

REGELWERK GOHLIS-CUP

(Dreikampf in den Disziplinen Blitzschach, Doppelkopf, Bowling)

1 Regeln für jede Disziplin

1.1 Blitzschach

Es gelten die FIDE-Regeln für Blitzschach. In Abhängigkeit der Teilnehmerzahl wird einrundig, doppelrundig oder mit Vorrunde und Finale gespielt. Insgesamt werden mindestens 15 Partien gespielt.

Für die Gesamtwertung werden folgende Punkte verteilt:

1.	15 Punkte	7.	6 Punkte
2.	12 Punkte	8.	5 Punkte
3.	10 Punkte	9.	4 Punkte
4.	9 Punkte	10.	3 Punkte
5.	8 Punkte	11.	2 Punkte
6.	7 Punkte	12.	1 Punkt

Bei Punktgleichheit werden die Punkte geteilt. Außerdem erhält beim Spiel mit Vorrunde und Finale der Sieger des B-Finales 2 Punkte und des C-Finales 1 Punkt.

1.2 Bowling

Es werden Runden mit je 10 x 2 Würfeln gespielt. Falls der 1. Wurf ein Strike (10) ist, entfällt der 2. Wurf. Gezählt werden die umgeworfenen Pins. Nach einem Strike zählen die beiden nächsten Würfe zusätzlich noch dazu, nach einem Spare (10 in 2) zählt der nächste Wurf zusätzlich. Beim 10. Wurf wird eventuell ein 3. Zusatzwurf notwendig. In die Wertung kommt der Rundendurchschnitt, wobei etwa drei (von der Gesamtteilnehmerzahl abhängig) Runden gespielt werden. Der Wettkampf wird so durchgeführt, dass lediglich ein weiterer Mitspieler gleichzeitig die Runde spielt. Die erste Runde wird gelöst, weitere Runden gesetzt. Für die Gesamtwertung werden folgende Punkte verteilt:

1.	15 Punkte	7.	6 Punkte
2.	12 Punkte	8.	5 Punkte
3.	10 Punkte	9.	4 Punkte
4.	9 Punkte	10.	3 Punkte
5.	8 Punkte	11.	2 Punkte
6.	7 Punkte	12.	1 Punkt

Bei Punktgleichheit werden die Punkte geteilt.

1.3 Doppelkopf

Hier kurz die wichtigsten Regeln des Gohlis-Kopfs.

- Karten : 48 (also mit Neunen), Deutsches Blatt
- Geben : 4 mal 3 oder 3 mal 4 Karten, Abheben erwünscht und bei Pflichtsolos vorgeschrieben
- Solos : - Trumpfsolo, Farbsolo (Dulle, Ober, Unter + Farbe sind Trumpf), Obersolo, Untersolo, Ohnesolo. Es wird mit Pflichtsolos gespielt, d.h. nach einem gewonnenen Solo müssen alle anderen ein Solo machen, nach einem verlorenen der Solospieler selbst. Bei einem Pflichtsolo steht Kontra. Punkte werden bei Solos allen Mitspielern angeschrieben, egal ob am Spiel beteiligt oder nicht.
- Ansagen : Ansagerunde am Anfang (Re, Kontra, 1.Stich, Solo oder max. 2 Trumpf). Dabei darf jedes Gebot nur einmal abgegeben werden. Anschließend ist nur noch die Ansage von Stufen möglich (mit mindestens 11 Karten U9, mit 10 Karten U6 usw. und Kontra bzw. Re auf die Stufe). Alle Ansagen im laufenden Spiel sind abzugeben, direkt bevor der bietende Spieler seine Karte legt, d.h. auch, dass ein Kontra auf eine Stufe solange gegeben werden darf, solange man keine Karte gelegt hat.
- Eingeben: Kein Re oder Kontra oder bei max. 2 Trumpf, falls kein Solo gespielt wird.
- 2 Alte : Wenn ein Spieler beide Alten hat, kann er **entweder** Re **oder** 1.Stich sagen und spielt dann jeweils mit demjenigen, der den 1.Stich erhält, also eventuell auch allein, wenn er den 1.Stich selbst macht. Falls er keine Ansage bekannt gibt, spielt er generell alleine und macht ein "Stilles Solo". Beide Fälle werden identisch bewertet, wie ein ganz normales Spiel (kein Pflichtsolo, 5. Spieler gewinnt nicht mit).
- Wertung : Grundwert ist für alle Spiele mit den Alten 1 und bei Spielen ohne Alten sowie bei Solo 2 und steigert sich dann entsprechend den Geboten und dem Spielergebnis.
- Stufenbewertung:
- | | |
|--------------------------|---|
| - geschaffte Stufe | 1 |
| - angesagte Stufe | 2 |
| - mit Kontra | 3 |
| - mit Re | 4 |
| - nicht geschaffte Stufe | 1 |
| - mit Kontra | 2 |
| - mit Re | 3 |

Anschließend wird verdoppelt, je nachdem, wie die Anfangsgebote lauteten. Erfolgt der Sieg durch das Erreichen einer von den Gegnern angesagten Stufe ergibt sich maximal eine Verdoppelung. Sagen beide Parteien Stufen an, die sie nicht erreichen, wird das Spiel als eingepasst gewertet. Sonderpunkte werden für Fuchs, Charles, Voller gegeben, allerdings nur wenn kein Alleinspiel.

Sonstiges : Falls ein Spiel auf unnormale Weise entschieden wird, z.B. falsche Gebote, fehlerhaftes Bedienen usw., wird der verursachende Spieler mit einem Pflichtsolo bestraft, in welchem es allerdings keine Pluspunkte für den Alleinspieler geben kann.
1 Punkt wird nicht angeschrieben.

Es werden abhängig von Teilnehmerzahl und -wunsch insgesamt zwei oder drei Durchgänge gespielt mit 24 bzw. 25 Spielen (entsprechend der Tischgröße). Ergibt sich in der letzten Runde eine Pflichtsolorunde, so wird verlängert, um die Pflichtsolos alle zu spielen. Die Tische werden ausgelost, wobei stets mit so viel Tischen wie möglich gespielt wird.

Für die Gesamtwertung zählt die Summe der Ergebnisse aller Runden.

1.	15 Punkte	7.	6 Punkte
2.	12 Punkte	8.	5 Punkte
3.	10 Punkte	9.	4 Punkte
4.	9 Punkte	10.	3 Punkte
5.	8 Punkte	11.	2 Punkte
6.	7 Punkte	12.	1 Punkt

Bei Punktgleichheit werden die Punkte geteilt.

2 Gesamtwertung

Die Endreihenfolge ergibt sich aus der Gesamtpunktzahl, wobei derjenige mit den meisten Punkten Sieger ist. Bei Punktgleichheit entscheidet der Punktstand aus den zwei *schlechtesten* Disziplinen. Besteht dann immer noch Punktgleichheit, entscheidet das *bessere schlechteste* Ergebnis.

3 Schlussbemerkungen

Vor Beginn ist ein Schiedsgericht aus drei Personen zu bilden. Dessen Entscheidungen sind endgültig.