Teil A: Allgemeines

1.
   a. Diese Turnierspielordnung gilt für alle vom Doppelkopf-Club "Derbe Doko-Runde Niederrhein e.V." ausgerichteten internen Doppelkopfturniere. Sie regelt ferner die Qualifikation und Teilnahme an den Regionalmeisterschaften, den Deutschen Mannschaftsmeisterschaften und der Bundesliga.

   b. Es wird nach den Turnierspielregeln des Deutschen Doppelkopfverbandes gespielt. Die Regeln werden jedem Vereinsmitglied der Derben Doko-Runde Niederrhein e.V. ausgehändigt.

2.
   a. Spieltag ist grundsätzlich der Dienstag.

   b. Wer an einem Spieltag um 17:00 Uhr nicht am Spielort anwesend ist, hat keinen Anspruch auf Teilnahme an der ersten Spielrunde.

   c. Spielort der "Derben Doko-Runde Niederrhein e.V.", ist die Gaststätte "Zum Krug", Weseler Straße 138, 46499 Hamminkeln-Brünen. Dem Vorstand sind Änderungen des Spielortes und der Spieltage vorbehalten, sie müssen den Mitgliedern lediglich rechtzeitig bekannt gegeben werden.
   An Spielabenden ist das Rauchen im Spielraum nicht erlaubt.

   d. Spielzeit ist das Kalenderjahr.

3.
   a. Das Spielen um Geld ist an den Spieltagen nicht erlaubt. Bei Zuwiderhandlungen ist der Vorstand berechtigt, die betroffenen Spieler zu ermahnen und im Wiederholungsfalle vom jeweiligen Spieltag auszuschließen.

4.
   a. Als Schiedsrichter fungiert ein geprüfter Verbandsschiedsrichter. In Abwesenheit eines solchen, übernehmen die anwesenden Vorstandsmitglieder dessen Aufgabe. Die Entscheidungen sind für dieses Turnier bindend. Die Schiedsrichter sind in ihren Entscheidungen insofern nicht an die Regeln gebunden, als sie auch von Strafpunkten absehen können. Die Schiedsrichter allein sind berechtigt, Strafpunkte zu verhängen, den Spielern ist dies auch bei Einvernehmen nicht gestattet.

   b. Teilnehmer an internen Turnieren des Veranstalters haben sich so zu verhalten, dass kein anderer gestört oder beeinflusst wird. Bei Zuwiderhandlungen sind die Schiedsrichter berechtigt, den betreffenden Spieler zu ermahnen und im Wiederholungsfalle bis zu 12 Minuspunkte gegen den betreffenden Spieler zu verhängen. Bei nochmaliger Wiederholung können die Schiedsrichter den Spieler vom Spielabend ausschließen.

   c. Bei unkorrekter Spielweise (Nichteinhaltung der Regeln) können die Schiedsrichter sämtlichen Spielern des betroffenen Tisches 12 Minuspunkte erteilen.

   d. Mit mehrheitlicher Entscheidung des anwesenden Vorstands können Spieler, die nicht Mitglieder des Vereins sind, ohne Begründung vom Spielabend ausgeschlossen werden.

5. Es wird an Vierer- und/oder Fünfertischen gespielt. Sind die anwesenden Spieler allerdings nicht auf Vierer und/oder Fünfertischen aufteilbar, kann auch an Sechser- oder Siebenertischen gespielt werden. Der Spieler mit der höchsten Platzziffer führt am Tisch die Spielliste, in die er die Spiel- und Strafpunkte einträgt. Bei Einverständnis aller Mitspieler eines Tisches kann auch ein anderer Spieler die Spielliste führen. Insoweit wird von den Regeln (Nr. 1b) abgewichen.

Teil B: Meisterschaft

1. Der Vereinsmeister wird während einer Spielzeit (A Nr. 2d) ermittelt.

2. Sind an einem Spieltag Sechser- und/oder Siebenertische vorhanden (siehe A Nr. 5a) wird ausgelost, wer als erstes gibt. Der erste, zweite, vierte und fünfte Spieler (im Uhrzeigersinn) nach dem Geber spielen bei einem Sechsertisch. Bei einem Siebenertisch spielen der erste, dritte, fünfte und sechste Spieler (im Uhrzeigersinn) nach dem Geber.

3. An jedem Spielabend werden max. drei Runden an Vierer- (24 Spiele), Fünfer- (30 Spiele), Sechser- (36 Spiele) und/oder Siebenertischen (42 Spiele) gespielt. Die Spieldauer beträgt an den Vierertischen 105 Minuten, Fünfertischen 120 Minuten, Sechsertischen 155 Minuten und Siebenertischen 180 Minuten. Im Anschluss daran werden die restlichen Pflichtsoli gespielt. Die Sitzverteilung der jeweiligen Runde wird ausgelost.
   In einem Wochenrhythmus werden abwechselnd die erste bzw. zweite Runde durch die/den Spieltagleiter (nach Möglichkeit zwei anwesende Vorstandsmitglieder) zusammengestellt.
   Es sollen nach Möglichkeit Runden entstehen, bei denen die Spieler möglichst gleich stark sind. Die Spieltagleiter können in Ausnahmefällen auch bei normal gelosten Runden einzelne Änderung vorzunehmen.

4. Zur Ermittlung des Vereinsmeisters wird eine Rangliste erstellt. Die Rangliste gibt in absteigender Reihenfolge die von einem Spieler durchschnittlich erzielten Punkte pro Runde wieder. Alle an einem Spieltag gespielten Runden gehen in die Wertung ein. Hat ein Spieler im Laufe einer Spielzeit weniger als 40 aller gespielten Runden mitgespielt, so werden ihm für jede Runde die ihm daran fehlt 25 Minuspunkte angerechnet, so wie 12 Minuspunkte in der Solo-Liste. Die Spieler erhalten für jede gespielte Runde einen Bonus von 0,02 Punkten auf ihren Punktedurchschnitt. Nach jedem Spieltag wird die Rangliste vom Vorstand erstellt. Der Spieler, der am Ende des Jahres auf Platz 1 der Rangliste steht, ist Vereinsmeister und erhält einen Pokal. (Zusätzlich zum Erinnerungspokal wird ein Wanderpokal vergeben.) Die ersten fünf Spieler der Jahresrangliste erhalten Urkunden.

Teil C: Qualifikation zu den Regionalmeisterschaften

1. Der Verein kann eine vom Deutschen Doppelkopf-Verband festgelegte Anzahl von Vereinsmitgliedern zur nächsten Regionalmeisterschaft entsenden.

2. Die Rangliste ist das einzige Qualifikationskriterium für die dem Verein zugewiesenen Startplätze bei den im darauffolgenden Jahr stattfindenden Regionalmeisterschaften. Die Bestplatzierten der Rangliste qualifizieren sich für diese Startplätze. Kann oder will ein so qualifizierter Spieler seinen Startplatz nicht in Anspruch nehmen, so erhält der gemäß der Rangliste bestplatzierte, bis dahin nicht qualifizierte Spieler diesen freigewordenen Startplatz.

Teil D: Qualifikation zur Deutschen Mannschaftsmeisterschaft (DMM)

1. Der Vorstand entscheidet darüber, wie viele Mannschaften zur nächsten DMM gemeldet werden.

2. Der Vorstand entscheidet über Zusammensetzung der einzelnen Mannschaften. Als Grundlage soll die Rangliste herangezogen werden.

Teil E: Bundesliga & Bundesligaqualifikation

1. Der Vorstand entscheidet über die Meldung einer Qualifikationsmannschaft und deren Zusammensetzung.

2. In der Bundesliga entscheidet der Vorstand über die Mannschaftsaufstellung.

3. Im Falle einer Spielgemeinschaft mit einem anderen Verein, wird die Verantwortung einem der beiden Vereine übertragen. Dieser entscheidet über die Aufstellung der Mannschaft. Sollte dem Verein WES DDRN die Führung übertragen werden, entscheidet der Vorstand über die Aufstellung.

Teil F: Änderung, Auslegung und Gültigkeitsdauer

1. Sollte das Ausrichtungskonzept der DEM, der Regionalmeisterschaften oder der DMM geändert werden, so entscheidet der Vorstand über einen neuen Qualifikations- und/oder Teilnahmemodus; er kann die Beschlussfassung auch einer Mitgliederversammlung überlassen.

2. Lässt ein Punkt der Turnierspielordnung mehrerer Deutungen zu, so entscheidet der Vorstand über seine Auslegung.

3. Diese Turnierspielordnung gilt für das Jahr 2013. Der Vorstand kann diese Turnierspielordnung jederzeit ändern, sofern er die Änderungen vor Inkrafttreten allen Spielern bekannt gibt. Soweit keine anderweitigen Regelungen getroffen werden, verlängert sich die Gültigkeitsdauer auf unbestimmte Zeit.

Beschlossen im Januar 2013

Der Vorstand