



# Brochterbecker Sportverein 1948 e.V.

## Jugendabteilung

## Einladung

zum  
**Doppelkopfturnier  
der Jugendabteilung  
des  
Brochterbecker Sportverein 1948 e.V.**

Am **Freitag, den 03.04.2020** findet nach dreijähriger Pause endlich wieder das Doppelkopfturnier von und zugunsten der Jugendabteilung des BSV Brochterbeck statt. Start ist um **18:30 Uhr auf dem Hof Greiwe**, Einlass ist ab 18 Uhr. Um pünktliches Erscheinen wird gebeten!



Die Anmeldung erfolgt in Vierergruppen. Größere Kartenclubs können gerne mehrere Mannschaften stellen. Einzelspieler können sich am Turnierabend bei der Turnierleitung melden. Eine Spielgarantie für Einzelspieler kann nicht sichergestellt werden.

Es nehmen nur Mannschaften aus Brochterbeck oder mit Bezug zu Brochterbeck teil (z.B. ehemalige Brochterbecker). Somit handelt es sich um eine BROCHTERBECKER DOPPELKOPFMEISTERSCHAFT.

Das **Startgeld** für jede Mannschaft beträgt **24,-€**. Für das leibliche Wohl und Preise für die ersten Plätze ist gesorgt. Anmeldeschluss ist der 29.03.2020.

Anmeldungen per Zettel bitte persönlich an: Roger Streit (05455/325)

Anmeldungen per E-Mail an: [thomas.loepmeier@bsv-brochterbeck.de](mailto:thomas.loepmeier@bsv-brochterbeck.de)



# Brochterbecker Sportverein 1948 e.V.

Jugendabteilung

## Anmeldebogen (Papierform):

Teamname:	
Name Spieler 1:	
Name Spieler 2:	
Name Spieler 3:	
Name Spieler 4:	

Ansprechpartner für kurzfristige Änderungen oder Rückfragen:

Name:	
Vorname:	
Tel.:	

Bei Anmeldung per E-Mail bitte die o.g.  
Informationen an:

[thomas.loepmeier@bsv-brochterbeck.de](mailto:thomas.loepmeier@bsv-brochterbeck.de)



# Brochterbecker Sportverein 1948 e.V.

## Jugendabteilung

### Spielregeln für Doppelkopf

1. Jeder angemeldete Spieler bekommt eine Startnummer zugewiesen, welche für alle Durchgänge gültig ist. Es werden 4 Durchgänge mit je 12 Spielen gespielt. Jeder Durchgang wird mit neuer Tischverteilung gespielt. Es werden Plus- und Minuspunkte aufgeschrieben. Gespielt wird um 10 Cent je Punkt.
2. Der Spieler der an Platz 1 sitzt muss das erste Spiel geben. Die Karten werden 2 x 5 ausgeteilt. Bei Vergeben muss der Kartengeber neu austeilen. Es müssen mindestens 3 Karten abgehoben werden. Jedes ordnungsgemäß gegebene Spiel muss gespielt werden. Bei Unstimmigkeiten werden die Karten verdeckt hingelegt und der Spielleiter informiert (kein offenes Schmeißen). Wer offen schmeißt, bekommt dafür 15 Strafpunkte (5 plus pro Spieler).
3. Bedient ein Spieler nicht, ist für ihn und seinen evtl. Mitspieler das Spiel verloren, sobald der Stich umgedreht worden ist. Sämtliche Ansagen bis zur Feststellung des Nichtbedienens werden gewertet. Der Spieler, dem der Fehler unterlaufen ist, bekommt zweifach Minuspunkte aufgeschrieben. Sein Spielpartner bekommt 0 Punkte. Die Gegenpartei die Pluspunkte.
4. Es kann Re, Contra, Supp, In, Hirsch, Bock, gemeldet werden. Die Ansagen führen jedoch nicht zu einer Verdopplung der Punkte. Es besteht keine Meldepflicht. Außerdem kann, keine 90, 60, 30 und schwarzgemeldet werden. Die erste Meldung kann nur bis zur 5. Karte (einschließlich) erfolgen. Danach darf jeweils nur bis zur ersten Karte im Stich und in ununterbrochener Reihenfolge gemeldet werden. Dies gilt auch bei Hochzeit.
5. Bei Hochzeit (beide Kreuzdamen) ist Fehlspielen Pflicht. Es geht der Spieler mit, der das erste Fehlstich bekommt. Der Spieler mit der Hochzeit darf das Fehlstich nicht selber stechen oder überstechen. Falls er zehn mal Trumpf hat muss er verdeckt einen Trumpf beilegen, dieser wird nach dem Stich aufgedeckt. Er muss bei eigenem Ausspiel unter As spielen. Bei Hochzeit bekommt der Spieler von jedem Mitspieler 10 Cent. Es zählt jedoch beim Anschreiben keinen Punkt.
6. Die Rehleute müssen immer 121 Augen haben, außer die Contraspierer melden. Das gilt auch für Solospiele. Bei Contraspielem zählt nie „gegen“ wenn sie verlieren.
7. Fuchs gefangen, Fuchs am End und Doppelkopf zählen jeweils einen Punkt, außer bei Soli. Verlorene Spiele der Rehleute werden jeweils mit einem Punkt („gegen“) gewertet.
8. Soli haben Vorrang. Werden mehrere Soli angemeldet, so spielt der höhere Solo. Abgemeldet werden darf nicht. Es gibt nur drei Soli: Trumpf Solo, 4 Punkte; Damen Solo, 3 Punkte; Buben Solo, 2 Punkte. Es darf auch stiller Solo gespielt werden, dieser bekommt keine Solopunkte jedoch zählen Füchse und Doppelköpfe. Der Solospieler hat nicht automatisch Ausspiel.
9. Jedes Spiel welches den Regeln entsprechend ausgeteilt wird, muss gespielt werden, und auch aufgeschrieben werden. Bei Nullpunkten darf nicht wiederholt werden. Sobald das nächste Spiel ausgegeben ist, entfällt die Möglichkeit, am vorherigen Spiel Korrekturen vorzunehmen.
10. Bei gleicher Punktzahl entscheidet das Los.
11. Bei Unstimmigkeit steht ein Schiedsrichter zur Beratung oder Klärung bereit. Dieser hat im Zweifel das letzte Wort. Wir spielen für den guten Zweck!