

## Doppelkopf-Turnier - Ablauf

### Anmeldung:

1. Bis zum Ende der Anmeldefrist (Ausnahmen äußerst ungern!) werden die Spieler in die **Anmelde**liste mit **Vorname, Nachname und Tel.-Nr.** eingetragen.

### Turnierbeginn:

2. In der Reihenfolge ihres Eintreffens werden die **Spieler mit Vor- und Nachname in die Spieler- und Ergebnisliste** eingetragen und erhalten dabei einen **Zettel mit ihrer Startnummer** sowie ihrem Vor- und Nachnamen. Dieser Zettel dient auch als "Deckel" für zu bezahlende Getränke. **Die Spieler- und Ergebnisliste wird auf Flipchart 1 übertragen.**
3. Dabei wird auch das **Startgeld** kassiert und **in der Anmelde**liste **vermerkt.**
4. Nachdem die **Anzahl der Spieler feststeht**, wird mit dem Blatt "Tischbedarf nach Spieleranzahl" der **Tischbedarf an 4-er- und 5-er-Tischen** ermittelt.
5. Dann werden die **Spieler** mit dem Blatt "Tischeinteilung nach Startnr." für **Runde 1 auf die Tische eingeteilt**, wobei es so eingerichtet wird, dass **mitspielende Turnierleiter immer an verschiedenen Tischen** sitzen. Dabei wird auch die **Tischeinteilung auf die übersichtlichere "Spieler- und Tischliste"** übertragen.
6. Einer der **Turnierleiter begrüßt die Spieler, erläutert den Ablauf** (Pausen, Verpflegung mit Getränken, "Rauchregelungen"), das **Regelwerk** und gibt die **Tischeinteilung für Runde 1** bekannt ("**Spieler- und Tischliste**" auf **Flipchart 2**).
7. **Inzwischen** ermitteln die anderen Turnierleiter mit dem Blatt "Tischeinteilung nach Startnr." die **Tischeinteilung für die zweite und dritte Runde** (inkl. **Übertrag auf "Spieler- und Tischliste" auf Flipchart 2**) nach folgendem System:
  - Der Spieler von Platz 1 eines Tisches "rutscht" (umlaufend) einen Tisch weiter.
  - Der Spieler von Platz 2 eines Tisches "rutscht" (umlaufend) zwei Tische weiter.
  - Der Spieler von Platz 3 eines Tisches "rutscht" (umlaufend) drei Tische weiter.
  - Der Spieler von Platz 4 eines Tisches "rutscht" (umlaufend) vier Tische weiter.
  - Der Spieler von Platz 5 eines Tisches (sofern vorhanden) "rutscht" (umlaufend) fünf Tische weiter.

Dabei ist (ab 16 Spielern) zwar sichergestellt, dass **jeder Spieler von Runde zu Runde immer unterschiedliche Mitspieler** hat, aber es kann vorkommen, dass einzelne, aber wenige Spieler an "ihrem" Tisch alle drei Runden "sitzen bleiben".

### Beginn Runde 1:

8. **Jeder Tisch** erhält ein **Doppelkopf-Kartenspiel**, ein **Regelwerk**, einen **Punkte-Aufschreibzettel** und die **Spieler nehmen an "ihrem" Tisch gemäß Tischeinteilung Runde 1 (auf Flipchart 2) Platz.**
9. Die **Sitzreihenfolge**, der **erste Geber** und der **Punkte-Aufschreiber** wird an jedem Tisch einvernehmlich geregelt (im Notfall per Los) und los geht's!
10. Falls **Rauchpausen während der Runde** gewünscht werden, müssen diese ebenfalls am jeweiligen Tische einvernehmlich vereinbart werden.
11. **Nach dem Ende der Runde 1 gibt der Punkte-Aufschreiber des jeweiligen Tisches den Punkte-Aufschreibzettel ausgefüllt bei der Turnierleitung ab.** Diese überträgt diesen auf die Spieler- und Ergebnisliste (und auf Flipchart 1).

### **Pause zwischen Runde 1 und 2 mit Gelegenheit zum Imbiss**

### Beginn Runde 2:

12. **Jeder Tisch** erhält einen neuen **Punkte-Aufschreibzettel** und die **Spieler nehmen an "ihrem" Tisch gemäß Tischeinteilung Runde 2 (auf Flipchart 2) Platz.**
13. Die **Sitzreihenfolge**, der **erste Geber** und der **Punkte-Aufschreiber** wird wiederum an jedem Tisch einvernehmlich geregelt (im Notfall per Los) und los geht's!
14. Rauchpausen während der Runde werden wiederum einvernehmlich geregelt.

## Doppelkopf-Turnier - Ablauf

15. **Nach dem Ende der Runde 2 gibt der Punkte-Aufschreiber des jeweiligen Tisches den Punkte-Aufschreibzettel ausgefüllt bei der Turnierleitung ab.** Diese überträgt diesen auf die Spieler- und Ergebnisliste (und auf Flipchart 1).

### **Pause zwischen Runde 2 und 3 mit Gelegenheit zum Imbiss**

#### **Beginn Runde 3:**

16. **Jeder Tisch erhält einen neuen Punkte-Aufschreibzettel und die Spieler nehmen an "ihrem" Tisch gemäß Tischeinteilung Runde 3 (auf Flipchart 2) Platz.**
17. Die **Sitzreihenfolge**, der **erste Geber** und der **Punkte-Aufschreiber** wird wiederum an jedem Tisch einvernehmlich geregelt (im Notfall per Los) und los geht's!
18. Rauchpausen während der Runde werden wiederum einvernehmlich geregelt.
19. **Nach dem Ende der Runde 3 gibt der Punkte-Aufschreiber des jeweiligen Tisches den Punkte-Aufschreibzettel ausgefüllt bei der Turnierleitung ab.** Diese überträgt diesen auf die Spieler- und Ergebnisliste (und auf Flipchart 1).

#### **Auswertung der Rundenergebnisse - Siegerehrung:**

20. Die Turnierleitung **addiert positiv und negativ die erzielten Rundenpunkte jedes Spielers von allen drei Runden zusammen** und trägt diese in die **Spieler- und Ergebnisliste** (und auf Flipchart 1) **in die Spalte "Summe"** ein.
21. **Erster Sieger (Platz 1) ist derjenige, der die meisten positiven Punkte in Summe erzielt hat;** bei Punktegleichheit gibt es zwei oder mehr "erste Sieger" und Platz 2, 3 usw. entfällt dann. Die so ermittelte **Platzierung** wird in die **Spieler- und Ergebnisliste** (und auf Flipchart 1) übertragen.
22. Sinngemäß geht es dann weiter, bis alle Spieler eine Platzierung erhalten haben.
23. Die **Siegerehrung durch die Turnierleitung beginnt mit dem letzten Platz und endet mit dem/den Platz/Plätzen 1**, wobei natürlich die ersten Plätze auch die wertigsten Preise erhalten.
24. Danach werden die "Deckel" für zu bezahlende Getränke (Zettel mit Startnummer sowie Vor- und Nachnamen) von den Spielern kassiert.

### **Ende des Turniers**

#### **Material- und Personalbedarf:**

1. mindestens soviel Doppelkopf-Kartenspiele, wie es Tische geben wird
2. mindestens soviel Regelwerke (in Hülle), wie es Tische geben wird
3. mindestens soviel Kugelschreiber, wie es Tische geben wird
4. mindestens dreimal soviel Punkte-Aufschreibzettel, wie es Tische geben wird
5. mindestens soviel Zettel (für die Startnummern), wie es Spieler geben wird
6. mindestens soviel Preise, wie es Spieler geben wird
7. außer der Anmeldeliste mindestens ein Satz Formulare (die "Spieler- und Ergebnisliste", der "Tischbedarf nach Spieleranzahl", die "Tischeinteilung nach Startnummer" und die "Spieler- und Tischliste")
8. mindestens zwei oder besser drei Flipcharts mit Schreibmaterial
9. zwei oder drei "Bedienungen" für Getränke an den Tischen
10. Lautsprecher-/Verstärkerbox mit Mikrofon für Durchsagen
11. Was habe ich vergessen bzw. was fehlt noch?