

Dionysius-Schützenbruderschaft Feldbauerschaft Nordwalde e.V.

Spielregeln – Doppelkopfturnier (Stand: 2018)

- 1) Gespielt werden 3 Durchgänge je 16 Spiele an 4er-Tischen bzw. 20 Spiele an 5er-Tischen. Partner werden ausgelost. Mit Bezahlung des Startgeldes werden alle Regeln anerkannt. Bei Unstimmigkeiten entscheidet der Schiedsrichter. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- 2) Kreuz-Damen spielen zusammen, Herz-10 ist höchster Trumpf.
- 3) Es muss gut gemischt und abgehoben werden. Gegeben wird 3 – 4 – 3.
Bei Vergeben erfolgt Wiederholung.
- 4) Der Ausspieler muss sich vor Spielbeginn von der Spielbereitschaft der Mitspieler überzeugen.
- 5) Re-Leute und Solospieler müssen 121 Augen haben um zu gewinnen (sinngemäß 31, 61, 91, 151, 181, 211 Augen).
- 6) Wer „**Hochzeit**“ meldet, erhält keinen Extrapunkt. Wer den **1. Stich in fremder Hand** erhält (egal, ob das ein Fehl- oder Trumpfstich ist) spielt mit dem Hochzeiter zusammen. Macht der Hochzeiter die ersten drei Stiche selbst, spielt er alleine. Das Spiel zählt **nicht** als Solo.
- 7) **Meldungen:** Wer den ersten Stich macht, **muss** Re oder Contra melden, **bei Hochzeit muss die Meldung bei der 1. Karte nach dem Klärungsstich erfolgen.** Das Melden vor dem Ausspiel und während der Fahrt ist verboten. Mit „Sup“ usw. wird nicht gespielt. Weitere Meldungen sind jeweils spätestens bei der 1. Karte des folgenden Stiches möglich. Wird nach einem Stich nichts gemeldet, dann kann im weiteren Verlauf des Spieles nicht weitergemeldet werden.
- 8) **Solos** Gespielt werden:

⇒	Trumpfsolo	(5 Punkte)
⇒	Stiller Solo	(4 Punkte)
⇒	Damensolo	(3 Punkte)
⇒	Bubensolo	(2 Punkte)

Solos haben kein Ausspielrecht. Solo geht vor Hochzeit und kann **nur mit Solo** abgereizt werden. Bei mehreren Solomeldungen hat der höhere Solo Vorrang. Das Abreizen nur mit „Re“ ist nicht gestattet. Bubensolo mit Ansage ‚keine 90‘ geht jedoch über Trumpfsolo usw.
- 9) Es werden Plus- und Minuspunkte aufgeschrieben.
Spiele mit 0 oder 1 Punkt **müssen** wiederholt werden.
- 10) An den Tischen wird um 5 Cent gespielt. Andere Regelungen dürfen vereinbart werden.
- 11) **Abrechnung** Es wird je 1 Punkt gerechnet für:
 - Keine 120, 90, 60, 30, Schwarz und die entsprechenden Abmeldungen
 - Re, Kontra (keine weiteren Schüsse)
 - Doppelkopf, Fuchs gefangen und Fuchs letzter Stich (nicht bei einem Solo)
 - verloren (wenn Re-Leute oder Solospieler 1 Spiel verloren haben)
 - Solo (Punkte siehe unter 8)
- 12) Wer falsch bedient, hat verloren, sobald der Stich umgedreht ist. Der Falschspieler erhält 15 Minuspunkte, die anderen 3 Spieler je 5 Pluspunkte. Wird bei einem Solo falsch bedient, erhält der Falschspieler 15 Minuspunkte, der Solospieler ist alleiniger Nutznießer und erhält 15 Pluspunkte. Hat der Solospieler sich verworfen, wird wie oben verfahren (15 Minus- für den Solospieler und 5 Pluspunkte für die drei anderen Spieler).
- 13) Stiche sind komplett umzudrehen und dürfen nicht mehr eingesehen werden.
- 14) Eine **Spielabkürzung** ist grundsätzlich erlaubt. Legt ein Spieler seine Karten offen, gilt das Spiel als verloren, wenn die Gegner noch einen Stich bekommen können.
- 15) Alle Teilnehmer haben das Prinzip der Fairness und Sachlichkeit zu wahren und kein fadenscheiniges Recht zu suchen.