

Spielregeln für die Doppelkopfturniere

Vorbemerkung

Mit dem Doppelkopf-Turnier sollen alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer einige schöne Stunden in geselliger Runde verbringen können, ein wenig Ehrgeiz ist der Sache allerdings nicht abträglich. Ein Problem ist es, bei einem Doppelkopf-Spiel für alle Teilnehmer einheitliche Regeln zu finden. Es ist bekannt, dass Doppelkopf überall nach verschiedenen Regeln gespielt wird, wobei jede Besonderheit ihren Reiz hat. Die Organisatoren standen daher vor dem Problem, einheitliche Regeln aufzustellen, die für alle einigermaßen verständlich sind.

1. Spielregeln

Mit der Entrichtung des Startgeldes werden die nachfolgenden Regeln anerkannt. Bei Unstimmigkeiten entscheidet das Schiedsgericht endgültig.

2. Auslosung der Tische

Gespielt wird in 3 Runden á 16 Spielen am Vierer-Tisch oder 20 Spiele am Fünfer-Tisch. Die Zuordnung des Spielers zum Tisch wird in den Runden ausgelost. Am Tisch wird die Sitzfolge durch Kartenziehen ermittelt. Der Spieler mit der höchsten Karte hat Platz 1 und ist Schriftführer am Tisch. Die Mitspieler am Tisch können sich auf einen Schriftführer verständigen. Die vom Schriftführer geführte Liste ist nach Abschluss jeder Runde von allen Mitspielern am Tisch zu unterschreiben. Damit wird das Ergebnis anerkannt.

3. Karten geben

Der Schriftführer (Platz I am Tisch) gibt als erster in der Anzahl 3, 4, 3. Dem jeweils vorherigen Mitspieler ist die Möglichkeit des Abnehmens einzuräumen.

4. Wertung

Jede errechnete Einheit wird nach jedem Spiel dem Mitspieler als Plus oder Minus mit einem Wert von 10 Punkten je Wertung zugerechnet, Beispiel: 90, 120, re (doppelt), Fuchs = 5 Wertungen = +50 Punkte für die Gewinner und -50 Punkte für die Verlierer. Es werden keine Bockrunden mit doppelter Wertung gespielt.

5. Sonderwertungen

Neben den üblichen Spielwertungen werden mit je einem Wert gerechnet:

- Fuchs gefangen
- Doppelkopf (mind. 40 Augen im Stich)
- Fuchs am Ende

6. Spieldurchführung

Jedes ordnungsgemäß gegebene Spiel wird gespielt. 10 Fehlkarten o.ä berechtigen nicht zur Spielwiederholung

7. Augenzahlen

Zum Gewinn müssen Re-Spieler oder Solo-Spieler 121 Augen erreichen.

8. Hochzeit

Der Spieler mit der angekündigten Hochzeit erhält keine zusätzlichen Punkte. Der Spieler, der das erste Fehlstich erhält (I. Fehl in fremder Hand) spielt mit dem Re-Spieler. Eine angekündigte Hochzeit schließt einen nachfolgenden Solo durch den Re-Spieler aus. Ein von einem Mitspieler angesagtes oder abgereiztes Kontra wird in Re umgewandelt, wenn dieser Spieler das erste Fehl in fremder Hand erhält.

9. Ansagen

Re-Ansagen sind bis zur 5. Karte möglich, **Kontra** - Ansagen bis zur 9. Karte. Vor dem ersten Ausspiel ist zu klären, ob jemand einen Solo spielt. Wenn kein Solo angemeldet wird, kann vor dem Ausspiel bereits Re oder Kontra evtl. mit weiterer Abreizung angesagt werden. Während eines laufenden Stiches darf nicht angesagt werden. Bis zur 9. Karte muss alles gesagt sein.

10. Solo

Es können folgende Solos gespielt werden: Trumpfsolo, Bubensolo und Damensolo. Der Solospieler erhält den Vorteil der Vorhand.

Bei angemeldeten Solos muss vor dem ersten Ausspielen abgereizt werden. Mehrere Solos in einem Spiel sind zunächst untereinander auszureizen. Wird auch nach dem Abreizen der Solos ein Gleichstand erzielt, so geht Trumpfsolo vor Damensolo und Damensolo vor Bubensolo. Dabei muss der Spieler auf Hinterhand als erster sagen, welchen Solo er spielen will, bei gleichen Solos hat Vorhand den Vorrang. Bei Gleichstand des Abreizens des (verbliebenen) Solospielers mit den übrigen Re- oder Kontraspielern hat der Solospieler Vorrang.

Hat ein Solo-Spieler beide Re-Damen, so muss er sich zunächst für den Solo oder für die Hochzeit entscheiden. Entscheidet er sich für die Hochzeit, ist ein nachträgliches Solo-Spiel ausgeschlossen.

11. Gegenreizen

Es kann maximal bis zu zweimal gegengesprochen werden (kontra - re - kontra (Hirsch) - re (Bock)). Jedes Gegensprechen zählt doppelt.

12. Sonstiges

Durch Bemerkungen, Zwischenrufe. „Kiebitzen“ o.ä. darf nicht in das laufende Spiel eingegriffen werden. Während des Spiels darf nichts gesagt werden, was den Spielverlauf beeinflussen könnte.

Eine Karte ist dann gespielt und darf nicht mehr zurückgezogen werden, wenn die Karte für Mitspieler erkennbar war.

Falsch bedienen führt zum Verlust des gesamten Spieles.

Verstöße führen zum Verlust des Spieles für den „Falschspieler“. Es werden die ausgereizten Werte für die drei Spieler gutgeschrieben bzw. für den „Falschspieler“ in der Summe abgeschrieben.

Bei Unstimmigkeiten, die nicht am Tisch geklärt werden können, ist ein Mitglied des Schiedsgerichtes zu rufen. Wenn auch dann noch keine Klärung möglich ist, entscheidet das Schiedsgericht endgültig.

Eine Anerkennung der jeweiligen Runde für die Gesamtauswertung ist nur dann möglich, wenn jeder Spieler die Liste an seinem Tisch unterschrieben hat und die Liste dem Schiedsgericht vorgelegt wird.

In die Wertung kommen nur die Spieler, die an allen Spielen in allen Runden teilgenommen haben.

Bei groben Verstößen kann ein Spieler von der weiteren Teilnahme ausgeschlossen werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.