

Binokelregeln Schützenverein Mühlheim e.V. 1958

1. Pro Tisch spielen 3 Personen (ausgelost)
2. Es werden 3 Runden zu je 12 Spielen gespielt
3. Jeder Tisch benennt einen Schreiber.
4. Gegeben wird in der Reihenfolge 7 – Tapp (6) – 7.
5. Angereizt wird mit 200
6. Eine gespielte aber verlorene Partie wird mit dem doppelten Reizwert belastet. Die Mitspieler erhalten die Melde- Stichpunkte und 100 Augen gutgeschrieben.
7. Eine nicht gespielte, also abgeschriebene Partie wird mit dem einfachen Reizwert belastet. Jeder Mitspieler erhält die Hälfte des Reizwertes und seine Meldepunkte.
8. Die ersten 2 verlorenen Spiele kosten je 0,50 € jedes weitere verlorene Spiel kostet 1 € extra, die der Schreiber kassiert und bei der Spielleitung zusammen mit dem Spielbogen abgibt.
9. Es wird kein Durch gespielt.
10. Die gestochenen Karten werden gezählt, und bis zu einem Wert von 4 wird abgerundet und ab 5 aufgerundet .
11. Verwirft sich ein Spieler, so muss dieses Spiel zu Ende gespielt werden. Hat sich derjenige verworfen, oder falsch gedrückt, der das Spiel hat, geht er doppelt ab.
12. Hat sich ein Mitspieler verworfen, so werden seine gemeldeten Punkte gestrichen und das Spiel wird bei ihm doppelt abgeschrieben, auch wenn derjenige, der das Spiel hat, nicht die benötigte Punktzahl erreicht hätte.
13. Bei Unstimmigkeiten ist sofort die Spielleitung zu verständigen. Deren Urteil ist massgebend und zu akzeptieren.
14. Nach Ende der 3. Runde gibt der Schreiber die Karten (Bitte mit Hülle) und den Kugelschreiber, zusammen mit dem Spielbogen bei der Spielleitung ab.
15. Meldewerte sind offen zu zeigen. Es zählen:

Familie im Trumpf	150
Familie als Nichttrumpf	100
4 Verschiedene Asse	100
4 Verschiedene Könige	80
4 Verschiedene Damen	60
4 Verschiedene Buben	40
Rundgang	240
Binokel einfach	40
Binokel Doppelt	300
Doppelte Familie einer Farbe	1000
Alle Karten gleichen Wertes	1000
(Asse, Zehner, Könige, Damen, Buben, Siebener)	

Der Schützenverein Mühlheim wünscht allen Teilnehmern ein gutes Blatt !!!