

Deutscher Doppelkopf Bund

Regeln * Die Meisterschaft

Die Meisterschaft ist das Hauptturnier des DDB. Sie wird während eines Jahres an bis zu 52 Spielabenden (einschließlich Mehrfachspieltagen) ausgespielt.

Es wird an Vierer- oder an Fünfertischen gespielt. Sollten an einem Spieltag mehr gemeldete Spieler bereit stehen, müssen die letzten des vorigen Spieltages aussetzen. Eventuell am vorigen Spieltag Aussetzende haben automatisch Spielberechtigung.

Jeder Spieler muss an mindestens 66% der Spieltage oder 66% der Spielrunden mitgespielt haben (Pflichtteilnahme).

Mehrere Spielrunden an einem Abend werden für jeden Spieler als ein Spieltag gezählt. An den letzten 3 Spieltagen besteht ebenfalls eine Teilnahmepflicht, um am Jahresende in der Computerweltrangliste zu erscheinen. Die Teilnahmepflicht entfällt, wenn der Spieler als fünfter des vorigen Spieltages aussetzen muss. Der letzte Spieltag wird mit den besten 4 Spielern der aktuellen Gesamtwertung sowie einem Auffüller ausgetragen.



Modus des Spieltags

Der Spieltag ist beendet, wenn die Punkte aus dem Pott verbraucht und alle Soloverpflichtungen erfüllt sind:

- Pott mit 140 Punkten (letztes Spiel wird voll gewertet, Wertung der Solospiele nicht aus dem Pott, Verdoppelung der Punkte an 5er-Tischen)
- 2 verschiedene Pflichtsolo in zwei Stufen: bis 70 Punkte, bis zum Ende der Partie.
- 7 Soloarten: Trumpfsolo (mit frei wählbarer Trumpffarbe), Madagaskar, Damen, Buben, Knochenlos, Null, Detlef-Kaspar (mit frei wählbarer Trumpffarbe)
Die Solowahl erfolgt nach der Solowertigkeit, höherrangige Soli haben Vorrang
- Lustsolo erst nach Erfüllung der Pflicht
- ein Nachspiel-Möglichkeit je Spieler: das erste gewonnene Lustsolo führt zur Nachspielrunde. Voraussetzung ist, dass kein Soli bisher verloren wurde.
- Karten: 48 (Kreuz, Pik Herz, Karo je 9 bis As, je 2mal)
- Sitzordnung an 4er und 5er-Tischen wird ausgelost
- Rangordnung der Trümpfe: Herz-Zehn, Kreuz-Dame, Pik-Dame, Herz-Dame, Karo-Dame, Kreuz-Bube, Pik-Bube, Herz-Bube, Karo-Bube, Karo-As, Karo-Zehn, Karo-König, Karo-Neun (alle Karten zweimal).
- bei gleichen Kartenwerten sticht der erste außer Herz-Zehn (Dulle) und Karlchen Müller (Kreuzbube im letzten Stich)
- Solospiele werden nachgegeben (an 5er-Tischen nur einmal) - gilt nicht für Pokal
- Ansagen: Kontra/Re vor eigenem 1. Ausspiel, K9 vor Ausspiel der 9., K6 vor 6., K3 vor 3., K0 vor letzter Karte (nur bei lückenloser Ansage) - bei Pokal nur Kontra/Re
- Ausspiel: links vom Geber
- (Ausnahme Solo: Solospieler beim freiwilligen, beim vorgeführten Spieler vor dem Solisten)
- Sonderpunkte (nicht beim Solo): gefangener Fuchs, fetter Stich, Karlchen Müller

- Schweinchen: Das zweite KaAs ist höchste Karte (keine Wahlmöglichkeit, Ansage erst beim Ausspiel), Sonderfälle: bei Armut muss vor Tausch der Karten beide Asse vorgezeigt werden, bei stillem Solo gilt die diese Regel nur für die Nichtsolisten.

Soloarten

1. *Trumpsolo*: wie normales Spiel, statt Karo kann auch andere Farbe gewählt werden - 26 Trümpfe (bei Herz 24 Trümpfe)
2. *Madagaskar*: Damen und Buben (KrD bis KaB) - 16 Trümpfe
3. *Damen*: KrD bis KaD - 8 Trümpfe
4. *Buben*: KrB bis Ka B - 8 Trümpfe
5. *Knochenlos*: KrA bis Ka9 - keine Trümpfe
6. *Null*: Ka9 bis KrA - keine Trümpfe
7. *Detlef-Kaspar*: KrA bis Ka9 - eine Farbe wird zu Trumpf bestimmt - 12 Trümpfe

Vorbehalte

- keine Einwerfregel
- Trumpfarmut (bis zu 3 Trümpfe)
anbieten nur an Partner vorgeschrieben (Re/ Contra)
Nur Armut mit 2 Kreuz-Damen führt zum Einwerfen
- Hochzeit: Ansage bis vor eigenem Ausspiel möglich, Partnersuche nur innerhalb der ersten 3 Stiche (sonst Trumpfsolo)
- Regelverstöße:
bei Absicht Strafsolo sonst
Wiederholung des Spiels (zusätzlich 3 Punkte Abzug)