

Eine Mannschaft besteht grundsätzlich aus vier Spielern, kann aber bereits mit mindestens drei Spielern antreten.  
Eine Mannschaft, die zu Beginn der Spielhandlungen gar nicht oder mit weniger als drei Spielern anwesend ist, kann dann zu Beginn einer Runde einsteigen, wenn wenigstens 3 Spieler eingetroffen sind und wenn ein Einsteigen ohne Veränderung der bereits bestehenden Tische möglich ist.  
Ansonsten ist Einsteigen erst zu Beginn der nächsten Serie möglich, wenn dann wenigstens drei Spieler erschienen sind.  
Wenn nur zwei Mannschaften antreten, kann nur gespielt werden, wenn von beiden Mannschaften jeweils vier Spieler anwesend sind.  
Nicht antretende Mannschaften erhalten keine Wertungs- und Spielpunkte.  
Wenn Mannschaften unter den veränderten Bedingungen, die beim Antritt von Dreier-Mannschaften entstehen, nicht spielen wollen, werden sie wie bei Nichtantritt gewertet.

**Fall 1: 4 - 4 - 4 - 3 (erschienene Spieler pro Mannschaft)**

Drei Vierer- und ein Dreiertisch. Der fehlende Spieler der vierten Mannschaft kann zu Beginn jeder Runde einsteigen.  
Punkteverteilung: 3 : 0; 2 : 1; 1 : 2; 0 : 3.

**Fall 2: 4 - 4 - 3 - 3**

Zwei Vierer- und zwei Dreiertische. Die fehlenden Spieler können zu Beginn jeder Runde einsteigen.  
Punkteverteilung: 3 : 0; 2 : 1; 1 : 2; 0 : 3.

**Fall 3: 4 - 3 - 3 - 3**

Ein Vierer- und drei Dreiertische. Die fehlenden Spieler können zu Beginn jeder Runde einsteigen.  
Punkteverteilung: 3 : 0; 2 : 1; 1 : 2; 0 : 3.

**Fall 4: 3 - 3 - 3 - 3**

Drei Vierertische. Die fehlenden Spieler können erst zu Beginn der nächsten Serie einsteigen.  
Punkteverteilung: 3 : 0; 2 : 1; 1 : 2; 0 : 3.

**Fall 5: 4 - 4 - 4 - 0**

Vier Dreiertische. Die Spieler der fehlenden Mannschaft können zu Beginn jeder Runde einsteigen, wenn wenigstens 3 Spieler anwesend sind.  
Punkteverteilung: 3 : 0; 2 : 1; 1 : 2; 0 : 3.

**Fall 6: 4 - 4 - 3 - 0**

Drei Dreiertische. Drei Spieler der fehlenden Mannschaft können zu Beginn jeder Runde einsteigen. Weiteres Einsteigen ist nur zur nächsten Serie möglich.  
Die Spielpunkte der vollständigen Mannschaften werden hochgerechnet (geteilt durch 3 mal 4).  
Punkteverteilung: 3 : 0; 2 : 1; 1 : 2; 0 : 3.

**Fall 7: 4 - 3 - 3 - 0**

Drei Dreiertische. Drei Spieler der fehlenden Mannschaft können zu Beginn jeder Runde einsteigen. Weiteres Einsteigen ist nur zur nächsten Serie möglich.  
Die Spielpunkte der vollständigen Mannschaft werden hochgerechnet (geteilt durch 3 mal 4).  
Punkteverteilung: 3 : 0; 2 : 1; 1 : 2; 0 : 3.

**Fall 8: 3 - 3 - 3 - 0**

Drei Dreiertische. Drei Spieler der fehlenden Mannschaft können zu Beginn jeder Runde einsteigen. Weiteres Einsteigen ist nur zur nächsten Serie möglich.  
Punkteverteilung: 3 : 0; 2 : 1; 1 : 2; 0 : 3.

**Fall 9: 4 - 4 - 0 - 0**

Zwei Vierertische. Die Spieler der gleichen Mannschaft müssen sich gegenüber sitzen.  
Tisch- und Platzordnung: Tisch 1 A B A B - Tisch 2 B A B A  
Erhält einer von den zwei beteiligten Spielern einer Mannschaft das Spiel, muss der andere seine Karten an den Kartengeber abgeben. Daher ist an diesen Tischen das Einsehen in Karten eines Mitspielers (Ziff. 3.5.4 der ISKO) strengstens untersagt. Die schuldige Partei hat die Nachteile zu tragen.  
Punkteverteilung: 3 : 0; 2 : 1; 0 : 3; 0 : 3.

Beide Mannschaften können aber auch einvernehmlich auf das Spielen verzichten. Sie erhalten dann gleiche Wertungspunkte (für eine Serie 2 : 1, für zwei Serien 5 : 1, für drei Serien 7 : 2 und für vier Serien 10 : 2) und ihren Serienschritt zum Saisonende.

**Fall 10: 4 - 3 - 0 - 0**

Es kann nicht gespielt werden.  
Punkteverteilung: 3 : 0, 2 : 1, 0 : 3, 0 : 3 und ihren Serienschritt (nur drei Viertel für die 3er Mannschaft) zum Saisonende.

**Fall 11: 3 - 3 - 0 - 0**

Es kann nicht gespielt werden.  
Punkteverteilung: 2 : 1, 2 : 1, 0 : 3, 0 : 3 ( je 5 : 1 bei zwei Serien, je 7 : 2 bei drei Serien und je 10 : 2 bei vier Serien) und ihren Serienschritt (drei Viertel) zum Saisonende.

**Fall 12: 0 - 4 - 4 - 4**

Siehe Verbindliche Hinweise und Richtlinien für den Liga-Spielbetrieb Nr. 4