

# Doppelkopf – Turnierspielregeln

1. Es werden 3 Durchgänge gespielt zu je 16 Spielen pro Spieler.
2. Gegeben wird 3-4-3, es muss durchgenommen werden.
3. Gespielt wird immer, umgedrehte Stiche dürfen nicht mehr eingesehen werden.
4. Es wird Plus und Minus aufgeschrieben, Nullspiele werden nicht angeschrieben.
5. Wer den 1. Stich bekommt, muss Re oder Kontra sagen (nicht beim Solo). Wird Re oder Kontra im Voraus gesagt, muss der Spieler, der den ersten Stich erhält, weitermelden (nicht beim Solo).
6. Nach der 5.Karte (bevor die 6. Karte liegt) muss alles gesagt werden, auch beim Solo.
7. Hat ein Spieler nicht bedient, so sind ihm 15 Minuspunkte anzuschreiben, die drei anderen Spieler erhalten je 5 Pluspunkte. Bedient ein Spieler beim Solo nicht, erhält der Solospieler entsprechend seiner Meldung die Pluspunkte, der Spieler, der nicht bedient hat, die gleiche Anzahl an Minuspunkten und die beiden anderen Spieler bekommen keine Punkte angeschrieben. Nichtbedienen bedeutet nach umdrehen aller 4 Karten, im offenen Stich kann noch korrigiert werden.
8. Je ein Zusatzpunkt ist zu erreichen durch:
  - a. Voraus angesagt
  - b. gegen die Re-Damen gewonnen
  - c. Doppelkopf
  - d. Herz geht durch (beide Herz Asse und Könige)
  - e. Fuchs gefangen
  - f. Fuchs macht den letzten Stich
  - g. Charly (Kreuz Bube) macht den letzten Stich
9. Solo:
  - a. Reihenfolge: Trumpfsolo, Damensolo, Bubensolo
  - b. Damensolo mit Re geht über Trumpfsolo ohne Re, entsprechend andere Solo mit Ansage.
  - c. Der Solospieler hat kein Ausspielrecht, es sind keine Zusatzpunkte möglich.
  - d. Beim Solo wird gezählt: Bubensolo = 2 Punkte, Damensolo = 3 Punkte und Trumpfsolo = 5 Punkte. Solo wird nicht zusätzlich gezählt. (Beispiel: Der Trumpf-Solospieler hat mit 184 Punkten gewonnen, Re keine 90 angesagt, so wird gezählt: keine 60, keine 90, angesagt, keine 120, Re und 5 Solopunkte, d. h. 10 Punkte, somit 30 Pluspunkte für den Solospieler und je 10 Minuspunkte für die anderen 3 Spieler.)Verliert ein Solo-Spieler wird zusätzlich verloren gezählt.
10. Hochzeit:
  - a. Erster Fehl in fremder Hand geht mit. Der Hochzeitsspieler darf seine Asse selber spielen, dies führt nicht zum Alleinspiel. Sticht er ein, spielt er alleine.
  - b. Hat der Hochzeitsspieler 10 mal Trumpf, muss er dies anmelden und im ersten Fehlstich einen Trumpf (außer Fuchs) verdeckt dazu geben.
  - c. Ist nach dem dritten Stich noch kein Mitspieler gefunden, spielt der Hochzeitsspieler alleine – Wertung wie stille Hochzeit
  - d. Nach dem Klärungsstich muss alles gemeldet werden.
  - e. Bei einer stillen Hochzeit werden alle Zusatzpunkte mitgezählt, der Hochzeitsspieler bekommt die Punkte mal drei, die anderen drei Spieler einfach. Solo wird nicht gezählt.
11. Maximale Spielzeit pro Durchgang am Vierertisch 70 Minuten & Fünfertisch 90 Minuten.
12. Es wird um 0,10€ je Punkt gespielt.
13. Mit entrichten des Startgeldes sind die Spielregeln anerkannt.
14. Wer gegen die Spielregeln verstößt wird ausgeschlossen.
15. Bei Unstimmigkeiten entscheidet die Spielleitung.