



Doppelkopfturnier am 07.09.2018

Regeln

Es wird zu viert gespielt. Sind 5 Spieler am Tisch, setzt der aktuelle Geber aus.
Es werden drei Runden á 12 Spielen gespielt (15 Spiele bei 5 Mitspielern). Die Plätze werden zu Beginn ausgelost. Der Spieler an Platz 1 des jeweiligen Tisches hat das Aufspiel.

Gespielt wird mit 40 Karten in folgender Aufstellung :

Trümpfe (von hoch nach niedrig): ♠10 ♣D ♠D ♥D ♦D ♣B ♠B ♥B ♦B ♦A ♦10 ♦K

Fehlkarten (von hoch nach niedrig): ♣A ♣10 ♣K ♠A ♠10 ♠K ♥A ♥K

Ansagen:

Re: spätestens bei der ersten Karte. / Kontra spätestens bei der 5. Karte.

Alle weiteren Ansagen (keine 90 / keine 60 / keine 30 / schwarz) jeweils spätestens bei der ersten Karte des nächsten Stichs.

Beispiel: Kontra spätestens bei der fünften Karte → K90 spätestens bei der neunten Karte → K60 spätestens bei der dreizehnten Karte usw.; wurde jedoch z.B. Kontra schon eher ausgerufen, bleibt nur noch Zeit bis zur ersten Karte des nächsten Stichs um die nächste Ansage (K90) zu machen.

Bei einer angesagten Hochzeit wird Re / Kontra usw. erst nach der Klärung angesagt.

Hochzeit:

Der Spieler mit dem ersten **Stich in fremder Hand** ist Mitspieler des Re- Spielers. Sollte nach 3 Stichen noch keine Klärung erfolgt sein, spielt der Re- Spieler alleine (Solo).

Soli:

Folgende Soli können gespielt werden:

→ Damen-Solo; → Buben-Solo; → Trumpfsolo; → Stille Hochzeit. Bei allen genannten Soli werden keine Sonderpunkte für ein Doppelkopf oder einen gefangenen Fuchs gezählt.

Sonderregeln:

→ Einschmeißen: Es KANN neu gegeben werden, sobald ein Spieler keinen höheren Trumpf als das ♦A besitzt, oder er/sie mindestens fünf Könige auf der Hand hat. Dies muss vom betroffenen Spieler verlangt werden, bevor er/sie sich gesund meldet.

Bockrunden

Bockrunden werden nicht ausgespielt.

Wertung:

Spiel gewonnen	1 Punkt
gewonnen gegen ♣D	1 Punkt
Re/Kontra angesagt	2 Punkte
k90, k60, k30, schwarz gespielt	jeweils 1 Punkt
k90, k60, k30, schwarz angesagt	jeweils 1 Punkt
gewonnen gegen Ansage	1 Punkt

Sonderpunkte:

gegnerischen Fuchs gefangen	1 Punkt
Doppelkopf	1 Punkt

Bei einem Solo gilt die allein-spielende Person als Re-Partei. In diesem Fall bekommt diese Person die dreifache Punktzahl, also die Gesamtzahl der Punkte der drei Mitspieler.

An jedem Tisch wird eine Liste ausliegen, in der die Punkte eingetragen werden. Es werden sowohl die Pluspunkte der Gewinnerpartei, als auch die Minuspunkte der Verliererpartei aufgeschrieben.

Die Person mit der höchsten Gesamtpunktzahl aller Runden gewinnt das Turnier.

Der TUS Halberbracht wünscht viel Spaß und „Gut Blatt“!