



# Doppelkopf-Bedingungen

1. Eine Spielergemeinschaft besteht aus 4 Spielern. Die beiden Kreuzdamen spielen zusammen.
2. Die Rundenspielzeit beträgt max. 75 Minuten pro Tisch. Die Rundenspielzeit beginnt mit der Verteilung der Spielzettel. Nach 75 Minuten wird die bereits begonnene Partie zu Ende gespielt. Eine weitere Partie darf dann nicht mehr gespielt werden. Die Runden-Ergebnisse müssen nach diesem Spiel umgehend errechnet und der Ergebniszettel abgegeben werden.
3. Re, Contra, keine 90, keine 60, keine 30 und „Schwarz“ müssen spätestens nach der 5. Karte (vor Ausspiel der 6. Karte) angesagt werden. Ausnahme beim „1. Fehlstich“. Hier „Klärungsstich“ abwarten (siehe Punkt 6). Es kann nur einmal Contra und Re gesagt werden.
4. Die Re-Spieler müssen 121 Punkte haben, wenn für sie das Spiel gewonnen sein soll. Wenn dieses nicht der Fall ist, wird „Gegen“ gezählt.
5. Ein Solo-Spieler hat nur Ausspiel, wenn er als Ausspieler an der Reihe ist. Eine Ausnahme bildet der Fehlsolo (Solo Tou), der nur schwarz angesagt gespielt wird (Wertung gewonnen 15 Punkte x 3 Spieler oder verloren 16 Punkte x 3 Spieler). Außer dem Fehlsolo werden noch Trumpfsolo (5 Punkte), Damensolo (3 Punkte), Bubensolo (2 Punkte) gezählt. Bei diesen drei Solo wird „Gegen“ gezählt. Bei mehreren in einer Runde gemeldeten Solos spielt derjenige, der am höchsten angemeldet hat bzw. bei gleichen Meldungen oder ohne Meldung in der Reihenfolge Trumpfsolo-Damensolo-Bubensolo.
6. Farbensolo wird nicht gespielt. Trumpfsolo ohne Ansage (Stilleken-Solo) wird als normales Spiel gewertet und nicht als Solo.

7. Hat ein Spieler beide Kreuzdamen („Hochzeit“), spielt bei Anmeldung der erste Fehlstich in fremder Hand mit. Der Spieler, der „Hochzeit“ angemeldet hat, kann selber den ersten Fehlstich abstechen. Sobald ein Fehlstich in fremder Hand ist, zählt die nächste Karte als 5. Karte. Bei 10-mal Trumpf mit beiden Kreuzdamen wird ein Fehl-Ass bestimmt. Es werden keine 10 Cent an den Spieler bezahlt. Jeder Solo geht über „Hochzeit“ oder „das erste Fehl“.
8. Kann ein Spieler den Fuchs nicht stechen, so wird noch einmal gegeben, falls kein Solo gespielt wird. Bei normalen Spielen (außer Solo) zählen „Doppelkopf“, „Fuchs gefangen“ und „Fuchs am End“ je 1 Punkt.
9. Gespielt wird um 10 Cent je Punkt. Angeschrieben werden die Punkte der Gewinner und Verlierer (Plus und Minus). Es wird jedes Spiel unabhängig von der Höhe der Punktzahl angeschrieben.
10. Die Karten werden 3-4-3 gegeben. Durchnehmen durch den Voransitzenden Spieler ist Pflicht. Jeder Spieler hat vor Spielbeginn eines jeden Spieles die Anzahl der Karten zu überprüfen. Bei Feststellung des Vergebens werden die Karten noch einmal gegeben. Anspruch auf Spielwertung besteht nicht.
11. Bedient ein Spieler nicht oder falsch, ist für ihn das Spiel verloren. Der Zeitpunkt der Feststellung des „Nichtbedienens“ ist maßgebend für die Punktwertung. Sämtliche Ansagen bis zur 6. Karte werden gewertet.
12. Sollte in einem Solospiel ein Kontra-Spieler nicht oder falsch bedienen so wird das Spiel für ihn als verloren und für den Solospieler als gewonnen gewertet. In diesem Fall erhält nur der Solospieler die Pluspunkte und der Falschbediener die Minuspunkte. Die beiden anderen Spieler erhalten 0 Punkte. Der Zeitpunkt der Feststellung des „Nichtbedienens“ ist maßgebend für die Punktwertung. Sämtliche Ansagen bis zur 6. Karte werden gewertet.
13. Jeder Mitspieler hat eine Gebühr von 10,00 € im Voraus zu zahlen. Er bekommt eine Startnummer zugeteilt, welche für alle vier Durchgänge gültig ist. Durch die Zahlung werden die Spielregeln anerkannt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
14. Höhe und Anzahl der Preise werden je nach Beteiligung vom Veranstalter bestimmt.

15. Gespielt werden 3 Durchgänge zu jeweils 16 Spielen. Die Spielpartner werden durch Auslosung festgelegt.
16. Bei gleich hoher Endpunktzahl entscheidet die höchste Punktzahl aus einer der ~~wier~~<sup>3</sup> Runden.
17. Wer gegen die Spielregeln verstößt, hat keinen Anspruch auf einen Preis.
18. Bei Abgabe des letzten Spielergebnisses müssen gleichzeitig die Kartenspiele abgegeben werden.
19. Mindestalter der Teilnehmer ist 16 Jahre.
20. Bei Unstimmigkeiten entscheidet der Veranstalter.