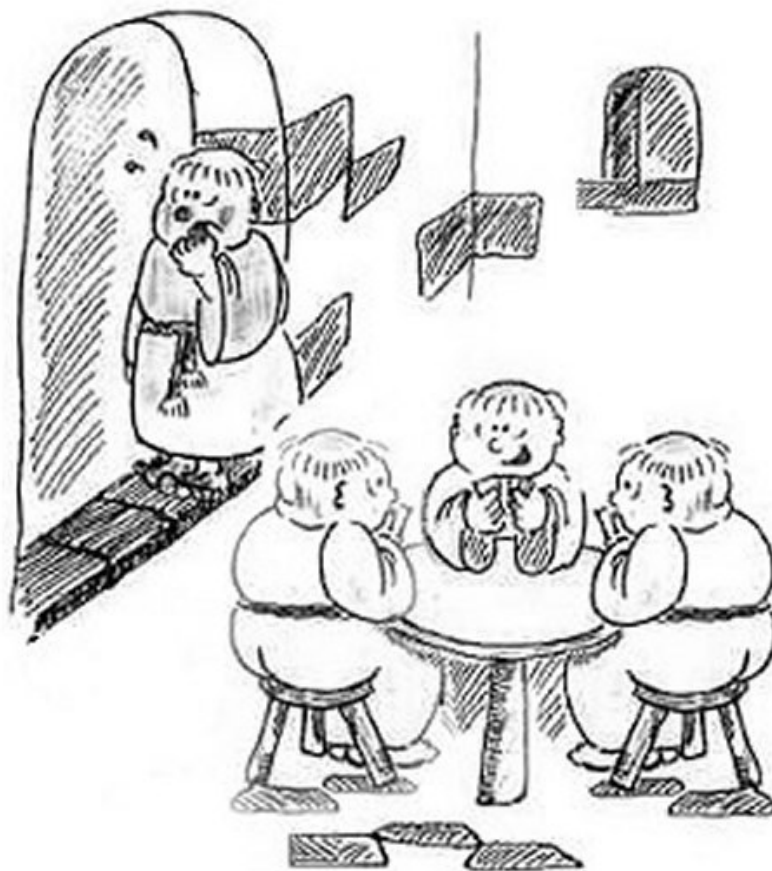


# *Dansk L'hombre-Union*

- Vedtægter for Dansk L'hombre-Union
- Regler for turnerings l'hombre





## Velkommen til Dansk L'hombre-Union

Dansk L'hombre-Union er en landsdækkende organisation, hvor klubber rundt omkring i hele landet er tilknyttet. Unionen medvirker til udbredelse og kendskab til kortspillet l'hombre. Unionen støtter og vejleder i oprettelse af nye klubber, fastlægger spilleregler og afholder turnering om danmarksmesterskabet.

L'hombre kan spilles af alle aldersgrupper. Spillet stiller ingen krav til køn, fysik, højde eller drøjde.

L'hombre er et hurtigt og friskt kortspil, bl.a. fordi man ikke spiller oplagte vinder- og taberspil. Spillet afsluttes når vinder- eller tabersituationen indtræffer.

Der skelnes mellem to typer spil:

Stik spil (spil, tourné, solo) og ikke stikspil (købe nolo, ren nolo, nolo ouvert).

Normalt spilles spillet af 4 spillere, hvor den ene på skift er oversidder.

Der bruges 40 kort, som fordeles med 9 kort pr. spiller og 13 kort til talonen (katten). Kortene 8, 9, 10 bruges ikke.

L'hombrespillet er med til at træne og vedligeholde den logiske tænkning. Spillet skaber kontakt til andre mennesker, uanset alder, køn og social status. Venskaber knyttes, ofte venskaber som holder livet ud.

Vi glæder os til at byde dig velkommen, velkommen til nye såvel som gamle medlemmer. Vi håber, at du igennem l'hombrespillet vil finde et spændende socialt og indholdsrigt liv.

Dansk L'hombre-Union  
E-mail: [formand@lhombre.dk](mailto:formand@lhombre.dk)

“Den grønne bog” blev sidst revideret i 2008.

Efterfølgende vedtægtsændringer er rettet og indskrevet i teksten.

Fortolkninger er anført med rødt under de enkelte punkter.

Alle fortolkninger kan ses under punkt 26.



## Hvad er turnerings l'hombre?

Turnerings l'hombrespillerne skelner mellem "privat" l'hombre og turnerings l'hombre.

### **"Privat" l'hombre**

Her er der tale om den l'hombre, som de fleste l'hombrespillere kender. Den er bl.a. kendetegnende ved, at der i almindelighed spilles om penge. Det skal her bemærkes, at der som regel spilles om meget små beløb.

Der spilles på mange forskellige måder, idet der er mange afarter af den "gammel-dags" l'hombre, som vi kalder det, vi oftest spiller i dag. For en del år siden spillede vi ofte med narrestreger som hjerter knægt, ruder 7, røde esser og meget andet, men det er næsten faldet væk. I dag spiller man "den rene" l'hombre. En del har dog "hængt" lidt på f.eks. gå med til købe nolo, grand, mv.

### **Turnerings l'hombre!**

Turnerings l'hombren er kendetegnet ved, at man spiller om point og ikke om penge. Langt det meste turnerings l'hombre spilles som holdspil, hvor man er 4 på et hold. Der afvikles dog også en del partturneringer samt meget få enkeltmandsturneringer.

De hold der spiller mod hinanden, får nøjagtigt de samme kort at spille. Det foregår ved, at kortene, efter at de er blandet, lægges i nogle mapper. Det er meget let at lære, og vi vil ikke komme nærmere ind på det her. Det er i øvrigt på samme måde som i bridge.

Når en kamp er færdigspillet, ser man hvilket hold, der har fået flest point, og dermed har vundet kampen, og skal have 2 kamppoint. Hvis forskellen er under 6 spillepoint er kampen endt uafgjort og hvert hold får 1 kamppoint.

Der afvikles et Danmarksmesterskab hvert år. Ligeledes er der en Jyllandsturnering og en tilsvarende Fynsturnering begge delt op i flere divisioner med 10 til 15 hold i hver division og med op- og nedrykning mellem divisionerne hvert år.

### **Nye klubber**

Vi er selvfølgelig meget interesseret i at få flere til at spille turnerings l'hombre. Såfremt du er interesseret, er der mulighed i de bestående klubber. Er I flere, som kunne tænke jer at oprette en ny klub, står vi gerne til rådighed med hjælp og vejledning. Vi har også mulighed for at komme ud og give undervisning i turnerings l'hombre.

Hvad gør I?

Kontakt formanden eller et bestyrelsesmedlem.

Vi er på internettet. Her finder du oplysninger om Dansk L'hombre-Union, klubber, turneringer, resultater og stillinger m.m.

**Adressen er: [www.lhombre.dk](http://www.lhombre.dk)**



# Vedtægter for Dansk L'hombre-Union

## § 1

Unionen er stiftet den 24. juni 1950 i Fredericia, og dens navn er:

### **DANSK L'HOMBRE-UNION.**

Dens hjemsted er formandens adresse.

## § 2

Unionens formål er:

1. at forene l'hombreklubber i Danmark i D.L.U. til udvikling af l'hombrespillet.
2. at være behjælpelig med at oprette l'hombreklubber i danske byer.
3. at afholde turneringer imellem de i D.L.U. stående l'hombreklubber, samt at være behjælpelig med at arrangere lokale turneringer.
4. at fastsætte bestemte regler for l'hombrespillet i almindelighed og for turneringer.

## § 3

Som medlemmer optages l'hombreklubber fra hele landet.

## § 4

Det årlige kontingent er 10,00 kr. pr. medlem, dog mindst kr. 125,00 pr. klub.

Kontingentet beregnes efter medlemstallet pr. 1. oktober og betales til kassereren senest 1. november. Samtidig betales for tilmeldte hold til DM turneringen.

Såfremt en klub trods påkrav ikke har betalt kontingent inden 1. januar, kan bestyrelsen slette vedkommende som medlem. Medlemmer af den pågældende klub udgår da af de løbende turneringer, uden derfor at have krav på tilbagebetaling af eventuelle indskud og lignende. Hvis en klub eller enkeltperson bevidst modarbejder Unionen, kan bestyrelsen udelukke vedkommende fra Unionens turneringer. Udelukkelsen skal forelægges den førstkommende generalforsamling til godkendelse.

## § 5

Ordinær generalforsamling afholdes hvert år senest den 30. april, og indkaldes skriftligt med mindst 14 dages varsel.

Ekstraordinær generalforsamling afholdes, når bestyrelsen finder anledning hertil, eller når mindst 1/3 af de tilsluttede klubber forlanger dette.



## § 6

På generalforsamlingen har hver klub stemmer i forhold til antal medlemmer tilmeldt D.L.U.:

Fra	0 til	25 medlemmer	= 1 stemme
	26 til	50 medlemmer	= 2 stemmer
	51 til	75 medlemmer	= 3 stemmer
	76 til	og derover	= 4 stemmer

Hvert bestyrelsesmedlem har desuden 1 stemme.

Ligeledes har formanden for Fyns L'hombre Union  
og formanden for Jysk L'hombre Union hver 1 stemme.

Hver klub har ret til (ved fuldmagt) at stemme for højst 1 anden klub.

Ingen person kan afgive mere end 5 stemmer.

Enhver generalforsamling er beslutningsdygtig uden hensyn til antal repræsenterede klubber.

Såfremt mindst 3 klubber eller bestyrelsen kræver skriftlig afstemning, skal dette foretages. Ved personafstemning skal der være skriftlig afstemning, hvis blot 1 medlem kræver det. Ethvert medlem af en tilsluttet klub har ret til at overvære generalforsamlingen, og klubben skal inden en evt. afstemning oplyse, hvem der repræsenterer klubbens stemmer.

## § 7

Dagsorden for den ordinære generalforsamling skal indeholde:

1. A. Valg af dirigent.  
B. Dirigenten opregner og kontrollerer antallet af stemmer jvf § 6.
2. Formanden aflægger beretning.
3. Kassereren aflægger revideret regnskab.
4. Behandling af indkomne forslag.
5. Valg af formand.
6. Valg af 3 bestyrelsesmedlemmer.
7. Valg af 1 suppleant.
8. Valg af 1 revisor og 1 revisorsuppleant.
9. Eventuelt.

Forslag, der ønskes behandlet på generalforsamlingen, skal være formanden i hænde senest 3 uger før denne.

Kun forslag fra unionsbestyrelsen, lokalunioner eller fra en klub kan behandles på generalforsamlingen.



## **§ 8**

Bestyrelsen består af 7 medlemmer, hvoraf formanden vælges af generalforsamlingen hvert år. Den øvrige bestyrelse vælges for 2 år, således der er 3 på valg hvert år. Der vælges 1 bestyrelsessuppleant ligeledes for 2 år, således der afgår 1 hvert år. Revisor og revisorsuppleant vælges hvert år. Bestyrelsen konstituerer sig selv med næstformand, kasserer og sekretær.

## **§ 9**

Som turneringsudvalg fungerer hele bestyrelsen.

## **§ 10**

Bestyrelsen administrerer Unionens anliggender og træffer bestemmelse i alle forhold, der ikke ifølge lovene er henlagt under generalforsamlingens afgørelse.

## **§ 11**

Regnskabsåret er fra 1. april til 31. marts.

## **§ 12**

Til vedtagelse af tilføjelser eller ændringer i lovene kræves 2/3 majoritet af de afgivne stemmer.

## **§ 13**

Ophævelse af Unionen kan kun ske på en ordinær generalforsamling, og når mindst 3/4 af de afgivne stemmer er herfor. Generalforsamlingen træffer da bestemmelse om Unionens midler.

## **§ 14**

Generalforsamlingen er øverste myndighed.



## **REGLER FOR TURNERINGS L'HOMBRE**

<b>INDHOLDSFORTEGNELSE</b>	<b>REGEL NR.</b>
<b>De enkelte meldinger</b> .....	1
<b>Start på en kamp:</b>	
Spillernes placering .....	2
Kortblanding .....	3
Mappernes placering .....	4
<b>Meldinger:</b>	
Rækkefølge .....	5
For lav/høj melding .....	6
Uden for tur .....	7
Forkert antal kort .....	8
Fejl farve m.v. ....	9
Kort med nr. på .....	10
<b>Køb:</b>	
Rækkefølge .....	11
Smide spillet .....	12
Forkert antal kort .....	13
<b>Spillet:</b>	
Kortenes anbringelse på bordet .....	14
Forkert udspil (vist kort) .....	15
Kulørsvigt .....	16
Tout/kulørsvigt .....	17
Se sidste stik .....	18
Oplagte kort .....	19
Oversidder .....	20
Spil færdigt .....	21
Andre uregelmæssigheder .....	22
Rettelser efter afleveret resultat .....	23
<b>Pointlighed:</b> .....	24
<b>Afvikling af DM:</b> .....	25
Fortolkninger af regler, vedtaget i bestyrelsen .....	26



## De enkelte meldinger

1.

	Vundet spil/bete	Kruk
Pas .....	0	0
Spil.....	1	2
Bedre spil.....	1	2
Tourné .....	2	3
Købe Nolo .....	2	3
Tourné-Respekt .....	3	4
Solo.....	3	4
Solo Spar .....	4	5
Ren Nolo.....	4	5
Nolo Ouvert.....	6	7
Tout .....	1	

### Pas:

Kortene lægges tilbage i kassen (blandet).

### Spil:

Spilleren må selv afgøre, om han vil spille i en bestemt farve, tournere eller spille købe nolo. Spilleren skal købe mindst ét kort fra talonen. Såfremt man angiver farve, inden man har fået meldingen, kan der idømmes 1 strafpoint.

### Bedre spil:

Spillet skal spilles med spar som trumf, og skal meldes som spil. Meldes det som bedre spil, uden det er nødvendigt for overbud, kan der idømmes 1 strafpoint. Spilleren skal købe mindst ét kort.

### Tourné:

Skal meldes som spil. Meldes der tourné uden det er nødvendigt for overbud, kan der idømmes 1 strafpoint. Det øverste kort i talonen vendes, og denne farve bliver trumf. Spilleren skal købe mindst ét kort udover det vendte.

### Købe Nolo:

Rangerer med tourné, og forhånden får meldingen. Skal meldes som spil. Meldes der købe nolo uden det er nødvendigt for overbud, kan der idømmes 1 strafpoint.

### Tourné-Respekt:

Skal meldes som spil. Meldes der tourné eller tourné-respekt uden det er nødvendigt for overbud, kan der idømmes 1 strafpoint. Spilleren skal købe mindst ét kort udover det vendte.

### Solo:

Slår tourné-respekt. Skal spilles i en af de fire farver. Såfremt man angiver farve, inden man har fået meldingen, kan der idømmes 1 strafpoint.

### Solo Spar:

Denne melding må kun afgives, når det er nødvendigt for at give overbud. 1 strafpoint kan idømmes.

### Ren Nolo:

Rangerer med solo Spar, og forhånden får meldingen.

### Nolo Ouvert:

Spilleren skal lægge sine kort åbenlyst på bordet inden første udspil.

### Tout:

Skal meldes som tout og inden udspil til 6. stik. Fortolkning: Der kan ikke accepteres udtryk som – jeg kører videre..., jeg fortsætter..., jeg prøver at tage alle stik..., m.m.

### Strafpoint:

Alle strafpoint fratrækkes det hold, som har forset sig, og tillægges modparten. Alle strafpoint er max. 1 strafpoint. Strafpoint idømmes, hvis blot én modspiller ved bordet ønsker det. *Strafpoint føres ved det aktuelle spil, når spillet er afsluttet.*





## Start på en kamp

### 2.

På det ved turneringens begyndelse fastsatte tidspunkt skal alle spillere have indtaget deres pladser. Laveste hold nr. sidder nord/syd ved laveste bord nr.

Spillerne placerer sig ved bordene efter den forudlagte plan. Starter et makkerpar som nord/syd, skal det fortsætte som sådan hele turneringen, medmindre modparten accepterer et bytte.

### 3.

Blandingen og kortgivningen foretages af alle ved bordet, og såfremt det ønskes tager modspilleren af. Kortene gives derefter med billedsiden nedad, tre kort ad gangen og i tre bunker efter tur. Såfremt et eller flere kort under kortgivningen vender billedsiden opad, skal der gives om.

Derefter anbringes kortene i lommerne på mapperne. Første bunke til forhånden, anden bunke til mellemhånden og tredje bunke til kortgiveren. Talonen mærkes fra 1 til 13. Det er forbudt enhver spiller at se noget kort fra talonen, før spillet skal spilles.

### 4.

Kortmapperne placeres på bordet i den rigtige retning. Mappen med det laveste nummer øverst, og de øvrige mapper i nummerorden. Spillerne tager kortene ud af de øvrige lommer og kontrollerer, at der er ni kort, samt at der ikke er numre på nogle kort, inden de ser dem. Såfremt man efter at have set forkerte kort konstaterer ”fejlvendt mappe”, spiller nord blot syds kort.

## Meldinger

### 5.

Forhånden melder først, og derefter mellemhånden. Når disse har færdigmeldt, melder baghånden. Såfremt en spiller kommer til at afgive en melding, han ikke mente, kan dette rettes, når det sker inden næste spiller har meldt. Melder alle tre spillere ”pas”, lægges kortene tilbage i lommerne i mappen, efter at hver spiller har blandet sine ni kort.

Dog skal det være muligt at give kort om, hvor der er meldt pas af alle 3 spillere.

Det er op til den enkelte klub/union at bestemme, om man vil benytte sig af muligheden for at give om.

Der er naturligvis kun tale om de spil man starter med på bordet ved rundens begyndelse.

Hvis man bestemmer sig for at give kort om, skal fremgangsmåden være følgende:

Når alle 3 spillere med kort har sagt pas, er det op til hver enkelt af disse spillere at meddele, at “jeg har sagt pas, men jeg ved at nogen vil melde på disse kort”. Kortene må herefter ikke gives om, men lægges tilbage i mappen uden at man har vist kortene frem. Derefter mærkes talonen 1-13 som sædvanlig, og spillet noteres som pas i regnskabet.

Hvis alle 3 spillere derimod fastholder deres pas, viser alle 3 deres kort frem, og alle 4 ved bordet skal herefter være enige om, at ingen vil melde på disse kort, hvorefter kortene gives om.



Hvis bare 1 af de 4 spillere mener, at nogen vil melde, må kortene ikke blive givet om, men skal tilbage i mappen og spillet noteres som pas.

Det er op til den enkelte klub/union at bestemme, hvor mange gange et spil kort evt. kan gives om. Det er ligeledes de enkelte klubber/unions som afgør, om det at man giver om skal betyde færre spil i den pågældende turnering.

*\*Tillæg af fortolkning se under punkt 26*

## 6.

Hvis en medspiller afgiver en melding, som ikke kan slå en i forvejen afgivet melding, kan han idømmes 1 strafpoint. Er det modspilleren, der afgiver en forkert melding, har spilleren vundet sin melding. I begge tilfælde kan der eventuelt spilles om tout.

*\*Tillæg af fortolkning se under punkt 26*

## 7.

Hvis en spiller melder uden for tur, kan han idømmes 1 strafpoint.

## 8.

Hvis en spiller melder på et forkert antal kort og får meldingen, er han bette i denne melding. Det samme gælder, hvis hans medspiller får meldingen. Hvis modspilleren får meldingen, har denne vundet.

*\*Tillæg af fortolkning se under punkt 26*

## 9.

Når en spiller afleverer sine kort til modparten, skal dette ske **straks**, når hans medspiller har fået spillet, og på "neutral" vis. Hvis en spiller angiver at spille i en bestemt farve, eller har købt et forkert antal kort, kan han rette dette, når det sker, inden han har set sit køb, og inden en modspiller har set sit køb.

## 10.

Hvis en spiller melder med et kort med nr. på, er spilleren/medspilleren bette. Såfremt en modspiller får spillet, har han vundet sit spil. Såfremt spillet er spillet ved flere borde, selvom der er nummer på et af kortene uden for talonen, er det turneringslederens afgørelse, om spillet skal annulleres. Hvis han mener, fejlen ikke har haft indflydelse på de spillede borde, har han ret til at få de fejlnummererede kort visket ud, uden ændring i det resultat de allerede spillede borde har ført.



## Køb

### 11.

Skal der foretages køb af talonen, lægger den spiller, der skal købe først, de kort han ønsker at bytte, ind i den rigtige lomme i mappen. Derefter køber han et tilsvarende antal kort af talonen, og afleverer talonen til næste spiller, som skal købe. Enhver spiller har selv ansvaret for, at han køber de rigtige kort (i nummerorden) af talonen. Køber han forkerte kort, hvis f.eks. talonen ikke ligger i nummerorden, betragtes det som forkert antal kort. Hvis både spiller og modspiller køber forkerte kort, annulleres spillet ved de 2 makkerborde.

Enhver der køber af talonen, skal oplyse, hvor mange kort han køber.

Hvis den spiller, som skal købe sidst, på en eller anden måde tilkendegiver, hvor mange kort han ønsker at købe, inden hans makker har angivet sit køb, kan spilleren forlange vundet spil.

### 12.

Hvis en spiller efter købet af talonen ikke mener at kunne vinde spillet, må han smide dette, inden det er hans tur til at spille til første stik, og bliver da bete.

*\*Tillæg af fortolkning se under punkt 26*

### 13.

Hvis en spiller har købt forkert antal kort eller forkert nummerrækkefølge, men bliver opmærksom på forholdet inden han spiller til 1. stik, må kortene smides til en bete. Hvis spilleren først bliver opmærksom på forholdet efter, at han har lagt til 1. stik, noteres point, som hvis spillet er kruk. Hvis en modspiller spiller med flere eller færre kort end 9, har spilleren vundet sit spil. Såfremt både spiller og modspiller har købt forkert antal kort eller forkert nummer, annulleres spillet ved de 2 makkerborde.

*\*Tillæg af fortolkning se under punkt 26*

## Spillet

### 14.

Den spiller, som sidder til højre for kortgiveren, spiller ud til første stik. Når der er spillet ud, skal de øvrige spillere lægge til efter tur. Spillerne lægger kortet ned på bordet foran sig. Når alle tre kort er lagt på bordet, vender hver spiller sit kort med bagsiden opad. Den spiller, som har vundet stikket, lægger kortet med den korte side imod sig, og de øvrige spillere lægger kortet med den lange side imod sig. Det første kort lægges til venstre, det næste ovenpå, men så meget til højre, at det kun dækker halvdelen af det første kort, o.s.v. Når spillet er færdig, ligger der således 9 kort i én række foran hver spiller.

Af kortenes retning kan man under spillet hele tiden se, hvor mange stik der er på hver hånd.



Enhver spiller har absolut pligt til at anbringe sine tilspillede kort som oven for nævnt.

De kort, der spilles ud eller lægges til, skal lægges på bordet og slippes.

Er spillerne ikke enige om, hvor mange stik der er på hver hånd, skal spillet rekonstrueres, så der opnås enighed.

### 15.

Spilleren må vise kort frem, uden at disse behandles som strafkort.

Hvis en spiller B lægger sine kort op til nolo ouvert på et tidspunkt, hvor han kan overmeldes, kan han idømmes 1 strafpoint. Hvis spilleren A foran ham selv ønsker at melde nolo ouvert, tilfalder meldingen ham. B må da tage sine kort op og selv bestemme, hvordan han vil spille disse.

Hvis en modspiller spiller ud udenfor tur, eller på anden måde viser et kort, skal kortet blive liggende og lægges til første gang, farven spilles, og spilleren kan forlange udspil i en bestemt farve, dog ikke i trumf. Har udspilleren ikke den forlangte farve, kan anden farve ikke forlanges. Når spilleren med det viste kort kommer ind, skal det pågældende kort spilles ud.

Hvis en forkert modspiller spiller ud ved købe nolo, ren nolo eller nolo ouvert, har spilleren vundet sin melding. Dog noteres spilleren for bete, hvis han har fået stik inden det forkerte udspil. Vist kort er spillet kort, selv om det ikke er sluppet.

”Tabt” kort betragtes ikke som vist kort. D.v.s. der er ikke kulørsvigt ved tabt kort.

*\*Tillæg af fortolkning se under punkt 26*

### 16.

Svigter spilleren kulør, er han kruk. Svigter en modspiller kulør, vinder spilleren sit spil. Dette gælder dog ikke, hvis spilleren allerede er bete inden kulørsvigtet. Da noteres dette.

### 17.

Svigter en modspiller kulør, og spilleren mener, han har en rimelig mulighed for tout, rettes fejlen, og spillet fortsætter på normal vis, med mulighed for at tjene/tabe 1 point.

### 18.

Når kortene i et stik er vendt, må disse ikke igen vendes og efterses, før spillet er sluttet. Undtaget heraf er dog det sidste afsluttede stik. Hvis en spiller ikke har vendt sit kort, må han se de kort, som hører til det pågældende stik, og de tre kort fra det sidst vendte stik. Et stik er ikke afsluttet, før alle 3 spillere har vendt deres kort. Ingen må selv efterse andres tilspillede kort. *Man beder om at få kortet/kortene vendt.* 1 strafpoint kan idømmes.

### 19.

Spilleren må når som helst lægge sine kort op som oplagte og spille disse, som han ønsker det.



Har begge modspillere accepteret et krav af stik, kan ingen kræve, at spillet spilles til ende.

En modspiller må aldrig vise sine kort under spillet, så hans makker kan se dem. Gør han dette, kan han idømmes straf som for kulørsvigt.

Dog kan en modspiller afslutte ved at lægge sine kort op og erklære spilleren bete eller kruk. Når spillet således er meldt bete, kan spilførelsen ikke gøres kruk.

## 20.

Oversidderen må ikke se spillernes kort, bortkøbte kort eller restkort i talonen, og han må ikke blande sig i spillet, før dette er afsluttet. Overtrædelse medfører, at der kan idømmes 1 strafpoint.

Dog må oversidderen gøre opmærksom på forkert vendt stik.

Spillet er startet, når første melding er afgivet.

Såfremt en modspiller gør sin medspiller opmærksom på fejkøb, har spilleren vundet sit spil, og såfremt hans medspiller har spillet, kan han erklæres bete.

## 21.

Når spillet er færdigspillet og regnskabet ført, tager hver spiller sine 9 kort op fra bordet og frasorterer de af talonen købte kort. Derefter tager hver spiller de kort, han har købt væk, ud af lommen og konstaterer, at der er de samme 9 kort, som han havde før købet.

Det er vigtigt, at disse 9 kort blandes og lægges ind i den rigtige lomme i mappen.

Derefter lægger man kortene i talonen i nummerorden, og anbringer disse i den dertil beregnede lomme.

Pointregnskabet bør afstemmes for hvert 4. spil.

Når spillet er afsluttet må ingen efterse modspillere eller talonens kort uden tilladelse af alle.

1 strafpoint kan idømmes. Efter kampens afslutning må man frit se alle spil.

## 22.

Hver spiller kan henlede turneringslederens opmærksomhed på de urelmæssigheder, som opdages.

Hvis en spiller mener, han i et spil er blevet udsat for forkert optræden fra en modspillers side, kan han fremsætte krav om vundet spil. Turneringslederen træffer da afgørelsen. Hvis det ikke fremgår af reglerne, må hovedprincippet være, at såfremt den der har begået fejlen, ikke har opnået en fordel, skal der ikke gives strafpoint.

## 23.

Når regnskabet er ført af alle 4 spillere, kan der ikke gøres indsigelse om evt. uregelmæssigheder. Ved uregelmæssigheder som konstateres umiddelbart ved bordet skal turneringslederen tilkaldes inden næste spil påbegyndes. Undlades dette bortfalder retten til indsigelse.

Der skal dog være mulighed for at tage et spil op, hvis man ved sammenligning med andre borde kan konstatere kortombytning. Det skal ligeledes være muligt at korrigere et resultat, hvor det er åbenbart, at det førte resultat er forkert. Situationen hvor man f.eks. undlader at give strafpoint, selvom man kunne, kan ikke ændres.

Indsigelse skal ske til turneringslederen hurtigst muligt. Seneste frist for indsigelse er:



- *Hvis turneringen fortsætter 1 eller flere uger senere: 2 dage fra sidste runde blev spillet.*
- *Hvis turneringen fortsætter dagen efter: Inden starten på næste dags kamp(e).*
- *Hvis turneringen afsluttes samme dag: Inden præmieoverrækkelsen påbegyndes.*

En turneringsleder har ret til at annullere et eller flere spil, hvis det viser sig, at der er sket uregelmæssigheder. Kan disse konstateres kun at gælde et eller få borde, skal turneringslederen så vidt muligt lade spillene være gældende ved de borde, hvor de er spillet ved begge borde inden fejlen skete. Såfremt man konstaterer fejl i begge resultatsedler, har turneringslederen pligt til at få dem ændret.

Mener en spiller, at turneringslederens afgørelse er i oplagt strid med gældende regler, kan turneringslederens afgørelse indankes for Dansk L'hombre-Unions bestyrelse.

*\*Tillæg af fortolkning se under punkt 26*

#### **24.**

I tilfælde af kamppoints og spillepoints lighed er indbyrdes kamp afgørende. Er indbyrdes kamp endt helt lige, spilles 20 nye spil.

Dette gælder kun evt. nedrykningsplads og mesterskabspladsen.



## **Afvikling af DM**

### **25 A.**

Unionsbestyrelsen og den alene tilrettelægger Danmarksturneringen, og har det fulde ansvar for dens gennemførelse.

Der spilles efter de af Unionen godkendte spilleregler.

### **C.**

Der spilles efter følgende pointsystem:

+ 6 og derover giver 2 kamppoint

+ 5 til - 5 giver 1 kamppoint

- 6 og derunder giver 0 kamppoint

Der spilles 40 spil uden skift.

### **D.**

Tilmeldelse og indbetaling af indskud til Danmarksturneringen skal ske til Unionen senest de af Unionen fastsatte datoer.

### **E.**

Unionen meddeler klubberne samtlige spilledatoer, samt tilsender disse tilmeldelseslister.

1. kvalifikationsrunde spilles: 3. søndag i november

2. kvalifikationsrunde spilles: 2. søndag i januar

3. kvalifikationsrunde spilles: 4. søndag i januar (Afhænger af antal tilmeldte hold)

1. semifinalerunde spilles: 2. søndag i februar

2. semifinalerunde spilles: 4. søndag i februar

Finalen spilles: 2. weekend i marts.

### **F.**

For at deltage i DM skal man være medlem af en klub, der er tilsluttet Dansk L'hombre-Union.

Det er ikke nødvendigt at være medlem af den klub, man stiller op for.

Hvis et hold mangler en eller flere substitutter i løbet af en turnering, kan man også benytte spillere fra hold, som tidligere er slået ud af turneringen, dog kun med en spiller fra samme hold.

### **G.**

Efter hver rundes afslutning kan resultaterne ses på [www.lhombre.dk](http://www.lhombre.dk)

Vedttaget på generalforsamlingen på Nr. Åby Hotel den 31. marts 1995.

Plus tilføjelser, rettelser, vedtaget på generalforsamlingen den 04. 04. 1997.

Plus tilføjelser, rettelser, vedtaget på generalforsamlingen den 09. 04. 1999.

Plus tilføjelser, rettelser, vedtaget på generalforsamlingen den 13. 04. 2007.

Plus tilføjelser, rettelser, vedtaget på generalforsamlingen den 11. 04. 2008.

Plus tilføjelser, rettelser, vedtaget på generalforsamlingen 2009/2010/2011/2012.



26.

## **Fortolkninger af regler, vedtaget i bestyrelsen.**

### **”Meldinger” pkt. 5. tillæg/ændring 2009**

*Ved omgivning inden der er numre på kortene.*

*Hvis en spiller melder på mere eller mindre end 9 kort, behandles det som forkert antal kort, jvf. pkt. 8. Herefter rettes hånden med et forkert antal kort. Hvis der er for mange, trækkes det/de ud tilfældigt og lægges i talonen og nummereres. Hvis der er for få kort, tages de fra de sidste i talonen. Herefter går kortene videre til næste bord.*

### **”Meldinger” pkt. 6. tillæg/ændring 2013**

*Såfremt en spiller oplyser spilfarve, inden han har fået sin melding, kan han idømmes 1 strafpoint.*

### **”Meldinger” pkt. 8. tillæg/ændring 2013**

*Såfremt spilleren som overtager kortene med et forkert antal (fra sin modspiller), tager dem op og ser dem, så skal spillet annulleres ved de 2 borde.*

### **”Køb” pkt. 12. tillæg/ ændring 2010**

*Må man smide en solo, ren nolo eller nolo ouvert for en bette?*

*Nej! Man kan kun smide et spil for en bette, hvis man har købt af talonen.*

### **”Køb” pkt. 13. tillæg/ ændring 2013**

*Såfremt en modspiller har for få eller for mange kort, og en spiller mener han har mulighed for tout, fortsætter spillet på normal vis, med de kort man har på hånden, med mulighed for at tjene/tabe 1 point.*

***Hvis der så ikke kan slås tout, kan spilfører forlange, at der købes om, så modspillerne har det rigtige antal kort, og spilfører får dermed endnu en mulighed for tout. Hvis han derefter igen melder tout, og stadig ikke kan slå tout taber han 1 point!***

*Såfremt spillerne ikke kan blive enige om tout eller ej, er det turneringslederens skøn, der er afgørende. Turneringslederens afgørelse kan kun ændres, hvis den er helt åbenlys forkert*

### **”Spillet” pkt. 15. tillæg/ ændring 2010**

*Et vist kort må ikke lægges til ved udspil af en farve, man ikke skal bekende.*

### **”Spillet” pkt. 23. tillæg/ ændring 2014**

***På generalforsamlingen den 25. april 2014 blev følgende vedtaget:***

*En turneringsleder skal annullere et spil, såfremt der er tale om, at kortene ikke ligger korrekt og turneringslederen ved at gå tilbage til bordene, hvor kortene kom fra, ikke er i stand til at rekonstruere spillet. I denne situation skal spillet annulleres ved alle borde. Såfremt der er fejkøb eller lignende af både spilfører og modspiller ved et bord, skal spillet kun annulleres ved dette bord og makkerbordet, jvf. regel 11. Såfremt man konstaterer fejl i begge resultatsedler, har turneringslederen pligt til at få dem ændret.*

#### **Konklusion:**

*Turneringslederen skal **gå flere borde tilbage** for at forsøge at få spillet rekonstrueret. Hvis det ikke er muligt at rekonstruere spillet, så skal det **annulleres ved ALLE borde***





## **Bestyrelsen maj 2014.**

### **Formand:**

*Palle Laustsen, Nim*

### **Internet:**

*Svend E. Andersen, Odense*

### **Materialer:**

*H. P. Lærkegaard, Ringe*

### **Kasserer:**

*Birger Jensen, Brædstrup*

### **Turneringsplanlægning:**

*Inge Nielsen, Verringe*

### **Sekretær:**

*Lars Olsen, Nykøbing F.*

### **Pr/undervisning:**

*Gunner Sørensen, Løgten*



## L'hombrens historie.

L'hombrespillet, som er mindst 700 år gammelt, stammer fra Spanien (på spansk hedder mand "hombre"). Spillets navn betyder altså "manden" (spilleren).

Dette gamle intellektuelle og kulturelle kortspil bliver første gang nævnt i optegnelser fra Spanien i 1300-tallet, udviklet af klostermunke i middelalderen, for i balance til det åndelige, ved træning og øvelse at vedligeholde den intellektuelle logiske tankevirksomhed.

Da det i klostrene var forbudt at tænke logisk og spille kort, samt at tænke andet end det åndelige, var der 4 spillere til hvert spil, men kun 3 der spillede ad gangen, da der skiftevis var én, der skulle stå ved døren og holde øje med prioren. I dag kaldes ham ved døren oversidderen, og han er ved bordet altid placeret over for kortgiveren.

Fra Spanien og over Frankrig blev det udbredt til mange andre lande, herunder Danmark, hvor det fra sidste århundrede blev spillet meget af samfundets top. Efter anden verdenskrig er det blevet udbredt til alle sociale lag i samfundet og spilles i dag af begge køn, men stadig med mænd, som dominerende i antallet af spillere.

Det er et meget interessant og indholdsrigt kortspil, dette gamle kulturhistoriske spil. Det kræver stor øvelse, beregning, kombinationsevne og psykologisk sans.

Meget få spil kræver så fine beregninger, og der forekommer utallige vendinger og varianter under spillet. Ansete matematikere påstår, at der forekommer mange millioner forskellige spil efter kortenes forskellige sammensætninger og anvendelse.

Disse for den passionerede og dygtige kortspiller tillokkende egenskaber ved l'hombren er grunden til, at dette spil gennem mange hundrede år har bevaret sin tiltrækning og hævdet sin plads over for whist og bridge, eller hvad de spil hedder, som en tid er på mode i vores voksende informationsteknologiske samfund.

I intet andet spil kan man drage så meget fordel af sine medmenneskers mangel på selvbeherskelse. Deltagerne bør derfor være opmærksomme på hinanden indbyrdes, både under meldingerne, under købet, medens kortene efterses og under selve spillet, samtidig med at hver især søger ikke at røbe sig selv over for modstanderen.

Men der er meget få mennesker, der formår at beherske sig så fuldstændigt, at ikke den mindste mine eller trækning røber, hvad der anses for at være uheldigt eller heldigt.

Spillets udbredelse har medført, at det i tidens løb har undergået forandringer. Selskabsspillet har fået tilført nogle vildskud, som ikke har fundet indpas i turnerings l'hombre.

Turnerings l'hombre har gennem tiden fået nogle tilpasninger, men sammenlignet med de klassiske regler for l'hombren, som man kender fra sent i det 17. århundrede, så inkluderer de regler vi følger nogle nye tiltag i meldingerne, men spillet er stadig meget tæt på den oprindelige form.

## L'hombrespillet kendes også ved en særlig kombination.

L'hombrens højdepunkt er så ubetinget at få **9 matadorer** (de 9 største trumfer). Denne kombination er der kun ganske få l'hombrespillere, som opnår at få på deres hånd, selv om de har spillet hele livet.

Ifølge en fransk historiker ved navn Therry Depaulis er vi i Danmark de sidste, som spiller l'hombre i organiserede klubber. Selv ikke i sit fødeland Spanien er der efter Tressillo død i 1950'erne noget organiseret L'hombrespil.



## Adresseliste

### **[www.lhombre.dk](http://www.lhombre.dk)**

#### ***Kontakt e-mail:***

formand@lhombre.dk - kasserer@lhombre.dk - internet@lhombre.dk

Her kan man se den aktuelle bestyrelse i Dansk L'hombre-Union, resultater fra Fynsturneringen, resultater fra Jyllandsturneringen, resultater fra DM og meget mere omkring l'hombre

### **[www.fyns.lhombre.dk](http://www.fyns.lhombre.dk)**

Her kan også ses resultater fra de forskellige turneringer, præmie L'hombre, m.m.

### **[www.jysk.lhombre.dk](http://www.jysk.lhombre.dk)**

### **[www.od-lhombreklub.dk](http://www.od-lhombreklub.dk)**

Her kan du se, hvad der sker i Odense L'hombreklub

### **[www.bakkehuset.lhombre.dk](http://www.bakkehuset.lhombre.dk)**

Her kan du se, hvad der sker i Bakkehuset Odense

### **[www.thuroe.lhombre.dk](http://www.thuroe.lhombre.dk)**

Her kan du se, hvad der sker i Thurø L'hombreklubben

### **[www.skysite.dk/orbakhombreklub](http://www.skysite.dk/orbakhombreklub)**

Her kan du se, hvad der sker i Ørbæk L'hombreklubben

### **[www.taasinge.lhombre.dk](http://www.taasinge.lhombre.dk)**

Her kan du se, hvad der sker i Tåsinge L'hombreklubben

### **[www.kerteminde.lhombre.dk](http://www.kerteminde.lhombre.dk)**

Her kan du se, hvad der sker i Kerteminde L'hombreklubben

### **[www.stillinghombre.dk](http://www.stillinghombre.dk)**

Her kan du se, hvad der sker i Stilling L'hombreklub

### **[www.nim.lhombre.dk](http://www.nim.lhombre.dk)**

Her kan du se, hvad der sker i Nim L'hombreklub

### **[www.braedstrup.lhombre.dk](http://www.braedstrup.lhombre.dk)**

Her kan du se, hvad der sker i Brædstrup L'hombreklub

### **[www.lhombre35.dk](http://www.lhombre35.dk)**

Her kan du se, hvad der sker i L'hombreklubben af 1935.