



WETTBEWERBSREGELN

Für diesen Wettbewerb gelten die Turnierregeln des Deutschen Doppelkopfverbandes e.V. (DDV) und die im folgenden beschriebenen Turnierregeln. Bei widersprüchlichen Bedeutungen zwischen einer Turnierregel und der entsprechenden DDV-Regel besitzt die Turnierregel Gültigkeit.

1) Spielvorbereitung

Vor Beginn des ersten Spiels muss sich ein Spieler bereit erklären, die Wertungspunkte nach jedem Spiel auf dem Punktwertungsbogen zu notieren („**Schreiber**“). Findet sich kein Schreiber, wird dieser ausgelost.

Kartengeber des ersten Spiels ist der linke Nachbar des Schreibers. Nach jedem Spiel wechselt der Kartengeber im Uhrzeigersinn.

Der Kartengeber legt das gut gemischte Blatt seinem rechten Nachbarn zum **Abheben** vor. Es müssen mindestens drei Karten abgehoben werden oder liegen bleiben. Es muss abgehoben werden!

Das **Austeilen** der Karten erfolgt bei einem Spieltisch mit vier Personen immer **3-4-3**, bei einem Spieltisch mit fünf Personen immer **3-2-3**.

Das „**Schmeißen**“ der Karten (z. B. bei einem schlechten Blatt) ist generell nicht erlaubt!

Der Kartengeber gibt bei falschem Austeilen („**Verteilen**“) der Karten allen anderen Mitspielern ein Getränk aus und teilt die Karten neu aus, auch wenn sich dieses erst im Verlauf des Spiels herausstellt. Hat nicht der richtige Spieler die Karten ausgeteilt, wird neu gegeben. Das Spiel ist jedoch gültig, wenn alle Spieler eine Karte gelegt haben. Das nächste Spiel gibt dann der Spieler, der dieses Spiel nach Liste geben müsste.

2) Spielbeginn

Zum ersten Stich spielt immer der linke Nachbar des Kartengebers auf – auch beim Solo („**Solo spielt sich ein!**“). Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt.

Einige **Ansagen** müssen vor dem Spiel getroffen werden (siehe 4.1).

3) Spielarten

3.1) Normalspiel

Beim „Normalspiel“ sind die beiden Spieler **Re-Spieler**, die vor dem Spiel eine Re-Karte (Kreuz-Dame bei Spieltischen mit vier Personen; Herz-10 bei Spieltischen mit fünf Personen) besitzen. Die Re-Spieler spielen zusammen gegen die übrigen Spieler (Kontra-Spieler).

Besitzt ein Spieler beide Re-Karten gibt es beim Normalspiel zwei Spielarten:

3.1.1) Erstes Fehl in fremder Hand („Hochzeit“)

Der Re-Spieler kündigt vor dem Spiel an, dass er beide Re-Karten besitzt. Ohne oder bei verspäteter Ankündigung spielt er automatisch einen stillen Solo (siehe 3.1.2).

Bei dieser Spielart wird der Kontra-Spieler zum Re-Spieler, der das erste Fehlstich erhält. Der Re-Spieler spielt alleine, wenn er selbst die **ersten drei Stiche** (egal, ob Trumpf oder Fehl) erhalten hat.

Wenn der Re-Spieler keine Fehlkarte besitzt und nicht alleine spielen möchte, hat er die Möglichkeit, eine Trumpfkarte verdeckt in das erste Fehlstich zu spielen.

3.1.2) Stiller Solo

Bei dieser Spielart spielt der Re-Spieler alleine gegen alle anderen Spieler (Kontra-Spieler). In diesem Fall braucht er vor dem Spiel nichts ankündigen. In der Punktwertung gibt es bei dieser Spielart keine Solo-Zusatzpunkte (siehe 6.3).

3.2) Solo

Gültige Solo-Spielarten sind – neben dem stillen Solo – **Trumpf-, Damen- und Bauernsolo**. Nicht gespielt werden können Farben- oder Asse-(Fleischlosen-)solos. Der Solospieler ist hierbei automatisch der Re-Spieler. Für diese Solo-Spielarten gibt es in der Punktwertung Zusatzpunkte (siehe 6.3).

Ein Solo kann durch einen in der Punktwertung höherwertigen Solo abgelöst werden, es sei denn, es wird bei einem niederwertigeren Solo weiter angesagt (z. B. „Keine 90“).

4) Ansagen

Gültige Ansagen im Sinne der Punktwertung sind „**Re**“, „**Kontra**“, „**Schwarz**“, „**Keine 30**“, „**Keine 60**“ und „**Keine 90**“. Ansagen wie „Sub“ oder „In“ werden nicht gewertet. Ansagen wie „Blödmann“, „Dummkopf“ sind unfair und werden wie das Verteilen der Karten (siehe 1) bestraft.

4.1) Ansagen vor dem Spiel

Ein Spieler muss vor dem Spiel ansagen, wenn er ...

... einen **Solo** spielen möchte (Spielart 3.2)

(In diesem Fall müssen alle Ansagen sowohl vom Solospieler als auch von den Kontra-Spielern vor dem Spiel erfolgen.)

oder

... beide Re-Karten besitzt und „**Erstes Fehl in fremder Hand**“ ankündigen und damit keinen stillen Solo spielen möchte (Spielart 3.1.1)

4.2) Keine Pflichtansage nach dem ersten Stich

Der Spieler, der den ersten Stich erhält, ist nicht verpflichtet, etwas anzusagen (**Keine Pflichtansage**). Demnach ist ein Spieler auch nicht verpflichtet weiter zu sagen (z. B. „Keine 90“), wenn er den ersten Stich erhält und „Re“ oder „Kontra“ vor dem Spiel angesagt hat.

4.3) Ansagen beim Normalspiel

Beim Normalspiel (Spielart 3.1) müssen alle o. g. Ansagen **spätestens nach Ausspielen der ersten Karte des zweiten Stiches** (fünfte Karte beim Spieltisch mit vier Personen, sechste Karte beim Spieltisch mit fünf Personen) erfolgen.

Bei der Spielart 3.1.1 „**Erstes Fehl in fremder Hand**“ müssen alle o. g. Ansagen spätestens erfolgen, wenn der zweite Re-Spieler ermittelt ist oder feststeht, dass der Re-Spieler alleine spielt, und die folgende Karte ausgespielt wurde.

Ansagen, die zu spät erfolgen, gehen nicht in die Punktwertung ein.

5) Spielabkürzung durch Aufdecken der restlichen Karten

Ein Spieler, der auf Grund seines Blattes die restlichen Stiche machen wird, kann sein Blatt aufdecken. Macht er die restlichen Stiche nur, wenn er seine Karten in einer bestimmten Reihenfolge spielt, muss er diese Reihenfolge unaufgefordert angeben.

Befindet sich der Spieler im Irrtum und macht nicht die restlichen Stiche, erhält die Gegenpartei alle Reststiche. Es liegt kein Regelverstoß vor.

Einem Solospieler ist es ebenfalls erlaubt, das Spiel abzukürzen, indem er seine restlichen Karten den Kontra-Spielern übergibt, die damit die restlichen Stiche erhalten. Der Solospieler verwirkt damit jedoch das Recht zur Reklamation von Nichtbedienen (siehe 6.5).

6) Punktwertung

Die Punktwertung ist unmittelbar nach jedem Spiel vom Schreiber auf dem Punktwertungsbogen zu notieren. Der Bogen muss für alle Mitspieler sichtbar sein, damit sie die Notierungen kontrollieren können. Für die korrekte Notierung der Punktwertung ist dadurch nicht nur der Schreiber, sondern alle Spieler gleichermaßen verantwortlich.

Auch Spiele ohne Sieger („**Nullspiele**“) werden als Spiel gewertet und müssen auf dem Punktwertungsbogen eingetragen werden.

6.1) Punkt für Kontra-Sieg

Wenn der oder die Re-Spieler das Spiel verloren haben, wird ein „**Gegen**“ mit einem Punkt für die Kontra-Spieler gewertet.

6.2) Punkte für Ansagen

Die gültigen Ansagen im Sinne der Punktwertung (siehe 4) werden jeweils mit einem Punkt gewertet.

6.3) Zusatzpunkte

Im Normalspiel werden „**Doppelkopf**“ (40 Augen oder mehr beim Spieltisch mit vier Personen, 50 Augen oder mehr beim Spieltisch mit fünf Personen) und „**Fuchs gefangen**“ (Karo-Ass im letzten Stich an die Gegenspieler) jeweils mit einem Punkt gewertet.

Ein **Bauern-Solo** wird mit einem Zusatzpunkt, ein **Damen-Solo** mit zwei Zusatzpunkten und ein **Trumpf-Solo** mit drei Zusatzpunkten gewertet.

Für einen **stillen Solo** werden keine Zusatzpunkte vergeben.

6.4) Punkteverteilung bei fünf Personen

Bei einem Spieltisch mit fünf Personen kann es vorkommen, dass die Gewinn- bzw. Verlustpunkte der zwei Re-Spieler nicht auf die Verlust- bzw. Gewinnpunkte der drei Kontra-Spieler verteilt werden können. In diesem Fall wird der fehlende Punkt immer dem Re-Spieler gut geschrieben bzw. abgezogen, der als erster hinter dem Geber sitzt.

6.5) Falschspielen / Nichtbedienen

Ein Falschspielen (z. B. durch Nichtbedienen) kann korrigiert werden, bevor der folgende Spieler seine Karte gespielt hat. In diesem Fall liegt kein Regelverstoß vor.

Sobald ein Spieler danach erkennt, dass ein anderer Spieler falsch bedient hat, wird das Spiel abgebrochen.

Das Spiel wird für die **Partei des Falschspielers** als „**schwarz verloren**“ gewertet; eventuelle Zusatzpunkte durch Ansagen werden dabei berücksichtigt.

7) Vorzeitiges Beenden des Turniers

Sollte ein Spieler vorzeitig das Turnier beenden, gehen alle nicht gespielten Spielrunden mit **50 Verlustpunkten** und alle nicht beendeten Spielrunden mit dem aktuellen Punktestand dieser Spielrunde, jedoch mit mindestens 50 Verlustpunkten, in die Gesamtwertung des Spielers und seiner Mannschaft ein.

Eine vorzeitig beendete Spielrunde wird durch einen von der Turnierleitung bestimmten Ersatzspieler zu Ende geführt, wobei die Punkte der anderen Spieler wie gehabt gewertet werden.

8) Protest

Jeder Spieler hat die Möglichkeit, während des Spiels bei der Turnierleitung Protest gegen die Spielwertung einzulegen. **Bei strittigen Fragen entscheidet die Turnierleitung.**

Viel Spaß!