



Schützenverein „FROHSINN“ Greven-Ost e.V.

Spielregeln für Preisdoppelkopf



1. Die Startgebühr beträgt 15€. Mit der Bezahlung werden die Spielregeln anerkannt.
2. Es werden 3 Durchgänge à 16 Spiele gespielt. Die einzelnen Spieler werden ausgelost. Jeder Teilnehmer erhält eine Startnummer, die er das ganze Spiel durch behält.
3. Gespielt wird zu viert; die Kreuzdamen spielen zusammen. Bei Hochzeit gibt es keine Punkte und der erste Fehlstich in fremder Hand geht mit. Sticht der Hochzeithabende den ersten Fehlstich selbst, spielt er alleine (kein stiller Solo). Hat er keine Trumpfkarte kann er sagen mein Trumpf zählt nicht.
4. Es werden zweimal 5 Karten gegeben; es muss abgenommen werden.
5. Es wird nur mit Re und Kontra gespielt.
6. Solos haben kein Ausspielrecht. Es werden folgende Solos gespielt:
 - Bubensolo (2 Extrapunkte)
 - Damensolo (3 Extrapunkte)
 - Stiller Solo (4 Extrapunkte) und
 - Trumpfsolo (5 Extrapunkte)
7. Ein Solo kann nur durch ein anderes Solo abgemeldet werden
8. Alle Spiele müssen aufgeschrieben werden (auch Nullspiele)
9. Es kann bis zur 5. Karte angesagt werden (die 5. Karte darf liegen). Danach Abmeldung nach jedem weiteren Stich (vor Eröffnung des nächsten Stiches). Bei Hochzeit zählen der/die Klärstich/e nicht mit. Im Stich darf nicht gesprochen werden.
10. Gespielt wird um 5 Cent. Es werden Plus- und Minuspunkte aufgeschrieben. Die Berechnung der Punkte ist gleich der Bezahlung, z.B. 120, Re = 10 Cent = 2 Punkte.
11. Als zu zählende Einheiten gelten: Re, Kontra, keine 120, 90, 60, 30 und schwarz, Fuchs gefangen, Fuchs am End, Doppelkopf. Bei Solos zählen Doppelköpfe und Füchse nicht. Beide Kreuzdamen aufeinander zählt als Doppelkopf - der Punkt geht an den, der den Stich gewinnt. Es wird ohne Gegen gespielt.
12. Bei Nichtbedienen ist das Spiel sofort beendet. Der Falschspieler erhält 15 Minuspunkte, die anderen 3 Spieler je 5 Pluspunkte. Wenn beim Solo falsch bedient wird, erhält der Falschspieler 15 Minuspunkte der Spieler ist alleiniger Nutznießer. Hat der Solospieler sich verworfen, wird wie oben verfahren (15 Minus- und 3x5 Pluspunkte)
13. Abgelegte Stiche dürfen nicht mehr nachgesehen werden.
14. Die Gewinner werden durch die Gesamtzahl der Punkte über alle Runden ermittelt. Bei Punktgleichheit gewinnt die Person mit der höchsten Rundenpunktzahl.
15. Um zu gewinnen, muss man alle drei Runden mitgespielt haben und bei der Verleihung persönlich anwesend sein.
16. Bei Unstimmigkeiten entscheiden alleine die Schiedsrichter.