

FreeDoko

Spielregeln

Borg Enders

Diether Knof

September 2001

Inhaltsverzeichnis

1	Einfache Doppelkopf-Spielregeln	3
1.1	Das Doppelkopfblatt	3
1.2	Spieler und Parteien	3
1.3	Trumpf und Fehl	3
1.4	Normalspiel	3
1.5	Solospiele	3
1.5.1	Damensolo	4
1.5.2	Bubensolo	4
1.5.3	Farbsolo	4
1.5.4	As-Solo (Fleischloser)	4
1.5.5	Hochzeit	4
1.6	Spielverlauf	4
1.7	An- und Absage	5
1.7.1	Ansage	5
1.7.2	Absagen	5
1.8	Spielende und Wertung	6
1.8.1	Spielende	6
1.8.2	Wertung	6
2	Tunierregeln	7
2.1	Definition der im folgenden genannten Personen	7
2.2	Allgemeines	7
2.2.1	Das Doppelkopfblatt	7
2.2.2	Rangfolge der Karten	8
2.2.3	Die Parteienbildung	9
2.2.4	Spielziel	9
2.3	Spielvorbereitung	10
2.3.1	Listenführer	10
2.3.2	Bestimmung der Plätze	10
2.3.3	Geben der Karten	10
2.4	Spielfindung	11
2.4.1	Die Vorbehaltsfrage	11
2.4.2	Pflichtsolo	12
2.4.3	Lustsolo	12
2.4.4	Hochzeit	12
2.5	Spielverlauf	14
2.5.1	Aufspiel	14
2.5.2	Bedienen	14
2.5.3	Stiche	14

2.5.4	Spielabkürzung	15
2.5.5	Klärung der Parteizugehörigkeit und Partnerschaft . .	16
2.6	Ansagen und Absagen	16
2.6.1	Definitionen	16
2.6.2	Zweck von Ansagen und Absagen	17
2.6.3	Ansagen und Ansagezeitpunkt	17
2.6.4	Absagen und Absagezeitpunkt	17
2.6.5	Ergänzungen zu den An- und Absagezeitpunkten . . .	18
2.7	Spielbewertung	19
2.7.1	Gewinnstufen und Gewinnkriterien	19
2.7.2	Spielwerte	20
2.7.3	Spielliste	22
2.8	Tunier-Doppelkopf	22
2.8.1	Offizielle Turniere	22
2.8.2	Schiedsrichter, Schiedsgericht und Ersatzschiedsgericht	22
2.8.3	Vierer-Tische	23
2.8.4	Sitzreihenfolge	23
2.8.5	Anzahl der Spiele und Spielzeit	23
2.8.6	Pflichtsolo	23
2.9	Regelverstöße und Strafpunkte	24
2.9.1	Allgemeine Grundregeln	24
2.9.2	Unerhebliche Regelverstöße	24
2.9.3	Geringfügige Regelverstöße	25
2.9.4	Schwerwiegende Regelverstöße	25
2.9.5	Regelverstöße bei bereits entschiedenem Spiel	26
2.9.6	Unsportliches Verhalten	26
2.9.7	Reklamation	27
2.10	Abweichungen und Empfehlungen	27
2.10.1	Abweichungen an Fünfer-Tischen	28
2.10.2	Empfehlung für Fünfer-Tische	28
2.11	Inkrafttreten	28
3	FreeDoko Spielregeln	28

1 Einfache Doppelkopf-Spielregeln

Dies ist eine vereinfachte Fassung der Turnierspielregeln des Deutschen Doppelkopf Verbandes e.V. (DDV) für den täglichen Gebrauch und zur Einweisung von SpielerInnen, die das Spiel grundsätzlich kennen, in die Spielregeln des DDV.

1.1 Das Doppelkopfblatt

Dieses besteht aus je 12 Karten der vier Farben Kreuz (♣), Pik (♠), Herz (♥) und Karo (♦), nämlich (Zählwert in Klammern) pro Farbe je zwei Asse (11), zwei Zehnen (10), zwei Könige (4), zwei Damen (3), zwei Buben (2) und zwei Neunen (0) (es wird also mit Neunen gespielt).

1.2 Spieler und Parteien

Doppelkopf wird mit vier Spielern gespielt (bei fünf Spielern setzt der Geber aus). Im Normalspiel spielen die Spieler, die die ♣-Damen besitzen (Re-Partei) gegen die beiden anderen (Kontra-Partei). Es ist allerdings auch möglich, daß ein Spieler gegen die drei anderen spielt (Solo).

1.3 Trumpf und Fehl

Grundsätzlich besteht Bedienpflicht. Kann eine angespielte Karte nicht bedient werden, kann getrumpft oder abgeworfen werden.

1.4 Normalspiel

Hier sind die folgenden Karten in der angegebenen Reihenfolge Trumpf: ♥10, ♣Dame, ♠Dame, ♥Dame, ♦Dame, ♣Bube, ♠Bube, ♥Bube, ♦Bube, ♦As, ♦10, ♦König, ♦9. Da alle Karten zweimal vorhanden sind, gibt es 26 Trumpf im Spiel. Alle anderen Karten sind Fehl in der Reihenfolge: As, 10, König, 9. Es sind also insgesamt 22 Fehlkarten im Spiel (man beachte die Sonderstellung der ♥10!).

1.5 Solospiele

Ein Solospiel ist ein Spiel bei dem ein Spieler alleine gegen die drei anderen Spieler spielt.

1.5.1 Damensolo

Alle Damen sind Trumpf in der Reihenfolge ♣, ♠, ♥, ♦. Es gibt also acht Trumpf. Alle anderen Karten sind Fehl in der Reihenfolge As, 10, König, Bube, 9.

1.5.2 Bubensolo

Alle Buben sind Trumpf in der Reihenfolge ♣, ♠, ♥, ♦. Es gibt also acht Trumpf. Alle anderen Karten sind Fehl in der Reihenfolge As, 10, König, Dame, 9.

1.5.3 Farbsolo

♥10, alle Damen und alle Buben sind wie im Normalspiel. ♦As, ♦10, ♦König und ♦9 werden durch die entsprechenden Karten der gewählten Trumpffarbe (♣, ♠, ♥ oder ♦) ersetzt. Wichtig: Beim ♥-Solo bleibt die ♥10 hoch! Es sind dann zwei Trumpf weniger im Spiel.

1.5.4 As-Solo (Fleischloser)

Es gibt keine Trümpfe. Die Karten gelten in der Reihenfolge As, 10, König, Dame, Bube, 9.

1.5.5 Hochzeit

Besitzt ein Spieler beide ♣-Damen, so hat er eine "Hochzeit". Sein Partner wird derjenige, der innerhalb der ersten drei Stiche den ersten Stich macht, der nicht an den Hochzeiter geht (Klärungsstich). Falls eine Hochzeit nicht angemeldet wird oder der Hochzeiter die ersten drei Stiche macht, dann spielt der Hochzeiter ein Farbsolo in ♦.

1.6 Spielverlauf

Nach dem Mischen besteht Abhebeflicht. Es werden dann viermal drei Karten an jeden Spieler verteilt. Anschließend erfolgt die Vorbehaltsfrage:

Zwei Vorbehalte sind möglich : "Solo" oder "Hochzeit". Zunächst stellt der links vom Geber Sitzende fest, ob er einen Vorbehalt hat (dann sagt er: "Vorbehalt") oder nicht (dann sagt er: "gesund"). Es folgt der von ihm links Sitzende usw., so daß der Geber als Letzter meldet. Melden alle Spieler "gesund", spielt der links vom Geber sitzende zum Normalspiel auf. Melden ein oder mehrere Spieler "Vorbehalt", dann geben sie jetzt in der gleichen

Reihenfolge ihren Vorbehalt bekannt und zwar nur durch "Solo" oder "Hochzeit". Die Vorbehaltsfrage endet, sobald ein Spieler den gefragten Vorbehalt bejaht. Danach benennt dieser Spieler den Spieltyp (tauft Vorbehalt). Ein Solo ist gegenüber einer Hochzeit der höherrangige Vorbehalt. Bei mehreren Soli erhält der am weitesten vorne sitzende Spieler das Spielrecht. Das Aufspiel bleibt dabei grundsätzlich unberührt.

1.7 An- und Absage

Mit einer Ansage oder Absage bekundet ein Spieler die Ansicht, daß ein Spiel seiner Meinung nach auf eine bestimmte Weise enden wird und erhöht hierdurch die Punkte die seine Partei in diesem Spiel erzielen können.

1.7.1 Ansage

Mit der Ansage "Re" (Re-Partei) oder "Kontra" (Kontra-Partei) zeigt der Anasagende an, daß er glaubt, zusammen mit seinem Partner das Spiel gewinnen zu können (Vorsicht: Es gibt auch unzählige "taktische" Gründe für eine Ansage!). Eine Ansage ist solange möglich, wie der Ansagende noch 11 Karten auf der Hand hat, jedoch nicht vor Beendigung der Vorbehaltsfrage. Bei einer Hochzeit darf keine Ansage gemacht werden, bis der Klärungsstich beendet ist. Falls die Klärung mit dem ersten Stich erfolgt, müssen zur Ansage noch 11 Karten auf der Hand sein, wenn mit dem zweiten noch Zehn und wenn mit dem dritten noch neun.

1.7.2 Absagen

Ausschließlich nach erfolgter Ansage können die Partner durch Absagen den Wert des Spieles erhöhen. Absagen sind:

"Keine 90" mit 10 (9, 8) Karten auf der Hand

"Keine 60" mit 9 (8, 7) Karten auf der Hand

"Keine 30" mit 8 (7, 6) Karten auf der Hand

"Schwarz" mit 7 (6, 5) Karten auf der Hand

Die

Angaben in Klammern gelten für die Hochzeit mit Klärung im zweiten bzw. dritten Stich. Die Absage bedeutet, daß die Gegenpartei keine 90 (60, 30 oder 0) Punkte erreichen wird. Absagen können auch frühzeitig erfolgen. Es darf aber keine ausgelassen werden. Auf eine Ansage oder Absage kann mit jeweils einer Karte weniger auf der Hand als für die An-/Absage erforderlich ist "Re" oder "Kontra" erwidert werden.

1.8 Spielende und Wertung

Eine einzelnes Spiel endet in der Regel nach dem Spielen aller 12 Karten und es werden dann die Punkte der Gewinnerpartei für dieses Spiel ermittelt.

1.8.1 Spielende

Es sind insgesamt 240 Punkte im Spiel. Die Re-Partei hat gewonnen, wenn sie 121 (151, 181, 211) Punkte (oder alle Stiche) gesammelt hat, außer es nur "Kontra" ohne "Re" angesagt worden. Dann reichen 120 (151, ...) gesammelte Punkte. Die Kontra-Partei gewinnt mit 120 (151, 181, 211 oder allen) gesammelten Punkten (bzw. Stichen), außer sie hat "Kontra" ohne "Re" angesagt.

1.8.2 Wertung

Es wird nach der Plus-Minus-Wertung gewertet: Im Normalspiel erhalten die Spieler der Siegerpartei folgende Spielpunkte mit positivem, die Spieler der Verliererpartei mit negativem Vorzeichen.

- | | |
|---|-----------------|
| 1. Gewonnen | 1 Punkt |
| 2. Ansage (Kontra/Re) | 2 Punkte |
| 3. unter 90/60/30/schwarz gespielt | jeweils 1 Punkt |
| 4. keine 90/60/30/schwarz abesagt | jeweils 1 Punkt |
| 5. 120 (90/60/30) Augen (bzw. ein Stich) gegen Absage unter 90 (60/30/schwarz) erreicht | jeweils 1 Punkt |
| 6. hinzu kommen folgende Sonderpunkte: | |
| gegen die ♣-Damen gewonnen | 1 Punkt |
| Doppelkopf (Stich mit 40 oder mehr Augen) | 1 Punkt |
| ♦As (Fuchs) der Gegenpartei gefangen | 1 Punkt |
| ♣Bube (Karlchen) macht letzten Stich | 1 Punkt |

Falls beide parteien ihr abesagtes Ziel nicht erreichen, so hat keine Partei gewonnen und es werden nur die Punkte unter 3., 5. und 6. vergeben.

Bei einem Solo werden Sonderpunkte nicht gewertet. Diese Punktzahl wird für den Solospieler verdreifacht und ihm bei Gewinn gutgeschrieben, bei Niederlage abgezogen. Den drei Mitspielern der Gegenpartei wird die einfache Puktzahl mit umgekehrtem Vorzeichen angeschrieben.

2 Tunierregeln

2.1 Definition der im folgenden genannten Personen

Teilnehmer: Alle bei einem Doppelkopftunier mitspielenden Personen.

Mitspieler: Alle Personen am gleichen Tisch.

Spieler: Die im jeweiligen Spiel mitspielenden vier Personen.

Gegenpartei: Die jeweils andere Partei. Für einen Spieler der Kontra-Partei ist die Re-Partei die Gegenpartei und für einen Spieler der Re-Partei ist die Kontra-Partei die Gegenpartei.

Gegenspieler: Ein Spieler der Gegenpartei.

Partner: Ein Spieler der eigenen Partei.

Zuschauer: Personen, die sich an einem Tisch aufhalten, an dem sie nicht selbst Mitspieler sind.

2.2 Allgemeines

Mit der Gründung des Deutschen Doppelkopfverbandes (DDV) wurden Bestrebungen in Gang gesetzt die Regeln zu vereinheitlichen. Gerade das Kartenspiel Doppelkopf wurde zuvor regional nach sehr unterschiedlichen Regeln und Varianten gespielt und wird es in vielen privaten Spielrunden noch heute. Es ist jedoch für ein Kartenspiel nicht günstig, wenn man sich vor dem eigentlichen Spiel mit neuen Mitspielern zuerst über die Regeln unterhalten muß. Daher würde sich der DDV freuen, wenn die Tunierspielregeln in vielen privaten Runden bekannt gemacht würden. Falls es Fragen zu den Bestandteilen der Regeln geben sollte, können diese gerne an die regelkommission des DDV gestellt werden. Die Anschriften sind über die Homepage www.dokoverband.de des DDV zu finden.

2.2.1 Das Doppelkopfblatt

Das Doppelkopf-Kartenspiel besteht aus 48 Spielkarten in vier Farben zu je 12 Karten. Die Farben heißen "Kreuz", "Pik", "Herz" und "Karo". jede Karte ist doppelt im Spiel. Hieraus ergibt sich folgende Darstellung der Karten:

	As	As	10	10	König	König	Dame	Dame	Bube	Bube	Neun	Neun
Kreuz	♣	♣	♣	♣	♣	♣	♣	♣	♣	♣	♣	♣
Pik	♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠
Herz	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥
Karo	♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦
Augen	11	11	10	10	4	4	3	3	2	2	0	0

In jeder Farbe sind daher 60 Augen vorhanden, so daß das Doppelkopfblatt insgesamt 240 Augen enthält.

2.2.2 Rangfolge der Karten

Jede Karte gehört entweder zu einer der gleichwertigen "Fehlfarben" oder zu den Trumpfkarten. Jede Trumpfkarte ist ranghöher als irgendeine Fehlkarte. Die Rangfolge hängt vom Typ des Spieles ab, der vor Beginn des Spieles in der Vorbehaltsfrage ermittelt wird. Es gibt folgende zwei Spieltypen: Normalspiel und Solo. Beim Solo werden desweiteren vier Varianten unterschieden: Farbsolo, Damensolo, Bubensolo, Fleischloser (Assesolo).

Rangfolge beim Normalspiel:

Die absteigende der 13 jeweils zweifach im Spiel vorhandenen Trumpfkarten ist: ♥10, ♣Dame, ♠Dame, ♥Dame, ♦Dame, ♣Bube, ♠Bube, ♥Bube, ♦Bube, ♦As, ♦Zehn, ♦König, ♦9. In den drei Fehlfarben ist die absteigende Rangfolge der ebenfalls doppelt vorhandenen Karten: In Kreuz und Pik: As, 10, König, 9. In Herz: As, König, 9. Beim Normalspiel gibt es damit 26 Trumpfkarten und 22 Fehlkarten.

Rangfolge beim Farbsolo:

Beim Farbsolo werden 4 Varianten unterschieden, da jede der 4 Farben als Trumpffarbe gewählt werden kann. Gegenüber dem Normalspiel ersetzen die Trumpfkarten (As, 10 (außer ♥-Solo), König, 9) der gewählten Trumpffarbe die Trumpfkarten der Farbe Karo. Damit ergibt sich folgende absteigende Rangfolge der jeweils zweifach im Spiel vorhandenen Trumpfkarten: Wie beim Normalspiel: ♥10, ♣Dame, ♠Dame, ♥Dame, ♦Dame, ♣Bube, ♠Bube, ♥Bube, ♦Bube. Zusätzlich aus der gewählten Trumpffarbe: As, 10 (außer ♥10), König, 9. In den drei Fehlfarben ist die absteigende Rangfolge der ebenfalls doppelt vorhandenen Karten: As, 10 (außer ♥10), König, 9. Beim Farbsolo in Kreuz, Pik und Karo gibt es jeweils 26 Trumpfkarten und 22 Fehlkarten, und beim Farbsolo in Herz gibt es 24 Trumpfkarten und 24 Fehlkarten.

Rangfolge beim Damensolo und beim Bubensolo:

Die absteigende Rangfolge der 4 jeweils zweifach im Spiel vorhandenen Trumpfkarten ist: Beim Damensolo: ♣Dame, ♠Dame, ♥Dame, ♦Dame. Beim Bubensolo: ♣Bube, ♠Bube, ♥Bube, ♦Bube. In den Vier Fehlfarben ist die absteigende Rangfolge der ebenfalls doppelt vorhandenen Karten: Beim Da-

mensolo: As, 10, König, Bube, 9. Beim Bubensolo: As, 10, König, Dame, 9. Beim Damensolo und beim Bubensolo gibt es jeweils 8 Trumpfkarten und 40 Fehlkarten.

Rangfolge beim Fleischlosen (Assesolo):

Beim Fleischlosen (Assesolo) gibt es keine Trumpfkarten und 48 Fehlkarten. In den vier Fehlfarben ist die absteigende Rangfolge der doppelt vorhandenen Karten jeweils: As, 10, König, Dame, Bube, 9.

2.2.3 Die Parteienbildung

Dopplekopf ist ein Parteienspiel. Die vier Spieler bilden zwei Parteien: die Re-Partei und die Kontra-Partei. Es werden grundsätzlich zwei Spieltypen unterschieden das Normalspiel und das Solo.

Das Normalspiel:

Falls kein Sollo gespielt wird, bilden die beiden Spieler mit den Kreuz-Damen die Re-Partei, die beiden anderen Spieler die Kontra-Partei. Wenn ein Spieler nach dem Austeilen beide Kreuz-Damen auf der Hand hat, tritt der Sonderfall einer "Hochzeit" ein. *Beachte:* Es ist von vornherein nicht klar, wer mit wem eine Partei bildet. Dies herauszufinden oder zu verheimlichen, macht einen wesentlichen Reiz des Doppelkopfspiels aus. Daher ist es unzulässig, durch irgendeine nicht in den Spielregeln vorgesehene Aktion anzuzeigen, ob man "mit" oder "ohne" Kreuz-Dame spielt.

Eine Spieltaktik ist ein Spielzug, mit dem indirekt, das heißt, ohne An- oder Absage, die vermeintliche Parteizugehörigkeit oder eine andere Information mit hoher Wahrscheinlichkeit preisgegeben wird. Das Anwenden einer Spieltaktik stellt keinen Kartenverrat dar, da sie auch als Täuschung eingesetzt werden darf.

Das Solo:

Ein Spieler kann versuchen, ein Spiel allein gegen die übrigen drei Spieler zu gewinnen. Beim Solo bildet der Solospieler die Re-Partei, die drei anderen Spieler die Kontra-Partei.

2.2.4 Spielziel

Jede Partei versucht mehr "Augen" als die Gegenpartei zu erspielen. Weitere Ziele sind die Erspielung von Sonderpunkten sowie für die stärkere Partei, den Punktwert des Spieles durch An- bzw. Absagen soweit wie möglich zu erhöhen bzw. für die schwächere Partei, den von der anderen Partei angesagten Augenwert zu erreichen.

2.3 Spielvorbereitung

2.3.1 Listenführer

Der Mitspieler auf Position 4 hat die Liste zu führen. nach Vereinbarung am Tisch kann auch ein anderer Mitspieler die Listenführung übernehmen, die Sitzreihenfolge bleibt dadurch jedoch unverändert.

2.3.2 Bestimmung der Plätze

Die Reihenfolge der Mitspieler wird ausgelost. Falls diese Reihenfolge nicht auf dem Spieltisch gekennzeichnet ist und keine Einigkeit mit den Mitspielern erzielt werden kann, wählt der Listenführer seinen Platz. Die anderen Mitspieler schließen sich im Uhrzeigersinn an.

2.3.3 Geben der Karten

Mit dem Geben der Karten zum ersten Spiel beginnt der Mitspieler auf Position 1. Danach gibt der Spieler auf Position 2 usw. Lediglich nach einem Pfichtsolli (jedoch nicht dem “Vorführen”) werden die Karten vom selben Geber noch einmal ausgeteilt. Wenn der Geber vorübergehend abwesend ist, darf der links neben ihm sitzende Mitspieler die Karten für das nächste Spiel mischen und austeilen – vorausgesetzt der eigentliche Geber hat sich das Geben nicht ausdrücklich vorbehalten. Der Kartengeber hat die Karten gründlich zu mischen, sie vom rechten Nachbarn einmal abheben zu lassen, den dabei liegenbleibenden Teil auf den abgehobenen zu legen und danach die Karten zu verteilen. Falls die Karten beim Mischen vom Kartengeber “gestochen” oder “geblättert” werden, ist vor dem Abheben noch einmal durchzumischen. Abheben ist Pflicht! Es hat so zu erfolgen, daß mindestens drei Karten abgehoben werden bzw. liegen bleiben. Ist der Abheber vorübergehend abwesend, darf der rechts neben ihm sitzende Mitspieler abheben – vorausgesetzt, der eigentliche Abheber hat sich das Abheben nicht ausdrücklich vorher vorbehalten. Es müssen beim linken Nachbarn des richtigen Gebers beginnend, jedem Spieler viermal jeweils drei Karten gegeben werden, so daß danach jeder Spieler 12 Karten in der Hand hält. Die Karten sind in einer Weise zu geben, daß ihre Vorderseiten keinem Spieler sichtbar werden. Falls beim Geben durch den Kartengeber allein- oder mitverschuldet eine Karte aufgeworfen wird, muß erneut gemischt, abgehoben und gegeben werden. Jeder Spieler ist verpflichtet, darauf zu achten, daß ihm die richtige Kartenanzahl (also 12) ausgeteilt wurde. Einsprüche gegen jegliche sofort offensichtliche Unkorrektheit beim Mischen, Abheben, sowie die Art und Weise der Kartenverteilung kann ein Spieler nur geltend machen, solange er selbst noch keine

seiner Karten aufgenommen aht. Sofort offensichtliche regelverstöße, die erst während der Kartenaufnahme erkannt werden können (zum Beispiel Kartenverteilung 3-3-4-2 oder das versehentliche Aufdecken einer Karte am Ende des Gebens), dürfen auch noch bei ihrer Erkennung reklamiert werden. Ein Verstoß gegen falscher Geber ist in diesem Sinne kein sofort offensichtlicher Regelverstoß.

2.4 Spielfindung

2.4.1 Die Vorbehaltsfrage

Bevor zum ersten Stich aufgespielt bzw. eine Ansage getroffen werden darf, muß in der Vorbehaltsabfrage der Spieltyp ermittelt werden. Beginnend beim linken Nachbarn des Kartengebers wird in ununterbrochener Reihenfolge nach Vorbehalten abgefragt. Wenn ein Spieler ein Pflichtsolo, Lustsolo oder eine Hochzeit anmelden möchte, sagt er laut und deutlich: "Vorbehalt". Die Anmeldung eines Vorbehaltes kann an Position 1, 2 und 3 nur zurückgenommen werden, wenn der nächste Spieler sich noch nicht geäußert hat. Der Spieler an Position 4 kann seinen Vorbehalt nur zurücknehmen, wenn weder eine Karte aufgespielt wurde, noch bereits eine Ansage getätigt wurde, noch die Vorbehaltsfrage bei mehreren Vorbehalten bereits fortgesetzt wurde. Andernfalls muß eventuell ungewollt ein Solo gespielt werden. Ein Spieler der keinen "Vorbehalt" anmelden möchte, sagt laut und deutlich: "gesund". Falls sich alle Spieler "gesund" melden wird ein Normalspiel durchgeführt. hat nur ein Spieler "Vorbehalt" angemeldet, muß er diesen "taufen", das heißt, er muß bekannt geben, ob er ein Solo (Pflichtsolo oder Lustsolo) oder eine Hochzeit spielen will. Im Falle eines Pflichtsolos erhält dieser Spieler die Aufspielpflicht zum ersten Stich. haben mehrer Spieler im selben Spiel "Vorbehalt" angemeldet, gilt die Reihenfolge:

1. Pflichtsolo,
2. Lustsolo,
3. Hochzeit.

Um festzustellen, wer bei mehreren Vorbehalten den höchstrangigen hat, wird als erstes reihum gefragt, ob einer der betroffene Spieler ein Pflichtsolo spielen will. Wenn dies alle verneinen, wird auch dem Lustsolo gefragt. Haben mehrere Spieler "Vorbehalt" angemeldet, kann der Vorbehalt "Hochzeit" niemals zum Zuge kommen. Denn bei mehreren gleichrangigen "Vorbehalten" hat der "weiter vorn sitzende" Spieler den Vorang und die Abfrage endet, sobald ein Spieler den gefragten Vorbehalt bejaht. Alle weiteren Vorbehalte

sind ohne Bedeutung und dürfen auch nicht mehr getauft werden. Ist es für einen Spieler sicher, daß sein Vorbehalt der höchstrangige ist, kann er ihn sofort ansagen (“taufen”), auch wenn er nicht an der Reihe ist. Es darf danach sofort aufgespielt werden, ohne daß die Vorbehaltsfrage zu Ende geführt wird. Die anderen Spieler dürfen dann selbst weder einen Vorbehalt anmelden noch diesen taufen. Bei einer “Vorführung” steht fest, welcher Spieler ein Pflichtsolo spielt. Es wird daher keine Vorbehaltsabfrage durchgeführt. Der Solospieler gibt lediglich bekannt, welches Solo er spielen wird.

2.4.2 Pflichtsolo

Jede Soloart kann als Pflichtsolo gespielt werden. Der Solospieler hat hierbei die Aufspielpflicht zum ersten Stich, Jeder Spieler muß ein Pflichtsolo innerhalb der Spielrunde absolvieren. Ist die Anzahl nicht gespielter Pflichtsoli gleich der Anzahl der noch zu absolvierenden Spiele, muß derjenige Spieler, dem ein Pflichtsolo fehlt und der als Nächster links vom Kartengeber sitzt, ein Pflichtsolo spielen, das heißt, er wird “vorgeführt”. Es ist nicht möglich, ihm dieses Spiel abzunehmen. Kartengeber ist derjenige Spieler, der das nächste Spiel geben müßte, auch wenn er selbst vorgeführt wird. Das Pflichtsolo wird in der Spielliste in der hierfür vorgesehenen Rubrik notiert. nach einem Pflichtsolo werden die Karten vom selben Geber, der das Pflichtsolo gegeben hat, noch einmal gegeben. Wenn das Pflichtsolo jedoch als vorgeführtes Solo gespielt wurde, gibt der nächste Mitspieler.

2.4.3 Lustsolo

Ein Lustsolo darf erst dann gespielt werden, wenn das eigene Pflichtsolo bereits gespielt wurde. Als Lustsolo kann jede Soloart gespielt werden, ohne Rücksicht auf die Art der zuvor gespielten Soli. Beim Lustsolo spielt der linke Nachbar des Kartengebers zum ersten Stich auf. Das Lustsolo wird in der Spielliste in der Rubrik der Normalspiele notiert. Das nächste Spiel wird deshalb von einem anderen Geber ausgeteilt.

2.4.4 Hochzeit

Wenn ein Spieler beide Kreuz-Damen in der Hand hat, kann er sich, falls er kein Solo melden möchte, zwischen zwei Spieltypen entscheiden. Er kann dann zwischen einer angemeldeten Hochzeit und einer “Stillen Hochzeit” (Farbsolo in Karo) wählen. Falls der Spieler mit den beiden Kreuz-Damen kein Solo spielen möchte, meldet er in der Vorbehaltsfrage “Vorbehalt” an, ohne seinen Vorbehalt gleich zu taufen. Wenn kein anderer Spieler einen

Vorbehalt angemeldet hat, tauft er seinen Vorbehalt indem er laut und deutlich "Hochzeit" sagt.

Die angemeldete Hochzeit:

Eine angemeldete Hochzeit kann unterschiedliche Spielverläufe haben:

1. Es spielt derjenige als "Re-Mann" mit dem Hochzeiter, der innerhalb der ersten drei Stiche dieses Spieles den ersten Stich (der sogenannte Klärungsstich) – abgesehen von den Stichen des Hochzeiters selber – macht. In diesem Fall wird das Spiel als Normalspiel fortgesetzt. Beim Klärungsstich ist es unerheblich, ob eine Trumpfkarte oder eine Fehlfarbe ausgespielt wurde, so daß ein Aufspiel einer Herz 10 eines Nichthochzeiters auch erlaubt ist.
2. Der Hochzeiter macht die ersten drei Stiche selbst. jetzt wird der dritte Stich als Klärungsstich gezählt und das Spiel wird als "Farbsolo in Karo" fortgesetzt. Der Klärungsstich klärt daher auch, ob eine Hochzeit als Normalspiel oder als Farbsolo in Karo fortgesetzt wird. Der Hochzeiter wird im letzten Fall zum Alleinspieler und bildet die Re-Partei, die drei anderen Spieler bilden die Kontra-Partei. Das Spiel wird wie ein Solo abgerechnet, ersetzt jedoch nicht ein noch nicht gespieltes Pflichtsolo, so daß es bei den Normalspielen notiert wird. Eine eventuelle Strafpunkteverteilung erfolgt bis einschließlich Klärungsstich wie beim Normalspiel, danach wie beim Solo. Diese Variante kann ein Hochzeiter auch anstreben, um An- bzw. Absagezeitpunkte nach hinten zu verschieben.

Bei einer angemeldeten Hochzeit ist die Erstansage erst erlaubt, nachdem der Klärungsstich vollendet wurde (vierte Karte des Stiches ist gespielt). Insofern ist ein abweichender Zeitpunkt gegenüber einem Normalspiel möglich, aber nicht zwangsläufig.

Stille Hochzeit:

Meldet ein Spieler, der beide Kreuz-Damen in der Hand hält, keinen Vorbehalt bzw. einen solchen nicht regelgerecht an, spielt er eine "Stille Hochzeit". Das Spiel wird wie ein Solo abgerechnet, ersetzt jedoch nicht ein noch nicht gespieltes Pflichtsolo, so daß es bei den Normalspielen notiert wird. Eine eventuelle Strafpunkteverteilung erfolgt solange wie beim Normalspiel, bis entschieden ist, daß ein ein Solo gespielt wird (legen der zweiten Kreuz-Dame). An- und Absagezeitpunkte bei einer "Stillen Hochzeit" sind wie beim Normalspiel. Es gilt nicht der Sonderfall wie bei der angemeldeten Hochzeit.

2.5 Spielverlauf

2.5.1 Aufspiel

Aufspielpflicht zum erstens Stich hat der linke Nachbar des Kartengebers. Es darf erst dann zum ersten Stich aufgespielt werden, nachdem die Vorbehaltsfrage beendet und ein ggf. ermittelter Vorbehalt getauft ist. Ab dem zweiten Stich spielt immer derjenige auf, der den vorangegangenen Stich gemacht hat. Eine gespielte Karte darf nicht zurückgenommen werden. Lediglich bei gefordertem Weiterspiel nach einem Regelverstoß ist eine regelgerechte Korrektur erlaubt.

2.5.2 Bedienen

Nach dem Aufspiel hat zunächst der linke Spieler des Aufspielenden eine Karte zuzugeben. Dies geschieht, indem die Karte offen auf den Spieltisch gelegt wird. Ebenso verhalten sich im Uhrzeigersinn die beiden übrigen Spieler. Es besteht Bedienpflicht, das heißt, jeder muß, wenn möglich eine Karte der aufgespielten Fehlfarbe oder der geforderten Trumpffarbe zugeben (bedienen). Wer die aufgespielte Fehlfarbe nicht hat, darf entweder eine Trumpfkarte zugeben, das heißt, stechen, oder eine beliebige Karte einer anderen Fehlfarbe spielen. Wenn eine Trumpfkarte gefordert wird, aber nicht bedient werden kann, darf eine beliebige Karte einer Fehlfarbe zugegeben werden. Eine einmal gespielte Karte darf nur im Falle eines nicht reklamierten Regelverstoßes zurückgenommen werden.

2.5.3 Stiche

Ein Stich besteht aus je einer Karte der vier Spieler. Er ist vollendet, wenn jeder der vier Spieler in der vorgeschriebenen Reihenfolge regelgerecht eine Karte gelegt hat, das heißt, sobald die vierte Karte offen auf dem Spieltisch liegt und niemand reklamiert. Die Positionen der Spieler werden "im laufenden Stich" folgendermaßen bezeichnet:

- | | |
|---------------------------|--|
| Position 1 ist Vorhand | der Spieler, der die Aufspielpflicht für den Stich besitzt. |
| Position 2 ist Mittelhand | der Spieler, der die 2. Karte des Stiches legen muß. |
| Position 3 ist Mittelhand | der Spieler, der die 3. Karte des Stiches legen muß. |
| Position 4 ist Hinterhand | der Spieler, der die 4. Karte des Stiches legen muß und damit den Stich beendet. |

Der Stich gehört demjenigen Spieler, der unter Beachtung der Regeln:

1. zu einer aufgespielten und durchweg bedienten Fehlfarbe die ranghöchste Karte des Stiches gespielt hat,

2. eine Fehlfarbe aufspielt, die weder bedient noch gestochen wird,
3. eine aufgespielte Fehlfarbe als einziger sticht,
4. eine Trumpfkarte auf eine aufgespielte Fehlfarbe mit einer ranghöheren Trumpfkarte nochmals übersticht.
5. bei einer geforderten Trumpfkarte die ranghöchste Trumpfkarte des Stiches legt,
6. Trumpfkarten fordert und darauf nur Karten von Fehlfarben bzw. rangniedrigere Trumpfkarten erhält.

Wenn in einem Stich zwei gleiche Karten gelegt werden, ist die vom weiter vorn sitzenden Spieler gelegte Karte die ranghöhere. Dies gilt auch für die Herz 10.

Der Spieler, dem der Stich gehört, legt ihn als Ganzes verdeckt vor sich hin. (Er darf allerdings Karten zur Erinnerung an Sonderpunkte gesondert verdeckt (evtl. quer) ablegen, allerdings muß hierdurch für alle die Rekonstruktion der Stiche und des Spieles immer noch gewährleistet sein). Dieser Spieler hat die Aufspielpflicht zum nächsten Stich. Die Stiche werden übereinander abgelegt, nicht nebeneinander. Die Stiche sind so zu vereinnahmen, daß jeder Spieler auch die zuletzt zugegebene Karte deutlich erkennen kann. Der vorherige Stich ist auf Verlangen eines Spielers solange einzusehen, bis die 4. Karte des nächsten Stiches gespielt ist. Ausnahme: Gibt ein Spieler rechtzeitig zu erkennen, den letzten Stich einsehen zu wollen, ist dieser auch dann zu zeigen, wenn schon 4 Karten auf dem Tisch liegen. jeder Stich ist einzeln einzuziehen, folgerichtig abzulegen und bis Spielende verdeckt nachprüfbar zu belassen. Falls der Solospieler einen oder mehrere Stiche hintereinander nicht einzieht, fallen diese und alle folgenden Stiche an die Kontra-Partei, sobald ein Stich abgegeben wird. Das Nachsehen, Nachzählen oder Aufdecken der abgelgeten Stiche bzw. Nachzählen der Augen durch einen Spieler beendet das Spiel.

2.5.4 Spielabkürzung

Im allgemeinen ist jedes Spiel zu Ende zu spielen! Die Frage: "Darf ich abkürzen?", oder eine ähnliche ist hier rein rhetorisch zu verstehen, das heißt, sie impliziert die Abkürzung. Eine Spielabkürzung ist grundsätzlich nur einem Solospieler gestattet. Durch das Auflegen oder Vorzeigen seiner Karten während des Spieles ohne Angabe einer Erklärung zeigt der Solospieler an, daß er alle weiteren Stiche macht. Falls der Solospieler zu diesem Zeitpunkt kein Aufspiel hat, ist davon auszugehen, daß er mit beliebiger Karte übernimmt

bzw. jede Fehlfarbe, die er nicht besitzt mit beliebiger Trumpfkarte sticht. Wenn der Solospieler die Stiche nur dann macht, falls er seine Karten in einer bestimmten Reihenfolge spielt, muß er diese Reihenfolge unaufgefordert angeben. Es ist allerdings davon auszugehen, daß der Solospieler sowohl in den Trumpfkarten als auch in den Fehlfarben von oben spielt. Allerdings muß nicht davon ausgegangen werden, daß er eine Trumpfkarte zuerst spielt, wenn er dieses nicht ausdrücklich beim Abkürzen angibt.

Der Solospieler darf das Spiel jederzeit abkürzen, indem er seine nicht gespielten Karten der Gegenpartei übergibt. Die Gegenpartei macht somit alle Reststiche. Der Solospieler verwirkt damit das Recht zur Reklamation von zuvor erfolgten Regelverstößen. Kürzt der Solospieler ab und der Zeitpunkt für eine An- bzw. Absage ist noch nicht vorbei, ist es der Gegenpartei erlaubt, die mögliche Ansage bzw. die möglichen Absagen noch zu machen. Die restlichen Karten werden jedoch nicht mehr gespielt.

2.5.5 Klärung der Parteizugehörigkeit und Partnerschaft

Die Parteizugehörigkeit eines Spielers kann nur auf folgende Weise zweifelsfrei eindeutig geklärt werden:

1. Durch die Bekanntgabe eines Solos,
2. bei einer Hochzeit durch den Klärungsstich,
3. beim Normalspiel und bei der "Stillen Hochzeit" durch gelegte Kreuzdamen,
4. beim Normalspiel durch An- oder Absagen,
5. durch Abwurf einer Fehlkarte bei Anspiel einer Trumpfkarte beim Normalspiel oder bei einer "Stillen Hochzeit".

Die Partnerschaften sind erst dann eindeutig geklärt, wenn nach den Kriterien für alle vier Spieler die Parteizugehörigkeit eindeutig geklärt ist. Das legen einer einzelnen Kreuz-Dame bzw. lediglich eine Ansage klären die Partnerschaft nicht in diesem Sinne.

2.6 Ansagen und Absagen

2.6.1 Definitionen

Eine Karte befindet sich "in der Hand" eines Spielers, wenn sie noch nicht gespielt ist, das heißt eine Karte ist gespielt, wenn sie den Spieltisch offen (sichtbar) berührt hat. Das Wort "mindestens" gibt an, daß eine An- bzw.

Absage vor dem spätest möglichen Zeitpunkt gemacht werden darf, ohne daß sich dadurch die nachfolgenden Absagen oder Erwiderungen auf einen entsprechend vorgezogenen Zeitpunkt verschieben müssen.

2.6.2 Zweck von Ansagen und Absagen

Ansagen und Absagen sowie deren Zeitpunkt können im Doppelkopfspiel mehrere Bedeutungen haben:

1. Sie erhöhen den Spielwert.
2. Sie können die Parteienfindung beeinflussen: Mit einer Ansage "Re" kann ein Spieler anzeigen, daß er zur Re-Partei gehört. Mit einer Ansage "Kontra" kann ein Spieler anzeigen, daß er zur Kontra-Partei gehört.
3. Sie können das Spiel steuern: Mit einer An- bzw. Absage vor dem letztmöglichen Zeitpunkt kann ein Spieler versuchen, besondere Stärken seines Blattes anzuzeigen oder seinen Partner auf ein gewünschtes Weiteerspiel hinzuweisen.

2.6.3 Ansagen und Ansagezeitpunkt

Eine Erstansage ist frühestens möglich, sobald geklärt ist, welcher Spieltyp gespielt wird. Das bedeutet, daß die Vorbehaltsfrage beendet sein muß, ggf. ein Solo getauft sein muß und bei einer Hochzeit der Klärungsstich beendet sein muß. Die Erstansage von "Re" (mit den Kreuz-Damen bzw. Solospieler) oder "Kontra" (gegen die Kreuz-Damen bzw. gegen den Solospieler) muß von jeder Partei spätestens dann erfolgen, wenn der ansagende Spieler noch mindestens 11 Karten in der Hand hält. Der erste Stich wird daher auch als "Freistich" bezeichnet. Eine Ausnahme bezüglich des Ansagezeitpunktes bildet die angemeldete Hochzeit.

2.6.4 Absagen und Absagezeitpunkt

Beide am Spiel beteiligten Parteien haben die Möglichkeit, der Gegenpartei abzusagen, daß diese eine bestimmte Augenzahl nicht erreichen wird. Die im Spiel befindlichen 240 Augen sind hierzu in Stufen (sogenannte Limits) eingeteilt. Jede Stufe umfaßt 30 Augen. Die Absage "keine 90" ("keine 60", "keine 30") behauptet, daß die Gegenpartei unter der genannten Augenzahl bleiben wird. Die Absage "schwarz" behauptet, daß die Gegenpartei keinen Stich machen wird. Wenn die Gegenpartei jedoch das abgesagte Ziel (die jeweilige Augenzahl bzw. den Stich) erreicht, hat die ansagende Partei nicht gewonnen, auch wenn sie mehr als 120 Augen erspielt hat. Eine Absage ist zulässig, wenn

vorher die eigene Partei eine regelgerechte Erstansage gemacht hat. Durch jede Absage wird der Spielwert zusätzlich erhöht. Es sei denn, keine Partei erreicht das von ihr abgesagte Ziel. Für den jeweiligen Absagezeitpunkt gilt:

- “keine 90” mit mindestens 10 Karten in der Hand,
- “keine 60” mit mindestens 9 karten in der Hand,
- “keine 30” mit mindestens 8 Karten in der Hand,
- “schwarz” mit mindestens 7 karten in der Hand.

Eine Ausnahme bezüglich des Absagezeitpunktes bildet die angemeldete Hochzeit.

2.6.5 Ergänzungen zu den An- und Absagezeitpunkten

Unter Beachtung des frühest und des spätest möglichen Zeitpunktes für An- bzw. Absagen ist eine An- bzw. Absage auch regelgerecht, wenn der betreffende Spieler nicht mit dem Legen einer Karte an der Reihe ist.

Die angemeldete Hochzeit:

Eine Ausnahme bezüglich des Zeitpunktes für An- und Absagen gilt bei einer angemeldeten Hochzeit. Falls der erste Stich der Klärungsstich ist, verschieben sich die genannten Ansage- bzw. Absagezeitpunkte nicht. Wenn der zweite (dritte) Stich der Klärungsstich ist, verringert sich die dort genannte Kartenzahl um 1(2). Eine Erstansage ist immer erst nach Beendigung des Klärungsstiches erlaubt!

Wenn der zulässige Zeitpunkt für eine Erstansage bzw. eine mögliche Absage nicht überschritten ist, dürfen beliebig viele Stufen übersprungen werden, daß heißt, beim überspringen von An- bzw. Absagen müssen diese nicht genannten An- bzw. Absagen zu eben diesem Zeitpunkt noch zulässig sein. Es werden in diesem Fall alle Stufen in der Abrechnung mit einbezogen. daraus folgt, daß es unzulässig ist, eine unterlassene An- bzw. Absage nach dem spätest möglichen Zeitpunkt durch die nächste Absage nachzuholen. Die Erwiderung auf eine An- bzw. Absage ist stets noch mit einer Karte weniger, als für die An- bzw. Absage der Gegenpartei notwendig war, erlaubt. Als Erwiderung ist nur “Kontra” (gegen die Re-Partei) bzw. “Re” (gegen die Kontra-Partei) zulässig. Eine Absage der eigenen Partei danach ist nur dann regelgerecht, wenn die eigene Erwiderung auch als Ansage rechtzeitig erfolgt wäre. Wenn “Kontra” und “Re” (gleichgültig, in welcher Reihenfolge) angesagt werden, muß ein dritter Spieler, bzw. vierter Spieler, falls er bei ungeklärter Partnerschaft eine Absage vornimmt, zu erkennen geben, ob er zur Kontra- oder zu Re-Partei gehört. Es ist zulässig, daß beide Parteien

“keine 90” (“keine 60” usw.) absagen. Falls mehrere Spieler gleichzeitig oder nacheinander verschiedene An- oder Absagen machen, sind alle gültig. Wenn ein Spieler noch einmal auf seine eigene An- bzw. Absage hinweist, wenn er meint, daß die anderen Spieler sie infolge von Lärm nicht gehört haben, ist dies regelgerecht. Es liegt damit keine unzulässige Wiederholung einer An- bzw. Absage vor.

2.7 Spielbewertung

2.7.1 Gewinnstufen und Gewinnkriterien

Die Fälle, in denen eine Partei gewonnen hat und den Grundwert von einem Spielpunkt dafür erhält, werden im folgenden vollständig aufgeführt, wobei nur bereits vollständige und regelgerechte Stiche berücksichtigt werden. Die Re-Partei hat in den folgenden Fällen gewonnen:

1. Mit dem 121. Auge, wenn keine Ansage bzw. Absage getroffen wurde,
2. mit dem 121. Auge, wenn nur “Re” angesagt wurde,
3. mit dem 121. Auge, wenn “Re” und “Kontra” unabhängig von der Reihenfolge angesagt wurden,
4. mit dem 120. Auge, wenn nur “Kontra” angesagt wurde,
5. mit 151 (181., 211.) Auge, wenn sie der Kontra-Partei “keine 90” (“keine 60”, “keine 30”) abgesagt hat,
6. falls sie alle Stiche erhalten hat, wenn die der Kontra-Partei “schwarz” abgesagt hat,
7. mit dem 90. (60., 30.) Auge, wenn von der Kontra-Partei “keine 90” (“keine 60”, “keine 30”) abgesagt wurde und die Re-Partei sich nicht durch eine Absage zu einer höheren Augenzahl verpflichtet hat,
8. mit dem 1. Stich, den sie erhält, wenn von der Kontra-Partei “schwarz” abgesagt wurde und die Re-Partei sich nicht durch eine Absage zu einer höheren Augenzahl verpflichtet hat.

Die Kontra-Partei hat in den folgenden Fällen gewonnen:

1. Mit dem 120. Auge, wenn keine Ansage bzw. Absage getroffen wurde,
2. mit dem 120. Auge, wenn nur “Re” angesagt wurde,

3. mit dem 120. Auge, wenn “Re” und “Kontra” unabhängig von der Reihenfolge angesagt wurden,
4. mit dem 121. Auge, wenn nur “Kontra” angesagt wurde,
5. mit 151 (181., 211.) Auge, wenn sie der Re-Partei “keine 90” (“keine 60”, “keine 30”) abgesagt hat,
6. falls sie alle Stiche erhalten hat, wenn die der Re-Partei “schwarz” abgesagt hat,
7. mit dem 90. (60., 30.) Auge, wenn von der Re-Partei “keine 90” (“keine 60”, “keine 30”) abgesagt wurde und die Kontra-Partei sich nicht durch eine Absage zu einer höheren Augenzahl verpflichtet hat,
8. mit dem 1. Stich, den sie erhält, wenn von der Re-Partei “schwarz” abgesagt wurde und die Kontra-Partei sich nicht durch eine Absage zu einer höheren Augenzahl verpflichtet hat.

2.7.2 Spielwerte

Die Spielwerte der Einzelspiele werden in Spielpunkten (Punkten) ausgedrückt. Es wird nach der PLUS-MINUS-Wertung gewertet: Beim Normalspiel erhalten die Spieler der Siegerpartei folgende Spielpunkte mit positivem, die Spieler der Verliererpartei mit negativen Vorzeichen:

1. Gewonnen: 1 Punkt als Grundwert
 - (a) unter 90 gespielt: 1 Punkt zusätzlich
 - (b) unter 60 gespielt: 1 Punkt zusätzlich
 - (c) unter 30 gespielt: 1 Punkt zusätzlich
 - (d) schwarz gespielt: 1 Punkt zusätzlich
2. Es wurde:
 - (a) “Re” angesagt: 2 Punkte zusätzlich
 - (b) “Kontra” angesagt: 2 Punkte zusätzlich
3. Es wurde von der Re-Partei:
 - (a) “keine 90” abgesagt: 1 Punkt zusätzlich
 - (b) “keine 60” abgesagt: 1 Punkt zusätzlich
 - (c) “keine 30” abgesagt: 1 Punkt zusätzlich

(d) "schwarz" abgesagt: 1 Punkt zusätzlich

4. Es wurde von der Kontra-Partei:

(a) "keine 90" abgesagt: 1 Punkt zusätzlich

(b) "keine 60" abgesagt: 1 Punkt zusätzlich

(c) "keine 30" abgesagt: 1 Punkt zusätzlich

(d) "schwarz" abgesagt: 1 Punkt zusätzlich

5. Es wurden von der Re-Partei:

(a) 120 Augen gegen "keine 90" erreicht: 1 Punkt zusätzlich

(b) 90 Augen gegen "keine 60" erreicht: 1 Punkt zusätzlich

(c) 60 Augen gegen "keine 30" erreicht: 1 Punkt zusätzlich

(d) 30 Augen gegen "schwarz" erreicht: 1 Punkt zusätzlich

6. Es wurden von der Kontra-Partei:

(a) 120 Augen gegen "keine 90" erreicht: 1 Punkt zusätzlich

(b) 90 Augen gegen "keine 60" erreicht: 1 Punkt zusätzlich

(c) 60 Augen gegen "keine 30" erreicht: 1 Punkt zusätzlich

(d) 30 Augen gegen "schwarz" erreicht: 1 Punkt zusätzlich

Sonderpunkte können von beiden Parteien nur beim Normalspiel gewonnen werden. Sie werden ggf. zuerst miteinander und danach mit den unter (1 - 6) ermittelten Punkten verrechnet. Es werden folgende Sonderpunkte vergeben:

- Gegen die Kreuz-Damen gewonnen: 1 Sonderpunkt
- Doppelkopf (ein Stich mit 40 oder mehr Augen): 1 Sonderpunkt
- Karo As (Fuchs) der Gegenpartei gefangen: 1 Sonderpunkt
- Kreuz Bube (Karlchen) macht den letzten Stich: 1 Sonderpunkt

Bei einem Solo gibt es keine Sonderpunkte. Dies gilt auch für eine "Stille Hochzeit". Diese Punktzahl wird für den Solospieler verdreifacht und ihm bei Gewinn gutgeschrieben, bei Niederlage angezogen. Den drei Spielern der Gegenpartei wird die einfache Punktzahl mit umgekehrtem Vorzeichen angeschrieben.

2.7.3 Spielliste

Jedes Spiel ist unmittelbar nach seiner Beendigung als Gewinn oder Verlust für die beteiligten Spieler in die Spielliste einzutragen. Für die korrekte Notation ist nicht nur der Listenführer, sondern sind alle Spieler gleichermaßen verantwortlich. Daher wird empfohlen, daß der jeweils aktuelle Kartengeber die Eintragungen in der Spielliste auf ihre Richtigkeit überprüft. Korrekte Notation bedeutet, daß die richtige Punktzahl bei den richtigen Spielern mit dem richtigen Vorzeichen an der richtigen Stelle auf dem Spielzettel eingetragen wird. Um hier Fehler frühzeitig zu erkennen, empfiehlt es sich, jeweils die folgenden Punkte zu überprüfen:

1. Die Quersumme muß nach jedem Spiel Null ergeben.
2. die Spielerergebnisse der 4 Mitspieler sind nach jedem Spiel entweder alle gerade oder ungerade (Gerade-Ungerade-Regel). Diese Regel kann nur durch die Vergabe von Strafpunkten in einem Solo zugunsten des Solospielers verletzt werden.
3. die jeweiligen Spieler, die in einem Spiel positive Punkte erreicht haben, müssen gekennzeichnet sein, indem ihre Positionsnummern notiert werden oder indem diese Spieler eindeutig markiert werden.

Der ausgeloste Listenführer ist dafür verantwortlich, daß die Spielliste nach Beendigung der Runde bei der Turnierleitung abgegeben wird.

2.8 Turnier-Doppelkopf

2.8.1 Offizielle Turniere

Alle offiziellen Turniere des DDV sind unter Beachtung dieser Turnierspielregeln durchzuführen.

2.8.2 Schiedsrichter, Schiedsgericht und Ersatzschiedsgericht

Es werden ein Schiedsrichter, ein Schiedsgericht und ein Ersatzschiedsgericht eingesetzt. Im Falle einer Reklamation entscheidet der Schiedsrichter in erster Instanz über die Vergabe von Strafpunkten. Das Schiedsgericht wird einberufen, wenn ein Spieler mit einer Entscheidung des Schiedsrichters nicht einverstanden ist und bei Verdacht auf Unsportlichkeit. Die Entscheidung des Schiedsgerichtes ist endgültig. Ein Mitglied des Ersatzschiedsgerichtes kommt zum Einsatz, wenn ein Mitglied des Schiedsgerichtes selbst direkt von der Entscheidung betroffen ist. Vergebene Strafpunkte sind vom Schiedsrichter oder von einem Mitglied des Schiedsgerichts in jeden Fall abzuzeichnen.

2.8.3 Vierer-Tische

Es wird ausschließlich an Vierer-Tischen gespielt.

2.8.4 Sitzreihenfolge

Die Sitzreihenfolge am Tisch wird durch einen Turnierplan festgelegt, der vor dem Turnier durch die Turnierleitung bekannt gegeben wird. An jedem Tisch gilt, daß der Spieler auf Position 1 als erster gibt und der Spieler auf Position 4 die Spielliste führt. Wenn sich ein anderer Spieler bereit erklärt, die Spielliste zu führen, hat dies keinen Einfluß auf die Sitzreihenfolge.

2.8.5 Anzahl der Spiele und Spielzeit

Eine Spielrunde besteht aus 24 Spielen. Sie beginnt stets erst mit der offiziellen Freigabe durch die Turnierleitung bzw. durch den Schiedsrichter. Zuvor darf lediglich die Spielvorbereitung abgeschlossen sein, und es dürfen die Karten aufgenommen werden. Der Beginn der Vorbehaltsfrage ist vor Freigabe der Runde unzulässig.

Die reine Spielzeit beträgt für alle Tische gleichermaßen 100 Minuten. In begründeten Ausnahmefällen darf die Turnierleitung für einzelne Tische hiervon abweichen. Das Ende der Spielrunde wird durch die Turnierleitung bzw. durch den Schiedsrichter bekannt gegeben. Danach werden angefangene Spiele (mit Beginn des Austeilens gilt ein Spiel als angefangen) zu Ende gespielt. Ausstehende Normalspiele werden durch die Turnierleitung bzw. den Schiedsrichter oder das Schiedsgericht gestrichen. Wenn auf der Spielliste eine Nachspielzeit durch den Schiedsrichter notiert ist, verlängert sich die offizielle Spielzeit dieses Tisches um die dort angegebene Nachspielzeit.

Eine Spielrunde ist beendet, wenn kein Mitspieler mehr die errechneten Spielpunkte überprüfen oder beanstanden will. Nach überschreiten der Spielzeit werden mit Ausnahme von vorgeführten Pflichtensole keine Spiele wiederholt. Dieses gilt auch für Spiele mit falsch ausgeteilten Karten.

2.8.6 Pflichtensole

In jeder Spielrunde ist von jedem Spieler ein Pflichtensole zu spielen. Ist das für die Spielrunde festgesetzte Zeitlimit erreicht, und es stehen noch Pflichtensole aus, müssen die betreffenden Spieler ihr Pflichtensole noch spielen (das heißt, sie werden "vorgeführt").

2.9 Regelverstöße und Strafpunkte

2.9.1 Allgemeine Grundregeln

Als oberstes Spielgebot gilt, die einzelnen Punkte der Turnierspielregeln des DDV auch zur weiteren Förderung des Doppelkopfsportes nach Verbandsregeln zu beachten und einzuhalten. Alle Teilnehmer haben in jeder Situation das Prinzip der Fairness und Sachlichkeit zu wahren und kein fadenscheiniges Recht zu suchen. Die Wiederholung eines Spieles ist normalerweise ohne das Vorliegen und Ahnden eines schwerwiegenden Regelverstoßes nicht zulässig, da dieses Regeln in (fast) allen Fällen eine nachvollziehbare Entscheidung ermöglichen. In Ausnahmefällen, in denen in jedem Fall auch das Schiedsgericht hinzuzuziehen ist, ist der Sachverhalt der zur Spielwiederholung führte, zu protokollieren und unverzüglich der Regelkommission des DDV zuzuleiten. Lautes Zählen der Trumpfkarten oder Augen ist weder den Spielern noch den anderen Teilnehmern oder Zuschauern erlaubt. Spieler, Teilnehmer und Zuschauer haben sich jeglicher Äußerungen und Gesten zu enthalten, die geeignet sind, die Karten zu verraten oder den Spielverlauf zu beeinträchtigen bzw. zu beeinflussen.

Das Animieren eines Spielers zu einem Regelverstoß stellt eine Unsportlichkeit dar. Falls der Regelverstoß dann allerdings tatsächlich begangen wird, müssen Unsportlichkeit und Regelverstoß entsprechend geahndet werden, d.h. in der Regel erhalten dann zwei Spieler Strafpunkte.

Wenn für einen Regelverstoß nicht ausdrücklich in diesen TSR bzw. im Anhang der TSR bzw. durch die Regelkommission geregelt ist, ob er als unerhebliche, geringfügiger oder schwerwiegender Regelverstoß bzw. als unsportliches Verhalten zu klassifizieren ist, ist die Klassifikation nach nachfolgenden Kriterien vorzunehmen.

2.9.2 Unerhebliche Regelverstöße

Ein "unerheblicher Regelverstoß" liegt dann vor, wenn der Regelverstoß keinen Einfluß auf den weiteren Spielverlauf bzw. Spielausgang hat. Wenn eine Partei zwangsläufig alle Reststiche macht, ist jeder reklamierte Regelverstoß unerheblich. Zwangsläufig in diesem Zusammenhang bedeutet, daß die betreffende Partei entweder alle Reststiche – unabhängig davon, in welcher Reihenfolge die eigenen Karten gelegt werden – macht, oder daß die Partei vor einem evtl. Regelverstoß die korrekte Reihenfolge angegeben hat, in der die eigenen Spielkarten gelegt werden müssen, damit die eigene Partei alle Reststiche macht. Zwangsläufig bedeutet jedoch nicht bei beliebiger Kartenverteilung, sondern bei der gegebenen.

Wenn ein Spieler einen unerheblichen Regelverstoß begeht, werden keine (0)

Strafpunkte verteilt. Das Spiel wird nach Erledigung der Reklamation fortgesetzt.

2.9.3 Geringfügige Regelverstöße

Ein “geringfügiger Regelverstoß” liegt dann vor, wenn durch einen Regelverstoß kein entscheidender Einfluß auf den Sieger des Spieles gegeben ist, das heißt, eine spielentscheidende Bevorteilung der eigenen Partei ausgeschlossen ist. Der Regelverstoß kann aber sehr wohl Einfluß auf den Spielverlauf und -ausgang haben.

Normalspiel: Begeht ein Spieler ein geringfügigen Regelverstoß beim Normalspiel, erhält er im Falle einer Reklamation 3 Strafpunkte. Die drei Mitspieler erhalten je einen Punkt gutgeschrieben. das Spiel wird nach Erledigung der Reklamation fortgesetzt.

Solo: Begeht ein Spieler einen geringfügigen Regelverstoß, nachdem feststeht, daß ein Solo gespielt wird, wird folgendermaßen verfahren:

1. Bei einen geringfügigen Fehler des Solospielers erhält dieser im Falle einer Reklamation 3 Strafpunkte. Die drei Mitspieler erhalten je einen Punkt gutgeschrieben. Das Spiel wird nach Erledigung der Reklamation fortgesetzt.
2. Bei einem geringfügigen Regelverstoß eines Spielers der Kontra-Partei werden zwei Fälle unterschieden:
 - (a) Der Regelverstoß kann zu einem Nachteil für den Solospieler führen: Der Verursacher erhält im Falle einer Reklamation 3 Strafpunkte, die dem Solospieler gutgeschrieben werden. Die beiden übrigen Mitspieler erhalten 0 Punkte. Das Spiel wird nach Erledigung der Reklamation fortgesetzt.
 - (b) Der Regelverstoß kann nicht zu einem Nachteil für den Solospieler führen: Der Verursacher erhält im Falle einer Reklamation 3 Strafpunkte. Die drei Mitspieler erhalten je einen Punkte gutgeschrieben. das Spiel wid anch Erledigung der Reklamation fortgesetzt.

2.9.4 Schwerwiegende Regelverstöße

Ein “schwerwiegender Regelverstoß” liegt dann vor, wenn der Regelverstoß einen entscheidenden Einfluß auf den Sieger des Spieles haben kann, das heißt, eine spielentscheidene Bevorteilung der eigenen Partei möglich ist. Wenn ein Spieler einen schwerwiegenden Regelverstoß begeht, ist im Falle einer Reklamation das Spiel sofort zu beenden. In diesen Fällen werden folgende Abläufe

bei der Vergabe von Strafpunkten unterschieden:

Normalspiel: Hier wird das vorzeitig beendete Spiel als “nicht gespielt” gewertet. Der Verursacher erhält 12 Strafpunkte. Diese Strafpunktzahl erhöht sich für den Verursacher um je 3 Punkte für jede Absage, die die Gegenpartei bis zum Eintritt des Regelvestoßes gemacht hat, die drei Mitspieler erhalten je 4 (bzw. 5, 6, 7 oder 8) Pluspunkte.

Solo: Bei einem schwerwiegenden Regelverstoß des Solospielers wird das Spiel als nicht gespielt gewertet. Hingegen wird bei einem schwerwiegenden Regelverstoß eines Spielers der Gegenpartei das Solo als gewertet gewertet. Der Verursacher erhält 12 Minuspunkte. Diese Punktzahl erhöht sich für den Verursacher um je 3 Punkte für jede Absage, die der Solospieler bis zum Eintritt des Regelverstoßes gemacht hat. Der Solospieler erhält 12 (bzw. 15, 18, 21, 24) Pluspunkte. Die übrigen Spieler erhalten 0 Punkte.

2.9.5 Regelverstöße bei bereits entschiedenem Spiel

Wenn ein Regelverstoß begonnen und reklamiert wird, der eine korrekte Weiterführung des Spieles nicht zuläßt, und eine Partei hat das Spiel nach Ab- und Absagen bereits gewonnen, erfolgt ein Spielabbruch. Die Reststiche ab dem Zeitpunkt des Regelverstoßes gehen an die Gegenpartei. Weitere Sonderpunkte können nicht mehr erzielt werden. Der Regelverstoß wird zusätzlich wie ein geringfügiger Regelverstoß geahndet. Zur Ermittlung, ob ein Spiel bereits entschieden ist, zählen nur bereits vollständig und regelgerecht beendete Stiche.

2.9.6 Unsportliches Verhalten

Ein unsportliches Verhalten liegt dann vor, wenn ein Spieler mit nichtspiele-rischen Mitteln versucht, seine Spieler zu beeinflussen oder die regelgerechte Wertung eines Spieles oder einer Spielrunde zu verhindern. Bei Verdacht auf unsportliches Verhalten muß der Schiedsrichter das Schiedsgericht einberufen. Das Schiedsgericht kann, je nach Schwere des Deliktes, die folgenden Sanktionen verhängen:

1. Verwarnung (führt bei weiterem Fehlverhalten zu Punktabzug oder zu Disqualifikation),
2. Punktabzug (maximal 12), ohne Gutschrift für die Mitspieler,
3. Disqualifikation.

2.9.7 Reklamation

Das Recht, einen Regelverstoß zu reklamieren, haben bei geklärter Partnerschaft nur die Gegenspieler, bei ungeklärter Partnerschaft dagegen alle am Spiel beteiligten Spieler, mit Ausnahme des Verursachers. Ungeklärte Partnerschaft liegt vor, wenn die Pateizugehörigkeit noch nicht für alle vier Spieler zweifelsfrei geklärt ist. Jeder Spieler darf auf einen Regelverstoß hinweisen. Ein Regelverstoß ist sofort, nachdem er von allen Spielern entdeckt werden konnte, zu reklamieren. Wer weiterspielt, verliert das Anrecht auf Reklamation. Eine Spielmaßnahme (Fortsetzung des Vorbehaltsfrage, Ansage, Absage, Bemerkung oder Legen einer Karte), die einen Regelverstoß darstellt, ist als gültiger Spielzug anzusehen, wenn sie nicht rechtzeitig reklamiert wurde. Als Weiterspielen werden die Fortsetzung der Vorbehaltsfrage (Gesund-, Vorbehaltsmeldung oder Taufen eines Vorbehaltes), das Legen einer Karte bzw. eine An- oder Absage gewertet. Eine Anfrage an den/die reklamberechtigten Partner, ob reklamiert oder ob weitergespielt werden soll, ist erlaubt. Der/Die Parteien darf/dürfen nur mit "Reklamation" bzw. "keine Reklamation" antworten. Seine/ihre Antwort ist bindend, das heißt, ihm/ihnen wird die Entscheidung überlassen! Im Falle der Reklamation wird je nach Schwere des Fehlers verfahren. Im Falle der Nichtreklamation wird der Regelverstoß als gültiger Spielzug angesehen. Bei jeder Reklamation ist der Schiedsrichter zu rufen. Das Spiel ruht sofort, das heißt, der laufende Stich bleibt offen, die anderen Stiche und die restlichen Karten bleiben verdeckt liegen, und es werden keine Diskussionen über das Spiel geführt. Wenn falsch gegeben wurde, kann sofort erneut gegeben werden. Hierzu braucht also keine Schiedsrichterentscheidung abgewartet werden. Es wird der zuerst reklamierte Regelverstoß, also nicht notwendigerweise der zuerst begangene Regelverstoß bestraft. Bei gleichzeitiger Reklamation verschiedener Regelverstöße wird der zuerst begangene bestraft, sofern dieser noch reklamiert werden darf. Wenn dann der erste kein schwerwiegender Regelverstoß ist, kann der zweite Regelverstoß erneut reklamiert werden. Gegen die Entscheidung des Schiedsrichters kann nur sofort reklamiert werden, das heißt, daß das Spiel bis zur Entscheidung des Schiedsgerichtes unterbrochen wird. Die Spielzeit des betroffenen Tisches ggf. auch der Tische, an denen die Mitglieder des Schiedsgerichtes spielen, wird um die Zeit der Unterbrechung verlängert.

2.10 Abweichungen und Empfehlungen

Abweichend kann Doppelkopf auch von 5, 6 oder 7 Spielern gespielt werden. Es wird dann an Fünfer-, Sechser- oder Siebener-Tischen gespielt. Statt des Spieles an einem Siebener-Tisch kann ein Spieler ("Springer") auch an zwei

Tischen gleichzeitig spielen.

2.10.1 Abweichungen an Fünfer-Tischen

- Abweichend erhält bei fünf Mitspielern der Kartengeber selbst keine Karten; er “sitzt”.
- Der Geber erhält am Fünfer Tisch weder Plus- noch Minuspunkte.
- Abweichend muß am Fünfer-Tisch die Gerade-Ungerade-Regel nicht erfüllt sein.
- Abweichend führt am Fünfer-Tisch der Spieler an Position 5 die Spiel-
liste.
- Abweichend dauert eine Spielrunde am Fünfer-Tisch 30 Spiele und ist
nach einer reinen Spielzeit von 125 Minuten zu beenden.

2.10.2 Empfehlung für Fünfer-Tische

Entsprechend obigen Regeln werden nach einem Pflichtsoli die Karten nochmals vom selben Geber verteilt, so daß im Extremfall ein Spieler nur an 21 Spielen beteiligt ist, während die anderen 24 bzw. 25 absolvieren. Jeder Spieler hat jedoch in jedem Fall bei genau fünf Normalspielen Aufspielpflicht, so daß niemand an mehr als 25 Spielen beteiligt sein kann.

2.11 Inkrafttreten

Diese Turnierspielregeln gelten ab dem 1. Juli 2000
Essen, den 19 Februar 2000
Deutscher Doppelkopf-Verband e.V. (DDV)
– Die Regelkommission des DDV –

3 FreeDoko Spielregeln