

# Einladung zum Doppelkopf – Turnier

Datum: **Sa. 18. Feb. 2017**  
Beginn: **18:00 Uhr**  
Ort: **Bürgerhaus Timmerhorn**

Wir laden alle Mitglieder der Gemeinde Jersbek herzlich ein, am Doppelkopf-Turnier teilzunehmen. Es geht uns vor allem darum, **viel Spaß zusammen zu haben!**

Das **Startgeld** beträgt **5 €**.

Mit der Bitte um **verbindliche Anmeldungen** bis zum **13. Feb. 2017** bei:

- Jacqueline und Stefan Laue      Tel.: 28 29 60  
  mailto: [stefan@laue-online.de](mailto:stefan@laue-online.de)
- Silke und Holger Stamme      Tel.: 28 65 05  
  mailto: [holger@stamme.de](mailto:holger@stamme.de)



Getränke und ein kleiner Imbiss werden zum Selbstkostenpreis angeboten.

Für das Turnier haben wir uns auf einheitliche **Spielregeln** verständigt (**siehe Anhang**).

- Die Anzahl der TeilnehmerInnen ist begrenzt -

# Spielregeln - Jersbeker Doppelkopf – Turnier

1. Wir planen **3 Runden**, jeder Spieler spielt **pro Runde 12 Spiele**.
2. Gespielt wird mit 40 Karten, d.h. **ohne Neunen!**
3. Jedes Spiel wird gespielt! Ausnahme: Eine Trumpfabgabe bei 3 Trümpfen (**Armut**) **kann erfolgen**. Falls kein Mitspieler gefunden wird, werden die Karten neu verteilt.
4. Nach der Kartenausgabe werden die **Vorbehalte** geklärt. Ein Solo hat Vorrang vor einer Hochzeit und jedem normalen Spiel. Hat mehr als ein Spieler ein Solo auf der Hand, entscheidet die Sitzreihenfolge links vom Geber.
5. Es gibt folgende Soli: „**Fleischloser**“ (ohne Trumpf, Ass, 10, König, Dame, Bube), **Buben- und Damensolo und Trumpf-/Farbensolo** (Herz-10, Damen und Buben bleiben Trumpf, zusätzlich erklärt der Solist eine Farbe zu Trumpf). Bei „**Armut**“ hat ein **Solo Vorrang**.
6. Zum Solo kommt der Solist (Re-Partei) stets selber raus. Es gibt keinen Zwangssolo. Nach einem Solo wird normal weiter gegeben
7. Bei einer **Hochzeit**, wird derjenige Partner, der innerhalb der ersten 3 Stiche den ersten Stich macht (Klärungsstich). Macht der „Hochzeiter“ die ersten 3 Stiche, muss er allein spielen! Eine stille Hochzeit kann ebenfalls gespielt werden.
8. Die Ansage „**Re**“ oder „**Kontra**“ ist solange möglich, wie der Ansagende noch 9 Karten auf der Hand hat.
9. „**Keine 90**“ kann noch mit 8 Karten, „**Keine 60**“ mit 7 Karten, „**Keine 30**“ mit 6 Karten und „**Schwarz**“ mit 5 Karten auf der Hand angesagt werden
10. Eine Erwiderung auf diese Ansagen („**Einen zurück**“) ist stets noch mit einer Karte weniger möglich.
11. Bei einer Hochzeit ist eine **Ansage** erst **nach** dem **Klärungsstich** möglich, d.h. erfolgt die Klärung erst im 2. oder 3. Stich, reduziert sich die Mindestzahl der Karten auf der Hand jeweils um 1 bzw. 2 Karten.
12. Bei zwei gleichen Karten ist die zuerst gespielte Karte die Höhere.  
Ausnahme: **zweite Herz-10 sticht erste Herz-10 (außer im letzten Stich)**.
13. Hält ein Spieler beide Karo-Ass hat er eine „**Schweinerei**“. Jedes Karo-Ass ist dann der höchste Trumpf. Die „Schweinerei“ muss **spätestens beim Spielen des ersten Karo-Ass angesagt** werden. Auch bei „Armut“ kann es eine „Schweinerei“ geben.
14. **Sonderpunkte** gibt es nur für **gefangene Füchse, Doppelköpfe** und wenn der letzte Stich mit einem **Kreuz-Buben („Karlchen“)** gemacht wird. Für ein **im letzten Stich gefangenes „Karlchen“** gibt es ebenfalls einen Sonderpunkt.
15. Bei einem **Solo** gibt es **keine Schweinerei** und **keine Sonderpunkte**. Eine **stille oder allein gespielte Hochzeit** gilt **nicht** als Solo.
16. Die ermittelten Punkte werden für die/den **Gewinner positiv** und für die/den **Verlierer negativ** aufgeschrieben.
17. Bei **Regelverstoß (z.B. falsches Bedienen)** wird das Spiel abgebrochen. Die Karten werden normal weiter gegeben.
18. Die übrigen Regeln für die Ermittlung der Punktzahl werden beim Turnier jedem Tisch/Spieler zur Verfügung gestellt.
19. Sieger ist der Spieler der über alle Runden die meisten Punkte erspielt hat.

# Spielregeln - Jersbeker Doppelkopf – Turnier

## Ermittlung der Punktzahl

1. Für einen Sieg werden 121 Punkte benötigt. Bei Gleichstand (120 vs. 120) gewinnt die „Kontra“ – Partei.
2. Zur Erfüllung der Ansage "**Keine 90**" braucht man **151 Augen** usw.
3. Gezählt wird wie folgt:
  - Keine120: 1 Punkt
  - Keine 90: 1 Punkt
  - Keine60: 1 Punkt
  - Keine30: 1 Punkt
  - Schwarz : 1 Punkt
  
  - „Re“ und „Kontra“ wenn angesagt, ergibt jeweils 2 Punkte
  - Die Ansage „keine 90“, „keine 60“, „keine 30“ und „schwarz“ ergibt jeweils 1 zusätzlichen Punkt
  - „gegen die Alten“ ergibt 1 Punkt
  - Die „Absage“ „einen zurück“ zu „keine 90“ usw. ergibt jeweils 1 zusätzlichen Punkt
  
  - Je einen Sonderpunkt gibt es für
    - o Gefangene Füchse
    - o Doppelköpfe
    - o Letzter Stich mit ein Kreuz-Buben (Karlchen)
    - o Im letzten Stich gefangenes Karlchen
  - ⇒ Beim **Solo** gibt es diese **Sonderpunkte nicht**
  
  - Der Solo-Spieler erhält bei Gewinn des Spiels von jedem Gegenspieler die Anzahl Punkte gut geschrieben (also dreifache Punktzahl) oder bei Niederlage bekommt jeder Gegenspieler die einfachen Spielpunkte gut geschrieben
4. Die ermittelten **Punkte** werden **für die/den Gewinner positiv** und **für die/den Verlierer negativ** aufgeschrieben. Für Einzelspieler (z.B. Solist) wird die Punktzahl verdreifacht. Die Summe der Punkte aller Spieler muss bei jedem Spiel stets "0" sein!
5. Bei **Regelversöß (z.B. falsches Bedienen)** wird das Spiel abgebrochen und werden die Karten normal weiter gegeben. Bei der Wertung bekommt der verstoßende Spieler 6 Minuspunkte während seine 3 Mitspieler jeweils 2 Punkte erhalten.
6. Bei Meinungsverschiedenheiten hinsichtlich Regeln oder Zählung entscheiden die Turnierleiter, die nicht selbst von der Entscheidung betroffen sind.