

# **1. TwentyFour – Doppelkopf-Turnier am 03.04.2025**

Die Regeln:

1. Gespielt wird in den Räumlichkeiten des TwentyFour am 03.04.2025, ab 19 Uhr
2. Gespielt werden pro Tisch vier Runden á vier Spiele, also insgesamt 16 Spiele. Gespielt werden nach diesem Prinzip zwei Durchgänge (also insgesamt 32 Spiele, davon 16 pro Tischrunde). Pausen werden nur zwischen den Durchgängen bei Tischwechsel eingelegt, nicht zwischen einzelnen Spielen.
3. Für die Zuordnung zu den Spieltischen zieht jeder Teilnehmende vor jeder Runde eine Nummer. Diese findet er dann auf einem der Spieltische wieder, an dem er mit drei anderen Spielerinnen oder Spielern sitzen wird. Die Tischnummer für Runde zwei ermittelt sich aus der Platzierung aus Runde 1 (Beispiel: Platz 1-4: Tisch 1, Platz 5-8: Tisch 2 usw.)
4. Pro Tisch wird ein Listenführer bestimmt, der für die Dokumentation der Spielergebnisse zuständig ist und als erster Geber feststeht. Der Listenführer wird in der bereitliegenden Liste in der ersten Spalte links mit seinem Namen eingetragen. In der Spalte „Sieger“ werden die Gewinner der jeweiligen Partie eingetragen (Beispiel: 1 + 4), damit später ausgewertet und etwaige Unklarheiten vermieden werden können. In jeder Namensspalte werden „Plus“ und „Minus“ nach jedem Spiel aufgeschrieben, in der Addition der Werte der vier Teilnehmer wird sich also immer eine „0“ ergeben. Nach den Runden ist der auf Korrektheit überprüfte Zettel umgehend bei der Spielleitung zur Erfassung abzugeben.
5. Der Geber mischt händisch und verteilt die Karten nach dem Prinzip „3-4-3“ im Uhrzeigersinn und beginnt links neben sich.
6. „Schmeißen“ = 5 Fehlkönige, über 90 Augen, keine Karte höher als der Fuchs
7. Gespielt wird mit Pflichtansage. Diese muss immer nach dem 1. Stich erfolgen, die fünfte Karte darf noch nicht liegen. Beim Solo muss alles vor dem ersten Auspielen gesagt werden, bei einer Hochzeit direkt nach dem „Klärungsstich“. Zulässig ist hier „Re“, „Kontra“ und erneut „Re bzw. Sub“ und „Kontra bzw. In“, also maximal vier Aussagen, die jeweils einen Wertungspunkt bringen (keine Verdoppelung!). Natürlich sind auch Ansagen wie „keine 90“, „keine 60“ usw. möglich. Eine Aussage „Re/Kontra“ vor dem ersten Auspielen ist zulässig, führt jedoch nicht zu einem zusätzlichen Wertungspunkt. Auch bei einer Aussage vor dem ersten Auspielen muss nach dem ersten Stich eine Pflichtansage durch den Gewinner erfolgen.
8. Die Karten des letzten Stiches dürfen nachgesehen werden, sobald der Folgestich abgeschlossen ist (nicht während des laufenden Stiches), die Karten aber noch offen liegen.
9. Jegliche Form von Nebenabreden am Tisch über andere Wertungen und Regeln als in diesem Regelwerk vorgesehen sind nicht zulässig. Sie führen zu einer Verzerrung der Ergebnisse
10. Solo: Möglich sind Soli mit Buben, Damen und Trumpf (aufsteigend nach Wertigkeit: 2-3-4 Wertungspunkte). Der Solospieler kommt nicht automatisch aus. Das höherwertige Solo spielt, mit Ansagen durch „Re“, „90“ usw. kann das eigentlich niederwertige Solo überbieten (Beispiel: Bubensolo mit „Re“ ist höher als ein Damensolo ohne Ansage). Ein stilles Solo nach einer Hochzeit ist möglich und wird wie ein normales Spiel gewertet (Bsp. „120“, „Re“, „Fuchs“ = 3 Wertungspunkte; Solo gewinnt = 9 Punkte für Sologewinner, 3 Minuspunkte für Verlierer). Ein verlorenes Solo wird mit einem Punkt mitgezählt (Bsp. Bubensolo: „120“, „Re“,

„Solo“, „Solo“, „verloren“ = 5 Wertungspunkte; 15 Minuspunkte für Soloverlierer, 5 Pluspunkte für die drei Gewinner)

11. Sonderpunkte: Gegen, Herzstich geht mit den vier Herzfehl durch, Fuchs gefangen, Charlie (Kreuz Bube) am End, Charlie am End gefangen = 1 Punkt, Fuchs am End, Doppelkopf = je 1 Punkt, Fuchs am End gefangen = 2 Punkte,

12. Es gibt keine Bockrunden.

13. Verwerfen: Im laufenden Stich wird auf partnerschaftliches Verhalten am Tisch hingewiesen. Sind die Karten des Stiches, in dem der Fehler passiert ist, bereits umgedreht, ist das Spiel hingegen beendet. Der Spieler, der den Fehler begangen hat, bekommt 15 Minuspunkte, die Gewinner je 5 Pluspunkte (Wenn ein Solospieler verliert gilt dies auch. Ansonsten gilt im Solo: 15 Minuspunkte für den, der den Fehler gemacht hat, 15 Pluspunkte für den Solospieler, Null Punkte für die anderen beiden (Un)Beteiligten).

14. Hochzeit und „Hängenlassen“. Es wird mit Hochzeit gespielt. Das Spiel kann „still“ gespielt werden (s.u.). Es gibt keinen Sonderpunkt für „Hochzeit“. Es „geht mit“, wer den ersten angesagten Stich (Fehl oder Trumpf) innerhalb der ersten drei Stiche gewinnt. Der Spieler mit der Hochzeit darf den ersten und zweiten Stich selbst mitnehmen und spielt deshalb noch nicht alleine.

15. Endet ein Spiel mit 120 zu 120 Punkten, so hat „Kontra“ gewonnen, die „120“ wird in diesem Fall aber nicht bei der Abrechnung mitgezählt (Bsp. „Gegen“, „Fuchs“ = 2 Wertungspunkte. Normalerweise bei anderem Ausgang „120“, „Gegen“ und „Fuchs“ = 3 Wertungspunkte)

16. Für den Fall, dass an einem oder mehreren Tischen deutlich länger gespielt wird als es bei der Mehrheit der Fall ist, behält sich die Spielleitung die Möglichkeit eines Zeitlimits bzw. eines Abbruches an den betroffenen Tischen vor.

17. Entscheidungen in Zweifelsfällen trifft der Spielleiter oder von ihm Beauftragte. Weitere Diskussionen finden nicht statt.

Gut Blatt