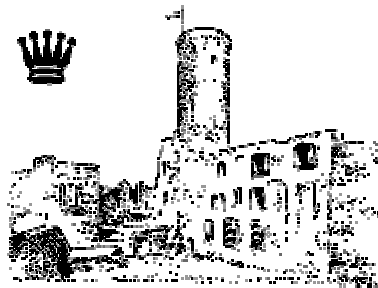




DOPPELKOPF- TURNIERREGELN



der



Schachvereinigung 1932
Eppstein im Taunus e.V.

INHALTSVERZEICHNIS

1. ALLGEMEINES	3
1.1. BEGRIFF DES DOPPELKOPFSPIELS	3
1.2. DAS DOPPELKOPFBLATT	3
1.3. RANGFOLGE DER KARTEN	3
1.4. DIE PARTEIENBILDUNG	5
1.5. SPIELZIEL	5
2. SPIELVORBEREITUNG.....	5
2.1. BESTIMMUNG DER PLÄTZE.....	5
2.2. GEBEN DER KARTEN	5
3. SPIELFINDUNG.....	6
3.1. DIE VORBEHALTSABFRAGE.....	6
3.2. PFLICHTSOLO	7
3.3. LUSTSOLO	7
3.4. SCHMEIßEN.....	7
3.5. HOCHZEIT	7
4. SPIELVERLAUF	8
4.1. AUFSPIEL	8
4.2. BEDIENEN	8
4.3. SPIELABKÜRZUNG	8
4.4. STICHE	9
5. ANSAGEN UND ABSAGEN.....	10
5.1. ZWECK VON ANSAGEN UND ABSAGEN	10
5.2. ANSAGEN UND ANSAGEZEITPUNKT.....	10
5.3. ABSAGEN UND ABSAGEZEITPUNKT	10
5.4. DEFINITIONEN	10
5.5. ZEITPUNKTE VON AN- UND ABSAGEN.....	11
6. SPIELBEWERTUNG	11
6.1. GEWINNSTUFEN UND GEWINNKRITERIEN.....	11
6.2. SPIELWERTE	12
6.3. SPIELLISTE	13
7. TURNIER-DOPPELKOPF	13
7.1. SCHIEDSRICHTER UND SCHIEDSGERICHT.....	13
7.2. VIERER- BZW. FÜNFER-TISCHE.....	13
7.3. SITZREIHENFOLGE.....	14
7.4. ANZAHL DER SPIELE UND SPIELZEIT	14
7.5. PFLICHTSOLO	14
8. REGELVERSTÖßE UND STRAFPUNKTE.....	14
8.1. ALLGEMEINE GRUNDREGELN.....	14
8.2. FALSCH NOTIERTES SPIEL	14
8.3. UNERHEBLICHE REGELVERSTÖßE.....	14
8.4. GERINGFÜGIGE REGELVERSTÖßE	15
8.5. REGELVERSTÖßE BEI BEREITS ENTSCHIEDENEM SPIEL.....	15
8.6. SCHWERWIEGENDE REGELVERSTÖßE	15
8.7. UNSPORTLICHES VERHALTEN	16
8.8. REKLAMATION	16
9. INKRAFTTRETEN	16

1. Allgemeines

1.1. Begriff des Doppelkopfspiels

Das Doppelkopfspiel ist ein Kartenspiel für vier oder mehr Personen. Das einzelne Spiel wird von vier Spielern gespielt.

1.2. Das Doppelkopfblatt

1.2.1 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 zweimal im Spiel vorhanden.

Dies ergibt folgende Darstellung der Karten gem. *Tab. 1*:

Karte Farbe	As (A)	As (A)	Zehn (10)	Zehn (10)	König (K)	König (K)	Dame (D)	Dame (D)	Bube (B)	Bube (B)	Neun (9)	Neun (9)
Kreuz	♣	♣	♣	♣	♣	♣	♣	♣	♣	♣	♣	♣
Pik	♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠	♠
Herz	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♥
Karo	♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦	♦

Tab. 1: Darstellung der vorhandenen Karten im Doppelkopfspiel

1.2.2 Jede Farbe hat folgende Karten mit nachstehendem Zählwert zweifach:

Rang	Karte	Zählwert
1.	As (A)	11 Augen
2.	Zehn (10)	10 Augen
3.	König (K)	4 Augen
4.	Dame (D)	3 Augen
5.	Bube (B)	2 Augen
6.	Neun (9)	0 Augen

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

1.2.3 Falls kein Doppelkopfblatt vorhanden ist, kann man dieses auch aus zwei Skatblättern mit je 32 Karten durch Entfernen der Siebenen und Achten zusammenstellen.

1.3. Rangfolge der Karten

1.3.1 Jede Karte ist zweimal im Spiel und gehört entweder zu einer der **gleichwertigen** „Fehlfarben“ oder zu den Trümpfen.

1.3.2 Die Rangfolge wird von oben nach unten und in der gleichen Reihe von links nach rechts absteigend angegeben.

1.3.3 Die Rangfolge hängt vom Typ des Spiels ab, der vor Beginn des Spiels in der Vorbehaltsabfrage ermittelt wird. Es gibt die folgenden 6 Spieltypen:

- Normalspiel
- Trumpfsolo
- Damensolo
- Bubensolo
- Farbsolo
- Fleischloser (Assesolo)

1.3.4 Rangfolge im **Normalspiel**:

(a) in Trumpf:

Herz 10			
Kreuz Dame	Pik Dame	Herz Dame	Karo Dame
Kreuz Bube	Pik Bube	Herz Bube	Karo Bube
Karo As	Karo 10	Karo König	Karo 9

(b) in Fehlfarben:

Kreuz As	Kreuz 10	Kreuz König	Kreuz 9
Pik As	Pik 10	Pik König	Pik 9
Herz As	Herz König	Herz 9	

Im Normalspiel gibt es daher **26** Trümpfe und **22** Fehlfarbenkarten.

1.3.5 Rangfolge im **Trumpf solo** wie im Normalspiel (siehe 1.3.4).1.3.6 Rangfolge im **Damensolo**:

(a) in Trumpf sind nur die Damen:

1. Kreuz Dame
2. Pik Dame
3. Herz Dame
4. Karo Dame

(b) in Fehl:

1. As (A)
2. Zehn (10)
3. König (K)
4. Bube (B)
5. Neun (9)

Im Damensolo gibt es somit **8** Trümpfe und **40** Fehlkarten.

1.3.7 Rangfolge im **Bubensolo**:

Das Bubensolo erfolgt analog zum Damensolo, nur anstatt der Damen sind nun die Buben Trumpf.

Auch hier gibt es **8** Trümpfe und **40** Fehlkarten.

1.3.8 Rangfolge im **Farbsolo**:

Im Farbsolo werden 4 Varianten unterschieden, da jede der 4 Farben als Trumpffarbe gewählt werden kann. Die Varianten unterscheiden sich aber nur durch die Art der Farbe, sonst sind sie gleich.

(a) in der Trumpffarbe:

1. As (A)
2. Zehn (10)
3. König (K)
4. Dame (D)
5. Bube (B)
6. Neun (9)

(b) in den 3 Fehlfarben:

1. As (A)
2. Zehn (10)
3. König (K)
4. Dame (D)
5. Bube (B)
6. Neun (9)

Im Farbsolo gibt es daher **12** Trümpfe und **36** Fehlkarten.

1.3.9 Rangfolge beim **Fleischlosen (Assesolo)**:

Es wird **ohne Trumpf** gespielt. Die Reihenfolge in den vier Fehlfarben ist:

1. As (A)
2. Zehn (10)
3. König (K)
4. Dame (D)
5. Bube (B)
6. Neun (9)

Beim Fleischlosen (Assesolo) gibt es daher **keine** Trümpfe und **48** Fehlkarten.

1.4. Die Parteienbildung

- 1.4.1 Doppelkopf ist ein Parteienspiel.
- 1.4.2 Die vier Mitspieler bilden zwei Parteien: die **Re-Partei** und die **Kontra-Partei**.
- 1.4.3 Es werden grundsätzlich zwei Spieltypen unterschieden: das Normalspiel und das Solo.

1.4.4 Das Normalspiel:

Wird kein Solo gespielt, bilden die beiden Spieler mit den Kreuz Damen die Re-Partei, die beiden anderen Spieler demzufolge die Kontra-Partei. Hat ein Spieler nach dem Austeilen beide Kreuz Damen in der Hand, so tritt der Sonderfall einer „Hochzeit“ (siehe 3.5.) ein.

- 1.4.5 Es ist von vorneherein aber nicht klar, wer mit wem eine Partei bildet, da jeder Spieler seine Karten verdeckt hält und nur seine Karten sieht. Die Parteienbildung herauszufinden oder zu verheimlichen, macht den 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.

1.4.6 Das Solo:

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

1.5. Spielziel

Jede Partei versucht, mehr „Augen“ als die Gegenpartei zu erspielen. Weitere Ziele sind für die stärkere Partei, den Punktwert des Spiels durch An- bzw. Absagen (vgl. 5.) zu erhöhen bzw. für die schwächere Partei, den von der anderen Partei abgesagten Augenwert zu erreichen. Zur Bewertung siehe 6. Spielbewertung.

2. Spielvorbereitung

2.1. Bestimmung der Plätze

Die Reihenfolge der Teilnehmer wird ausgelost. Falls diese Reihenfolge nicht auf dem Spieltisch gekennzeichnet ist, wählt der Schreiber seinen Platz. Die anderen Spieler schließen sich im Uhrzeigersinn an.

2.2. Geben der Karten

- 2.2.1 Mit dem Geben der Karten beginnt der Teilnehmer auf Platz 1 (links neben dem Schreiber). Danach wird im Uhrzeigersinn der Geber nach jedem Spiel neu ermittelt. Lediglich nach einem Pflichtsolo (jedoch nicht nach dem „Vorführen“) werden die Karten vom selben Geber noch einmal ausgeführt.
- 2.2.2 Der Kartengeber hat die Karten gründlich zu mischen, sie von seinem rechten Nachbarn **einmal** abheben zu lassen, den dabei liegengebliebenen Teil auf den abgehobenen zu legen und danach die Karten zu verteilen.
- 2.2.3 Werden vom Kartengeber die Karten beim Mischen gestochen oder geblättert, so ist vor dem Abheben noch einmal durchzumischen.
- 2.2.4 Abheben ist Pflicht! Es müssen immer mindestens 3 Karten abgehoben werden und mindestens 3 Karten liegen bleiben.
- 2.2.5 Ist der Abheber vorübergehend abwesend, darf der rechts neben ihm sitzende Spieler abheben - vorausgesetzt, der eigentliche Abheber hat sich das Abheben nicht ausdrücklich vorbehalten.
- 2.2.6 Es müssen, beim linken Nachbarn beginnend, jedem Mitspieler **viermal** jeweils **drei** Karten gegeben werden, so dass danach jeder Mitspieler 12 Karten in der Hand hält.
- 2.2.7 Bei fünf Teilnehmern erhält der Kartengeber keine Karten; er setzt dieses Spiel aus.
- 2.2.8 Die Karten sind in einer Weise zu geben, dass ihre Vorderseiten keinem Teilnehmer sichtbar werden. Wird beim Geben durch den Kartengeber allein- oder mitverschuldet eine oder mehrere Karten aufgeworfen, muss neu gegeben werden.

- 2.2.9 Jeder Spieler ist verpflichtet, darauf zu achten, dass ihm die richtige Kartenanzahl (also 12) ausgeteilt wurde. Hält ein Spieler nach der Vorbehaltsabfrage nicht 12 Karten in der Hand und alle anderen Mitspieler haben 12 Karten, so handelt es sich um einen schwerwiegenden Regelverstoß dieses Spielers. In allen anderen Fällen (z.B. 11 oder 13 Karten) ist das Spiel ungültig und wird vom selben Kartengeber ohne Vergabe von Strafpunkten erneut gegeben, auch wenn sich dieses erst im Verlauf des Spieles herausstellt.
- 2.2.10 Einsprüche gegen jegliche Unkorrektheiten beim Mischen, Abheben sowie der Art und Weise der Kartenverteilung kann ein Spieler nur geltend machen, solange er selbst noch keine seiner Karten aufgenommen hat (Ausnahme z.B. wie in 2.2.9).
- 2.2.11 Hatte ein Teilnehmer gegeben, der nicht an der Reihe war, so wird neu gegeben, falls rechtzeitig reklamiert wird. Das Spiel ist gültig, wenn alle vier Spieler eine Karte gelegt bzw. eine Ansage getätigt haben. Das nächste Spiel gibt der Spieler, der dieses Spiel nach der regulären Spielliste geben müsste. Zum Reklamationszeitpunkt siehe 8.8. Reklamation.

3. Spielfindung

3.1. Die Vorbehaltsabfrage

- 3.1.1 Bevor zum ersten Stich aufgespielt bzw. eine Ansage getroffen werden darf, muss in der Vorbehaltsabfrage der Spieltyp ermittelt werden.
- 3.1.2 Beginnend beim linken Nachbarn des Kartengebers wird in ununterbrochener Reihenfolge nach Vorbehalten abgefragt.
Möchte ein Mitspieler ein Pflichtsolo, ein Lustsolo, „Schmeißen“ oder eine Hochzeit anmelden, so sagt er laut und deutlich **„Vorbehalt“**.
Die Anmeldung eines Vorbehalts kann nur zurückgenommen werden, wenn der nächste Mitspieler sich noch nicht geäußert hat bzw. wenn noch keine Karte aufgespielt wurde und noch keine Ansage gemacht wurde (wenn der Mitspieler an Position 4 sitzt).
Ein Mitspieler, der keinen Vorbehalt anmelden möchte, sagt laut und deutlich **„gesund“**. Eine **Korrektur** von „gesund“ auf „Vorbehalt“ (sofern ein Solo gespielt werden soll) ist nur regelgerecht, wenn der nächste Mitspieler sich noch nicht geäußert hat bzw. wenn noch keine Karte aufgespielt wurde und noch keine Ansage gemacht wurde (wenn der Mitspieler an Position 4 sitzt).
Eine Korrektur von „gesund“ auf „Vorbehalt“ (sofern eine Hochzeit gespielt werden soll) ist möglich, wenn noch keine Karte aufgespielt wurde bzw. noch keine Ansage gemacht wurde. Hat sich der nächste Mitspieler allerdings schon geäußert, wird diese Korrektur als geringfügiger Regelverstoß geahndet.
- 3.1.3 Melden sich alle Mitspieler „gesund“, wird ein Normalspiel durchgeführt.
- 3.1.4 Hat ein Spieler einen „Vorbehalt“ angemeldet, so muss er diesen „taufen“, d.h. er muss benennen, ob er ein Solo (Pflicht- oder Lustsolo), „Schmeißen“ oder eine Hochzeit spielen will. Im Falle eines Pflichtsolos erhält dieser Spieler die Aufspielpflicht zum ersten Stich.
- 3.1.5 Haben mehrere Mitspieler im selben Spiel „Vorbehalt“ angemeldet, so gilt die Reihenfolge:
1. Pflichtsolo
 2. Lustsolo
 3. Schmeißen
 4. Hochzeit
- 3.1.6 Um festzustellen, wer bei mehreren Vorbehalten den höherrangigen hat, wird als erstes reihum gefragt, ob einer der betroffenen Spieler ein Pflichtsolo spielen möchte. Verneinen dies alle, fragt man nach dem Lustsolo.
Haben mehrere Spieler „Vorbehalt“ angemeldet, kommt der Vorbehalt „Hochzeit“ niemals zum Zuge.
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.
- 3.1.7 Ist der Vorbehalt eines Mitspielers der höchstrangige, so kann er sofort angesagt („getauft“) werden und es darf danach aufgespielt werden, ohne dass die Vorbehaltsabfrage zu Ende geführt wird. Jeder Gegenspieler darf jedoch noch bekannt geben, ob er ebenfalls einen Vorbehalt hat.

3.2. Pflichtsolo

- 3.2.1 Jedes Solo kann als Pflichtsolo gespielt werden.
- 3.2.2 Der Solospieler hat die Aufspielpflicht zum ersten Stich.
- 4.2.3 Jeder Spieler muss sein Pflichtsolo-Soll (vgl. 7.5.) 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.
- 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, so gibt der nächste Spieler.

3.3. Lustsolo

- 3.3.1 Voraussetzung, ein Lustsolo spielen zu dürfen, ist die Erfüllung des eigenen Pflichtsolo-Solls. Als Lustsolo kann jede Soloart gespielt werden, ohne Rücksicht auf die Art der zuvor gespielten Soli. Im Lustsolo spielt der Solospieler selbst auf.
- 3.3.2 Das Lustsolo wird in der Spielliste in der Rubrik der Normalspiele notiert.

3.4. Schmeißen

- 3.4.1 Schmeißen bezeichnet den Fall, dass (mindestens) ein Spieler das Recht hat, das Spiel neu geben zu lassen und dadurch zu wiederholen.
- 3.4.2 Es gibt zwei Möglichkeiten von diesem Recht Gebrauch zu machen:
 - 1. Der Spieler hat 5 (oder mehr) Neuner auf der Hand
 - 2. Der Spieler hat weniger als 3 Trümpfe (also zwei, einen oder keinen) auf der Hand, wobei die Füchse (= Karo Asse) nicht als Trumpf gezählt werden
- 3.4.3 Wird dieser Vorbehalt getauft und kommt zum Zuge, so „schmeißt“ der betreffende Spieler seine Karten offen auf den Tisch. Die Mitspieler überprüfen seinen Vorbehalt auf Richtigkeit (bei Verstoß siehe 8.6.). Das Spiel wird wiederholt und damit neu gegeben. Der Geber des „geschmissenen“ Spiels gibt dabei erneut.

3.5. Hochzeit

- 3.5.1 Hat ein Mitspieler **beide Kreuz Damen** in der Hand, so kann er sich, falls er kein Solo spielen möchte, zwischen zwei Spieltypen entscheiden. Er kann zwischen einem Normalspiel (mit angemeldeter Hochzeit) und einem stillen Solo (Trumpfsolo) wählen.
- 3.5.2 Möchte der Mitspieler kein stilles Solo spielen, so meldet er in der Vorbehaltsabfrage „Vorbehalt“ an, ohne seinen Vorbehalt gleich zu taufen.
Hat kein anderer Mitspieler einen Vorbehalt angemeldet, so tauft er seinen Vorbehalt, indem er laut und deutlich „**Hochzeit**“ sagt.
- 3.5.3 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 Spiels den ersten Stich (sog. Klärungsstich) - abgesehen von den Stichen des Hochzeiters - macht. In diesem Fall wird das Spiel als Normalspiel fortgesetzt.
Beim Klärungsstich ist es unerheblich, ob Trumpf oder eine Fehlfarbe aufgespielt wurde.
Andere Bedingungen sind ebenso denkbar und müssen klar vom Hochzeiter benannt sein.
 - (b) Der Hochzeiter macht die ersten drei Stiche selbst.
Jetzt wird der dritte Stich als Klärungsstich gezählt und das Spiel wird als „Trumpfsolo“ des Hochzeiters fortgesetzt.
Der Klärungsstich klärt daher auch, ob eine Hochzeit als Normalspiel oder als Trumpfsolo gespielt wird.

Der Hochzeiter wird zum Alleinspieler und bildet die Re-Partei, die drei anderen Mitspieler bilden die Kontra-Partei.

Das Spiel wird wie ein Solo abgerechnet. Es wird jedoch weder als Pflicht- noch als Lustsolo gezählt. Die Eintragung in der Spielliste erfolgt in der Rubrik der Normalspiele. Diese Variante kann ein Hochzeiter auch anstreben, um Ansage- bzw. Absagezeitpunkt nach hinten zu verschieben.

- 3.5.4 Bei einer angemeldeten Hochzeit ist die Erstansage erst erlaubt, nachdem der Klärungsstich vollendet wurde. Insoweit ist ein abweichender Zeitpunkt gegenüber dem Normalspiel möglich, aber nicht zwangsläufig.
- 3.5.5 Stille Hochzeit (Stilles Trumpfsolo)
Meldet ein Mitspieler, der beide Kreuz Damen in der Hand hält, keinen Vorbehalt bzw. einen solchen nicht regelgerecht an, so spielt er eine sog. „stille Hochzeit“ (ein „stilles Trumpfsolo“).
Das Spiel wird wie ein Solo abgerechnet. Es wird jedoch weder als Pflicht- noch als Lustsolo gezählt. Dies gilt auch für evtl. zu vergebende Strafpunkte. Die Eintragung in der Spielliste erfolgt in der Rubrik der Normalspiele.
- 3.5.6 An- und Absagezeitpunkte bei einer „stillen Hochzeit“ (einem „stillen Trumpfsolo“) sind wie im Normalspiel bzw. Solo. Es gilt nicht der Sonderfall wie bei der angemeldeten Hochzeit.

4. Spielverlauf

4.1. Aufspiel

- 4.1.1 Aufspielpflicht zum ersten Stich hat der linke Nachbar des Kartengebers (Ausnahme beim Pflichtsolo, siehe 3.2.). Es darf erst dann zum ersten Stich aufgespielt werden, nachdem die Vorbehaltsabfrage beendet und ein ggf. ermittelter Vorbehalt getauft ist.
- 4.1.2 Ab dem zweiten Stich spielt immer derjenige auf, der den vorangegangenen Stich gemacht hat.
- 4.1.3 Eine (auf)gespielte Karte darf nicht zurückgenommen werden. Lediglich bei gefordertem Weiterspiel nach einem Regelverstoß ist eine regelgerechte Korrektur erlaubt.
- 4.1.4 Unberechtigtes Aufspiel zum letzten Stich ist ein unerheblicher Regelverstoß, der allerdings korrigiert werden muss.

4.2. Bedienen

- 4.2.1 Nach dem Aufspiel hat zunächst der linke Mitspieler des Aufspielenden eine Karte zuzugeben. Dies geschieht, indem die Karte offen auf den Spieltisch gelegt wird. Ebenso verhalten sich im Uhrzeigersinn die beiden übrigen Mitspieler.
- 4.2.2 Es besteht **Bedienpflicht**, d.h. jeder muss, wenn möglich, eine Karte der aufgespielten Fehlfarbe oder im geforderten Trumpf zugeben (bedienen).
- 4.2.3 Wer die aufgespielte Fehlfarbe nicht hat, darf entweder Trumpf zugeben, d.h. stechen, oder eine beliebige Karte einer anderen Fehlfarbe spielen. Wenn Trumpf gefordert ist, aber nicht bedient werden kann, darf eine beliebige Karte einer Fehlfarbe zugegeben werden.
- 4.2.4 Hat jemand eine aufgespielte Fehlfarbe oder geforderten Trumpf nicht bedient, obwohl es möglich war, gilt das als **Nichtbedienen**.
- 4.2.5 **Verwerfen** bezeichnet das Nichtbedienen mit sofortiger Korrektur (bevor der nächste Spieler eine Karte gelegt hat, bzw. eine An- oder Absage erfolgt ist).
- 4.2.6 Nichtbedienen unterscheidet sich vom Verwerfen dadurch, dass der Regelverstoß nicht sofort korrigiert wird.
- 4.2.7 **Vorwerfen** bezeichnet das Legen einer Karte, wenn zuvor ein anderer Spieler noch eine Karte legen muss. Spielbeeinflussendes Vorwerfen und herausforderndes (demonstratives) Vorziehen einer Karte sind nicht gestattet.

4.3. Spielabkürzung

- 4.3.1 Im allgemeinen ist jedes Spiel zu Ende zu spielen!
- 4.3.2 Eine Spielverkürzung ist grundsätzlich nur einem Solospieler gestattet.
- 4.3.3 Durch das Auflegen oder Vorzeigen seiner Karten während des Spiels ohne Angabe einer Erklärung zeigt der Solospieler an, dass er alle weiteren Stiche macht. Falls der Solospieler zu diesem Zeitpunkt

- kein Aufspielrecht hat, ist davon auszugehen, dass er mit beliebiger Karte übernimmt bzw. jede Fehlfarbe, die er nicht besitzt mit beliebiger Trumpfkarte sticht.
- 4.3.4 Macht der Solospieler die restlichen Stiche nur, falls er seine Karten in einer bestimmten Reihenfolge spielt, so muss er diese Reihenfolge unaufgefordert angeben. Es ist allerdings davon auszugehen, dass der Solospieler sowohl in den Trümpfen als auch in den Fehlfarben von oben spielt. Allerdings muss nicht davon ausgegangen werden, dass er Trumpf zuerst spielt, wenn er dieses nicht ausdrücklich beim Abkürzen angibt.
- 4.3.5 Befindet sich der Solospieler im Irrtum und macht nicht die restlichen Stiche, so erhält die Gegenpartei alle Reststiche. Es liegt kein Regelverstoß vor.
- 4.3.6 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 Nichtbedienen.
- 4.3.7 Kürzt der Solospieler ab und der Zeitpunkt für eine An- bzw. Absage ist noch nicht vorbei, ist es der Gegenpartei erlaubt, die mögliche An- bzw. Absage noch zu machen. Die restlichen Karten werden jedoch nicht mehr gespielt.

4.4. Stiche

- 4.4.1 Ein Stich besteht aus je einer Karte der vier Mitspieler. Er ist vollendet, wenn jeder der vier Mitspieler in der vorgeschriebenen Reihenfolge regelgerecht eine Karte gelegt hat, d.h. sobald die vierte Karte offen auf dem Spieltisch liegt.
- 4.4.2 Der Stich gehört demjenigen Mitspieler, der unter Beachtung der Regeln
1. zu einer aufgespielten und durchweg bedienten Fehlfarbe die ranghöchste Karte gespielt hat,
 2. eine Fehlfarbe aufspielt, die weder bedient noch gestochen wird,
 3. eine aufgespielte Fehlfarbe als einziger sticht,
 4. einen oder zwei Trümpfe auf eine aufgespielte Fehlfarbe mit einem ranghöheren Trumpf übersticht,
 5. bei gefordertem Trumpf den ranghöchsten spielt,
 6. Trumpf fordert und darauf nur Karten von Fehlfarben erhält.
- Werden in einem Stich zwei gleiche Karten gelegt, so ist die zuerst gelegte die ranghöhere. Ausnahme bei der Herz 10: Hier gilt, dass die zweite die erste Herz 10 sticht.
- 4.4.3 Der Mitspieler, der die höchste Karte gespielt hat, gewinnt den Stich und legt ihn als Ganzes verdeckt vor sich hin. (Dies gilt auch für Karten, die zur Erinnerung an einen Sonderpunkt dienen.) Dieser Mitspieler hat die Aufspielpflicht zum nächstfolgenden Stich.
- 4.4.4 Die Stiche sind so zu vereinnahmen, dass jeder Mitspieler auch die zuletzt zugegebene Karte deutlich erkennen kann. Andernfalls muss der vorherige Stich auf Verlangen eines Mitspielers auch dann noch einmal gezeigt werden, wenn bereits wieder aufgespielt worden ist. Erst wenn die vierte Karte gespielt ist, kann nicht mehr verlangt werden, dass der vorherige Stich noch einmal gezeigt wird bzw. für alle Mitspieler sichtbar offen auf den Spieltisch gelegt wird.
- 4.4.5 Jeder Stich ist einzuziehen, folgerichtig abzulegen und bis Spielende verdeckt nachprüfbar zu belassen.
- 4.4.6 Zieht der Solospieler einen oder mehrere Stiche hintereinander nicht ein, so fallen diese offen auf dem Tisch liegenden Stiche an die Kontra-Partei, sobald ein Stich abgegeben wird.
- 4.4.7 Das Nachsehen, Nachzählen oder Aufdecken der abgelegten Stiche bzw. Augen durch einen Mitspieler beendet das Spiel.
- 4.4.8 Die Positionen der Mitspieler 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 zweite Karte des Stiches legt.
 - Position 3 ist Mittelhand; der Spieler, der die dritte Karte des Stiches legt.
 - Position 4 ist Hinterhand; der Spieler der die vierte und letzte Karte des Stiches legt und damit den Stich beendet.

5. Ansagen und Absagen

5.1. Zweck von Ansagen und Absagen

5.1.1 Ansagen und Absagen haben im Doppelkopfspiel mehrere Bedeutungen:

- (a) Sie erhöhen den Spielwert.
- (b) Sie können die Parteienfindung beeinflussen: Mit einer Ansage „Re“ kann ein Mitspieler anzeigen, dass er zur Re-Partei gehört (er besitzt eine Kreuz Dame). Mit einer Ansage „Kontra“ kann ein Mitspieler anzeigen, dass er zur Kontra-Partei gehört.
- (c) Sie können das Spiel steuern. Mit einer An- bzw. Absage vor dem letztmöglichen Zeitpunkt kann ein Mitspieler versuchen, besondere Stärken seines Blattes anzuzeigen oder seinen Partner auf ein gewünschtes Weiterspiel hinzuweisen.

5.2. Ansagen und Ansagezeitpunkt

5.2.1 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.

5.2.2 Die Erstansage von „Re“ (mit den Kreuz Damen bzw. als Solospieler) oder „Kontra“ (gegen die Kreuz Damen bzw. 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 als „Freistich“ bezeichnet.

Eine Ausnahme bezüglich des Ansagezeitpunktes bildet die angemeldete Hochzeit (siehe 3.5.3).

5.3. Absagen und Absagezeitpunkt

5.3.1 Beide am Spiel beteiligte Parteien haben die Möglichkeit, der Gegenpartei abzusagen, dass diese eine bestimmte Augenzahl nicht erreichen wird.

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. einen Stich), so hat die absagende Partei nicht gewonnen, auch wenn sie mehr als 120 Augen erspielt hat.

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

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

5.3.4 Die im Spiel befindlichen 240 Augen sind hierzu in Stufen (Limits) eingeteilt. Jede Stufe umfasst 30 Augen. Für den jeweiligen Absagezeitpunkt gilt:

- „keine 90“ mit mindestens 10 Karten in der Hand des Absagenden,
- „keine 60“ mit mindestens 9 Karten in der Hand des Absagenden,
- „keine 30“ mit mindestens 8 Karten in der Hand des Absagenden,
- „schwarz“ mit mindestens 7 Karten in der Hand des Absagenden.

5.3.5 Eine Ausnahme bezüglich des Absagezeitpunktes bildet die angemeldete Hochzeit (siehe 3.5.3).

5.4. Definitionen

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

5.4.2 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 auf einen entsprechend vorgezogenen Zeitpunkt verschieben müssen.

5.5. Zeitpunkte von An- und Absagen

- 5.5.1 Unter Beachtung des frühest und des spätest möglichen Zeitpunkts für An- bzw. Absagen ist eine An- bzw. Absage auch regelgerecht, wenn der betreffende Mitspieler nicht mit dem Legen einer Karte an der Reihe ist.
- 5.5.2 Die angemeldete Hochzeit:
Eine Ausnahme bezüglich des Zeitpunkts für An- und Absagen tritt in einer angemeldeten Hochzeit in Kraft. Ist der erste Stich der Klärungsstich, verschieben sich die in 5.2.1 und 5.3.4 genannten An- bzw. Absagezeitpunkte nicht. Ist der zweite (dritte) Stich der Klärungsstich, verringert sich die dort genannte Kartenzahl entsprechend um 1 (2).
Eine Erstansage ist immer erst nach Beendigung des Klärungsstiches erlaubt!
- 5.5.3 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. Absage 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 miteinbezogen.
Daraus folgt, dass es unzulässig ist, eine unterlassene An- bzw. Absage nach dem spätest möglichen Zeitpunkt durch die nächste Absage nachzuholen.
- 5.5.4 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 Erstansage rechtzeitig erfolgt ist.
- 5.5.5 Werden „Kontra“ und „Re“ (gleichgültig, in welcher Reihenfolge) angesagt, so muss ein dritter Mitspieler bzw. vierter Mitspieler, 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 absagen.
- 5.5.6 Machen mehrere Mitspieler gleichzeitig oder nacheinander verschiedene An- oder Absagen, so sind alle gültig.
- 5.5.7 Machen mehrere Mitspieler gleichzeitig die gleiche An- bzw. Absage, so sind folgende Fälle zu unterscheiden:
(a) Die Partnerschaft ist zuvor geklärt. Dann ist die An- bzw. Absage gültig. Es gilt nicht die nächste Stufe als abgesagt.
(b) Die Partnerschaft ist zuvor nicht geklärt. Dann gilt - unabhängig von der bis dahin von der Gegenpartei erreichten Augenzahl - die nächste Stufe als abgesagt.
- 5.5.8 Machen mehrere Mitspieler nacheinander als Wiederholung die gleiche An- bzw. Absage, so sind folgende Fälle zu unterscheiden:
(a) Die Partnerschaft ist zuvor geklärt. Dann ist die An- bzw. Absage gültig. Es gilt nicht die nächste Stufe als abgesagt, allerdings wird dies als geringfügiger Regelverstoß gewertet.
(b) Die Partnerschaft ist zuvor nicht geklärt. Dann gilt - unabhängig von der bis dahin von der Gegenpartei erreichten Augenzahl - die nächste Stufe als abgesagt.

6. Spielbewertung

6.1. Gewinnstufen und Gewinnkriterien

- 6.1.1 Die Fälle, in denen eine Partei gewonnen hat und den Grundwert von einem Spielpunkt dafür erhält, werden im folgenden vollständig aufgeführt.
- 6.1.2 Gewonnen hat die **Re-Partei** in den folgenden Fällen:
- mit dem 121. Auge, wenn keine Ansage bzw. Absage getroffen wurde.
 - mit dem 121. Auge, wenn nur „Re“ angesagt wurde.
 - mit dem 121. Auge, wenn sowohl „Re“ als auch „Kontra“ unabhängig von der Reihenfolge angesagt wurden.
 - mit dem 120. Auge, wenn nur „Kontra“ angesagt wurde.
 - mit dem 151. (181., 211.) Auge, wenn sie der Kontra-Partei „keine 90“ („keine 60“, „keine 30“) abgesagt hat.
 - falls sie alle Stiche erhalten hat, wenn sie der Kontra-Partei „schwarz“ abgesagt hat.

- mit dem 90. (60., 30.) Auge, wenn von der Kontra-Partei „keine 90“ („keine 60“, „keine 30“) abgesagt wurden und die Re-Partei sich nicht durch eine Absage zu höheren Augenzahl verpflichtet hat.
- mit dem ersten Stich, den sie erhält, wenn von der Kontra-Partei „schwarz“ abgesagt wurde.

6.1.3 Gewonnen hat die **Kontra-Partei** in den folgenden Fällen:

- mit dem 120. Auge, wenn keine Ansage bzw. Absage getroffen wurde.
- mit dem 120. Auge, wenn nur „Re“ angesagt wurde.
- mit dem 120. Auge, wenn sowohl „Re“ als auch „Kontra“ unabhängig von der Reihenfolge angesagt wurden.
- mit dem 121. Auge, wenn nur „Kontra“ angesagt wurde.
- mit dem 151. (181., 211.) Auge, wenn sie der Re-Partei „keine 90“ („keine 60“, „keine 30“) abgesagt hat.
- falls sie alle Stiche erhalten hat, wenn sie der Re-Partei „schwarz“ abgesagt hat.
- mit dem 90. (60., 30.) Auge, wenn von der Re-Partei „keine 90“ („keine 60“, „keine 30“) abgesagt wurden und die Kontra-Partei sich nicht durch eine Absage zu höheren Augenzahl verpflichtet hat.
- mit dem ersten Stich, den sie erhält, wenn von der Re-Partei „schwarz“ abgesagt wurde.

6.1.4 Erreichen beide Parteien ihr abgesagtes Ziel nicht, so hat keine Partei gewonnen, und es werden nur die unter 6.2.2 (a) genannten Punkte, sowie Sonderpunkte vergeben.

6.2. Spielwerte

6.2.1 Die Spielwerte der Einzelspiele werden in Spielpunkten (Punkten) ausgedrückt.

6.2.2 Es wird nach der Plus-Punkte-Wertung gewertet:

Im Normalspiel erhalten die Spieler der Siegerpartei folgende Spielpunkte mit positivem Vorzeichen:

(a) Normalspiel

gewonnen	1 Punkt als Grundwert
gegen die Kreuz Damen gewonnen	1 Punkt zusätzlich
unter 90 gespielt	1 Punkt zusätzlich
unter 60 gespielt	1 Punkt zusätzlich
unter 30 gespielt	1 Punkt zusätzlich
schwarz gespielt	1 Punkt zusätzlich

(b) Spiel mit Absagen

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

(c) Spiel mit Ansagen

„Re“ angesagt	gesamte Punkte aus (a), (b) werden verdoppelt
„Kontra“ angesagt	gesamte Punkte aus (a), (b) werden verdoppelt

Bei „Re“- und „Kontra“-Ansaage in einem Spiel werden die gesamten Punkte aus (a) und ggf. (b) vervierfacht.

6.2.3 **Sonderpunkte** können von beiden Parteien nur im Normalspiel (nicht aber im Solo) gewonnen werden. Sie werden den nach 6.2.2 ermittelten Punkten hinzuaddiert.

Es werden folgende Sonderpunkte vergeben:

- | | |
|--|-----------------|
| • „Doppelkopf“ (ein Stich mit 40 oder mehr Augen) | = 1 Sonderpunkt |
| • „Fuchs“ (=Karo As) der Gegenpartei „gefangen“ | = 1 Sonderpunkt |
| • „Karlchen“ (=Kreuz Bube) macht den letzten Stich | = 1 Sonderpunkt |
| • „Fuchs“ (=Karo As) macht den letzten Stich | = 1 Sonderpunkt |

6.2.4 Bei einem Solo werden nur die Punkte unter 6.2.2 gewertet, Sonderpunkte gibt es keine. Dies gilt auch für ein Trumpfsolo, das aus einer Hochzeit entstehen kann.

Diese Punktzahl wird für den Solospieler bei Gewinn dreifach gutgeschrieben, bei Niederlage einfach den drei anderen Mitspielern gutgeschrieben.

6.3. Spielliste

6.3.1 An Vierer-Tischen hat der Spieler auf Platz 4 die Liste zu führen. An Fünfer-Tischen hat der Spieler auf Platz 5 die Liste zu führen. Nach Vereinbarung am Tisch kann auch ein anderer Spieler die Listenführung übernehmen, die Sitzreihenfolge bleibt jedoch unverändert.

6.3.2 Die Spielliste sollte folgende Gestalt haben:

Name Spieler 1	Name Spieler 2	Name Spieler 3	Name Spieler 4	Punkte dieses Spiels und Art des Spiels (Solo)

6.3.3 Jedes Spiel ist unmittelbar nach seiner Beendigung als Gewinn für die beteiligten Spieler in die Spielliste einzutragen.

6.3.4 Der jeweilige Kartengeber ist verpflichtet, die Eintragungen in der Spielliste auf ihre Richtigkeit zu überprüfen. Für die korrekte Notation ist nicht nur der Schreiber, sondern alle Spieler gleichermaßen verantwortlich.

6.3.5 Folgende Punkte müssen überprüft werden:

- die Liste wird kontinuierlich geführt, d.h. die Punkte werden über die Spiele hinweg kumuliert und stets die gesamte Punktzahl des einzelnen Spielers angezeigt
- die Liste sollte so geführt werden, dass jederzeit zu erkennen ist, wer im Moment als Kartengeber fungiert.
- es sollte erkennbar sein, wann und wer ein Solo gespielt hat.

6.3.6 Die Spielliste ist nach Beendigung der Runde vom Schreiber bei der Turnierleitung abzugeben.

6.3.7 Beispiel:

- Im 1. Spiel spielen Spieler 1 und 2 zusammen und gewinnen mit 2 Punkten. Dieses Spiel wird in der Spielliste wie folgt vermerkt:

Name Spieler 1	Name Spieler 2	Name Spieler 3	Name Spieler 4	Punkte dieses Spiels und Art des Spiels (Solo)
2	2	0	0	2

- Im 2. Spiel spielen Spieler 1 und 3 zusammen und gewinnen mit 5 Punkten. Dieses Spiel wird folgendermaßen in der Spielliste vermerkt:

Name Spieler 1	Name Spieler 2	Name Spieler 3	Name Spieler 4	Punkte dieses Spiels und Art des Spiels (Solo)
2	2	0	0	2
7	2	5	0	5

Spieler 1 hat jetzt nicht 5 Punkte, sondern bereits kumuliert 7 Punkte auf seinem Konto.

7. Turnier-Doppelkopf

7.1. Schiedsrichter und Schiedsgericht

7.1.1 Es wird ein Schiedsrichter und ein Schiedsgericht eingesetzt. Im Falle einer Reklamation (siehe 8.8.) entscheidet der Schiedsrichter in erster Instanz über die Vergabe von Strafpunkten. Das Schiedsgericht wird einberufen, wenn ein Mitspieler mit einer Entscheidung des Schiedsrichters nicht einverstanden ist und bei Verdacht auf Unsportlichkeit (siehe 8.7.). Die Entscheidung des Schiedsgerichts ist endgültig.

7.1.2 Alle Doppelkopfturniere der Schachvereinigung 1932 Eppstein im Taunus e.V. sind unter Beachtung dieser Turnierspielregeln durchzuführen.

7.2. Vierer- bzw. Fünfer-Tische

7.2.1 Es wird (je nach Teilnehmerzahl) an Vierer- oder Fünfer-Tischen gespielt. Bevorzugt werden allerdings Vierer-Tische.

7.3. Sitzreihenfolge

- 7.3.1 Die Sitzreihenfolge am jeweiligen Tisch wird durch einen Turnierplan festgelegt, der vor dem Beginn des Turniers durch die Turnierleitung bekannt gegeben wird. An jedem Tisch gilt, dass der Spieler auf Position **1** als erster die Karten gibt und der Spieler auf Position **4** an Vierer-Tischen bzw. der Spieler auf Position **5** an Fünfer-Tischen schreibt und die Spielliste führt. Erklärt sich ein anderer Spieler bereit zu schreiben, hat dies keinen Einfluss auf die festgelegte Sitzreihenfolge.

7.4. Anzahl der Spiele und Spielzeit

- 7.4.1 Eine Spielrunde besteht aus **16** Spielen an Vierer-Tischen und **20** Spielen bei Fünfer-Tischen. Die Spielrunde 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 **120** Minuten. Das Ende der Spielrunde wird durch die Turnierleitung bzw. 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 / das Schiedsgericht gestrichen. Ist auf der Spielliste eine Nachspielzeit durch den Schiedsrichter notiert, so verlängert sich die offizielle Spielzeit dieses Tisches um die dort angegebene Nachspielzeit.

7.5. Pflichtsolo

- 7.5.1 In jeder Spielrunde ist von jedem Spieler mindestens ein Solo (Pflichtsolo) zu spielen. Dabei kann der Spieler die Art des Pflichtsolos frei bestimmen. Ist das für die Spielrunde festgesetzte Zeitlimit erreicht und es stehen noch Pflichtsoli aus, so müssen die betreffenden Spieler ihr Pflichtsolo noch spielen, d.h. sie werden „vorgeführt“ (siehe hierzu auch 3.2.3).

8. Regelverstöße und Strafpunkte

8.1. Allgemeine Grundregeln

- 8.1.1 Als oberstes Spielgebot gilt, die einzelnen Punkte der Spielregeln zu beachten und einzuhalten.
8.1.2 Alle Teilnehmer haben in jeder Situation das Prinzip der Fairness und Sachlichkeit zu wahren und kein fadenscheiniges Recht zu suchen.
8.1.3 Lautes Zählen der Trümpfe oder Augen ist weder den Mitspielern noch anderen Teilnehmern erlaubt.
8.1.4 Mitspieler wie Teilnehmer haben sich jeglicher Äußerungen und Gesten zu enthalten, die geeignet sind, die Karten zu verraten oder den Spielverlauf zu beeinträchtigen.

8.2. Falsch notiertes Spiel

- 8.2.1 Ein falsch notiertes Spiel, bei dem sich nicht alle beteiligten Spieler auf das korrekte Spielergebnis einigen können, wird in der Notierung gestrichen. Es wird sofort nach Feststellung der Falschnotierung als das nächste Spiel neu gespielt, wobei jedoch ein möglicherweise laufendes Spiel zunächst beendet wird. Die Karten zu dem neu zu spielenden Spiel gibt der Spieler, der auch das falsch notierte Spiel hätte geben müssen.
8.2.2 Wird das falsch notierte Spiel nach Beendigung der Spielrunde festgestellt, ist das Spiel ersatzlos zu streichen. Eine Spielrunde ist nach der Feststellung der Spielpunkte eines jeden Spielers beendet. Nur offensichtliche Rechenfehler können durch den Schiedsrichter noch korrigiert werden.

8.3. Unerhebliche Regelverstöße

- 8.3.1 Ist ein Regelverstoß nicht ausdrücklich in diesen Spielregeln geregelt, ob er als unerheblicher, geringfügiger oder schwerwiegender Regelverstoß bzw. als unsportliches Verhalten zu klassifizieren ist, so ist die Klassifikation nach 8.3. bis 8.7. vorzunehmen.

- 8.3.2 Ein „unerheblicher Regelverstoß“ liegt dann vor, wenn der Regelverstoß keinen Einfluss auf den weiteren Spielverlauf bzw. Spielausgang hat.
- 8.3.3 Macht eine Partei zwangsläufig alle Reststiche, ist der 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 einer gegebenen.
- 8.3.4 Begeht ein Mitspieler einen unerheblichen Regelverstoß, so werden **keine** Strafpunkte verteilt. Das Spiel wird nach Erledigung der Reklamation fortgesetzt.

8.4. Geringfügige Regelverstöße

- 8.4.1 Ein „geringfügiger Regelverstoß“ liegt dann vor, wenn durch den Regelverstoß kein spielentscheidender Einfluss auf den Spielverlauf bzw. den Spielausgang gegeben ist, und eine entscheidende Bevorteilung der eigenen Partei ausgeschlossen ist.
- 8.4.2 **Normalspiel:**
Begeht ein Mitspieler einen geringfügigen Regelverstoß im Normalspiel, so erhält er im Falle einer Reklamation **3** Strafpunkte. Die drei Mitspieler erhalten je einen Punkt gutgeschrieben. Das Spiel wird nach der Erledigung der Reklamation fortgesetzt.
- 8.4.3 **Solo:**
Begeht ein Mitspieler einen geringfügigen Regelverstoß nachdem feststeht, dass ein Solo gespielt wird, so wird folgendermaßen verfahren:
- (a) Bei einem geringfügigen Fehler des Solospielers erhält dieser im Fall einer Reklamation **3** Strafpunkte, d.h. die drei Mitspieler erhalten je einen Punkt gutgeschrieben. Das Spiel wird nach der Erledigung der Reklamation fortgesetzt.
 - (b) Bei einem geringfügigen Fehler eines Mitspielers der Kontra-Partei werden zwei Fälle unterschieden:
 - (b.1) Der Regelverstoß kann zu einem Nachteil für den Solospieler führen:
Der Verursacher erhält im Falle der Reklamation **3** Strafpunkte, die dem Solospieler gutgeschrieben werden. Die beide übrigen Mitspieler erhalten keine Punkte. Das Spiel wird nach der Erledigung der Reklamation fortgesetzt.
 - (b.2) Der Regelverstoß kann nicht zu einem Nachteil für den Solospieler führen:
Der Verursacher erhält im Falle einer Reklamation **3** Strafpunkte, die den drei anderen Mitspielern mit je einem Punkt gutgeschrieben werden. Das Spiel wird nach der Erledigung der Reklamation fortgesetzt.

8.5. Regelverstöße bei bereits entschiedenem Spiel

- 8.5.1 Wird ein Regelverstoß begangen, der eine korrekte Weiterführung des Spieles nicht zulässt (siehe auch 8.6.), und eine 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.
Zur Ermittlung, ob das Spiel bereits entschieden ist, zählen nur bereits beendete Stiche.

8.6. Schwerwiegende Regelverstöße

- 8.6.1 Ein „schwerwiegender Regelverstoß“ liegt dann vor, wenn der Regelverstoß einen entscheidenden Einfluss auf den Spielverlauf bzw. Spielausgang haben kann, oder eine entscheidende Bevorteilung der eigenen Partei möglich ist.
- 8.6.2 Begeht ein Mitspieler einen schwerwiegenden Regelverstoß, so ist im Falle einer Reklamation das Spiel sofort zu beenden. In diesen Fällen werden folgende Abläufe bei Vergabe von Strafpunkten unterschieden:
1. **Normalspiel:** Im 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.

2. **Solo:** Bei einem schwerwiegenden Regelverstoß des Solospielers gilt die Regelung des Normalspiels (siehe 8.6.2.1). Bei einem schwerwiegenden Regelverstoß eines Spielers der Gegenpartei wird das Solo als gespielt gewertet. Der Verursacher erhält **12** Strafpunkte. Diese Strafpunktzahl 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 oder 24) Pluspunkte. Die übrigen Mitspieler erhalten keine Punkte.

8.7. Unsportliches Verhalten

- 8.7.1 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.
- 8.7.2 Bei Verdacht auf unsportliches Verhalten muss der Schiedsrichter das Schiedsgericht einberufen. Das Schiedsgericht kann, je nach Schwere des Delikts, die folgenden Sanktionen verhängen:
 - (a) **Verwarnung** (führt bei weiterem Fehlverhalten zu Punktabzug oder zur Disqualifikation)
 - (b) **Punktabzug** (maximal 12 Punkte), ohne Gutschrift für die Mitspieler
 - (c) **Disqualifikation** (Ausschluss vom Turnier)

8.8. Reklamation

- 8.8.1 Das Recht, einen Regelverstoß zu reklamieren, haben bei ungeklärter Partnerschaft alle am Spiel beteiligten Spieler, mit Ausnahme des Verursachers. Ist die Partnerschaft geklärt, so dürfen nur noch Spieler der Gegenpartei reklamieren.
- 8.8.2 Jeder Spieler darf auf einen Regelverstoß hinweisen.
- 8.8.3 Ein Regelverstoß ist sofort, nachdem er von allen Spielern entdeckt werden konnte, zu reklamieren. Wer weiterspielt, 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.
- 8.8.4 Eine Anfrage an den/die reklamationsberechtigten Partner/Mitspieler, ob reklamiert oder weitergespielt werden soll, ist erlaubt. Der Partner darf nur mit „Reklamation“ bzw. „keine Reklamation“ antworten. Seine Antwort ist bindend! Im Falle der Reklamation wird je nach Schwere des Fehlers nach 8.2. bis 8.7. verfahren. Im Falle der Nichtreklamation wird der Regelverstoß als gültiger Spielzug angesehen.
- 8.8.5 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. Das Zusammenwerfen der Karten, ohne die Entscheidung des Schiedsrichters/des Schiedsgerichts abzuwarten, ist eine Unsportlichkeit (siehe 8.7.).
- 8.8.6 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 keine schwerwiegender Regelverstoß, kann der zweite Regelverstoß erneut reklamiert werden.
- 8.8.7 Gegen die Entscheidung des Schiedsrichters kann nur sofort reklamiert werden, d.h., dass das Spiel bis zur Entscheidung des Schiedsgerichts unterbrochen wird. Die Entscheidung des Schiedsgerichts ist endgültig und damit letztinstanzlich.

9. Inkrafttreten

Diese Doppelkopfturnierspielregeln gelten ab 01.12.2001.

Eppstein im Taunus, den 30.11.2001

Schachvereinigung 1932 Eppstein im Taunus e.V.
- Der Doppelkopfturnierausschuss -