

# DOPPELKOPFTURNIER

## DER DPSG HAMM BERGE

---

**Am Sonntag den 20.02.2011**

**um 14:00 Uhr**

(Ende ca. 20 Uhr je nach Spielgeschwindigkeit)

im Pfarrheim der St. Elisabethkirche Berge

Werler Str. 322, 59069 Hamm

**Abendkasse: 8,00 EUR**

**Vorkasse 5,00 EUR**

zu Gunsten der Jamboreegruppe der DPSG Hamm Berge

Infos unter [www.dpsg-hamm-berge.de](http://www.dpsg-hamm-berge.de)



**Voranmeldung**

Telefon: 02383 / 966603

Mail: [Doppelkopf@gmx.com](mailto:Doppelkopf@gmx.com)

deutsche pfadfinderschaft sankt georg

 **dpsg**



## Turnierregeln

Gespielt werden an einem Vierertisch „3 Runden a 16 Spiele“  
Gespielt werden an einem Fünftertisch „3 Runden a 20 Spiele“

### **1. Zählweise:**

Für jede Gewinnstufe wird 1 Punkt berechnet.

Beim Solospiel zählt der Solo auch als 1 Punkt!!

Re und Contra wird jeweils verdoppelt.

Beispiel: Keine 90 und Re wurden angesagt (Re gewinnt)

Zählweise: Keine 90, Keine 90, Keine 120 = 3 Punkte x Re = 6 Punkte

Beispiel: Keine 60, Re und Contra wurde angesagt (Contra gewinnt mit 70 Punkten)

Zählweise: Keine 60, Keine 60, Keine 90, Keine 90, Keine 120, gegen die Re – Damen =  
6 Punkte x Re = 12 Punkte x Contra = 24 Punkte

**Es werden jeweils Plus- und Minuspunkte aufgeschrieben,  
so dass die Quersumme immer stimmen muss !!!**

### **2. Sonderpunkte:**

- Kreuz Bube macht den letzten Stich
- Kreuz Bube wird im letzten Stich gefangen
- Karo As macht den letzten Stich
- Karo As wird vom Gegner gefangen
- „Doppelkopf“
- Herz 10 vom Gegner gefangen (Herz 10 kann nicht überstochen werden!!)
- Herzstich geht durch

### **3. Solospiele:**

Es darf gespielt werden: Trumpfsolo (still oder angesagt), Damensolo, Bubensolo.

Sollten zwei Spieler ein Solospiel haben, so muss das Solospiel ausgereizt werden.

Der Solospieler hat kein bevorzugtes Aufspielrecht !!!

### **4. Sonderfälle:**

- Bedient ein Spieler verkehrt werden ihm 21 Minuspunkte aufgeschrieben.  
Die Mitspieler bekommen jeweils 7 Pluspunkte gutgeschrieben.
- Es darf keine Abgabe erfolgen.
- Kein Spiel wird neu gegeben. (Ausnahme: Der Kartengeber vergibt sich !!)
- „Hochzeit“ GRUNDREGEL: „Der erste Fehlstich geht mit“  
Der Partner muss spätestens mit dem dritten Stich ermittelt worden sein,  
sonst spielt der Hochzeitler alleine!!  
Der Hochzeitler erhält außerdem 3 Pluspunkte, die drei anderen Spieler  
Erhalten jeweils 1 Minuspunkt.
- Es gibt keine Bockspiele.

### **5. Ansagen:**

- Re muss sofort angesagt werden (Mit 10 Karten auf der Hand)  
Ein überspringen ist nicht möglich!!!
- Contra muss nach dem ersten Stich angesagt werden (Mit 9 Karten auf der Hand)  
Ein überspringen ist nicht möglich!!!
- Re keine 90 mit 9 Karten - Contra keine 90 mit 8 Karten
- Re keine 60 mit 8 Karten - Contra keine 60 mit 7 Karten
- Re keine 30 mit 7 Karten - Contra keine 30 mit 6 Karten
- Re schwarz mit 6 Karten - Contra schwarz mit 5 Karten

Die Ansagen bei einer Hochzeit können erst nach dem Klärungsstich erfolgen.

Beispiel: 3. Stich = Klärungsstich

Ansagen: Re mit 7 Karten - Contra mit 6 Karten  
Re keine 90 mit 6 Karten - Contra keine 90 mit 5 Karten

Die folgenden Ansagen verlaufen dementsprechend:

**Jeder Tisch kann zusätzlich um 5 Cent pro Punkt spielen.**

**Bei Punktgleichheit entscheidet die höchste Punktzahl der letzten Serie!!**

**Grundsätzlich „keine Diskussion“ nach dem Spiel!!**

**Bei Streitigkeiten entscheidet die Turnierleitung!!**