Doppelkopf-Turnier 2022

1. Es werden **3 Runden** gespielt, an **4-er-Tischen 16 Spiele pro Runde** und an **5-er-Tischen 20 Spiele pro Runde**, so dass **jeder Spieler pro Runde 16 Spiele** spielt.
2. Gespielt wird mit **40 Karten**, d.h. **ohne Neunen**!
3. **Jedes Spiel wird gespielt.** Es gibt keine Trumpfabgabe und es kann auch nicht geschmissen werden!
4. Bei zwei gleichen Karten ist grundsätzlich **die zuerst gespielte die höhere**!
5. 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. Möchte ein Spieler ein **Pflichtsolo**, ein **Lustsolo** oder eine **Hochzeit** anmelden, sagt er laut und deutlich **„Vorbehalt“**. Ein Spieler, der keinen „Vorbehalt“ anmelden möchte, sagt laut und deutlich: **„gesund“**.
6. **In jeder Runde muss jeder Spieler ein Pflichtsolo** (das erste Solo eines Spielers pro Runde) **spielen.** Dieses hat immer Vorrang vor weiteren Soli und Spielen. Nach einem absolvierten Pflichtsolo kann ein Spieler auch weitere Soli spielen (Lustsolo).
7. Haben zwei oder mehr Spieler ein Solo auf der Hand, entscheidet die Sitzreihenfolge nach dem Geber. Ein Solo hat immer Vorrang vor normalen Spielen. Ein Pflichtsolo hat Vorrang vor einem Lustsolo.
8. Zum Solo spielt der Solist stets selber auf und gilt als die "Re"-Partei.
9. Nach einem Solo wird normal weiter gegeben.
10. Es gibt folgende Soli: **Fleischloser** (ohne Trumpf), **Buben**-, **Damen**- und **Trumpf-solo** (Herz-10, Damen und Buben bleiben Trumpf, weiterhin kann vom Solisten nach Wahl eine der vier Farben zu Trumpf erklärt werden – Achtung: bei Herz gibt es dann aufgrund der Dullen 2 Trumpf weniger!.)
11. Partner einer **Hochzeit** wird derjenige, der **innerhalb der ersten 3 Stiche** den ersten Stich macht (Klärungsstich). Macht der Hochzeiter die ersten 3 Stiche, so muss er alleine spielen! Er spielt dann Trumpfsolo. Dies **zählt aber nicht als Pflichtsolo.**
12. Eine **stille Hochzeit** kann ebenfalls gespielt werden, ist aber **auch kein Pflichtsolo**.
13. Bei einer **Hochzeit** ist eine **Ansage** erst nach dem Klärungsstich möglich. Der Ansagezeitpunkt verschiebt sich nur, wenn die Klärung erst im 2. oder 3. Stich erfolgt. Dann gelten die Regeln 13. und 14. "- 1" (2. Stich) bzw. "- 2" (3. Stich).
14. Mit der **Ansage "Re" oder "Kontra"** meldet man, dass man gewinnt. Dies ist solange möglich, wie **der Ansagende noch 9 Karten auf der Hand** hat.
15. **"Keine 90"** ist noch **mit 8 Karten**, **"Keine 60" mit 7 Karten, "Keine 30" mit 6 Karten** und **"Schwarz" mit 5 Karten auf der Hand** möglich.
16. Eine **Erwiderung auf diese Ansagen ("Einen zurück")** ist stets noch **mit einer Karte weniger möglich**.
17. Die "Re"-Partei braucht 121 Augen zum Sieg, außer wenn nur Kontra gesagt wurde.
18. Zur Erfüllung der Ansage **"Keine 90"** braucht man **151 Augen** usw.
19. Für **"Keine 90"**, **"Keine 60"** usw. gibt es einen **Zusatzpunkt**.
    Beispiel: Die "Re"-Partei sagt "Re", "Keine 90" und "Keine 60" an.
    Fall 1 - Die "Kontra"-Partei bekommt keinen Stich:
    keine 120, keine 90, keine 90, keine 60, keine 60, keine 30, schwarz = 7 Punkte; "Re" verdoppelt = 14 Punkte
    Fall 2 - die "Kontra"-Partei sagt zusätzlich "Kontra" und bekommt 63 Augen:
    keine 120, gegen (die Alten), keine 90, keine 90, keine 60, keine 60 = 6 Punkte; "Re" verdoppelt = 12 Punkte; "Kontra" verdoppelt nochmals = 24 Punkte
20. **Sonderpunkte** gibt es für **"gegen (die Alten)"** (Kreuz-Damen), **gefangene Füchse**, **Doppelköpfe, Herzstich** und wenn der **letzte Stich** mit einem **Kreuz-Buben ("Karlchen")** gemacht wird.

Doppelkopf-Turnier 2022

21. Bei einem Solo gibt es diese Sonderpunkte nicht!
22. **Sonderpunkte werden wie folgt gezählt**: keine 120, keine 90, keine 90, keine 60, Fuchs gefangen, Doppelkopf = 6 Punkte; "Re" verdoppelt = 12 Punkte
23. Die ermittelten **Punkte** werden **für die/den Gewinner positiv** und **für die/den Verlierer negativ** aufgeschrieben. Für Einzelspieler (z.B. Solist) wird die Punktzahl verdreifacht. Die Summe der Punkte aller Spieler muss bei jedem Spiel stets "0" sein!
24. Bei einem **Regelverstoß (z.B. falsches Bedienen)** bekommt **der verstoßende Spieler prinzipiell 15 Minuspunkte** und seine drei Mitspieler jeweils 5 Pluspunkte aufgeschrieben. Diese Punkteaufschreibung zählt nicht als Spiel. Sodann entscheidet die gegnerische Partei, ob das Spiel trotz des Regelverstoßes fortgeführt wird oder nicht. Soll das Spiel fortgeführt werden, wird dieses Spiel als ganz normales Spiel gewertet. Bei Nichtfortführung wird dieses Spiel nicht gewertet und wiederholt.
25. **Zählbeispiele - "Re", "Kontra", "gegen (die Alten)", "keine 90"** usw.

- Verliert die "Re"-Partei bzw. gewinnt die "Kontra"-Partei unter Berücksichtigung der An- bzw. Absagen nach Anzahl der Augen, so wird "gegen (die Alten)" mitgezählt.
- Zuerst werden die augenmäßig erzielten Punkte unter Berücksichtigung von "gegen (die Alten)" und der gemachten An- bzw. Absagen zusammen gezählt, dann werden die erzielten Sonderpunkte addiert bzw. subtrahiert und anschließend das Ergebnis je nach angesagtem "Re", "Kontra" oder "Einen zurück" entsprechend verdoppelt.
- Ein "sitzender" Spieler bekommt weder Plus- noch Minuspunkte aufgeschrieben.

a) **Die "Re"-Partei sagt "Re" und macht einen Doppelkopf - die "Kontra"-Partei verliert mit 101 Augen:** keine 120, Doppelkopf = 2 Punkte; "Re" verdoppelt = 4 Pluspunkte für jeden "Re"-Spieler und 4 Minuspunkte für jeden "Kontra"-Spieler.
b) **Die "Re"-Partei sagt "Re", "keine 90", "keine 60" und macht einen "Karlchen" - die "Kontra"-Partei gewinnt aber mit 60 Augen:** keine 120, gegen (die Alten), keine 90, keine 90, keine 60, keine 60 = 6 Punkte; - 1 Punkt für "Karl" = 5 Punkte; "Re" verdoppelt = 10 Pluspunkte für jeden "Kontra"-Spieler und 10 Minuspunkte für jeden "Re"-Spieler.
c) **Die Re"-Partei sagt "Re", die "Kontra"-Partei sagt "Kontra" dagegen und gewinnt mit 120 Augen (da nicht <u>nur</u> "Kontra" gesagt wurde):** keine 120, gegen (die Alten) = 2 Punkte; "Re" verdoppelt = 4 Punkte, "Kontra" verdoppelt nochmals = 8 Pluspunkte für jeden "Kontra"-Spieler und 8 Minuspunkte für jeden "Re"-Spieler.
d) **Die "Kontra"-Partei sagt "Kontra" und macht einen „Doppelkopf“ - die "Re"-Partei verliert mit 77 Augen, fängt aber einen "Fuchs":** keine 120, gegen (die Alten), keine 90, "Doppelkopf" = 4 Punkte; - 1 Punkt für "Fuchs gefangen" = 3 Punkte; "Kontra" verdoppelt = 6 Pluspunkte für jeden "Kontra"-Spieler und 6 Minuspunkte für jeden "Re"-Spieler.
e) **Die "Kontra"-Partei sagt "Kontra" und "keine 90" - die "Re"-Partei gibt darauf "Einen zurück", bekommt tatsächlich 93 Augen und gewinnt deshalb wie folgt:** keine 120, keine 90, keine 90 = 3 Punkte; "Kontra" verdoppelt = 6 Punkte; "Einen zurück" verdoppelt nochmals = 12 Pluspunkte für jeden "Re"-Spieler und 12 Minuspunkte für jeden "Kontra"-Spieler.
f) **Es wird eine stille Hochzeit gespielt, bei der aber "Kontra" gesagt wurde. Der Hochzeiter verliert zwar mit 118 Augen, fängt aber einen Fuchs und macht einen Doppelkopf:** keine 120, gegen (die Alten) = 2 Punkte; - 2 Punkte für "Fuchs gefangen" und "Doppelkopf" = 0 Punkte; Verdoppeln ergibt auch 0 => Nullspiel!
g) **Der Solist spielt ein Bubensolo, sagt "Re", "keine 90" und gewinnt mit 153 Augen:** keine 120, keine 90, keine 90 = 3 Punkte; "Re" verdoppelt = 6 Punkte; 3 x 6 = 18 Pluspunkte für den Solisten und jeweils 6 Minuspunkte für die 3 Gegenspieler

Doppelkopf-Turnier 2022

h) **Der Solist spielt einen Trumpfsolo, sagt "Re", bekommt aber ein "Kontra" zurück und verliert mit 115 Augen:** keine 120, gegen (die Alten) = 2 Punkte; "Re" verdoppelt = 4 Punkte; "Kontra" verdoppelt nochmals = 8 Punkte; jeweils 8 Pluspunkte für die 3 Gegenspieler und 3 x 8 = 24 Minuspunkte für den Solisten.