

1. Vor jeder Serie zieht jeder Teilnehmer eine für ihn gültige Tischnummer.
2. Die Spiele werden mit 3 Teilnehmern pro Tisch ausgetragen.
3. Es werden 3 Serien zu je 12 Spielen gespielt.
4. Jeder Tisch benennt einen Schreiber. Sollte hier keine Einigung erzielt werden, schreibt der Spieler mit der höchsten Startnummer.
5. Gespielt wird ohne 7er.
6. Vor dem Austeilen der Karten **muss vom Vormann 1x abgehoben werden**, und zwar mindestens 3 Karten.
7. Gegeben wird in der Reihenfolge: 4 – 2 Dapp – 4 – 2 Dapp – 4  
Sollten sich die 3 Spieler auf eine andere Reihenfolge einigen, so ist dagegen nichts einzuwenden. Der Dapp darf von keinem Spieler vor Ende des Steigerns eingesehen werden.
8. Angereizt wird mit 150! Es muss gereizt werden! Wird ein Spiel abgeschrieben, so erhalten die 2 Mitspieler den Reizwert je zur Hälfte (auf 10 Punkte aufgerundet) **plus** ihrem Meldewert gutgeschrieben.
9. Trumpf wird nach aufdecken des Dapps angesagt.
10. Eine gespielte, aber verlorene Partie, wird **doppelt** abgeschrieben. Die Mitspieler bekommen nur die Melde- und Stichpunkte gutgeschrieben.
11. Wer keinen Stich gemacht hat, bekommt sein Gemeldetes gestrichen.
12. Gezählt werden die Augen (Bube 2, Dame 3, König 4, 10er 10 und ASS 11 Punkte), wobei die Summe bis einschließlich 4 abgerundet und ab 5 aufgerundet wird. Für den letzten Stich gibt es 10 Punkte extra.

13. Meldewerte müssen offen gezeigt werden. Es zählen:

Familie in Trumpf	150 Punkte	Binokel doppelt	300 Punkte
Familie als Nichttrumpf	100 Punkte	Binokel einfach	40 Punkte
4 verschiedene Asse	100 Punkte	Rundgang	240 Punkte
4 verschiedene Könige	80 Punkte	König + Dame Trumpf	40 Punkte
4 verschiedene Damen	60 Punkte	König + Dame Nichttrumpf	20 Punkte
4 verschiedene Buben	40 Punkte	doppelte Familie einer Farbe	1500 Punkte
8 Buben, 8 Damen, 8 Könige, 8 Zehner oder 8 Asse			1000 Punkte

Paare des Rundgangs können ebenfalls zur Familie gezählt werden.

Es muss gespielt werden. Spiele „unten herum“ (ohne Stich) sind nicht gestattet.

14. **Durchspiele:**

Es sind keine Durchspiele erlaubt.

15. 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 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.
16. Verlorene und abgeschriebene Spiele werden mit 1,00 EUR abgerechnet und müssen vom Schreiber kassiert und zusammen mit dem Bewertungsbogen der Turnierleitung abgegeben werden.
17. Am Ende des Turniers hat der jeweilige Schreiber zusammen mit dem letzten Bewertungsbogen die Spielkarten und den Kugelschreiber bei der Turnierleitung abzugeben.
18. Bei Punktgleichheit entscheidet das Los über die Platzierung!
19. Bei Unstimmigkeiten ist sofort die Spielleitung zu verständigen. **Deren Urteil ist maßgebend und zu akzeptieren.**

**ACHTUNG:** Sollte ein Mitspieler unfair oder durch Alkoholeinfluss auffallen, so wird er vom Turnier ausgeschlossen. Dies entscheidet die Turnierleitung.

Das DRK Nehren-Gomaringen wünscht Ihnen viel Glück und ein gutes Blatt.