

Spielregeln Doppelkopfturnier

Tischordnung: gespielt wird mit 4 Spielern pro Tisch. Die Plätze werden ausgelost. Gegeben wird 2 x 5 mit abheben.

Spiele: Es werden **3 Durchgänge** mit je **16 Spielen** gespielt. Es werden Plus- und Minuspunkte angeschrieben.

Beispiel: keine 120,Re
Die beiden Re-Spieler erhalten je 2 Pluspunkte.
Die beiden Kontra-Spieler je 2 Minuspunkte.

Vergibt sich ein Spieler muss neu gegeben werden.

Kommt ein Spieler nicht über den Fuchs, wird neu gegeben (Ausnahme: Solo).

Punkte- rechnung

Null oder 1 Punkt wird nicht angeschrieben. Schwarz, 30, 60, 90, 120 zählen je einen Punkt, angesagt auf 120 je 2 Punkte.

Je 1 Punkt zählt weiterhin: Kontra, Re, Fuchs gefangen und gegen die Re-Damen.

Je 2 Punkte zählt weiterhin: Doppelkopf, Fuchs am End gefangen, Fuchs am End macht ein Stich. Bei Hochzeit (2 Re-Damen) bekommt der Hochzeitsspieler 3

Pluspunkte angerechnet, die drei anderen Spieler bekommen je 1 Minuspunkt angerechnet. Dieses Spiel ist in die dafür vorgesehene Spalte extra einzutragen. Sein Partner ist derjenige, der innerhalb der ersten drei Stiche den ersten Stich macht, der nicht an den Hochzeiter geht. Nach dem 3. Stich, den der Hochzeiter bekommt, spielt er allein. Dann wird das Spiel als „normal“ gewertet und nicht als Stillensolo.

Wird Hochzeit nicht angemeldet, spielt der Spieler mit den beiden Re-Damen einen Stillensolo. Re- oder Solospieler müssen 121 haben, bzw. es wurde tiefer angesagt.

Fehler beim Bedienen:

Eine gelegte oder den Mitspielern gezeigte Karte kann nicht mehr zurückgenommen werden. **Bedient ein Spieler nicht**, ist das Spiel für die anderen Spieler mit 18 Minus-Punkten oder den angesagten gewonnen. Beim Solo bekommt der Solospieler die Punkte je nach Wert des Solo's.

Solo-Spiel und Punktrechnung:

Reihenfolge: Trumpfsolo plus 5 Punkte
Stillensolo plus 4 Punkte
Damensolo plus 3 Punkte
Bubensolo plus 2 Punkte

Solo zählt: gewonnen x 3 für den Solo-Spieler (+ Punkte)
und x 1 für die drei anderen Spieler (- Punkte)
verloren x 3 für den Solo-Spieler (- Punkte)
und x 1 für die drei anderen Spieler.

Doppelkopf und Fuchs zählen hierbei nicht. Wollen zwei Spieler einen Solo spielen, so gilt in jedem Fall die o.g. Reihenfolge.

Melden:

Vor dem Spiel kann, aber nach der 4. Karte muss gemeldet werden (Ausnahme „Hochzeit“). Nach jedem Stich kann weiter kontinuierlich angemeldet werden. Lediglich bei angemeldetem Solo muss alles vor dem Ausspiel angesagt werden. Gesagt werden kann nur Kontra und Re; kein Sub und Inn.

Disquali- fikation:

Wird ein Spieler wegen Falschspiel oder Betrug disqualifiziert, hat er kein Recht auf Geldrückgabe. Im Zweifelsfall entscheidet die Turnierleitung.

Anmerkung:

Die Spieler sollen möglichst um 0,05 € spielen, um einen zusätzlichen Anreiz zu haben. Bei irgendwelchen Unstimmigkeiten ist sofort die Turnierleitung zu rufen. Nach jedem Durchgang muss jeder Spieler die Richtigkeit seines Punktekontos mit seiner Unterschrift abzeichnen. Bei Punktgleichheit zählen die im 3. Durchgang erzielten Punkte. Schiedsrichter ist Rainer Poggemann.

Wir wünschen allen Spielern ein gutes Blatt und viel Vergnügen!!