



An alle Leher Doppelkopffreunde!

In den kommenden Wochen veranstaltet der Heimatverein sein

35 Preisdoppelkopfturnier,

und zwar am:

Freitag, den 09. Januar um 19 Uhr, Gaststätte Lüssing

Freitag, den 16. Januar um 19 Uhr, Gaststätte Olker und am

Freitag, den 23. Januar um 19 Uhr, Gaststätte Lüssing.

An jedem Spielabend werden drei Tagespreise ausgespielt. Von den drei Spielabenden gelangen die beiden höchsten Tagespunktzahlen in die Gesamtwertung. Der Gesamtsieger erhält einen Wanderpokal und einen Geldpreis. Die Höhe des Geldpreises wird aus den Einnahmen an Startgebühren ermittelt.
Startgebühr pro Abend: **5 €**.

Wir würden uns freuen, wenn wieder möglichst viele Leher, Butenleher und Bekannte an allen 3 Abenden mitspielen.

Turnierregel: siehe zweite Seite

Gut Blatt!

-der Vorstand-

Wir bitten um pünktliches Erscheinen!

Preisdoppelkopfturnier: Spielregeln

- Abheben:** 1. Es werden 3 x 12 Spiele am Vierertisch und 3 x 15 Spiele am Fünftertisch gespielt.
2. Es muss immer abgehoben werden und zwar so, dass mindestens 4 Karten abgehoben bzw. liegen bleiben.
- Geben:** 3. Die Karten werden 3 – 4 – 3 ausgegeben. Es muss immer gespielt werden, auch wenn der Fuchs nicht überstochen werden kann.
4. Alle Teilnehmer bestätigen durch ihre Unterschrift auf dem Punktezettel eine einwandfreie Listenführung. Ohne Unterschrift kein Anspruch auf einen Preis.
- Ansagen:** 5. Nur Kontra und Re dürfen angesagt werden und zwar bevor die 6. Karte, beim Solo bevor die 2. Karte auf dem Tisch liegt.
- Solo:** 6. Es dürfen gespielt werden: Trumpf-, Damen-, Bubensolo. Die Rangfolge ist Trumpf-, Damen-, Bubensolo. Es ist egal, ob er Vorhand sitzt oder nicht, aber Vorhand spielt immer aus.
- Bitte beachten:** Beim Damen- oder Bubensolo werden Fuchs, Fuchs am End und Doppelkopf nicht gezählt. Wertung: Schwarz, 30, 60, 90, 120, Kontra, Re und Gegen.
Beim Trumpfsolo wird wie beim normalen Spiel gewertet (siehe unter Punkt 13 Wertung).
7. Hat ein Spieler „1. Fehl“, so spielt derjenige mit dem Re-Mann, der den 1. Freikartenstich erhält.
8. Nimmt der „1. Fehl-Mann“ die ersten 3 Freikartenstiche oder die ersten 5 Stiche insgesamt mit, so spielt er allein; das Spiel wird als Solo gewertet.
9. Wird verschwiegen, dass beide Re-Damen auf einer Hand sind, so wird dies als „stiller Solo“ gewertet.
- Nicht bedienen:** 10. Bei Nichtbedienen oder Falschspiel wird das Spiel sofort abgebrochen und als verloren gewertet. Die Augen werden bis zu diesem Stich gezählt und gewertet. Der Verursacher hat dafür eine Tischrunde zu bestellen.
- Vergeben:** 11. Vergeben kostet ebenfalls eine Tischrunde.
- Nachzählen:** 12. Nachsehen oder Nachzählen der Stiche während des Spiels sind nicht erlaubt. „Tote ruhen lassen“! Der letzte Stich darf jedoch noch vor dem Weiterspielen eingesehen werden. Das Nichtbeachten dieser Regel kostet ebenfalls eine Tischrunde.
- Wertung:** 13. Gezählt werden: Schwarz, 30, 60, 90, 120, Doppelkopf, Kontra, Re, Herz 10 (Dulle), Fuchs, Fuchs am End und Gegen (jeweils 1 Punkt).
Wird der Solo gewonnen, werden die Punkte verdoppelt und „Solo“ wird als Extrapunkt gewertet.
Verliert der Spieler den Solo, so werden die Punkte den 3 Gegenspielern gutgeschrieben (jedoch einfach). Dabei wird ebenfalls „Solo“ gewertet. Auf dem Punktezettel wird bei „Spiel“ das Wort „Solo“ vermerkt.
- Nullspiel:** 14. Wenn beide Parteien nach dem Spiel 0 Punkte haben, so werden den Kontra-Leuten jeweils 2 Punkte gutgeschrieben.
- Nicht eintragen:** 15. Jedes Spiel muss in die Liste eingetragen werden. Sollte dies nicht geschehen, so wird der gesamte Durchgang für die betroffenen Spieler nicht gewertet.
- Punktgleichheit:** 16. Bei Punktgleichheit nach den 3 Durchgängen werden die Tagessieger durch Knobeln ermittelt („Kalter Schlag“).

Viel Spaß und „Gut Blatt“

- der Heimatverein -