

# **Turnierspielregeln (TSR) des Deutschen Doppelkopf-Verbandes e. V. (DDV)**

Diese Turnierspielregeln beschreiben Sachverhalte ohne jegliche Personifizierung. Aus diesem Grunde ist darauf verzichtet worden, jeweils die weibliche Form hinzuzufügen (z. B. „Doppelkopfspieler/innen“).

## **Inhalt**

<b>1</b>	<b>DEFINITION DER IN DEN TURNIERSPIELREGELN GENANNTEN PERSONEN</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>ALLGEMEINES</b>	<b>4</b>
2.1	Begriff des Doppelkopfspiels	4
2.2	Das Doppelkopfblatt	5
2.3	Rangfolge der Karten	5
2.4	Die Parteienbildung	6
2.5	Spielziel	7
<b>3</b>	<b>SPIELVORBEREITUNG</b>	<b>7</b>
3.1	Listenführer	7
3.2	Bestimmung der Plätze	7
3.3	Geben der Karten	7
<b>4</b>	<b>SPIELFINDUNG</b>	<b>8</b>
4.1	Die Vorbehaltsabfrage	8
4.2	Pflichtsolo	9
4.3	Lustsolo	10
4.4	Hochzeit	10
<b>5</b>	<b>SPIELVERLAUF</b>	<b>11</b>
5.1	Aufspiel	11
5.2	Bedienen	11

5.3	Stiche	11
5.4	Spielabkürzung	12
5.5	Klärung der Parteizugehörigkeit und Partnerschaft	13
<b>6</b>	<b>ANSAGEN UND ABSAGEN</b>	<b>13</b>
6.1	Definitionen	13
6.2	Zweck von Ansagen und Absagen	13
6.3	Ansagen und Ansagezeitpunkt	14
6.4	Absagen und Absagezeitpunkt	14
6.5	Ergänzungen zu den An- und Absagezeitpunkten	14
<b>7</b>	<b>SPIELBEWERTUNG</b>	<b>15</b>
7.1	Gewinnstufen und Gewinnkriterien	15
7.2	Spielwerte	16
7.3	Spießliste	17
<b>8</b>	<b>TURNIER-DOPPELKOPF</b>	<b>18</b>
8.1	Offizielle Turniere	18
8.2	Schiedsrichter, Schiedsgericht und Ersatzschiedsgericht	18
8.3	Vierer-Tische	18
8.4	Sitzreihenfolge	18
8.5	Anzahl der Spiele und Spielzeit	18
8.6	Pflichtsolo	19
<b>9</b>	<b>REGELVERSTÖSSE UND STRAFPUNKTE</b>	<b>19</b>
9.1	Allgemeine Grundregeln	19
9.2	Unerhebliche Regelverstöße	20
9.3	Geringfügige Regelverstöße	20
9.4	Schwerwiegende Regelverstöße	21
9.5	Regelverstöße bei bereits entschiedenem Spiel	21
9.6	Unsportliches Verhalten	21



9.7 Reklamation	22
10 ABWEICHUNGEN UND EMPFEHLUNGEN	23
10.1 Abweichungen an Fünfer-Tischen	23
10.2 Empfehlungen für Fünfer-Tische	23
11 INKRAFTTRETEN	23

## Dank

Nicht unerwähnt bleiben darf, dass die Regelkommission ohne die Hilfe von sehr vielen Doppelkopfspielern niemals in der Lage gewesen wäre, die Regeln in dem Umfang in der hier vorliegenden Form zu überarbeiten.

Einzelne herauszuheben, ist natürlich unfair gegenüber den vielen Doppelkopfspielern, die uns in den letzten Jahren seit der letzten Überarbeitung der Turnierspielregeln im Jahre 1994 unterstützt haben. Sie aber nicht zu erwähnen, wäre genauso unfair.

Daher gilt an dieser Stelle unser ganz besonderer Dank Gerhard Berger und Hubert Hellebrandt für ihre zahlreichen Anmerkungen und konstruktiven Verbesserungsvorschläge. Heinz Zedler gebührt unser Dank für die Hilfen für Schiedsrichter und für das Schiedsgericht im Anhang „Schiedsrichter-hilfen“.

Außerdem dürfen wir an dieser Stelle nicht unsere Familien unerwähnt lassen, die es mehr oder weniger gerne akzeptiert haben, dass sie in den letzten sechs Jahren an zahlreichen Wochenenden und Abenden auf die Mitglieder der Regelkommission verzichten mussten.

Sievershausen, Braunschweig im April 2000

Hartwig Hake

Hartmut Helmke

## 1 DEFINITION DER IN DEN TURNIERSPIELREGELN GENANNTEN PERSONEN

### **Teilnehmer:**

Alle bei einem Doppelkopfturnier 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 ALLGEMEINES

### **2.1 Begriff des Doppelkopfspieles**

- 2.1.1 Das Doppelkopfspiel ist ein Kartenspiel für vier oder mehr Personen. Das einzelne Spiel wird von vier Spielern gespielt.
- 2.1.2 Das Doppelkopfspiel ist wahrscheinlich aus dem meist im süddeutschen Raum gespielten Schafkopf entstanden, das bereits seit 1895 ein Regelwerk besaß. Es erhielt den Namen daher, dass alle Karten doppelt im Spiel vorhanden sind (Doppel-Schafkopf). Doppelkopf wird im Gegensatz zu Schafkopf inzwischen in ganz Deutschland gespielt, überwiegend jedoch in Norddeutschland und in der Rhein-Main-Gegend.
- 2.1.3 Mit der Gründung des Deutschen Doppelkopfverbandes (DDV) am 27. März 1982 im Rahmen der 1. Deutschen Meisterschaft in Braunschweig wurden Bestrebungen in Gang gesetzt, die Regeln zu vereinheitlichen. Gerade das Kartenspiel Doppelkopf wurde zuvor regional nach sehr unterschiedlichen Regeln und Varianten gespielt bzw. 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 Turnierspielregeln in vielen privaten Runden bekannt gemacht würden. Sollte es Fragen zu den Bestandteilen der Regeln geben, können diese gern an die Regelkommission des DDV gestellt werden. Die Anschriften sind über die Verbandszeitschrift „Plus Minus“ oder über die Homepage [www.doko-verband.de](http://www.doko-verband.de) des DDV zu finden.



## 2.2 Das Doppelkopfbblatt

- 2.2.1 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.

Dies ergibt folgende Darstellung der Karten:

	A	A	10	10	K	K	D	D	B	B	9	9
Kreuz	♣	♣	♣	♣	♣	♣	♣	♣	♣	♣	♣	♣
Pik	♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠
Herz	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥
Karo	♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦

- 2.2.2 Jede Farbe hat folgende Karten zweifach mit nachstehendem Zählwert (Augen):

1. Ass	11 Augen
2. Zehn	10 Augen
3. König	4 Augen
4. Dame	3 Augen
5. Bube	2 Augen
6. Neun	0 Augen

In jeder Farbe sind daher 60 Augen vorhanden, so dass das Doppelkopfbblatt insgesamt **240** Augen enthält.

## 2.3 Rangfolge der Karten

- 2.3.1 Jede Karte gehört entweder zu einer der **gleichwertigen** „Fehlfarben“ oder zu den Trumpfkarten.

- 2.3.2 Jede Trumpfkarte ist ranghöher als irgendeine Fehlkarte.

- 2.3.3 Die Rangfolge hängt vom Typ des Spieles ab, der vor Beginn des Spieles in der Vorbehaltsabfrage ermittelt wird. Es gibt die folgenden zwei Spieltypen:

Normalspiel,  
Solo.

Beim Solo werden vier Varianten unterschieden:

Farbsolo,  
Damensolo,  
Bubensolo,  
Fleischloser (Assesolo).

- 2.3.4 Rangfolge **beim Normalspiel**:

Die absteigende Rangfolge der 13 jeweils zweifach im Spiel vorhandenen Trumpfkarten ist:

♥10, ♣D, ♠D, ♥D, ♦D, ♣B, ♠B, ♥B, ♦B, ♦A, ♦10, ♦K, ♦9.

In den drei Fehlfarben ist die absteigende Rangfolge der ebenfalls doppelt vorhandenen Karten:

in Kreuz und Pik: A, 10, K, 9,

in Herz: A, K, 9.

Beim Normalspiel gibt es damit 26 Trumpfkarten und 22 Fehlkarten.

- 2.3.5 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 (A, 10 (außer ♥-Solo), K, 9) der gewählten Trumpffarbe die Trumpfkarten in der Farbe Karo.

Damit ergibt sich folgende absteigende Rangfolge der jeweils zweifach im Spiel vorhandenen Trumpfkarten:

Wie beim Normalspiel: ♥10, ♣D, ♠D, ♥D, ♦D, ♣B, ♠B, ♥B, ♦B

und zusätzlich aus der gewählten Trumpffarbe: A, 10 (außer ♥10), K, 9.

In den drei Fehlfarben ist die absteigende Rangfolge der ebenfalls doppelt vorhandenen Karten: A, 10 (außer ♥10), K, 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.

- 2.3.6 Rangfolge beim **Damensolo** und beim **Bubensolo**:

Die absteigende Rangfolge der 4 jeweils zweifach im Spiel vorhandenen Trumpfkarten ist:

Beim Damensolo: ♣D, ♠D, ♥D, ♦D

bzw. beim Bubensolo: ♣B, ♠B, ♥B, ♦B.

In den vier Fehlfarben ist die absteigende Rangfolge der ebenfalls doppelt vorhandenen Karten:

Beim Damensolo: A, 10, K, B, 9

bzw. beim Bubensolo: A, 10, K, D, 9.

Beim Damensolo und beim Bubensolo gibt es jeweils 8 Trumpfkarten und 40 Fehlkarten.

- 2.3.7 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: A, 10, K, D, B, 9.

## 2.4 Die Parteienbildung

- 2.4.1 Doppelkopf ist ein Parteienspiel.

- 2.4.2 Die vier Spieler bilden zwei Parteien: die **Re-Partei** und die **Kontra-Partei**.

- 2.4.3 Es werden grundsätzlich zwei Spieltypen unterschieden: das Normalspiel und das Solo.

- 2.4.4 **Das Normalspiel**:

Wird kein Solo gespielt, bilden die beiden Spieler mit den Kreuz Damen die Re-Partei, die beiden anderen Spieler die Kontra-Partei. Hat ein Spieler nach dem Austeilen beide Kreuz Damen in der Hand, tritt der Sonderfall einer „Hochzeit“ (siehe 4.4) ein.

- 2.4.5 BEACHTET: 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.

- 2.4.6 Die von der Regelkommission des DDV bzw. von der Mitgliederversammlung zugelassenen Spieltaktiken (auch Konventionen genannt) widersprechen **nicht** 2.4.5.

Eine Spieltaktik ist ein Spielzug, mit dem indirekt, d.h. ohne An- oder Absage, die ver-



meintliche Parteizugehörigkeit oder eine andere Information mit hoher Wahrscheinlichkeit preisgegeben wird.

BEACHTET: Das Anwenden einer Spieltaktik stellt keinen Kartenverrat dar, da sie im Unterschied zu einer Konvention des Bridgespieles auch als Täuschung eingesetzt werden darf. Daher ist der Ausdruck „Konvention“ etwas irreführend, aber auch im Doppelkopfspiel allgemein üblich für solch eine Spieltaktik.

#### 2.4.7 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.

### 2.5 Spielziel

- 2.5.1 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 abgesagten Augenwert zu erreichen.

## 3 SPIELVORBEREITUNG

### 3.1 Listenführer

- 3.1.1 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.

### 3.2 Bestimmung der Plätze

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

### 3.3 Geben der Karten

- 3.3.1 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 Pflichtsolo (jedoch nicht nach dem „Vorführen“) werden die Karten vom selben Geber noch einmal ausgeteilt.
- 3.3.2 Ist der Geber vorübergehend abwesend, 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 vorher vorbehalten.
- 3.3.3 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.
- 3.3.4 Werden vom Kartengeber die Karten beim Mischen „gestochen“ oder „geblättert“, ist vor dem Abheben noch einmal durchzumischen.

- 3.3.5 Abheben ist Pflicht! Es hat so zu erfolgen, dass mindestens **drei** Karten abgehoben werden bzw. liegen bleiben.
- 3.3.6 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.
- 3.3.7 Es müssen, beim linken Nachbarn des richtigen Gebers (siehe 3.3.2) beginnend, jedem Spieler **viermal** jeweils **drei** Karten gegeben werden, so dass danach jeder Spieler 12 Karten in der Hand hält.
- 3.3.8 Die Karten sind in einer Weise zu geben, dass ihre Vorderseiten keinem Spieler sichtbar werden. Wird beim Geben durch den Kartengeber allein- oder mitverschuldet eine Karte aufgeworfen, muss erneut gemischt, abgehoben und gegeben werden.
- 3.3.9 Jeder Spieler ist verpflichtet, darauf zu achten, dass ihm die richtige Kartenanzahl (also 12) ausgeteilt wurde.
- 3.3.10 Einsprüche gegen jegliche sofort offensichtliche Unkorrektheiten beim Mischen, Abheben sowie die Art und Weise der Kartenverteilung kann ein Spieler nur geltend machen, solange er selbst noch keine seiner Karten aufgenommen hat (z.B. Verstoß gegen 3.3.7 oder 3.3.8). Sofort offensichtliche Regelverstöße, die erst während der Kartenaufnahme erkannt werden können (z.B. Kartenverteilung 3-3-4-2, versehentliches Aufdecken einer Karte am Ende des Gebens), dürfen auch noch bei ihrer Erkennung reklamiert werden. Ein Verstoß gegen 3.3.1 (falscher Geber) ist in diesem Sinne kein sofort offensichtlicher Regelverstoß.

## 4 SPIELFINDUNG

### 4.1 Die Vorbehaltsabfrage

- 4.1.1 Bevor zum ersten Stich aufgespielt bzw. eine Ansage getroffen werden darf, muss in der Vorbehaltsabfrage der Spieltyp ermittelt werden.
- 4.1.2 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**“.
- 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 (gemäß 6) getätigt wurde, noch die Vorbehaltsabfrage bei mehreren Vorbehalten bereits gemäß 4.1.6 fortgesetzt wurde.
- Andernfalls muss evtl. ungewollt ein Solo gespielt werden.
- Ein Spieler, der keinen „Vorbehalt“ anmelden möchte, sagt laut und deutlich: „**gesund**“.
- 4.1.3 Melden sich alle Spieler „gesund“, wird ein Normalspiel durchgeführt.



4.1.4 Hat nur ein Spieler einen „Vorbehalt“ angemeldet, muss er diesen „taufen“, d.h., 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.

4.1.5 Haben mehrere Spieler im selben Spiel „Vorbehalt“ angemeldet, gilt die Reihenfolge:

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

4.1.6 Um festzustellen, wer bei mehreren Vorbehalten den höchstrangigen hat, wird als erstes reihum gefragt, ob einer der betroffenen Spieler ein Pflichtsolo spielen will. Verneinen dies alle, fragt man nach dem Lustsolo.

Haben mehrere Spieler „Vorbehalt“ angemeldet, kann der Vorbehalt „Hochzeit“ niemals zum Zuge kommen.

4.1.7 Da bei mehreren gleichrangigen Vorbehalten der „weiter vorn sitzende“ Spieler den Vorrang hat, endet die Abfrage, sobald ein Spieler den gefragten Vorbehalt bejaht. Alle weiteren Vorbehalte sind ohne Bedeutung und dürfen auch nicht mehr getauft werden.

4.1.8 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 Vorbehaltsabfrage zu Ende geführt wird. Die anderen Spieler dürfen dann selbst weder einen Vorbehalt anmelden noch diesen taufen.

4.1.9 Bei einer „Vorführung“ (siehe 4.2.3) steht fest, welcher Spieler ein Pflichtsolo spielt. Es wird daher keine Vorbehaltsabfrage durchgeführt. Der Solospieler gibt lediglich bekannt, welches Solo er spielen wird.

## 4.2 Pflichtsolo

4.2.1 Jede Soloart kann als Pflichtsolo gespielt werden.

4.2.2 Der Solospieler hat hierbei die Aufspielpflicht zum ersten Stich.

4.2.3 Jeder Spieler muss ein Pflichtsolo innerhalb der Spielrunde absolvieren. Ist die Anzahl der nicht gespielten 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; d.h. 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.

4.2.4 Das Pflichtsolo wird in der Spielliste in der hierfür vorgesehenen Rubrik notiert.

4.2.5 Nach einem Pflichtsolo werden die Karten vom selben Geber, der das Pflichtsolo gegeben hat, noch einmal gegeben.  
Wurde das Pflichtsolo jedoch als vorgeführtes Solo gespielt, gibt der nächste Mitspieler.

## 4.3 Lustsolo

4.3.1 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.

4.3.2 Das Lustsolo wird in der Spielliste in der Rubrik der Normalspiele notiert. Das nächste Spiel wird deshalb von einem anderen Geber ausgeteilt.

## 4.4 Hochzeit

4.4.1 Hat ein Spieler beide Kreuz Damen in der Hand, kann er sich, falls er kein Solo melden möchte, zwischen zwei Spieltypen entscheiden. Er kann zwischen einer angemeldeten Hochzeit (4.4.3) und einer „Stillen Hochzeit“ (Farbsolo in Karo, siehe 4.4.5) wählen.

4.4.2 Möchte der Spieler mit den beiden Kreuz Damen kein Solo spielen, meldet er in der Vorbehaltsabfrage „Vorbehalt“ an (siehe Ausnahme 4.4.5), ohne seinen Vorbehalt gleich zu taufen.

Hat kein anderer Spieler einen Vorbehalt angemeldet, tauft er seinen Vorbehalt, indem er laut und deutlich „**Hochzeit**“ sagt.

### 4.4.3 Die angemeldete Hochzeit

Eine angemeldete Hochzeit kann unterschiedliche Spielverläufe haben:

a) 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 Hochzeitlers -- macht.

In diesem Fall wird das Spiel als Normalspiel fortgesetzt. Beim Klärungsstich ist es unerheblich, ob eine Trumpfkarte oder eine Fehlfarbe aufgespielt wurde, so dass ein Aufspiel einer Herz 10 eines Nichthochzeitlers ebenso erlaubt ist.

b) 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 ein noch nicht gespieltes Pflichtsolo nicht, so dass es bei den Normalspielen notiert wird. Eine evtl. Strafpunkteverteilung erfolgt bis einschließlich Klärungsstich wie beim Normalspiel, danach wie beim Solo. Diese Variante kann ein Hochzeiter auch anstreben, um Ansage- bzw. Absagezeitpunkte nach hinten zu verschieben.

4.4.4 Bei einer angemeldeten Hochzeit ist die Erstansage erst erlaubt, nachdem der Klärungsstich vollendet wurde (vierte Karte des Stiches ist gespielt). Insoweit ist ein abweichender Zeitpunkt gegenüber einem Normalspiel möglich, aber nicht zwangsläufig (siehe 6.5.2).

### 4.4.5 Stille Hochzeit

Meldet ein Spieler, der beide Kreuz Damen in der Hand hält, keinen Vorbehalt bzw. einen solchen nicht regelgerecht an (siehe 4.1.2), spielt er eine „Stille Hochzeit“. Das Spiel wird wie ein Solo abgerechnet, ersetzt jedoch ein noch nicht gespieltes Pflichtsolo nicht, so dass es bei den Normalspielen notiert wird. Eine evtl. Strafpunkteverteilung erfolgt solange wie



beim Normalspiel, bis entschieden ist, dass 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.

## **5 SPIELVERLAUF**

### **5.1 Aufspiel**

- 5.1.1 Aufspielpflicht zum ersten Stich hat der linke Nachbar des Kartengebers (Ausnahme siehe 4.2.2). Es darf erst dann zum ersten Stich aufgespielt werden, nachdem die Vorbehaltsabfrage beendet und ein ggf. ermittelter Vorbehalt getauft ist.
- 5.1.2 Ab dem zweiten Stich spielt immer derjenige auf, der den vorangegangenen Stich gemacht hat.
- 5.1.3 Eine (auf)gespielte Karte darf nicht zurückgenommen werden. Lediglich bei gefordertem Weiterspiel nach einem Regelverstoß ist eine regelgerechte Korrektur erlaubt.

### **5.2 Bedienen**

- 5.2.1 Nach dem Aufspiel hat zunächst der linke Spieler des Aufspielenden eine Karte zugeben. Dies geschieht, indem die Karte offen auf den Spieltisch gelegt wird. Ebenso verhalten sich im Uhrzeigersinn die beiden übrigen Spieler.
- 5.2.2 **Es besteht Bedienpflicht**, d.h. jeder muss, wenn möglich, eine Karte der aufgespielten Fehlfarbe oder der geforderten Trumpffarbe zugeben (bedienen).
- 5.2.3 Wer die aufgespielte Fehlfarbe nicht hat, darf entweder eine Trumpfkarte zugeben, d.h. 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.
- 5.2.4 Eine einmal gespielte Karte darf nur im Falle eines nicht reklamierten Regelverstosses zurückgenommen werden.

### **5.3 Stiche**

- 5.3.1 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, d.h. sobald die vierte Karte offen auf dem Spieltisch liegt und niemand reklamiert.
- 5.3.2 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.
- 5.3.3 Der Stich gehört demjenigen Spieler, der unter Beachtung der Regeln (siehe 5.1 und 5.2) 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.
- Werden in einem Stich zwei gleiche Karten gelegt, ist die vom weiter vorn sitzenden Spieler gelegte Karte die ranghöhere. **Dies gilt auch für die Herz 10.**

- 5.3.4 Der Spieler, dem der Stich nach 5.3.3 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.
- 5.3.5 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.
- 5.3.6 Jeder Stich ist einzeln einzuziehen, folgerichtig abzulegen und bis Spielende verdeckt nachprüfbar zu belassen (siehe aber 5.3.7).
- 5.3.7 Zieht der Solospieler einen oder mehrere Stiche hintereinander nicht ein, fallen diese und alle folgenden Stiche an die Kontra-Partei, sobald ein Stich abgegeben wird. Beim Normalspiel bzw. für die Kontra-Partei beim Solo gilt ausschließlich 5.3.6.
- 5.3.8 Das Nachsehen, Nachzählen oder Aufdecken der abgelegten Stiche bzw. Nachzählen der Augen durch einen Spieler beendet das Spiel.

### **5.4 Spielabkürzung**

- 5.4.1 **Im allgemeinen ist jedes Spiel zu Ende zu spielen!**
- 5.4.2 Die Frage „Darf ich abkürzen?“ oder eine ähnliche ist hier rein rhetorisch zu verstehen, d.h. sie impliziert die Abkürzung.
- 5.4.3 Eine Spielabkürzung ist grundsätzlich nur einem Solospieler gestattet.
- 5.4.4 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.
- 5.4.5 Macht der Solospieler die restlichen Stiche nur, 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 Fehlfar-



ben von oben spielt. Allerdings muss nicht davon ausgegangen werden, dass er eine Trumpfkarte zuerst spielt, wenn er dieses nicht ausdrücklich beim Abkürzen angibt.

5.4.6 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.

5.4.7 Kürzt der Solospieler nach 5.4.6 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.

## 5.5 Klärung der Parteizugehörigkeit und Partnerschaft

5.5.1 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 Kreuz Damen,
4. beim Normalspiel durch An- oder Absagen,
5. durch Abwurf einer Fehlkarte bei Anspiel einer Trumpfkarte beim Normalspiel oder bei einer „Stillen Hochzeit“.

5.5.2 Die Partnerschaften sind erst dann eindeutig geklärt, wenn nach den Kriterien aus 5.5.1 für alle vier Spieler die Parteizugehörigkeit eindeutig geklärt ist. Das Legen einer einzelnen Kreuz Dame bzw. lediglich eine Ansage klären die Partnerschaften nicht in diesem Sinne (zum hieraus resultierenden Reklamationsrecht siehe auch 9.7.1).

## 6 ANSAGEN UND ABSAGEN

### 6.1 Definitionen

6.1.1 Eine Karte befindet sich „in der Hand“ eines Spielers, wenn sie noch nicht gespielt ist, d.h. eine Karte ist gespielt, wenn sie den Spieltisch offen (sichtbar) berührt hat.

6.1.2 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 (gemäß 6.5.4) auf einen entsprechend vorgezogenen Zeitpunkt verschieben müssen.

### 6.2 Zweck von Ansagen und Absagen

6.2.1 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 Weiterspiel hinzuweisen.

### 6.3 Ansagen und Ansagezeitpunkt

6.3.1 Eine Erstansage ist **frühestens** möglich, sobald geklärt ist, welcher Spieltyp gespielt wird. Das bedeutet, dass die Vorbehaltsabfrage beendet sein muss, ggf. ein Solo getauft sein muss und bei einer Hochzeit der Klärungsstich beendet sein muss.

6.3.2 Die Erstansage von „Re“ (mit den Kreuz Damen bzw. als 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 (siehe 6.5.2.).

### 6.4 Absagen und Absagezeitpunkt

6.4.1 Beide am Spiel beteiligte 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 (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. Erreicht die Gegenpartei jedoch das abgesagte Ziel (die jeweilige Augenzahl bzw. den Stich), hat die absagende Partei nicht gewonnen, auch wenn sie mehr als 120 Augen erspielt hat.

6.4.2 Eine Absage ist nur zulässig, wenn vorher die eigene Partei eine regelgerechte Erstansage gemacht hat.

6.4.3 Durch jede Absage wird der Spielwert zusätzlich erhöht; es sei denn, keine Partei erreicht das von ihr abgesagte Ziel.

6.4.4 Für den jeweiligen Absagezeitpunkt gilt:

„keine 90“	mit mindestens	<b>10</b>	Karten in der Hand,
„keine 60“	mit mindestens	<b>9</b>	Karten in der Hand,
„keine 30“	mit mindestens	<b>8</b>	Karten in der Hand,
„schwarz“	mit mindestens	<b>7</b>	Karten in der Hand.

Eine Ausnahme bezüglich des Absagezeitpunktes bildet die angemeldete Hochzeit siehe 6.5.2.

### 6.5 Ergänzungen zu den An- und Absagezeitpunkten

6.5.1 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.

#### 6.5.2 Die angemeldete Hochzeit

Eine Ausnahme bezüglich des Zeitpunktes für An- und Absagen gilt bei einer angemelde-



ten Hochzeit. Ist der erste Stich der Klärungsstich, verschieben sich die in 6.3.2 und 6.4.4 genannten Ansage- bzw. Absagezeitpunkte **nicht**. Ist der zweite (dritte) Stich der Klärungsstich, verringert sich die dort genannte Kartenzahl um 1 (2).

**Eine Erstansage ist immer erst nach Beendigung des Klärungsstiches erlaubt!**

- 6.5.3 Ist der zulässige Zeitpunkt für eine Erstansage bzw. eine mögliche Absage nicht überschritten, dürfen beliebig viele Stufen übersprungen werden, d.h., beim Überspringen von An- bzw. Absagen müssen diese nicht genannten An- bzw. Absagen zu eben diesem Zeitpunkt auch noch zulässig sein. Es werden in diesem Fall alle Stufen in die Abrechnung mit einbezogen.  
Daraus folgt, dass es unzulässig ist, eine unterlassene An- bzw. Absage nach dem spätest möglichen Zeitpunkt durch die nächste Absage nachzuholen.
- 6.5.4 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.
- 6.5.5 Werden „Kontra“ und „Re“ (gleichgültig, in welcher Reihenfolge) angesagt, muss ein dritter Spieler bzw. vierter Spieler, falls er bei ungeklärter Partnerschaft eine Absage vornimmt, zu erkennen geben, ob er zur Kontra- oder zur Re-Partei gehört.  
Es ist zulässig, dass beide Parteien „keine 90“ („keine 60“, usw.) absagen.
- 6.5.6 Machen mehrere Spieler gleichzeitig oder nacheinander verschiedene An- oder Absagen, sind alle gültig.
- 6.5.7 BEACHTET: Weist ein Spieler noch einmal auf seine eigene An- bzw. Absage hin, 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.

## 7 SPIELBEWERTUNG

### 7.1 Gewinnstufen und Gewinnkriterien

- 7.1.1 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 (siehe 9.5.1).
- 7.1.2 Gewonnen hat die **Re-Partei** in den folgenden Fällen:
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 dem 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 sie 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.

- 7.1.3 Gewonnen hat die **Kontra-Partei** in den folgenden Fällen:
1. Mit dem 120. Auge, wenn keine Ansage bzw. Absage getroffen wurde,
  2. mit dem 120. Auge, wenn nur „Re“ gesagt wurde,
  3. mit dem 120. Auge, wenn „Re“ und „Kontra“ unabhängig von der Reihenfolge angesagt wurden,
  4. mit dem 121. Auge, wenn nur „Kontra“ gesagt wurde,
  5. mit dem 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 sie 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.
- 7.1.4 Erreichen beide Parteien ihr abgesagtes Ziel nicht, hat **keine** Partei gewonnen, und es werden nur die unter 7.2.2 (a) und 7.2.2 (e und f) genannten Punkte sowie Sonderpunkte vergeben.

### 7.2 Spielwerte

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

(a)	Gewonnen	1 Punkt als Grundwert
	unter 90 gespielt	1 Punkt zusätzlich
	unter 60 gespielt	1 Punkt zusätzlich
	unter 30 gespielt	1 Punkt zusätzlich
	schwarz gespielt	1 Punkt zusätzlich

(b)	Es wurde	
	„Re“ angesagt	2 Punkte zusätzlich
	„Kontra“ angesagt	2 Punkte zusätzlich

(c)	Es wurde von der <b>Re-Partei</b> :	
	„keine 90“ abgesagt	1 Punkt zusätzlich
	„keine 60“ abgesagt	1 Punkt zusätzlich
	„keine 30“ abgesagt	1 Punkt zusätzlich
	„schwarz“ abgesagt	1 Punkt zusätzlich



- (d) Es wurde von der **Kontra-Partei**:

„keine 90“ abgesagt	1 Punkt zusätzlich
„keine 60“ abgesagt	1 Punkt zusätzlich
„keine 30“ abgesagt	1 Punkt zusätzlich
„schwarz“ abgesagt	1 Punkt zusätzlich

- (e) Es wurden von der **Re-Partei**:

120	Augen gegen	„keine 90“	Erreicht	1 Punkt zusätzlich
90	Augen gegen	„keine 60“	Erreicht	1 Punkt zusätzlich
60	Augen gegen	„keine 30“	Erreicht	1 Punkt zusätzlich
30	Augen gegen	„schwarz“	Erreicht	1 Punkt zusätzlich

- (f) Es wurden von der **Kontra-Partei**:

120	Augen gegen	„keine 90“	erreicht	1 Punkt zusätzlich
90	Augen gegen	„keine 60“	erreicht	1 Punkt zusätzlich
60	Augen gegen	„keine 30“	erreicht	1 Punkt zusätzlich
30	Augen gegen	„schwarz“	erreicht	1 Punkt zusätzlich

- 7.2.3 Sonderpunkte können von beiden Parteien nur beim Normalspiel gewonnen werden. Sie werden ggf. zuerst miteinander und danach mit den unter 7.2.2 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 Ass (Fuchs) der Gegenpartei gefangen	1 Sonderpunkt
Kreuz Bube (Karlichen) macht den letzten Stich	1 Sonderpunkt

- 7.2.4 Bei einem Solo werden nur die Punkte unter 7.2.2 gewertet. Dies gilt auch für eine „Stille Hochzeit“ (siehe 4.4.5). Diese Punktzahl wird für den Solospieler verdreifacht und ihm bei Gewinn gutgeschrieben, bei Niederlage abgezogen. Den drei Spielern der Gegenpartei wird die einfache Punktzahl mit umgekehrtem Vorzeichen angeschrieben.

### 7.3 Spielliste

- 7.3.1 Jedes Spiel ist unmittelbar nach seiner Beendigung als Gewinn oder Verlust für die beteiligten Spieler in die Spielliste einzutragen.
- 7.3.2 Für die korrekte Notation ist nicht nur der Listenführer (siehe 3.1), sondern sind alle Spieler gleichermaßen verantwortlich. Empfohlen wird daher, dass jeweils der aktuelle Kartengeber die Eintragungen in der Spielliste auf ihre Richtigkeit überprüft.
- 7.3.3 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 Spielergebnisse der 4 Mitspieler sind nach jedem Spiel entweder **alle** gerade oder **alle** ungerade (Gerade-Ungerade-Regel). Diese Regel kann nur durch die Vergabe von Strafpunkten in einem Solo zugunsten des Solospielers verletzt werden (+3, 0, 0, -3), (+15, 0, 0, -15) bzw. (+21, 0, 0, -21).
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.

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

## 8 TURNIER-DOPPELKOPF

### 8.1 Offizielle Turniere

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

### 8.2 Schiedsrichter, Schiedsgericht und Ersatzschiedsgericht

- 8.2.1 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.

- 8.2.2 Vergebene Strafpunkte sind vom Schiedsrichter oder von einem Mitglied des Schiedsgerichtes in jedem Fall abzuzeichnen.

### 8.3 Vierer-Tische

- 8.3.1 Es wird ausschließlich an Vierer-Tischen gespielt.

### 8.4 Sitzreihenfolge

- 8.4.1 Die Sitzreihenfolge am Tisch wird durch einen Turnierplan festgelegt, der vor dem Turnier durch die Turnierleitung bekanntgegeben wird. An jedem Tisch gilt, dass der Spieler auf Position **1** als erster gibt und der Spieler auf Position **4** die Spielliste führt. Erklärt sich ein anderer Spieler bereit, die Spielliste zu führen, hat dies keinen Einfluss auf die Sitzreihenfolge.

### 8.5 Anzahl der Spiele und Spielzeit

- 8.5.1 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 Vorbehaltsabfrage 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 bekanntgegeben.

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/das Schiedsgericht gestrichen.

Ist auf der Spielliste eine Nachspielzeit durch einen Schiedsrichter notiert, verlängert sich die offizielle Spielzeit dieses Tisches um die dort angegebene Nachspielzeit.

8.5.2 Eine Spielrunde ist beendet, wenn kein Mitspieler mehr die errechneten Spielpunkte überprüfen oder beanstanden will.

8.5.3 Nach Überschreiten der Spielzeit werden mit Ausnahme von vorgeführten Pflichtsoli **keine** Spiele mehr wiederholt. Dieses gilt auch für Spiele mit falsch ausgeteilten Karten.

## 8.6 Pflichtsolo

8.6.1 In jeder Spielrunde ist von jedem Spieler ein Pflichtsolo zu spielen.  
Ist das für die Spielrunde festgesetzte Zeitlimit erreicht, und es stehen noch Pflichtsoli aus, müssen die betreffenden Spieler ihr Pflichtsolo noch spielen; d.h. sie werden „vorgeführt“.

# 9 REGELVERSTÖSSE UND STRAFPUNKTE

## 9.1 Allgemeine Grundregeln

9.1.1 Als oberstes Spielgebot gilt, die einzelnen Punkte der Turnierspielregeln des DDV auch zur weiteren Förderung des Doppelkopfsportes nach Verbandsregeln zu beachten und einzuhalten.

9.1.2 Alle Teilnehmer haben in jeder Situation das Prinzip der Fairness und Sachlichkeit zu wahren und kein fadenscheiniges Recht zu suchen.

9.1.3 Die Wiederholung eines Spieles ist normalerweise ohne das Vorliegen und Ahnden eines schwerwiegenden Regelverstosses **nicht** zulässig (außer Verstöße gegen 3.3), da diese 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.

9.1.4 Lautes Zählen der Trumpfkarten oder Augen ist weder den Spielern noch den anderen Teilnehmern oder Zuschauern erlaubt.

9.1.5 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.

9.1.6 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.

9.1.7 Ist für einen Regelverstoß nicht ausdrücklich in diesen TSR bzw. im Anhang der TSR bzw. durch die Regelkommission des DDV geregelt, ob er als unerheblicher, geringfügiger oder schwerwiegender Regelverstoß bzw. als unsportliches Verhalten zu klassifizieren ist, ist die Klassifikation nach 9.2.1, 9.3.1, 9.4.1 bzw. 9.6.1 vorzunehmen.

## 9.2 Unerhebliche Regelverstöße

9.2.1 Ein „unerheblicher Regelverstoß“ liegt dann vor, wenn der Regelverstoß keinen Einfluss auf den weiteren Spielverlauf bzw. Spielausgang hat.

9.2.2 Macht eine Partei **zwangsläufig** alle Reststiche, 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.

9.2.3 Begeht ein Spieler einen unerheblichen Regelverstoß, werden keine (0) Strafpunkte verteilt. Das Spiel wird nach Erledigung der Reklamation fortgesetzt.

## 9.3 Geringfügige Regelverstöße

9.3.1 Ein „geringfügiger Regelverstoß“ liegt dann vor, wenn durch den Regelverstoß kein entscheidender Einfluss auf den Sieger des Spieles gegeben ist, d.h. eine spielentscheidende Bevorteilung der eigenen Partei ausgeschlossen ist. Der Regelverstoß kann aber sehr wohl Einfluss auf den Spielverlauf und -ausgang haben.

### 9.3.2 Normalspiel:

Begeht ein Spieler einen 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.

### 9.3.3 Solo:

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

(a) Bei einem 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.

(b) Bei einem geringfügigen Regelverstoß **eines Spielers der Kontra-Partei** werden zwei Fälle unterschieden:

(b1) **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.



(b2) **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 Punkt gutgeschrieben. Das Spiel wird nach Erledigung der Reklamation fortgesetzt.

#### 9.4 Schwerwiegende Regelverstöße

9.4.1 Ein „schwerwiegender Regelverstoß“ liegt dann vor, wenn der Regelverstoß einen entscheidenden Einfluss auf den Sieger des Spieles haben kann, d.h. eine spielentscheidende Bevorteilung der eigenen Partei möglich ist.

9.4.2 Begeht ein **Spieler** einen schwerwiegenden Regelverstoß, ist im Falle einer Reklamation das Spiel sofort zu beenden.  
In diesen Fällen werden folgende Abläufe bei Vergabe von Strafpunkten unterschieden:

##### 9.4.3 **Normalspiel:**

Beim Normalspiel 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 Regelverstoßes gemacht hat. Die drei **Mitspieler** erhalten je 4 (bzw. 5, 6, 7 oder 8) Pluspunkte.

##### 9.4.4 **Solo:**

Bei einem schwerwiegenden Regelverstoß des Solospielers gilt Regelung 9.4.3.

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 Spieler erhalten 0 Punkte.

#### 9.5 Regelverstöße bei bereits entschiedenem Spiel

9.5.1 Wird ein Regelverstoß begangen und reklamiert, der eine korrekte Weiterführung des Spieles nicht zulässt (siehe 9.4 Schwerwiegende Regelverstöße), und eine Partei hat das Spiel nach An- 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 das Spiel bereits entschieden ist (siehe 7.1), zählen nur bereits vollständig und regelgerecht beendete Stiche.

#### 9.6 Unsportliches Verhalten

9.6.1 Ein unsportliches Verhalten liegt dann vor, wenn ein Spieler mit nichtspielerischen Mitteln versucht, seine Spieler zu beeinflussen, oder die regelgerechte Wertung eines Spieles oder einer Spielrunde zu verhindern.

9.6.2 Bei Verdacht auf unsportliches Verhalten muss der Schiedsrichter das Schiedsgericht einberufen. Das Schiedsgericht kann, je nach Schwere des Deliktes, die folgenden Sanktionen verhängen:

(a) Verwarnung (führt bei weiterem Fehlverhalten zu Punktabzug oder zur Disqualifikation),

(b) Punktabzug (maximal 12), ohne Gutschrift für die Mitspieler,  
(c) Disqualifikation.

#### 9.7 Reklamation

9.7.1 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 Parteizugehörigkeit noch nicht für alle vier Spieler zweifelsfrei geklärt ist (siehe „Klärung der Parteizugehörigkeit und Partnerschaft“ in 5.5).

9.7.2 Jeder Spieler darf auf einen Regelverstoß hinweisen.

9.7.3 Ein Regelverstoß ist sofort, nachdem er von allen Spielern entdeckt werden konnte, zu reklamieren. Wer weiterspielt, verliert das Anrecht auf Reklamation. Eine Spielmaßnahme (Fortsetzung der Vorbehaltsabfrage, Ansage, Absage, Bemerkung, Legen einer Karte), die einen Regelverstoß darstellt, ist als gültiger Spielzug anzusehen, wenn sie nicht rechtzeitig reklamiert wurde.

9.7.4 Als Weiterspielen werden die Fortsetzung der Vorbehaltsabfrage (Gesund-, Vorbehaltsmeldung, Taufen eines Vorbehaltes), das Legen einer Karte bzw. eine An- bzw. Absage gewertet.

9.7.5 Eine Anfrage an den/die reklamationsberechtigten Partner, ob reklamiert oder ob weitergespielt werden soll, ist erlaubt. Der/Die Partner darf/dürfen nur mit „Reklamation“ bzw. „keine Reklamation“ antworten. Seine/Ihre Antwort ist bindend, d.h. ihm/ihnen wird die Entscheidung überlassen! Im Falle der Reklamation wird je nach Schwere des Fehlers nach 9.2 bis 9.6 verfahren. Im Falle der Nichtreklamation wird der Regelverstoß als gültiger Spielzug angesehen.

9.7.6 Bei jeder Reklamation ist der Schiedsrichter 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. Wurde falsch gegeben (z.B. falscher Geber, nicht abgehoben, falsche Kartenanzahl verteilt), kann sofort erneut gegeben werden, d.h., hierzu braucht keine Schiedsrichterentscheidung abgewartet werden.

9.7.7 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 kein schwerwiegender Regelverstoß, kann der zweite Regelverstoß erneut reklamiert werden.

9.7.8 Gegen die Entscheidung des Schiedsrichters kann nur sofort reklamiert werden, d.h., 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.



## **10 ABWEICHUNGEN UND EMPFEHLUNGEN**

Abweichend von 2.1.1 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.

### **10.1 Abweichungen an Fünfer-Tischen**

- 10.1.1 Abweichend von 3.3 erhält bei fünf Mitspielern der Kartengeber selbst keine Karten; er „sitzt“.
- 10.1.2 Der Geber erhält am Fünfer-Tisch weder Plus- noch Minuspunkte.
- 10.1.3 Abweichend von 7.3.3 muss am Fünfer-Tisch die Gerade-Ungerade-Regel nicht erfüllt sein.
- 10.1.4 Abweichend von 3.1.1 führt am Fünfer-Tisch der Spieler an Position 5 die Spielliste.
- 10.1.5 Abweichend von 8.5.1 dauert eine Spielrunde am Fünfer-Tisch 30 Spiele und ist nach einer reinen Spielzeit von 125 Minuten zu beenden.

### **10.2 Empfehlungen für Fünfer-Tische**

- 10.2.1 Entsprechend 4.2.5 werden nach einem Pflichtsolo 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.

## **11 INKRAFTTRETEN**

Diese Turnierspielregeln gelten ab 1. Juli 2000

Essen, den 19. Februar 2000  
Deutscher Doppelkopf-Verband e. V. (DDV)  
--- Die Regelkommission des DDV ---