

„Hasberger Standard“

Gemeinsame Doppelkopffregeln für die Qualifikationsturniere und für das Hasberger Doppelkopf-Masters. Vereinbart zwischen der Masters-Kommission, dem Kolping, dem HTC, dem TVH, der Spielvereinigung Gaste-Hasbergen und dem Neujahrsturnier Gaste. Zukünftig ggf. stattfindende Turniere weiterer Vereine oder Institutionen, die ausdrücklich begrüßt werden, übernehmen diese Regeln für die Turniere an. Stand: 01.08.2025

1. Es werden 3 Runden à 16 Spiele am Vierertisch gespielt (am Fünfertisch klarstellend also 20 Spiele). In Einzelfällen können Veranstalter eigenständig die Anzahl der Spiele reduzieren.
2. Die offiziellen Listen sind zu nutzen, jeweils Plus- bzw. Minuspunkte sind zu notieren.
3. Gegeben wird 3-4-3.
4. Inhaltliche Kommentare zu den Spielen sind grundsätzlich zu unterlassen.
5. Es gibt keinerlei Pflichtansagen (z.B. Kontra/Re), es wird ohne Bockrunden gespielt.
6. Es kann nur Kontra/Re angesagt werden (kein weiteres Ansagen, z.B. Sub zulässig).
7. Nachdem die fünfte Karte liegt, muss alles gesagt sein. Sonderregelung beim Solo: Hier muss alles VOR dem ersten Ausspiel gesagt sein.
8. Bei „Nullspielen“ (Wertung) wird erneut gegeben. Es ist zudem zulässig, zu „schmeißen“, es sei denn, ein anderer Spieler sagt einen „Solo“ an. Einzige Möglichkeit, zu „schmeißen“ ist, wenn der „Fuchs nicht getötet“ werden kann. Nach „Schmeißen“ wird ebenfalls neu gegeben.
9. a) Bei einem Solo gilt nicht das „automatische Ausspiel“, sondern die „normale“ Reihenfolge wird eingehalten.
b) Rangordnung Soli absteigend: Trumpf/Damen/Buben
c) Wertung Solo: Stille Hochzeit (1), Buben (2), Damen (3), Trumpf (5). Beispiel Damensolo: „120, Re, Solo, Solo, Solo“=5, Geht dieser verloren: „120, Re, Solo, Solo, Solo, verloren“=6
d) Falls ein Solo gespielt und verloren wird, bekommen die Gegner die Pluspunkte (z.B. je 5 Punkte) und dem Solospieler werden die Minuspunkte aufgeschrieben (z.B. 5 x 3 Spieler = 15 P).
e) Falls ein Solo gespielt und gewonnen wird, bekommt der Solospieler die entsprechenden Punkte gutgeschrieben (z.B. 4 x 3 Spieler = 12 Punkte); die Gegner erhalten die entsprechenden Minuspunkte.
10. Zusatzpunkte können erzielt werden: Doppelkopf/ Herzstich geht durch/ Fuchs gefangen/ Fuchs am End macht den Stich/ Charlie (Kreuz Bube) macht den letzten Stich/ Dulle (Herz 10) gefangen/ Charlie am End gefangen.
11. Verworfen oder nicht bedienen zählt „3 x 5 Punkte = minus 15 Punkte“ (ohne Partner), wenn die nächste Karte bereits gespielt ist. Die Betroffenen erhalten je 5 Pluspunkte.
12. Bei Hochzeiten kann man nicht hängen gelassen werden, spielt aber dennoch alleine, wenn der „Hochzeiter“ selber bei „fremden Fehl“ einsticht. Seine eigenen Asse jedoch darf er unschädlich spielen. Falls derjenige, der Hochzeit anmeldet, 10 Trümpfe hat, muss er eine Karte verdeckt auf den Tisch legen (kein Fuchs) und nach dem gespielten Stich zeigen. Bis zum dritten Stich muss alles entschieden sein (beim dritten Stich kann also auch der Trumpfstich entscheiden).
13. Es zählt die 120iger-Regel, d.h., wenn die Kontraleute 120 Punkte erzielt haben, ist das Spiel für diese gewonnen, „120“ wird aber nicht mitgezählt, das die „Re“-Spiele diesen Wert ja erreicht haben.
14. Sieger ist, wer am Ende der drei Durchgänge die meisten Punkte erzielt hat. Bei Punktgleichheit entscheiden bei der Abschlusstabelle die Punkte des dritten Durchgangs.