

# Doko-Turnier des FÖV des Handballsports im MTV Geismar

## Regeln – verbindlich – sind nicht verhandelbar!!!!

### 1. Allgemein:

- gespielt wird ohne Neunen, ohne Feigheitsregel, ohne Bockrunden.
- gespielt werden 3 Runden (= immer 12 Spiele je Tisch – auch bei Soli!!).
- die 2. Herz-Zehn sticht die 1. **Außer** bei Schweinen.
- bei Hochzeit kann angesagt werden ob der erste Fehlstich oder der erste allgemeine Stich mitgeht.
- Schweine und Hochzeit gleichzeitig werden gespielt. Schweine **vorher** ansagen!!!
- Schweine **müssen** angesagt werden – dazu Re oder Contra. Falls nicht angesagt sind es zwei Füchse.

### 2. Schieben:

- im Uhrzeigersinn – bei 3 oder weniger Trümpfen, incl. Fuchs. Zusammengeschobene Füchse sind **NICHT** Schweine
- Trumpf zurück nur wenn keine Fehlerfarben auf der Hand. Trumpf zurück muss angesagt werden – **Anzahl**
- Annahme von Schieben ist **automatisch** „die Alten“ (nicht automatisch RE angesagt)
- Schieben geht vor Hochzeit!!!
- nimmt niemand die Karten, wird neu gegeben

### 3. Schmeissen: kein Schmeissen!!!

### 4. Ansagen:

- Ansagen sind „im Stich“ möglich – (bei Hochzeit entsprechend nach dem Findungsstich)
- Re oder Contra bis zur 5. Karte
- Re oder Contra als Entgegnung bis zur 9. Karte
- „keine 90“, nur wenn auch Re oder Contra angesagt wurde, bis zur 9. Karte
- „keine 60“, nur wenn auch „keine 90“ angesagt wurde, bis zur 13. Karte
- „keine 30“, nur wenn auch „keine 60“ angesagt wurde, bis zur 17. Karte
- „schwarz“, nur wenn auch „keine 30“ angesagt wurde, bis zur 21. Karte.

### 5. Soli:

- möglich sind Damen-, Buben-, Farben und Trumpfsolo (Herz 10 bleibt höchster Trumpf, Schweine sind erlaubt) sowie „stille Hochzeit“ (**kein Fleischloser**) Schweine bleiben immer die beiden Karo-Asse, wodurch sich bei den drei anderen Farbsoli die Zahl der Trümpfe um je zwei erhöht.
- Solo kommt **nicht** automatisch selbst raus --- der Geber wechselt, kein erneutes Geben
- Solo ist **nicht** automatisch Re – also sagt nicht automatisch „Ich gewinne“
- bei Interesse von mehreren Spielern ein Solo zu spielen wird „ausgereizt“ Damen vor Buben – danach Ansage...

### 6. Zählweise:

- es werden Plus- und Minuspunkte notiert
- Jeweils einen Punkt gibt es für:
  - Solo
  - „keine“ 120, 90, 60, 30, schwarz
  - „keine“ 90, 60, 30, schwarz angesagt
- Wenn die Ansage nicht erreicht wird:
  - Beispiel 1: angesagt wurde „keine 60“ erreicht wurden aber 63 Punkte  
Zählweise: keine 60, doch 60 = 2 Punkte
  - Beispiel 2: angesagt wurde „keine 60“ erreicht wurden aber 91 Punkte  
Zählweise: keine 60, doch 60, keine 90, doch 90 = 4 Punkte
  - „gegen die Alten“ gewonnen – als Extrapunkt – der wird bei RE/Contra mit verdoppelt
- Re/Contra verdoppelt alles am Schluss – **OHNE DIE SONDERPUNKTE!!!!**
- Sonderpunkte (gelten **nicht** bei Solo)
  - Durchgegangener Herzstich
  - Fuchs gefangen
  - Doppelkopf
  - Karlchen macht den letzten Stich oder wird im letzten Stich gefangen

### 7. Falsch bedient:

- Wenn der Mitspieler, der falsch bedient dieses innerhalb des Stiches noch bemerkt, kann es zurückgenommen werden.
- Falls das falsch bedienen erst später festgestellt wird, bekommt der falsch bedienende Mitspieler 9 Minuspunkte, die anderen 3 Pluspunkte.