

Pötterhoeker - Spielregeln - Preisdoppelkopf im - "Dat Handorfer Huus" - 2024

1. Einsatz und Spielhöhe:

Jeder Spieler hat bei der Anmeldung eine Startgebühr von €*12,-- an den Veranstalter zu zahlen und bekommt eine Startnummer zugeteilt, die für alle drei Durchgänge gültig ist. Durch die Teilnahme werden die Spielregeln rechtsverbindlich anerkannt. Bei Unstimmigkeiten entscheidet die Turnierleitung. Durch Bezahlung der Anmeldegebühr erklärt sich jeder Spieler(in) mit der Veröffentlichung von Daten einverstanden. Die Höhe und Anzahl der Preise werden je nach Beteiligung festgesetzt. Gespielt wird um 10 Cent pro Punkt. Die Abrechnung erfolgt zum Schluss jeder Spielrunde (Serie) aufgrund der Spielliste. Es werden Plus und Minuspunkte aufgeschrieben. Alle Spiele, auch "0-Spiele" müssen aufgeschrieben werden.

2. Spieldauer und Kartengeben:

Es werden mit 4 Spielern pro Tisch 12 oder 16 Spiele bzw. mit 5 Spielern pro Tisch 15 oder 20 Spiele in 3 Durchgängen (Serien) gespielt. Bei 5 Spielern setzt der Kartengeber aus. In jedem Durchgang werden die Spieler "gesetzt", ab Serie 2 nach ihrer Platzierung. Die Karten müssen vor jedem Geben gut gemischt werden, durchnehmen (mind. 5 - höchst. 35 Karten) ist Pflicht. Die Karten werden drei-vier-drei oder zu fünf gegeben. Jeder Spieler hat vor jedem Spielbeginn seine Karten zu überprüfen.

3. Allgemeines:

Der/die "Re-Leute" benötigen zum Sieg mind. 121 Punkte, bei Punktezählung und Ansage keine 90, 90 Punkte usw. Gegen wird gezählt. Hat ein Spieler "Kloppe/Hochzeit" (beide Kreuzdamen) und spielt keinen Solo, ist der erste Stich in fremder Hand sein Spielpartner (die Ansage kann nur lauten: " **Erster Stich in fremder Hand** "). Bekommt der "Hochzeithabende" jedoch alle Stiche, so wird dieses Spiel als Trumpfsolo gewertet. Kloppe/Hochzeit wird nicht aufgeschrieben und es entfällt die übliche Bezahlung von 10 Cent.

Nur wenn kein Solo gespielt wird:

Die beiden Kreuzdamen spielen zusammen und sind "Re-Leute". "Gegen die Re-Leute", "Fuchs gefangen", "Fuchs am End" und "volle Stiche" werden mit je einem Punkt gezählt.

4. Ansagen:

Folgende Ansagen sind zulässig: "Re" und/oder "Kontra", - "Sup", - "In" - "keine 90", - "keine 60", - "keine 30" und "schwarz", diese können je Spiel nur einmal gemeldet werden. Angesagt werden muss bei mind. 30 Augen im ersten Stich (Ausnahme: siehe Solo und bei Kloppe/Hochzeit), wobei der Pflichtansagende nach dem ersten Stich das erste Ansagerecht hat. Ansonsten kann vor dem ersten Ausspiel oder nach jedem Stich in ununterbrochener Reihenfolge, bevor die sogenannte 6. Karte liegt angesagt werden. "Re"/"Kontra" vorab (nur vor dem ersten Ausspiel der ersten Karte) zählt keinen Punkt extra. Bei Kloppe/Hochzeit muss sofort nach dem "Klärstich" angemeldet werden, wenn man möchte.

5. Solo-Spiele:

Es können nur folgende Solos gespielt werden: Trumpf, Stiller, Damen und Bubensolo. Solo hat kein Ausspielrecht. Solo kann nur mit Solo abgereizt werden, wobei in diesem Fall der Solospieler, der zuerst nach dem Geber sitzt, erstes Solorecht hat. Abreizen kann jeder nach ihm sitzende Solospieler ("Solo-Re", - "Solo keine 90" usw.). Bei Trumpf, Damen oder Bubensolo muss bei 30 Augen im ersten Stich keine Ansage erfolgen. Solo und evtl. Solo verloren zählt je einen Punkt extra.

6. Regelverstöße:

Nichtbedienen ist verspielt, sobald der Stich umgedreht und neu ausgespielt wurde. Dieses Spiel wird wie folgt aufgeschrieben: Der Verursacher bekommt 15 Minuspunkte und die anderen drei Spieler je 5 Pluspunkte. Ist unter den Nichtverursachern jedoch ein Solospieler, erhält dieser alle 15 Pluspunkte. Bei Unstimmigkeiten muss der Schiedsrichter herbeigerufen werden. Die Entscheidung des Schiedsrichters ist bindend und gültig. Der Schiedsrichter ist auch berechtigt einzelne Spieler oder alle Spieler eines Tisches zu disqualifizieren, z. B. wenn "**0-Spiele**" nicht aufgeschrieben werden.

" Hülerie un dullküren kas du tu Huus "

Wir wünschen allen Beteiligten einen schönen DOKOABEND und ein dreifaches Pötter... Hoek, - Pötter... hoek



Schützenbruderschaft St. Hubertus Pötterhoek e.V.

- Die Spielleitung - "Der Konny Heitmann"