



Doppelkopfturnier – Spielregeln

1. Kartenverteilung/Anspiel

- a) Es werden **3 Durchgänge a 12 Spiele** gespielt. Jeder Durchgang wird neu ausgelost.
- b) Erster Geber ist der links vom Schreiber sitzende Spieler
- c) Es werden 2 x 5 Karten gegeben, vorher **muss** abgehoben werden.
- d) Es spielt immer Vorhand aus, **auch bei jedem Solo**

2. Meldungen/Spielansage

- a) Es können als Spielansage nur "Re" und "Contra" angesagt werden.
- b) "Punktansagen": "keine 90, 60...sind natürlich möglich.
- c) Meldungen sind **vor und nach dem 1. Stich** möglich, niemals während des Spiels. Der Gewinner des 1. Spiels **muss** ansagen bzw. weitersagen, wenn er oder sein Spielpartner schon vor dem 1. Stich eine Meldung gemacht hat (gilt auch für Solo!!)
- d) Spätestens bei der **5. Karte** muss alles gesagt sein. (Ausnahme bei „Hochzeit“ nach dem 1. Fehlstich)

3. Sonderpunkte:

- a) "Fuchs gefangen", "Fuchs am End", "Doppelkopf" (4 Volle) zählt jeweils als Sonderpunkt.
- b) Gewinnen die "Contra-Spieler", wird auch "gegen" als Sonderpunkt gewertet.

4. Sonderspiel „Hochzeit“:

- a) "Hochzeit" (beide Kreuzdamen in einer Hand) muss der betreffende Spieler ansagen, sonst spielt er einen "Trumpfsolo" (s. 5 a). Grundsätzlich geht bei "Hochzeit" der Gewinner des 1. fremden Fehlstiches mit. Auch der Spieler mit "Hochzeit" darf also seine Asse spielen, ohne allein spielen zu müssen. Sticht er aber ein Fehlstich vor der Klärung, spielt er allein (= Trumpfsolo).
- b) Hat der Spieler mit beiden Kreuzdamen nur (oder nur noch) Trumpf, muss er es ansagen und kann beim 1. Fehlstich eine Karte außer "Fuchs" verdeckt beilegen. Der Klärungsstich gilt bei "Hochzeit" als 1. Stich (= 4. Karte), anschließend kann also alles noch gesagt werden.

5. Solos:

- a) Es können folgende Solos gespielt werden (Rangfolge/Wertung der Solos):
Trumpfsolo/stiller Solo – Damensolo – Bubensolo.
- b) Melden 2 Spieler (oder mehr) gleichzeitig ein Solospiel an, gilt die Wertung der Solos nach 5 a. Sie können aber überboten werden: Trumpfsolo vor Damensolo..., aber "Damensolo keine 90" vor Trumpfsolo. Bei keinem Solo zählt „Fuchs“ bzw. „Doppelkopf“. Jedes Alleinspiel wird als Solo gewertet, z.B. auch „stiller Solo“.

6. Spielwertung:

- a) Gewonnen hat die Partei mit den meisten Punkten. Dabei müssen die "Re-Spieler" mindestens 121 (91, 61) erreicht haben. Nicht erreichte 90, 60, 30 oder 0 Punkte werden für die gegnerische Mannschaft als Sonderpunkt gewertet
- b) Erreicht die Partei gegen die eine Punktansage(z.B. "keine 90") erfolgte, die angemeldete Punktzahl genau (oder mehr), ist das Spiel für sie gewonnen
- c) Bei der Siegerpartei erhält jeder Spieler die errechneten Spielpunkte + 5 Bonuspunkte(z.B.: keine 120 – Re-Fuchs gefangen = 3 Punkte + 5 Bonuspunkte = 8 Spielpunkte. Für die Verlierer erfolgt keine Wertung.
- d) Jedes Alleinspiel zählt als Solospiel. Bei Solospielen erhält der Gewinner die Spielpunkte x 3 + 5 Bonuspunkte, verliert der Solospieler aber, werden ihm die Spielpunkte x 3 und 3 mal 5 Bonuspunkte abgezogen und den 3 Gegenspielern entsprechend gutgeschrieben.

7. Sonderfälle: Falsch „bedienen“ oder falsch „melden“

- a) Bedient ein Spieler nicht bzw. falsch oder sagt er falsch an ("Re" statt "Contra"), kann er sich solange korrigieren, wie der Stich noch offen auf dem Tisch liegt. Wird der Irrtum später festgestellt, ist das Spiel für den Spieler verloren. Ihm werden 3 mal 8 Punkte abgezogen und den 3 anderen Spielern je 8 Punkte gutgeschrieben.
- b) Bei **Solospielen** erhält der **Solospieler** bei Fehlverhalten eines Gegenspielers nach 7 a insgesamt 3 x 3 Punkte + 15 Bonuspunkte = 24 Punkte angeschrieben, dem Schuldigen werden die 24 Punkte natürlich abgezogen. Unterläuft dem Solospieler der Fehler, gilt die Wertung nach 7 a.
- c) Ansehen eines schon umgedrehten Stiches:
Jeder Spieler hat das Recht, den letzten schon umgedrehten Stich noch einmal anzusehen. Alle Stiche dürfen von jedem Mitspieler nach Spielende noch einmal angesehen werden. (z. B. bei Verdacht auf Regelverstoß).

In allen anderen hier nicht erfassten Fällen entscheidet die Turnierleitung.

Mit der Entrichtung der Startgebühr erkennt jeder Teilnehmer diese Spielregeln an.