

Lions Club München-Blutenburg

Doppelkopf-Spielregeln, Stand: November 2024

A Allgemeine Regel

A1

Der Spielspaß und die Spende für die gute Sache steht bei diesem Turnier an erster Stelle!

A2

Es spielen 4 Spielern mit 40 Karten (Ass – 10). Der Spieler auf Tischplatz 1 ist gleichzeitig Schreiber und gibt das erste Spiel aus. Die Spieler am Tisch dürfen einen anderen Spieler zum Schreiber ernennen, wenn der Spieler auf Platz 1, dies wünscht. Der Spieler rechts vom Geber muss mindestens drei Karten abheben. Der Spieler links vom Geber erhält die ersten Karten und spielt auf (Ausnahme B2).

A3

Eine Spielrunde besteht aus max. 24 Spielen. Sie ist nach 100 Minuten zu beenden. Angefangene Spiele werden zu Ende gespielt. Mit Beginn des Austeilens gilt ein Spiel als angefangen. In jeder Spielrunde ist von jedem Spieler ein Solo (Pflichtsolo) zu spielen. Ist das für die Runde festgesetzte Zeitlimit erreicht, werden nicht gespielte Pflichtsolo in der Reihenfolge der Sitznummer noch vorgeführt.

A4

Bei Unstimmigkeiten oder Regelverstößen während der Runde kann das Schiedsgericht der Turnierleitung angerufen werden. Dessen Entscheidung ist endgültig.

A5

Rangfolge der Karten: Jede Karte ist zweimal im Spiel und gehört entweder zu einer der drei gleichwertigen „Fehlfarben“ Kreuz, Pik und Herz oder zu den Trümpfen. Für die Trümpfe gilt die Rangfolge (von oben nach unten): Herz 10, Damen (Kreuz – Karo), Buben (Kreuz – Karo), Karo Ass, Karo 10, Karo König. Innerhalb der Fehlfarben gilt die Rangfolge: As – 10 – König

A6

Es besteht Bedienungspflicht, jeder gewonnene Stich ist verdeckt abzulegen. Bei zwei gleichen Karten im Stich ist die zuerst gespielte höherrangig. Solange die vierte Karte eines Stiches noch nicht gespielt worden ist, ist auf Verlangen eines Mitspielers der vorherige Stich noch einmal offen auf den Tisch zu legen.

A7

Es gelten die folgenden Soli:

Damensolo: Nur die acht Damen sind Trümpfe, alle andere Karten gelten als Fehlfarben in der Rangfolge: As – 10 – König – Bube.

Bubensolo: Nur die acht Buben sind die Trümpfe; ansonsten w.o.

Farbensolo: Auch Trumpfsolo genannt, wobei Karo gegen eine andere Farbe getauscht werden kann. Beispiel: Trumpfsolo in Kreuz. Die Kartenfolge ist wie die im Normalspiel.

Fleischloser: Spiel ohne Trumpf, die Rangfolge in den vier Fehlfarben ist: As/10/König/Dame/Bube.

Jeder Spieler, der ein Solo spielen will, hat nach dem Geben „Vorbehalt“ anzumelden; auch bei „Hochzeit“ kann Vorbehalt angemeldet werden.

B Vorbehalte

B1

Die Anmeldung eines Vorbehalts kann nur zurückgenommen werden, wenn der nächste Spieler noch nicht einen Vorbehalt angemeldet hat. Gibt es mehrere Vorbehalte, so gilt die Reihenfolge: Pflichtsolo – Lustsolo – Hochzeit. Bei mehreren gleichrangigen Vorbehalten hat der „weiter vorn sitzende“ Spieler den Vorrang. Nach einem Pflichtsolo werden die Karten vom selben Geber noch einmal ausgeteilt.

B2

Der Solospieler hat die Aufspielpflicht zum ersten Stich.

B3

Hochzeit (ein Spieler hat beide Kreuz Damen): Es spielt derjenige als „Re-Mann“ mit ihm, der den ersten Stich (Klärungsstich), abgesehen von den Stichen des Hochzeitlers, macht (Normalspiel). Die Entscheidung darüber muss während der ersten drei Stiche fallen, sonst verwandelt sich die Hochzeit in ein „Farbensolo in Karo“ des Spielers, der die Hochzeit angesagt hat. In diesem Fall wird der dritte Stich als Klärungsstich gezählt. Sagt der Spieler keine „Hochzeit“ an, so spielt er ein „Stilles Farbensolo in Karo“. Eine Hochzeit ist vor dem ersten Aufspiel anzukündigen, andernfalls wird das Spiel als Pflicht- oder Lustsolo betrachtet und entsprechend abgerechnet.

C An- und Absagen

C1

Für die Erstsage von „Re“ (mit den Kreuz Damen bzw. als Solospieler) oder „Kontra“ (gegen die Kreuz Damen bzw. gegen den Solospieler) muss der ansagende Spieler noch mindestens 9 Karten in der Hand halten. Für die nachfolgenden Absagen gilt:

„Keine 90“ min. 8 Karten,

„Keine 60“ min. 7 Karten,

„Keine 30“ min. 6 Karten,

„Schwarz“ min. 8 Karten in der Hand, d. h. den Spieltisch noch nicht offen berührt hat.

C2

Der Klärungsstich bei einer Hochzeit verschiebt die noch auf der Hand zu haltenden Karten entsprechend. Es ist nicht möglich, eine An- bzw. Absage zu überspringen oder im nächsten Stich nachzuholen. Die Erwiderung auf eine An- bzw. Absage ist stets noch mit einer Karte weniger, als für die An- bzw. Absage notwendig war, erlaubt. Als Erwiderung ist nur „Kontra“ bzw. „Re“ zulässig, d. h. Absagen ist nur möglich, wenn die Partei „Re“ bzw. „Kontra“ bereits mit 9 Karten (Ausnahme Hochzeit) angesagt hat. Machen zwei Spieler gleichzeitig oder nacheinander verschiedene An- oder Absagen, so sind beide gültig.

D Spielabkürzung

Eine Spielabkürzung kann nur durch den Solospieler erfolgen. Hierbei kann der Solospieler entweder seine rechtlichen Karten der Gegenpartei übergeben oder sein Blatt aufdecken und ggf. die Reihenfolge, der zu spielenden Karten erklären. Befindet sich der Solospieler im Irrtum und macht nicht die restlichen Stiche, so erhält die Gegenpartei alle Reststiche. Es liegt kein Regelverstoß vor.

E Punktwertung

E1

Zum Gewinn eines Spiels sind mehr 120 Augen (Re-Partei) / 119 Augen (Kontra-Partei) bzw. die durch Absagen erhöhte Anzahl an Punkten erforderlich. Erreichen beide Parteien ihr abgesagtes Ziel nicht, so hat keine gewonnen, und es werden nur die Sonderpunkte vergeben.

E2

Die Siegerpartei erhält folgende Punkte mit positivem, die Verliererpartei mit negativem Vorzeichen:

gewonnen 1 Punkt

unter 90 gespielt 1 Punkt zusätzlich

unter 60 gespielt 1 Punkt zusätzlich

unter 30 gespielt 1 Punkt zusätzlich

schwarz gespielt 1 Punkt zusätzlich

Es wurde an- / abgesagt und erreicht:

„Re“ 2 Punkte zusätzlich

„Kontra“ 2 Punkte zusätzlich

„Keine 90“ 1 Punkt zusätzlich

„Keine 60“ 1 Punkt zusätzlich

„Keine 30“ 1 Punkt zusätzlich

„Schwarz“ 1 Punkt zusätzlich

Es wurde an- / abgesagt und erreicht:

120 Augen gegen „keine 90“ 1 Punkt zusätzlich

90 Augen gegen „keine 60“ 1 Punkt zusätzlich

60 Augen gegen „keine 30“ 1 Punkt zusätzlich

30 Augen gegen „schwarz“ 1 Punkt zusätzlich

E3

Sonderpunkte können von beiden Parteien nur im Normalspiel (also nicht ihm Solo) gewonnen werden. Sie werden mit den unter F.2. ermittelten Punkten verrechnet: gegen die Kreuz Damen gewonnen 1 Punkt Doppelkopf (ein Stich mit ≥ 40 Augen) 1 Punkt Karo As (Fuchs) der Gegenpartei gefangen 1 Punkt Kreuz Bube macht den letzten Stich 1 Punkt

E4

Für den Solospieler verdreifacht sich die Punkte die ihm bei Gewinn gutgeschrieben, bei Niederlage abgezogen werden. Den drei Spielern der Gegenpartei wird die einfache Punktzahl mit umgekehrtem Vorzeichen angeschrieben.

F Regelverstöße und Strafpunkte

F1

Es wird neu gegeben, wenn:

- nicht der richtige Spieler die Karten verteilt hat.

- nicht alle Spieler nach dem Geben 10 Karten in der Hand haben

F2

Für die korrekte Notation sind alle Spieler gleichermaßen verantwortlich. Ein falsch notiertes Spiel, bei dem sich die Spieler nicht auf das korrekte Spielergebnis einigen können, wird in der Notierung gestrichen und sofort neu gespielt.

Eine Spielrunde ist nach Feststellung der Spielpunkte eines jeden Spielers beendet. Nur offensichtliche Rechenfehler können durch den Schiedsrichter noch korrigiert werden.

F3

Unerhebliche Regelverstöße: Ein „unerheblicher Regelverstoß“ liegt dann vor, wenn der Regelverstoß keinen Einfluss auf den weiteren Spielverlauf/-ausgang hat. Macht eine Partei zwangsläufig alle restlichen Stiche, ist jeder Regelverstoß unerheblich. Begeht ein Spieler einen unerheblichen Regelverstoß, so werden keine Strafpunkte verteilt. Das Spiel geht normal weiter.

F4

Geringfügige Regelverstöße: Ein „geringfügiger Regelverstoß“ liegt dann vor, wenn durch den Regelverstoß kein spielentscheidender Einfluss auf den Spielverlauf/-ausgang gegeben ist, und eine entscheidende Bevorteilung der

eigenen Partei ausgeschlossen ist. Begeht ein Spieler einen geringfügigen Regelverstoß, so erhält er im Falle einer Reklamation 3 Strafpunkte. Das Spiel wird normal fortgesetzt. Im Normalspiel erhalten die drei Mitspieler je einen Pluspunkt.

Nachdem feststeht, dass ein Spieler ein Solo spielt, wird folgendermaßen verfahren:

Bei einem geringfügigen Regelverstoß des Solospielers gilt Regelung F4. Hat ein Gegenspieler des Solospielers den geringfügigen Regelverstoß begangen, so erhält der Solospieler 3 Pluspunkte. Die beiden übrigen Spieler 0 Punkte.

F5

Regelverstöße bei bereits entschiedenem Spiel: Wird ein Regelverstoß begangen, der eine korrekte Weiterführung des Spiels nicht zulässt, und die verursachende Partei hat das Spiel nach An- und Absagen bereits gewonnen, erfolgt ein Spielabbruch. Die Reststiche gehen an die Gegenpartei. Weitere Sonderpunkte können nicht mehr erzielt werden. Der Regelverstoß wird zusätzlich wie ein geringfügiger Regelverstoß geahndet.

F6

Schwerwiegende Regelverstöße: Ein „schwerwiegender Regelverstoß“ liegt dann vor, wenn der Regelverstoß einen entscheidenden Einfluss auf den Spielverlauf/-ausgang haben kann, oder eine entscheidende Bevorteilung der eigenen Partei möglich ist. Bei einem schwerwiegenden Regelverstoß ist das Spiel im Falle einer Reklamation sofort beendet.

F7

Normalspiel: Im Normalspiel wird das 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 Regelverstoßes gemacht hat. Die drei Mitspieler erhalten je 4 (bzw. 5, 6, 7, 8) Pluspunkte.

F8

Solo: Bei einem schwerwiegenden Regelverstoß des Solospielers gilt Regelung F7. Bei einem schwerwiegenden Regelverstoß eines Spielers der Gegenpartei wird das Solo als gespielt 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 Mitspieler erhalten 0 Punkte.

F9

Unsportliches Verhalten: Ein unsportliches Verhalten liegt dann vor, wenn ein Spieler mit nichtspielerischen Mitteln versucht, seine Mitspieler zu beeinflussen, oder die regelgerechte Wertung eines Spiels oder einer Spielrunde zu verhindern. Bei Verdacht auf unsportliches Verhalten muss das Schiedsgericht informiert werden. Das Schiedsgericht kann, je nach Schwere des Delikts, die folgenden Sanktionen verhängen:

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

F10 Reklamation:

F10.1

Das Recht, einen Regelverstoß zu reklamieren oder darauf hinzuweisen, haben alle am Spiel beteiligten Spieler, mit Ausnahme des Verursachers. Die Spieler können sich darauf verständigen das Spiel trotz Regelverstoß ohne weitere Maßnahmen fortzusetzen.

Ein Regelverstoß ist sofort, nachdem er von allen Spielern ent-deckt werden konnte, zu reklamieren. Wer weiter spielt, d. h. seine nächste Karte legt bzw. eine An- oder Absage macht, verliert das Anrecht auf Reklamation. Eine Spielmaßnahme (Ansage, Absage, Bemerkung, Legen einer Karte), die einen Regelverstoß darstellt, ist als gültiger Spielzug anzusehen, wenn sie nicht rechtzeitig reklamiert wurde.

F10.2

Bei jeder Reklamation ist das Schiedsgericht zu rufen. Das Spiel ruht sofort, d. h. der laufende Stich bleibt offen, die anderen Stiche und die restlichen Karten bleiben verdeckt liegen, und es werden keine Diskussionen über das Spiel geführt.

F10.3

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. Ist dann der erste ein geringfügiger Regelverstoß, kann der zweite Regelverstoß erneut reklamiert werden.

F10.4

Die maximale Spielzeit pro Runde (100 Minuten) bleibt auch bei Reklamationen und deren ggf. erforderliche Klärung in jedem Fall unberührt.