Doppelkopftreff im OSC Sportlertreff in Osnabrück

Herzlich Willkommen zu lockeren Doppelkopfabenden, egal ob Anfänger oder Turnierspieler, alle sind jeden 2. und 4. Montag im Monat ab 18.30Uhr willkommen. In ruhiger und gemütlicher Atmosphäre wird hier nett miteinander gespielt ohne zu hetzen und kritisieren. Infos oder gerne auch Anmeldung (aber auch spontan ohne möglich) unter 0172-7033742. Kein Startgeld.

Doppelkopf OSC Sportlertreff Regeln:

1. Gegeben wird 3-4-3 oder 5-5, es muss durchgenommen werden, auch bei 5 Spielern.
2. Gespielt wird immer – kein Schmeissen
3. Wer den 1.Stich bekommt muss Re oder Kontra sagen (nicht beim Solo) Wird Re oder Kontra im Voraus gesagt, muss der Spieler, der den 1. Stich erhält weitermelden. (Nicht beim Solo)
4. Nach der 5. Karte (bevor die 6. liegt) muss alles gesagt werden, auch beim Solo.
5. Hat ein Spieler nicht bedient, bekommt er 15 Minuspunkte, die 3 anderen erhalten jeweils 5 Punkte. Bedient 1 Spieler beim Solo nicht, erhält der Solospieler entsprechend seiner Meldung die Punkte, der Spieler der nicht bedient hat, die gleiche Anzahl an Minuspunkten und die beiden anderen keine. Nicht Bedienen bedeutet nach Umdrehen aller 4 Karten, im offenen Stich kann noch korrigiert werden. Bedient der Solospieler nicht, bekommt er nach Meldung die Minuspunkte und die 3 anderen geteilt jeweils die Pluspunkte.
6. Je 1 Punkt für keine 120, 90, 60, 30, 00, Voraus angesagt (nicht Solo), Re, Kontra, Sub, Inn, gegen Re, Doppelkopf, Herz geht durch, Fuchs gefangen, Fuchs macht den letzten Stich und Kreuz Bube (Charly) macht den letzten Stich. Keine Bockspiele.
7. Solo: Reihenfolge Trumpf 5 Punkte, Damen 3 Punkte, Buben 2 Punkte. Mit Re oder Runtermelden, können die höheren überboten werden. Achtung stille Hochzeit zählt 4 Punkte. Hier und auch bei den anderen Solos gibt es keine Zusatzpunkte. Verliert der Solospieler (auch stille Hochzeit) wird gegen gezählt.
8. Hochzeit: Erster Fehl in fremder Hand geht mit. Der Hochzeitspieler darf seine Asse selbst spielen, aber nicht einstechen, dann spielt er alleine, es sei den er wird selbst noch überstochen. Ist nach dem 3.Stich noch kein Partner gefunden, spielt er alleine. Er darf aber nicht hängen gelassen werden. Das heißt, wird in den ersten 3 Stichen die 2. Herz 10 gespielt, spielt dieser Spieler nach 3 Trumpfstichen alleine. Wertung hier, wie normales Spiel, mit Zusatzpunkten und Alleinspieler ist Re. Direkt nach dem Klärungsstich muss alles gemeldet sein. Keine zusätzliche Runde ! So wird auch die normale Hochzeit abgerechnet, ohne dass sie still ist. Hat der Hochzeitspielende 10 Trumpf, muss er dieses ansagen, er darf dann eine Karte (keinen Fuchs) verdeckt als Fehl in den Klärungsstich legen.
9. Vor jedem Ausspielen muss Vorbehalt weg gefragt werden. Wird dieses vergessen, darf der, der den Solo spielen möchte, im ersten Stich die Rücknahme der Karten fordern und den Solo noch Spielen. Hat ein Spieler weg gesagt, ein anderer möchte trotzdem spielen, darf er diesen trotzdem noch abreizen.
10. Vor Spielbeginn wird besprochen, ob um Geld gespielt wird oder nicht, wenn ja 1 Punkt 10 Cent.
11. Wer gegen die Regeln verstösst, vor allem im Umgang miteinander, wird ausgeschlossen.
12. Bei Unstimmigkeiten entscheidet die Spielleitung

Viel Spaß und ein gutes Blatt wünschen Christian K. und Christian M.