

Deutscher Doppelkopf Bund

Regeln * Der Pokal



Der Pokal wird in der Regel nach Abschluss der Meisterschaft möglichst kompakt an einem Wochenende ausgespielt. Er besteht aus 2 Spieltagen.

Anders als bei der Meisterschaft wird der Pokalsieger durch Prämienpunkte ermittelt. In jeder Spielrunde werden 22 Prämienpunkte vergeben. Pokalsieger wird der Spieler, der von den insgesamt 44 zu vergebenden Punkten die meisten erhält.

An den zwei Spieltagen können alle gemeldeten Spieler teilnehmen. An jedem Spieltag werden 7 Runden gespielt (4 für die Gesamtwertung und 3 Sonderspielrunden).

Gesamtwertung (Runde 1,3,7):

Es wird nicht "aus dem Pott gespielt". Jeder Spieler muss während dieser Runden 3 Pflichtsoli spielen. Die Soloarten sind in drei Gruppen eingeteilt. Es muss aus jeder Gruppe ein Solo gespielt werden. Es darf während der Spiele (auch bei den Soli) nur Kontra und Re angesagt werden, weitere Limitgebote sind nicht gestattet. Solospiele werden nicht "nachgegeben", d.h. daß im Idealfall - jeder kommt seinen Verpflichtungen in den drei Runden nach - kein "normales" Spiel gespielt wird. Nach Abschluss der 7. Runde wird "vorgeführt".

Gesamtwertung (Runde 5):

Die 5. Runde (3. Runde der Spiele für die Gesamtwertung) ermöglicht jedem Spieler das "Blatt" zu wenden. Diese Runde wird als Solorunde mit der Bezeichnung "KaDaMu" (kann-darf-muss) gespielt.

Der jeweilige Solospieler wird durch Umfrage ermittelt. Wie aus der Spielbezeichnung bereits ersichtlich kann der auf Vorhand sitzende Spieler spielen, wenn er will, der nächste Spieler darf spielen, braucht es aber nicht zu tun, der dritte aber muß nach dem Verzicht der beiden vor ihm Sitzenden sein Solo absolvieren. Bei diesem Spiel gibt es für jeden Mitspielenden 11 Karten, während die restlichen 4 in den Stock gelegt werden. Der ermittelte Solospieler kann nun diese 4 Karten gegen weniger brauchbare Karten aus seinem Blatt tauschen.

Punkteverteilung Gesamtwertung: 1. 5 Pkt.; 2. 3 Pkt.; 3. 2 Pkt.; 4. 1 Pkt. (5. 0 Pkt.)

Sonderspielrunde 1 (R2) * Detlef-Dumm-Runde

Der Vorhandspieler muss ein Solo seiner Wahl spielen. Dazu erhält er vor Verteilung der Karten beide Kreuz-Damen und Kreuz-Buben. Die verbleibenden Karten werden so verteilt, dass der Vorhandspieler (Solist) und die beiden nach ihm sitzenden Mitspieler je 12 Karten erhalten, der 4. Spieler (Hinterhand) erhält nur 8 Karten. Der Vorhandspieler schiebt nun 4 Karten an den nächsten Spieler weiter. Diese 4 Karten werden von dem zweiten Spieler aufgenommen, ggf. gegen unbequeme Karten aus seinem Blatt ausgetauscht und an den links sitzenden Mitspieler weitergeschoben. Der dritte Spieler verfährt genauso, so dass der an letzter Stelle sitzende Spieler nun ebenfalls 12 Karten zum Spielen hat. Erst nach dem Schieben wird vom Solisten die Soloart, die er spielt, verkündet.

Sonderspielrunde 2 (R4) * Schiebekopf

Es gilt bei dieser Spielrunde, möglichst wenige Augen in die eigenen Stiche zu bekommen. Trumpf- und Nebenkarten zählen und rangieren wie bei einem "normalen" Spiel. Jeder Spieler erhält 11 Karten, die restlichen 4 Karten werden in den Stock gelegt. Diese 4 Karten werden von dem Vorhandspieler aufgenommen, ggf. gegen unbequeme Karten aus seinem Blatt ausgetauscht und an den links sitzenden Mitspieler weitergeschoben. Dieser Spieler verfährt genauso. Der zuletzt angeschobene Spieler legt die 4 aussortierten Karten verdeckt auf den Tisch. Die Augenzahl dieser abgelegten Karten erhält später derjenige, der den letzten Stich gemacht hat. Sollte es einem Spieler gelingen, alle Stiche zu machen ("Durchmarsch"), wird ihm der doppelte Punktwert gutgeschrieben.

Sonderspielrunde 3 (R6) * Schwarze Sau

Jedes Spiel dieser Runde startet zunächst wie ein "normales" Spiel. Bei diesem Spiel kommt den Pik-Damen eine besondere Bedeutung zu. Der Inhaber der zweiten Pik-Dame, die auf den Tisch kommt, muss ein Buben-Solo spielen.

Punkteverteilung je Sonderspielrunde : 1. 2 Pkt.; 2. 1 Pkt.;

Sonderspielpunkt: 2 Pkt. Für die beste Platzierung