



Aufruf zum

2. Pleidelsheimer Binokel-Turnier

Wo: Im Schützenhaus in Pleidelsheim

Wann: Freitag, den 12.10.2018 um 19 Uhr

Startgeld: € 8,00 pro Teilnehmer

Siegerehrung und Preisverleihung nach Turnierende.

(Preisgelder: 1.Platz 50,- € - 2.Platz 30,-€ - 3.Platz 10,-€)

**Vor dem Turnier können sie sich ab 17:30 Uhr
in der Gaststätte im Schützenhaus stärken.**

Anmeldung:

**Beim Turnierorganisator Wolfgang Trapp,
Tel. 07144 207040 oder 0172 7331470
oder am Turniertag direkt im Turnierlokal ab 17:30 Uhr.**

Wege zum Schützenhaus und Turnierregeln unter www.sportschuetzen-pleidelsheim.de

Veranstalter: Sportschützen Pleidelsheim e.V.



Spielregeln für das 2. Pleidelsheimer Binokel-Turnier am 12.10.2018 im Schützenhaus Pleidelsheim

1. Alle Spieler haben sich strikt an die folgenden Regeln zu halten und müssen diese bei Teilnahme akzeptieren. Ein Ändern der Regeln ist nicht zugelassen!
2. Es werden 3 Runden mit je 12 Spielen gespielt. Die Paarungen werden vor Beginn jeder Runde neu ausgelost.
3. „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.
4. Der Geber muss den Spieler links von sich abheben lassen bevor die Karten ausgeteilt werden.
5. Die Spielkarten werden wie folgt gegeben: 4, 2 Dapp, 4, 2 Dapp, 4.
6. Der Geber wechselt nach jedem Spiel Im Gegenuhrzeigersinn.
7. Angereizt wird mindestens mit dem Reizwert 150.
8. Der Dapp muss offen gezeigt werden mit Ausnahme beim „Durch ohne Dapp“. Nur derjenige, der den Dapp gereizt hat darf den Dapp offen legen. Während des Reizens darf der Dapp nicht eingesehen werden.
9. Die Meldewerte werden ebenfalls offen gezeigt.
10. Es gelten die Meldewerte gemäß der am Turnier ausliegender Tabelle (siehe Anhang).
11. Der Spielführer muss vor dem Melden der Mitspieler seine 4 Karten (Dapp) gedrückt haben. Nachträglich darf nicht mehr anders gedrückt werden. Trümpfe dürfen gedrückt werden und muss nicht extra angesagt werden.
12. Es muss in jedem Fall überstochen werden!
13. Ein „Durch“ muss vom Spielführer angekündigt werden und die Mitspieler dürfen ihre Meldewerte nicht melden. Beim „Durch“ gibt es keinen Trumpf.
14. Der Spielführer beginnt die Partie.
15. Alle Punkte werden genau gezählt und geschrieben. Es darf weder auf noch abgerundet werden.
16. Ein Spiel abschreiben bzw. abgehen ist zugelassen. Dem Spielmacher wird sein zuvor gereizter Wert in Abzug gebracht. Die beiden anderen Spieler bekommen die gemeldeten Bilder auf Ihrer Hand zuzüglich 30 Punkte gutgeschrieben.
17. Nur der letzte Stich darf von den Spielern nochmals eingesehen werden, selbst beim eigenen Stich.
18. Wer keinen Stich gemacht hat, bekommt sein Gemeldetes gestrichen.
19. Verlorene Spiele: Ein 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



Spielregeln für das 2. Pleidelsheimer Binokel-Turnier am 12.10.2018 im Schützenhaus Pleidelsheim

in diesem Fall ihre gemeldeten und ihre gestochenen Punkte gutgeschrieben.
Bei „Durch“ - Spielen bekommen die Mitspieler 200 Punkte gutgeschrieben.

20. Ein verlorenes Spiel kostet 1€ Strafe. Die Strafgebühren werden vom Schreiber kassiert und bei der Spielleitung zusammen mit der Ergebnisliste nach der Runde abgegeben.
21. 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 belastet. Die Mitspieler erhalten in diesem Fall ihre gemeldeten, ihre gestochenen und zusätzlich je 100 Punkte gutgeschrieben.
22. Bei Unstimmigkeiten ist sofort die Spielleitung zu verständigen. Deren Urteil ist maßgebend und in jedem Fall von allen Beteiligten zu akzeptieren!
23. Nach Ende der 3. Spielrunde hat der Schreiber die Karten mit Hülle, den Kugelschreiber und die Ergebnisliste zusammen bei der Spielleitung abzugeben.
24. Mit der Teilnahme an dem Turnier erklärt sich der Spieler damit einverstanden, dass der Name, Punktezahlen und eventuelle Fotos in verschiedenen Medien (Internet, Tagespresse, Mitteilungsblatt usw.) veröffentlicht werden.
25. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
26. Der Schützenverein Pleidelsheim und die Spielleitung wünschen allen Teilnehmern ein faires Spiel und ein „Gutes Blatt“.

Tabelle der Meldewerte:

| | |
|--|-------------|
| Familie in Trumpf | 150 Punkte |
| Familie als Nichttrumpf | 100 Punkte |
| 4 Asse in unterschiedlichen Farben | 100 Punkte |
| 4 Könige in unterschiedlichen Farben | 80 Punkte |
| 4 Damen in unterschiedlichen Farben | 60 Punkte |
| 4 Buben in unterschiedlichen Farben | 40 Punkte |
| König und Dame einer Farbe in Trumpf | 40 Punkte |
| König und Dame einer Farbe als Nichttrumpf | 20 Punkte |
| Rundgang (König und Dame jeder Farbe) | 240 Punkte |
| Binokel einfach (Pik-Dame und Schellen-Bube) | 40 Punkte |
| Binokel doppelt (Pik-Dame und Schellen-Bube) | 300 Punkte |
| Doppelte Familie einer Farbe | 1500 Punkte |
| Alle Karten gleichen Wertes (Asse, Zehner, Könige, Damen und Buben) | 1000 Punkte |
| "Durch" gespielt (Der Spielführer muss alle Stiche machen) | 1000 Punkte |
| "Durch" gelegt (Der Spielführer legt seine Karten offen auf den Tisch und muss alle Stiche machen) | 1500 Punkte |