

KOPPEL

Regeln

- 1. Gespielt werden 10 Spiele auf 10 Brettern, die in einer Reihe aufgestellt werden.**
- 2. Nach jedem Spiel wird das Brett gewechselt**
- 3. Die Hälfte der Teilnehmer schreibt (ein Spieler pro Koppel) in der 1. Runde, die andere Hälfte spielt. Dann wird gewechselt**
- 4. Sieger ist das Koppel mit der höchsten Gesamtpunktzahl. Bei Punktegleichheit entscheidet das höchste Einzelspiel.**
- 5. Werden mehrere Runden gespielt, zählt das beste 10er-Ergebnis.**
- 6. Gespielt wird nach den internationalen Jakkoloregeln. Es dürfen 5 Scheiben zur Probe gespielt werden, das muss dem Schreiber vorher angesagt werden.**
- 7. Für die Turniere der Deutschen Jakkolo-Vereine sind nur die offiziellen Turnierbretter zugelassen.**
- 8. Ein Koppel besteht aus 2 Spielern. Jeder absolviert einen Durchgang, dann wird gewertet. Der erste Spieler spielt 30 Scheiben, der 2. Spieler nur noch die Scheiben, die im 1. Durchgang nicht im Ziel sind.**

Bemerkungen, Ergänzungen

Alternativ auch auf 5 Brettern.

Alternativ können auch 2 Koppel an ein Brett eingeteilt werden. Jedes Koppel absolviert 1 Spiel, das andere Koppel schreibt.

Es können auch alle gespielten Runden gewertet werden (in der Regel bei Meisterschaften).

**Turnierbretter zurzeit:
Schilte, Homas S40 (bis BJ 2005)**

TEAMS

Regeln

1. Gespielt werden 10 Spiele auf 10 Brettern, die in einer Reihe aufgestellt werden.
2. Nach jedem Spiel wird das Brett gewechselt
3. Jede Mannschaft stellt 1 Schreiber, der am nächsten Tisch schreibt. Während eines Spiels darf nicht gewechselt werden.
4. Sieger ist das Team mit der höchsten Gesamtpunktzahl. Bei Punktegleichheit entscheidet das höchste Einzelergebnis.
5. Werden mehrere Runden gespielt, zählt das beste 10er-Ergebnis.
6. Gespielt wird nach den internationalen Jakkoloregeln. Es dürfen 5 Scheiben zur Probe gespielt werden, das muss dem Schreiber vorher angesagt werden.
7. Für die Turniere der Deutschen Jakkolo-Vereine sind nur die offiziellen Turnierbretter zugelassen.
8. Eine Mannschaft besteht in der Regel aus 4 Spielern (Liga und Meisterschaften).

Bemerkungen, Ergänzungen

Alternativ auch auf 5 Brettern.

Es können auch alle gespielten Runden gewertet werden (in der Regel bei Meisterschaften).

Turnierbretter zurzeit:
Schilte, Homas S40 (bis BJ 2005)

Es werden auch Turniere mit Teams á 3 Spielern oder mehr als 4 Spielern ausgetragen. Das bleibt dem Ausrichter überlassen

EINZEL

Regeln

- 1. Gespielt werden 10 Spiele auf 10 Brettern, die in einer Reihe aufgestellt werden.**
- 2. Nach jedem Spiel wird das Brett gewechselt**
- 3. Die Hälfte der Teilnehmer schreibt in der 1. Runde, die andere Hälfte spielt. Dann wird gewechselt.**
- 4. Sieger ist der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl. Bei Punktegleichheit entscheidet das höchste Einzelspiel.**
- 5. Werden mehrere Runden gespielt, zählt das beste 10er-Ergebnis.**
- 6. Gespielt wird nach den internationalen Jakkoloregeln. Es dürfen 5 Scheiben zur Probe gespielt werden, das muss dem Schreiber vorher angesagt werden.**
- 7. Für die Turniere der Deutschen Jakkolo-Vereine sind nur die offiziellen Turnierbretter zugelassen.**

Bemerkungen, Ergänzungen

Alternativ auch auf 5 Brettern.

Alternativ können auch 2 Spieler an ein Brett eingeteilt werden. Jeder Spieler absolviert 1 Spiel, wer nicht spielt, schreibt.

Es können auch alle gespielten Runden gewertet werden (in der Regel bei Meisterschaften).

In den NL bekommt der Spieler 1 Scheibe zurück, wenn er 148 in 2 Durchgängen erreicht.

**Turnierbretter zurzeit:
Schilte, Homas S40 (bis BJ 2005)**