

Berechnung des Spielwertes

nach den Turnier-Spielregeln des Deutschen Doppelkopf-Verbandes e. V.
(gültig ab 1. Juli 2000)

Zeile	Kategorie	Kriterium		Bsp. 1	Bsp. 2					
1	Grundpunkte	Gewonnen	1	1	1					
2		unter 90 gespielt	1	1						
3		unter 60 gespielt	1							
4		unter 30 gespielt	1							
5		schwarz gespielt	1							
6	Ansagen	Re	2		2					
7		Kontra	2	2						
8	Absagen der Re-Partei	"keine 90" abgesagt	1		1					
9		"keine 60" abgesagt	1		1					
10		"keine 30" abgesagt	1							
11		"schwarz" abgesagt	1							
12	Absagen der Kontra-Partei	"keine 90" abgesagt	1							
13		"keine 60" abgesagt	1							
14		"keine 30" abgesagt	1							
15		"schwarz" abgesagt	1							
16	Gegen Absagen erreicht von der Re-Partei	120 gegen "keine 90"	1							
17		90 gegen "keine 60"	1		1					
18		60 gegen "keine 30"	1							
19		30 gegen "schwarz"	1							
20	Gegen Absagen erreicht von der Kontra-Partei	120 gegen "keine 90"	1							
21		90 gegen "keine 60"	1							
22		60 gegen "keine 30"	1							
23		30 gegen "schwarz"	1							
24	Sonderpunkte	Gew. gegen die Kreuz Damen	1	1	1					
25		Fuchs gefangen	1							
26		Kreuz Bube letzter Stich	1							
27		Doppelkopf (40 oder mehr)	1							
SPIELWERT (die Summe aller Einzelpunkte):				5	7	0	0	0	0	0

Bsp. 1: Die Kontra-Partei hat "Kontra" angesagt und mit 160 Augen gewonnen.
Sie bekommt 5 Punkte gut geschrieben.

Bsp. 2: Die Re-Partei hat "Re" angesagt und "Keine 90, keine 60" abgesagt, aber nur 130 Augen erreicht.
Die Kontra-Partei hat gewonnen und bekommt 7 Punkte gut geschrieben.

Im Gegensatz zur weit verbreiteten Zählweise "Keine 120, gegen die Alten, keine 90, 90 angesagt, keine 60, 60 abgesagt" usw. werden hier die Punkte für "keine 90, keine 60" aus den Zeilen 2 und 3 nicht vergeben, da die Gewinner (die Kontra-Partei) den Gegner nicht unter 90 gespielt haben!