



Riktoernooi KBO-Lierop: "Ik beziej er negen"

Wedstrijdreglement Riktoernooi

We spelen voor de gezelligheid, dat is dus altijd troef. Toch hebben we een paar regels op een rijtje gezet:

1. We spelen zonder geld, het gaat om de eer. Het kampioenschap telt.
2. De rikker neemt plaats aan de tafel die door computerloting is bepaald. Er worden 3 rondes van 12 spelletjes gespeeld (iedere speler speelt per ronde 12 spelletjes). Na iedere ronde wordt er van tafel gewisseld.

voorhand = speler links van de geveer
achterhand = speler rechts van de geveer
3. Één speler per tafel (zelf te bepalen) houdt de scorelijst bij, waarbij de medespelers toezien op de juiste invulling volgens de puntenwaarderinglijst (bijlage). De scorelijst wordt na iedere ronde bij de wedstrijdleiding ingeleverd.
4. Het RIKSPEL bestaat uit de volgende biedingen (in deze volgorde wordt opgeboden):
 - Rikken (beter rikken)
 - Solo 9
 - Solo 10
 - Solo 11
 - Solo 12
 - Troela
 - Open Piek/Misère
 - Solo 13
 - Open Solo 13
5. Het is niet verplicht om troela te melden, maar als je eerst iets anders biedt kun je daarna geen troela meer melden. De 4^{de} aas bepaalt bij troela wat troef wordt, troef mag ook de gevraagde aas zijn. De 4^e aas meldt zich pas nadat iedereen gepast heeft. Open piek, open misère, solo 13 en open solo 13 gaan boven troela, alle overige biedingen niet.
6. Bij rikken vraagt de rikker een aas mee. De gevraagde aas (mag ook een blinde aas zijn) hoeft niet op tafel komen zodra de soort gespeeld wordt.
7. Als de rikker 4 azen heeft wordt er een (blinde) koning meegevraagd, niet de troefkoning.
8. De rikker mag niet met een omgedraaide kaart naar de gevraagde blinde aas of blinde koning gaan.
9. Solo 9, 10, 11 en 12 kunnen pas geboden worden nadat er gerikt is, de regels zijn gelijk aan die van rik.
10. (Open) piek/misère, (open) solo 13 kunnen meteen geboden worden.
11. Harten zijn altijd de betere troef.
12. De kaarten worden als volgt gegeven: 1 x 6 en 1 x 7 of omgekeerd. De speler die de achterhand heeft is verplicht af te nemen.

13. De speler na de geveer zit op de voorhand en speelt altijd uit. Bij solo 13, open solo 13, open piek en open misère mag(mogen) de bieder(s), als ze niet op de voorhand zitten, ervoor kiezen toch zelf uit te komen. Als er meerdere spelers een open piek en/of misère bieden, mogen de bidders op volgorde van de geveer om beurten uitkomen. Nadat iedere bieder heeft zijn kans om uit te spelen heeft benut, hervat de speler die de laatste slag heeft gehaald het spel.
14. Aftroeven mag alleen indien men de gevraagde soort niet kan bekennen.
15. Zolang de volgende kaart nog niet is uitgespeeld, mag de laatste omgedraaide slag terug gedraaid worden om nog even in te zien, als een speler daarom vraagt. De slagen ervoor natuurlijk niet.
16. Een omgedraaide kaart is gespeeld en mag niet worden teruggenomen, tenzij de speler heeft verzaakt.
17. Indien een speler verzaakt geldt het volgende:
De speler neemt de kaart terug en speelt opnieuw bij. Ook de spelers na de verzaker mogen hun kaart terugnemen en opnieuw bijspelen. De slag is dan altijd van de tegenpartij. Als de slag is opgehaald en verzaakt wordt geconstateerd nadat de volgende kaart is uitgespeeld, eindigt het spel en wordt opnieuw gedeeld. De verzaker krijgt in dat geval 25 strafpunten.
18. Als een speler in de loop van het spel de kaarten laat zien in de veronderstelling dat hij/zij alle resterende slagen haalt en de tegenpartij kan aantonen dat dit niet onomstotelijk vast staat, dan zijn alle resterende slagen voor de tegenpartij. Er mag dus geen speld tussen te krijgen zijn.
19. Ieder spel, behalve rikken en troela, eindigt zodra de vrager zijn bod niet haalt, meerslagen tellen dus niet als extra minpunten. Erin is erin!
20. Misère en piek kan tegelijkertijd gespeeld worden.
21. Bij open piek, open misère en open solo 13 leggen alle spelers de kaarten meteen open op tafel. Het spel eindigt bij piek en misère voortijdig zodra de speler(s) bij piek twee slagen en bij misère één slag heeft/hebben. We spelen altijd open met een praatje.
22. Bij (open) solo 13 hoeft men geen troef te maken, behalve wanneer men beter geboden heeft. Men mag zelf uitkomen ook al zit er iemand anders op de voorhand. Het spel eindigt voortijdig zodra de tegenpartij een slag heeft.
23. Als alle spelers passen wordt er opnieuw gegeven tot er niet meer gepast wordt.
24. Winnaar is de speler met het hoogst aantal punten over alle rondes. Bij gelijk aantal punten is de winnaar: hij of zij die de hoogste persoonlijke ronde-score heeft.

In gevallen waarin dit reglement niet voorziet beslist de wedstrijdleiding.

Wedstrijdleiding

Wim Megens

Leo van der Wel

Piet van den Heuvel (voorzitter)

Technische ondersteuning

Hans Verrijt

KBO-Lierop Driek Doezé

Slagen	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Rikken	-24/+12	-22/+11	-20/+10	-18/+9	-16/+8	-14/+7	-12/6	-10/+5	5	6	7	8	9	15
Troela	-30/15	-28/14	-26/13	-24/12	-22/11	-20/10	-18/9	-16/8	10	12	14	16	18	25
Piek/Misère	-20/+10 +20													
Solo 9									-22+7	22	25	28	31	34
Solo 10										-25+8	25	28	31	34
Solo 11											-28+9	28	31	34
Solo 12												-33+11	33	36
Open Piek/Misère	-40+20 +40													
Solo 13													-50+20	50
Open Solo 13													-70+30	70