieler damit einverstanden, dass der Name, Punktekonto und eventuelle Fotos in verschiedenen Medien (Homepage, Instagram, Mitteilungsblatt, örtliche Presse) veröffentlicht werden.**
- 23. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.**

Folgende **Preise** werden vergeben:

1. **Sieger:** 40 % der Startgelder
2. **Sieger:** 30 % der Startgelder
3. **Sieger:** 20 % der Startgelder
4. **Sieger:** 10 % der Startgelder

Unter den verbleibenden Spielern wird ein Essensgutschein des Falkenberghauses im Wert von 25,-- € verlost.

Die bezahlten Beträge für verlorene Spiele gehen als Spende in die Vereinskasse der Naturfreunde Metzingen,

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

Naturfreunde Metzingen e.V.