

Doppelkopf-Spielregeln (angepasst an die Regeln des DDV)
DoKo-Turnier des TC Bad Salzuflen



Karten	Zwei Skatspiele ohne 7, 8, 9
Spieler	4 oder 5
Geben	<ul style="list-style-type: none"> - Kartenanzahl: 3 – 4 – 3 (bei Vergabe: Wiederholung) - Es muss abgehoben werden, wenn der Geber mitspielt. - Keine Trumpfabgabe, kein Kartenaustausch, kein erneutes Geben.
Spiel	Die beiden Kreuzdamen spielen zusammen. Sind sie in einer Hand, entscheidet der mit einer Fehlkarte angezogene Stich in fremder Hand über das Zusammenspiel. Die Entscheidung muss bis zum dritten Stich gefallen sein. Sonst spielen die beiden Kreuzdamen ein Solo.
Soli	Es können Buben, Damen- und Trumpfsolo (auch als stiller Solo mit 2 Kreuzdamen) gespielt werden. Die Soli sind gleichwertig. Bei konkurrierenden Soli wird der Vorrang ausgereizt. Der Vorrang ergibt sich aus der Reihenfolge hinter dem Kartengeber. Nachrangige Spieler müssen, um das Spiel zu erhalten ein höheres Gebot (Re, 90, 60 ...) abgeben.
Ansagen	<ul style="list-style-type: none"> - Re (Kreuzdamen) oder Kontra müssen bis vor der sechsten Karte angesagt werden. Eine falsche Ansage führt zum Spielverlust. - Weitere Ansagen – keine 90, 60 usw. – sind jeweils bis vier weitere Karten möglich. - Bei einer Hochzeit verlängert sich der Ansagezeitpunkt bis zur Klärung des Zusammenspiels. - Geben sich Spieler ohne Ansage (Re oder Kontra) zu erkennen, führt dies ebenfalls zum Spielverlust (es zählen die bis zum Spielabbruch erworbenen Punkte).
Zählweise	Die Kreuzdamen müssen 121 Punkte erreichen, sonst wird ein zusätzlicher Verlustpunkt gerechnet. Ebenso müssen die Spieler, die Kontra ansagen, 121 Punkte erreichen, wenn kein Re gesagt wurde. Re bzw. Kontra verdoppeln die jeweiligen Ausgangspunkte. Für ein Solo wird ein zusätzlicher Punkt gerechnet.
Sonderpunkte	<p><u>1 Sonderpunkt</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Bei mehr als vierzig Augen im Stich (Doppelkopf) - Wenn ein Fuchs (Karo-Ass) zum Gegner gelangt - Wenn der Kreuzjunge den letzten Stich macht - Wenn der eigene Fuchs im letzten Stich durchgebracht wird ohne den Stich selbst zu machen - Solo (keine weiteren Sonderpunkte!) <p><u>2 Sonderpunkte</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Vier mal zehn oder elf Augen im Stich - Ein Fuchs wird im letzten Stich gefangen - Der Fuchs macht den letzten Stich - Im letzten Stich fängt der erste den zweiten Kreuzjungen
Bockrunden	Bockrunden werden nicht gespielt
Zweifelsfragen	klärt die Turnierleitung (unter Ausschluss des Rechtsweges)