



das MUSEUM

Danzigerstr. 70
45145 ESSEN
TEL 0171 2676088

Amtliches
Regelwerk
OSSM
2003

1 VORWORT

- 1.1 Das Regelwerk für die Saison 2001 wurde geringfügig geändert.
- 1.2 Das Regelwerk der OSSM ist nicht Frauen feindlich.
- 1.3 Die Namen STORMY MONDAY BLUES BAND, STORMANTEN-SKAT und OMA bleiben geschützt.

2 ALLGEMEINE SKATREGELN

- 2.1 Es wird nach den allgemeinen Skatregeln gespielt (Version Altenburg / siehe Deckblatt). Die speziellen STORMANTEN-SKAT REGELN verfeinern das Spiel und müssen unbedingt befolgt werden. Vorab einige allgemeine Regeln, die auch immer herrlich Anlaß zum Streit geben können.
 - 2.1.1 Ein GRAND wird mit 20 gereizt und gerechnet.
 - 2.1.2 Ein NULL wird automatisch mit CONTRA geahndet.
 - 2.1.3 Beim NULL-OUVERT legt der Alleinspieler nach Ansage des Spieles das Blatt direkt auf den Tisch.
 - 2.1.4 Falsches Bedienen beendet das Spiel sofort und wird für die Partei in welcher der Schuldige sitzt als verloren gegeben. Dabei wird Schneider oder Schwarz je nach Anzahl der gemachten Stiche oder erreichten Punkte mitgerechnet. Falsches Bedienen im Ramsch wird mit 120 Miesen (bei Schieben doppelt oder vierfach) als verloren gegeben
 - 2.1.5 Legt ein Spieler im Farbenspiel oder Grand seine restlichen Karten mit der Bemerkung : „Der Rest geht an mich“ auf den Tisch, obwohl nachweisbar noch ein Stich an die Gegenpartei gegangen wäre, wird das Spiel als verloren gegeben und wie unter dem Punkt Falsches Bedienen gewertet.
 - 2.1.6 Legt ein Spieler im normalen Ramsch seine restlichen Karten mit der Bemerkung : „Der Rest geht an mich“ auf den Tisch, obwohl noch Bauern bei den anderen Spielern sitzen, muß er alle restlichen Stiche und den Stock nehmen.
 - 2.1.7 Reizt im Bock und Bürgerlich kein Spieler 18 wird geramscht. Dabei darf dann kein Grand gespielt werden. Der Stock darf aufgenommen werden. Schieben, Jungfrau oder Durchmarsch gelten als übliche Multiplikatoren. In einer Bockrunde wird das Ergebnis wegen Bock noch mal verdoppelt.
 - 2.1.8 Kartenfolge im Ramsch : 7, 8, 9, Dame, König, 10, As.
 - 2.1.9 Kartenfolge Bei Null und NULL-OUVERT : 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, As.

- 2.1.10 Revolution und Grand-Overt dürfen nicht gespielt werden.
- 2.1.11 Contra kann bis zur vierten Karte, Re bis zur siebten Karte gegeben werden.
- 2.1.12 Der Kartengeber muß bei Streitfragen die Funktion eines neutralen Schiedsrichters übernehmen.
- 2.1.13 Karten, die aufgespielt wurden dürfen nicht mehr zurückgenommen werden.
- 2.1.14 Umgedrehte Stiche dürfen nicht mehr eingesehen werden.
- 2.1.15 Der Stich bleibt solange auf dem Tisch, bis alle Spieler die Möglichkeit hatten den Stich einzusehen. Dabei hat sich jeder Spieler um die zügige optische Auswertung der liegenden Karten zu bemühen.

3 AUSTRAGUNGSMODUS

- 3.1.1 Gespielt wird einmal pro Monat (Januar →Dezember = 12 Spiele pro Spieler) in Vierer oder dreier Gruppen.
 - 3.1.1.1 Können ein oder mehrere Spieler während eines Monats wegen Krankheit oder Urlaub am Spielbetrieb nicht teilnehmen, kann die Anzahl der dreier und Vierer Gruppen geändert werden.
 - 3.1.1.2 Steigen ein oder mehrere Spieler aus der laufenden Meisterschaft wird nach Punkt 3.1.1.1 verfahren.
- 3.1.2 Die Ziehung der Spielpaarungen erfolgt monatlich nach dem Zufallsprinzip
- 3.1.3 Die Spieler werden bis zum 10. des jeweiligen Monats benachrichtigt, gegen wen sie anzutreten haben.
- 3.1.4 Die angemahnte Begegnung muß bis zum Letzten des selben Monats zustande gekommen sein und der Spielbericht im MUSEUM vorliegen. Die Begegnungen können nicht auf den Folgemonat verschoben werden.
- 3.1.5 Die Dezember- Begegnungen müssen zeitgleich an einem Ort ausgetragen werden. (Das MUSEUM gibt dann noch näheren Bescheid).
- 3.1.6 Derjenige der als Erster einer Begegnung gezogen wird ist der Ausrichter. Er hat die Aufgabe die Begegnung zu organisieren (Ort, Zeit usw.), ist für das Aufschreiben und den Spielbericht verantwortlich. Weiterhin ist er der erste Geber des Spieles.
- 3.1.7 Die Sitzordnung wird durch die Ziehung bestimmt und darf nicht geändert werden.
 - 3.1.7.1 Beim ersten Geben kann trotz falscher Sitzordnung aus strategischen Gründen abgewartet werden, ob ein oder

mehrere Spieler nach Punkt 8 (Sonderländerpunkte) bestraft werden können

3.1.7.2 Wird die falsche Sitzordnung beim zweiten Geben oder später erkannt, wird in falscher Sitzordnung weiter gespielt (siehe Sonderländerpunkte)

3.1.7.3 Wird eine Begegnung in falscher Sitzordnung gespielt und der Spielbericht wurde ordnungsgemäß im MUSEUM eingereicht, kann keiner der beteiligten Spieler nachträglich Ansprüche auf Meisterpunkte anmelden.

3.1.8 Es wird solange BÜRGERLICH gespielt, bis BOCK&RAMSCH eintritt. Danach gilt:

es wird eine Runde BOCK, RAMSCH und PFLICHT-GRAND gespielt. Wurde kein weiterer BOCK&RAMSCH erkämpft, wird BÜRGERLICH weiter gespielt.

3.1.9 Die Spiele können in Privaträumen oder Kneipen stattfinden. Findet das Spiel öffentlichen Räumen statt, ist jeder Spieler verpflichtet unnötige Störungen durch an der Meisterschaft nicht beteiligte Personen zu unterbinden. (Ausnahme Wirte, Kellnerinnen, Kellner und staatliche Ordnungskräfte).

3.1.10 Kann ein Spieler einen abgemachten Termin nicht einhalten, hat er sich darum zu sorgen, daß das Spiel rechtzeitig nachgeholt wird. Die Abmeldung muß spätestens eine Stunde vor Spielbeginn eingegangen sein oder das Spiel wird nach Punkt 13 oder 14 durchgeführt.

3.1.11 Das MUSEUM stellt eine HOT-LINE zur Verfügung.

3.1.11.1 Die HOT-LINE wird nur bereitgestellt, wenn die Begegnung rechtzeitig angemeldet wurde.

4 SPIELZEIT

4.1.1 Die Spielzeit beträgt genau 4 Stunden.

4.1.2 Begonnene Bock oder Ramschrunden werden nach Ablauf der Spielzeit abgebrochen

4.1.3 Begonnene Pflicht-Grand Runden müssen beendet werden.

5 SPIELAUSRICHTER

5.1.1 Der Ausrichter einer Begegnung wird durch die Ziehung bestimmt. Der Erstgezogene einer Begegnung ist der Spielausrichter. Er hat die Aufgabe den Termin und den Ort der Begegnung zu organisieren. Nach Erhalt der Spielbenachrichtigung hat sich der Ausrichter unverzüglich mit seinen Mitspielern in Verbindung zusetzen und Terminvorschläge abzugleichen.

- 5.1.2 Der Spielausrichter ist verantwortlich für den Spielbericht.
- 5.1.3 Der Spielausrichter ist für die zum Skatspiel erforderlichen Utensilien verantwortlich : Karten, Stift, Block, Tisch, Stühle, Spielbericht und Uhr
- 5.1.4 Der Spielausrichter ist Schreiber der Begegnung. Für Rechenfehler kann der Schreiber nicht bestraft werden. Die Mitspieler können kontrollierend eingreifen und auf Fehler aufmerksam machen.
- 5.1.5 Kommt ein Ausrichter seinen Pflichten nicht nach sich zeitig um einen Termin zu kümmern, können die Mitspieler in Eigenregie einen Termin ausmachen. Als Stichtag gilt der 15. des Monats. Der Ausrichter erhält eine gelbe Karte In einem solchen Fall wird der neue Ausrichter frei gewählt. Die gezogene Sitzordnung ist einzuhalten.
- 5.1.6 Kann ein Ausrichter in einem Monat nicht spielen, kann er seinen Gegnern anbieten, die Begegnung mit drei Spielern zu spielen und erhält selbst eine Gelbe Karte. Die höchste Länderländerpunktzahl + 5 werden ihm aber auf die Tabelle angerechnet. Der neue wird Ausrichter frei gewählt. Die gezogene Sitzordnung ist einzuhalten.
- 5.1.7 Erscheint ein Ausrichter nicht zum Spiel wird er laut Regelwerk bestraft. Die anderen Spieler sind dann für den Spielbericht verantwortlich

6 SPIELBERICHTE

- 6.1.1 Die Spielberichte sind ordentlich auszufüllen und von allen Spielern zu unterschreiben.
- 6.1.2 Mit ihrer Unterschrift erkennen die Spieler das Ergebnis an.
- 6.1.3 Hat ein Spieler Bedenken an der Richtigkeit des Ergebnisses kann er diese auf dem Spielbericht vermerken.
- 6.1.4 In die Spielberichte werden vom Schriftführer nur die erzielten Länderpunkte eingetragen.
- 6.1.5 Auf dem Spielbericht werden auch besondere Vorkommnisse vermerkt (z.B.: Spieler X mit 25 Minuten Verspätung erschienen oder Spiel nach 2 Stunden 30 wegen Erdbeben abgebrochen oder Spieler X schlägt Spieler Y).
- 6.1.6 Die Spielberichte müssen am Letzten des betreffenden Monats in MUSEUM vorliegen. Verspätet eingegangene Spielberichte haben zur Folge, daß die Beteiligten einen Abzug in Höhe eines MP erhalten.

- 6.1.7 Findet eine Begegnung am letzten Tag eines Monats statt, kann das Ergebnis telefonisch dem MUSEUM übermittelt werden. Dabei ist das MUSEUM vorher zu informieren. Der Spielbericht muß aber so schnell wie möglich dem MUSEUM vorliegen.
- 6.1.8 Spielberichte, die an das MUSEUM geleitet wurden können von den Spielern bis zum letzten Tag des Monats korrigiert werden.
- 6.1.9 Kann der Spielausrichter nicht an der Begegnung teilnehmen, haben die anderen Spieler die Verantwortung für den Spielbericht.

7 LÄNDERPUNKTE

- 7.1.1 Es werden die Miesen aufgeschrieben.
- 7.1.2 Der Kartengeber erhält keine Miesen. Diese Regel gilt nur wenn die Begegnung mit 4 Spielern ausgetragen wird. Bei Begegnungen mit 3 Spielern erhält der Geber natürlich Miese, wenn er an der Katastrophe beteiligt ist.
- 7.1.3 Erreicht ein Spieler 500 oder mehr Miese, werden Länderpunkte verteilt. Dann wird wieder bei 0 angefangen. Siehe Beispieltabellen im Anhang
- 7.1.4 Für jeden Spieler ist dabei die höchst mögliche Länderpunktzahl zu ermitteln.
- 7.1.5 Hat kein Spieler nach Ablauf der Spielzeit 250 oder mehr Miese in einer BÜRGERLICH oder BOCK&RAMSCH Runde erreicht, werden keine Länderpunkte verteilt.

8 SONDER-LÄNDERPUNKTE

8.1 Sonderländerpunkte werden verteilt bei:

8.1.1 Unaufmerksamkeit.

8.1.1.1 Beispiel: ein Spieler blättert in einem Titten-Magazin, obwohl er eigentlich den Stock aufnehmen müßte. Die anderen Spieler können sich dann durch Augenzwinkern abstimmen, wann die Grenzen des "Guten Tones" und der Sportlichkeit überschritten sind.

8.1.2 Bei falschen Bedienen wird das Spiel abgebrochen und für die Partei als verloren gegeben in welcher der Schuldige saß. Der Schuldige erhält den Länderpunkt.

8.1.3 Vorzeitigem aufspielen.

8.1.4 Aufspielen von mehr als einer Karte.

8.1.5 Einsehen eines umgedrehten STICH.

8.1.6 Unberechtigtem Aufnehmen des STOCKS.

8.1.7 Aufnehmen der Karten eines Gegenspielers.

8.1.8 Unberechtigtem Reizen

8.1.8.1 Beim Reizen ist zunächst grundlegend die Regel: Geben, Hören, Sagen, Weitersagen wirksam.

8.1.8.2 Jegliche Artikulation im Sinne eines Reizen abweichend von Punkt 8.1.8.1 wird im BOCK oder BÜRGERLICH mit 1 LP bestraft.

8.1.8.3 Jegliches Reizen im Pflicht-Grand wird mit 1 LP bestraft.

8.1.8.4 In RAMSCH-Runde ist zunächst nach Punkt 8.1.8.1 zu entscheiden, ob ein Spieler einen Grand-Hand wagt. Danach könnte ein Schieben des Stocks angemeldet werden.

8.1.8.5 Reizt ein Spieler bei einem Ramsch, der im BOCK oder BÜRGERLICH wegen allgemein mangelnder 18 zu spielen ist, einen Grand-Hand wird er mit 1 LP bestraft

8.1.8.6 Nach Punkt 8.1.8 können mehrere Spieler mit 1 LP bestraft werden.

8.1.9 Unberechtigtem Austeilen.

8.1.10 Falscher Reihenfolge beim Geben. Richtig: 3-3-3 Stock 4-4-4 3-3-3 (Bei Vorhand angefangen) Der Kartengeber hat selbst für das ordnungsgemäße Austeilen aller 32 Karten Sorge zu tragen.

8.1.10.1 Dazu zählen auch offen gegebene Karten (Bild sichtbar). Sollte sich beim Mischen eine Karte umdrehen, handelt es sich um ein handwerkliches Mißgeschick und kann nicht bestraft werden.

8.1.11 Unberechtigtem Einsehen des STOCKS.

8.1.11.1 Auch der Geber darf den Stock nicht einsehen.

8.1.12 Nachweisbarem Verhindern von BOCK&RAMSCH.

8.1.12.1 BEISPIEL:Der Alleinspieler spielt GRAND MIT 3 und hat eine Blanke 10, und spielt seine OMA so nickelig runter, daß die GEGENPARTEI die 10 nicht mit dem AS abstechen kann. Dadurch bleibt die Gegenpartei SCHWARZ und nicht nur im SCHNEIDER. Anstatt der erwünschenswerten 100 MIESEN ergibt dieses Verhalten zwar 120 Miese, stellt jedoch einen groben Verstoß gegen Punkt x.x dar. Einzige Ausnahme: wenn der Alleinspieler durch das TEURERE SPIEL einen der anderen Kandidaten über die 500 bringt. Der Nachweis des Verstoßes gegen diesen Punkt muß stichhaltig von der Gegenpartei geführt werden. Im Zweifelsfall entscheidet der Geber über die Vergabe des Länderpunktes, hat dabei aber seine eigenen Interessen außer Acht zulassen.

8.1.13 Bei Hass-Ausbrüchen gegen den Austragungsort oder Personen. :

8.1.13.1 Schlagen und Treten gegen Möbel und Immobilien, Schmeißen von Gegenständen, Knallen von Türen, Trommeln auf den Tisch, usw.

8.1.13.2 Unflätiges Anschreien von Dienern, Zugehfrauen, Kellnerinnen, Kellnern, Wirten usw..

8.1.13.3 Ein tätlicher Angriff auf einen Mitspieler wird mit Ausschluß aus der Meisterschaft bestraft.

8.1.14 Einschlafen eines Spielers beim Skatspielen.

8.1.14.1 Einschlafen eines direkt am Spiel beteiligtem Spielers beim Reizen wird mit 2 LP belohnt.

8.1.15 Beratungen (Keiner darf niemanden beraten)

8.1.16 Falscher Sitzordnung

8.1.16.1 Wird ein Spiel in falscher Sitzordnung begonnen kann beim ersten Geben aus strategischen Gründen abgewartet werden, ob ein oder mehrere Spieler nach Punkt 8.x bestraft werden können. Wird die falsche Sitzordnung beim zweiten Geben oder später erkannt, erhält der Schriftführer einen LP. Wird die falsche Sitzordnung aus Bräsigkeit erst entdeckt, nachdem der Spielbericht im Museum eingegangen ist, wird die Begegnung nach Lage des Spielberichtes gewertet.

8.1.17 Unnötiges Aufhalten des Spielbetriebs durch Privatgespräche.

8.1.18 Bei Bemerkungen eines Spielers, die Rückschlüsse über die Kartenverteilung zu lassen

8.1.19 Pinkeln, Einkaufen und Essen

8.1.19.1 Geht ein Spieler während der 4 Stunden Spielzeit zur Toilette wird er mit einem Länderpunkt bestraft. Die Regelung der Länderpunktvergabe beim Pinkeln wurde am BLAUEN entwickelt und diente dazu die Störungen des Fahrers auf ein Mindestmaß zu beschränken. Dabei erhielt derjenige einen LP, der als Erster die Nerven verlor und Pflichtpissen anmeldete. Der Fahrer wurde geweckt, das Spiel und die Fahrt unterbrochen und alle anderen durften auch (aber straffrei) pinkeln. Diese gute alte Tradition wird natürlich beibehalten, weil im STORMANTEN-SKAT ist Tradition Gesetz, besonders wenn der BLAUE etwas damit zutun hat. Das heißt im Klartext: Meldet jemand Pflichtpissen an, erhält er einen LP, das Spiel wird unterbrochen, alle anderen dürfen ohne LP die Urinale aufsuchen. Danach wird das Spiel fortgesetzt und die Länderpunktregelung für Pflichtpissen ist wieder scharf. Pinkeln darf also nicht nach Anmeldung solange verschoben werden, bis man als Geber sowieso Zeit hätte, um den Spielfluß nicht zu stören.

8.1.19.2 Werden 2 oder mehr Begegnungen zeitgleich am gleichen Ort ausgetragen, darf nur der Tisch an welchem das Pflichtpissen beantragt wurde die Urinale aufsuchen.

Verläßt ein Spieler den Austragungsort um Bier, Zigaretten oder andere Lebensmittel zu kaufen wird er

8.1.19.3 mit einem Länderpunkt bestraft. (Bier und andere Getränke können in Privaträumen straffrei aus dem

Kühlschrank geholt werden) In Kneipen dürfen Bier und Zigaretten nur bei der Bedienung bestellt werden. Beim Spiel darf nicht gegessen werden.

- 8.1.20 Klingelt während das Spielbetriebs ein Handy erhält der Angerufene einen Länderpunkt.
- 8.1.21 Anstiftung zu unsportlichem Verhalten (z.B. Vorschlag zum außer Kraft setzen der Pinkelregelung)

9 GELBE KARTE

9.1 Die GELBE KARTE wurde in der Saison 1995 eingeführt und soll die Verhältnismäßigkeit auszusprechender Strafen zur Qualität der Verfehlungen gewährleisten. Dabei sind erstens die Dinge zu betrachten, die nicht ausdrücklich im Regelwerk stehen und zweitens nicht direkt mit dem eigentlichen Spiel zu tun haben. Folgende Beispiele sollen als Richtlinie dienen : Ein Ausrichter kümmert sich nicht um einen Termin, ein Ausrichter ist mangelhaft ausgestattet (Spielbericht, Karten usw.), ein Spieler erscheint voll wie eine Strandhaubitze zum Spiel und kotzt auf den Teppich, ein Spieler verhält sich bei öffentlicher Austragung der Begegnung nicht dem „GUTEN TON“ entsprechend.

2 Gelbe Karten bedeuten einen Meisterpunkt Abzug.

9.1.1 Gelbe Karten können von den Spielern einer Begegnung gegen einen Spieler beantragt werden. Dabei ist eine Begründung auf dem Spielbericht nötig.

9.1.2 Gelbe Karten gegen einen Spieler können schriftlich mit Begründung im MUSEUM beantragt werden.

9.1.3 Gelbe Karten können vom MUSEUM selbst gezeigt werden.

9.1.4

10 BOCK & RAMSCH

- 10.1.1 In einer Bockrunde werden die Miesen verdoppelt
- 10.1.2 Jeder Spieler ist verpflichtet, so schnell wie möglich BOCK&RAMSCH zu erreichen.
- 10.1.3 Bock und Ramsch tritt ein bei
 - 10.1.3.1 100-er Spielen
 - 10.1.3.2 Gespaltener Arsch
 - 10.1.3.3 Verlorenem CONTRA oder RE
- 10.1.4 Im Ramsch bekommt derjenige den Stock, der den letzten Stich gemacht hat.
- 10.1.5 In einer Ramschrunde darf Grandhand gespielt werden.

11 PFLICHT GRAND

- 11.1.1 Im Pflicht-Grand werden nur Länderpunkte verteilt.
- 11.1.2 Vorhand muß einen GRAND spielen darf den Stock aufnehmen. Vorhand kann auch HAND spielen. Bei HAND-Spielen kann sowohl CONTRA als auch RE gegeben werden. Punkteverteilung siehe Tabelle im Anhang.
- 11.1.3 SCHNEIDER / SCHWARZ kann nur bei Handspielen angesagt werden und verdoppelt die jeweiligen Ergebnisse.
- 11.1.4 Bei einem gespaltenem Arsch im Pflicht-Grand werden die Länderpunkte an den Kartengeber verteilt:
 - Vorhand nimmt auf = 2 LP
 - Vorhand spielt Hand = 4 LP
 - Bei CONTRA = 8 LP
 - Bei CONTRA und RE = 16 LP

12 ENTSCHULDIGTES NICHTERSCHEINEN EINES SPIELERS BEI LAPPALIEN

- 12.1.1 Kann ein Spieler einen abgemachten Termin aus persönlichen Gründen nicht einhalten, hat er seine Gegner so früh wie möglich davon in Kenntnis zu setzen und sich persönlich um einen neuen Termin zu bemühen.
- 12.1.2 Kann ein Spieler einen abgemachten Termin aus persönlichen Gründen nicht einhalten und besteht keine Möglichkeit einen neuen Termin für die Begegnung zu

finden, kann er seinen Gegnern anbieten, die Begegnung mit drei Spielern zu spielen und erhält selbst eine Gelbe Karte. Die höchste Länderländerpunktzahl + 5 werden ihm aber auf die Tabelle angerechnet.

12.1.3 Kann ein Spieler seine Gegner davon überzeugen, daß die abgemachte Begegnung auf Grund seiner Argumentation zu verschieben sei, sollten die anderen Spieler im Sinne der Sportlichkeit bereit sein, die Begegnung auch auf einen für sie unpassenden Termin zulegen. Die Begegnung muß natürlich im Rahmen der Fristen stattfinden.

13 UNENTSCHULDIGTES NICHTERSCHEINEN EINES SPIELERS bei Begegnungen mit 4 Spielern

13.1.1 Erscheint ein Spieler nicht zum vereinbarten Spielbeginn erhält er zunächst einen Länderpunkt. Das Spiel wird mit 3 Spielern begonnen.

13.1.2 Erscheint der verspätete Spieler bis zu 30 Minuten nach Spielbeginn, steigt er in die laufende Runde ein, wenn der Geber derjenige ist, der zuerst gegeben hat. Dabei ist die ursprüngliche Sitzordnung zu beachten. Der Verspätete bekommt die höchste Anzahl Mieser plus 100 mit auf den Weg. Geht er damit über 500 werden Länderpunkte verteilt. Wurden schon mehrmals Länderpunkte verteilt, bekommt er auch die höchste Länderpunktzahl plus 1 notiert. Das gilt auch wenn eine Pflicht-Grand Runde gespielt wurde.

13.1.3 Erscheint ein Spieler später als 30 Minuten nach Spielbeginn, ist er vom weiteren Spiel ausgeschlossen und bekommt einen Meisterpunkt abgezogen, darf aber dem Spiel beiwohnen und Bier holen usw. Erscheint der Spieler gar nicht: 1MP Abzug.

13.1.3.1 Bei Begegnungen, die unter diesen Vorzeichen stattfinden ist die höchstmögliche MP-Zahl für den Ersten = 4.

13.1.3.2 Erscheinen zwei Spieler nicht pünktlich wird der Spielbeginn um eine halbe Stunde verschoben. Die Verspäteten erhalten einen Länderpunkt. Ist nach Ablauf der halben Stunde immer noch kein Spielbetrieb möglich, werden die immer noch fehlenden Spieler mit 1 MP-Abzug bestraft.

Kann ein Spiel nicht stattfinden, weil nicht mindestens 3 Spieler erschienen sind, kann es im Rahmen der

13.1.3.3 Fristen nachgeholt werden, entstandene Strafen werden nicht zurückgenommen.

14 UNENTSCHULDIGTES NICHTERSCHEINEN EINES SPIELERS bei Begegnungen mit 3 Spielern

- 14.1.1 Erscheint ein Spieler nicht zum vereinbarten Spielbeginn erhält er zunächst einen Länderpunkt.
- 14.1.2 Der Spielbeginn wird um eine halbe Stunde verschoben. Erscheint der Spieler innerhalb der halben Stunde, kann die Begegnung begonnen werden.
- 14.1.3 Erscheint der Spieler auch nach Ablauf der halben Stunde nicht, erhält er einen MP-Abzug .
- 14.1.4 Kann ein Spiel nicht stattfinden, weil nicht mindestens 3 Spieler erschienen sind, kann es im Rahmen der Fristen nachgeholt werden, entstandene Strafen werden nicht zurückgenommen.

15 ABGEBROCHENE BEGEGNUNGEN

- 15.1.1 Muß eine Begegnung aus gewichtigen Gründen abgebrochen werden wird wie folgt gewertet:
- 15.1.2 Erfolgt der Abbruch innerhalb der ersten beiden Stunden, muß die Begegnung neu angesetzt werden.
- 15.1.3 Erfolgt der Abbruch nach 2 Stunden und später, wird die Begegnung mit dem Stand zum Abbruch gewertet.
- 15.1.4 Eine neu angesetzte Begegnung kann nicht auf den folgenden Monat verschoben werden.
- 15.1.5 Der Spielbericht muß mit genauem Spielstand und Begründung für den Abbruch versehen sein.

16 SPORTLICHKEIT

- 16.1.1 Kein Spieler ist verpflichtet einen andern Spieler auf Fehler aufmerksam zu machen.
- 16.1.2 Hat ein Spieler einen anderen Spieler nicht auf einen Fehler aufmerksam gemacht, kann er daraus keine Ansprüche auf Meisterpunkte geltend machen.
- 16.1.3 Es ist verboten Spiele absichtlich zu verlieren.
- 16.1.4 Jede Partei muß versuchen das Beste aus ihrem Blatt herauszuholen.
- 16.1.5 Es dürfen während eines Spieles keine Bemerkungen gemacht werden, die Rückschlüsse auf die Kartenverteilung zulassen.
- 16.1.6 Es ist verboten Karten zu verstecken oder unter den Tisch fallen zulassen um *Falsches Austeilen* zu provozieren.
- 16.1.7 Sollte ein Spieler während einer Begegnung den Überblick verlieren, darf er beim Schriftführer die Spielsituation erfragen (wer gibt? ist jetzt Bock? ist Ramsch? Ist jetzt Pflicht-Grand?). Sollte der Schriftführer mit kompliziertesten Rechenaufgaben beschäftigt sein, dürfen die anderen Spieler nur solche Auskünfte geben, die der Wahrheit entsprechen.
- 16.1.8 Verstöße gegen den Punkt 16, SPORTLICHKEIT können im Spielbericht dokumentiert werden.
- 16.1.8.1 Das MUSEUM kann Verstöße gegen die Sportlichkeit in eigenem Ermessen nach Punkt 20.x ahnden.

17 AUSSCHIEDEN EINES SPIELERS AUS DER OSSM

- 17.1.1 Scheidet ein Spieler auf eigenen Wunsch in der laufenden Saison aus, werden geleistete Beitragszahlungen nicht zurück erstattet.
- 17.1.2 Wird ein Spieler aus der laufenden Saison laut Regelwerk ausgeschlossen, werden geleistete Beitragszahlungen nicht zurück erstattet.
- 17.1.3 Die Länderpunkte, die ein aussteigender oder ausgeschlossener Spieler erreichte, werden auf den Durchschnitt der Länderpunkte angerechnet.
- 17.1.4 Scheidet ein Spieler aus obengenannten Gründen aus, wird die Spielerzahl der Begegnungen entsprechend der verbleibenden Spielerzahl geändert.

17.1.5 Ist der Inhaber des Wanderpokales nach Punkt 17.1.1 oder 16.1.2 betroffen , muß er den Pokal unverzüglich dem MUSEUM zur Verfügung stellen.

18 STARTGELDER

18.1.1 Das Stargeld in Höhe von 60., DM für die Saison ist bei der Anmeldung oder spätestens mit den Spielberichten der Januar Begegnung zu entrichten.

18.1.2 Verspätet eingegangene Startgelder werden mit einer gelben Karte bestraft.

19 TABELLE & MEISTERSCHAFT

19.1.1 Endet ein Spiel Nach 4 Stunden werden MEISTERPUNKTE verteilt.

19.1.2 Der Spieler mit den wenigsten Länderpunkten gewinnt.

19.1.3 Der Gewinner des Spieles erhält 4 MP, der Zweite erhält 3 MP, usw.

19.1.3.1 Bei Begegnungen mit 3 Spielern
4 3 2

19.1.3.2 Bei Begegnungen mit 4 Spielern:
4 - 3 - 2 - 1

19.1.4 Ist einer der Ränge doppelt besetzt, wird die höchstmögliche Meisterpunktzahl auf drei reduziert. Verteilung : 3-3-2-1 oder 3-2-2-1 oder 3-2-1-1.

19.1.5 Gibt es bei einem Spiel keinen 3.Rang, werden Meisterpunkte nach dem Schema der Regel 18.1.4 verteilt. Die höchstmögliche Meisterpunktzahl auf zwei reduziert

19.1.6 Tabellenführer ist der Spieler mit den meisten MP. Bei Punktgleichheit entscheidet die Zahl der Länderpunkte (weniger ist besser). Herrscht auch hier Gleichstand, entscheidet die Zahl Erstplatzierungen (usw.)

Der Meister der offenen Stormanten Skatmeisterschaft wird in den Dezember-Begegnungen der Saison unter den ersten 4 Spielern der Tabelle (Stand November) ausgespielt. Dabei werden die ersten 4 Spieler an einen Tisch gesetzt. Der Sieger dieser Begegnung wird Meister. Ist der erste Platz der Begegnung doppelt besetzt oder sollte es keinen dritten Rang geben, wird der Sieger im >Sudden Death< ermittelt, wobei nur noch Pflicht-Grand gespielt wird. Dabei kann es vorkommen, daß der nach Beendigung der Spielzeit Letztplatzierte dennoch Meister wird. Die Plätze 2-4 werden nach Stand der LP in dieser Begegnung verteilt und nicht etwa nach Stand der Tabelle. Herrscht auf den Plätzen 2-4 Gleichstand wird die Tabelle zur Entscheidung herangezogen

19.1.7 Die restlichen Dezember-Begegnungen werden wie gewohnt am Ort gelöst.

20 REGELWERK

- 20.1.1 Das Regelwerk unterliegt in Form und Inhalt dem Urheberrecht und darf nicht ohne Genehmigung des MUSEUM vervielfältigt werden (gültig für alle bekannten Methoden)
- 20.1.2 Jeder Spieler erhält mit der ersten Spielaufforderung der neuen Saison ein aktuelles Regelwerk.
- 20.1.3 Verlegt ein Spieler sein Regelwerk und fordert ein neues Exemplar an, wird dieses mit 15,-DM in Rechnung gestellt.
- 20.1.4 Das Regelwerk kann in der laufenden Saison nicht geändert werden.
- 20.1.5 Im Zweifelsfall interpretiert nur das MUSEUM das Regelwerk.

21 URLAUB

- 21.1 Alle Spieler sind aufgefordert rechtzeitig ihren Urlaub anzumelden.
- 21.2 Sind mehrere Spieler gleichzeitig im Urlaub werden sie in den Gruppen gesetzt.

22 Internet & E-Mail

- 22.1 Spielberichte die per E-Mail gesendet werden haben Gültigkeit. Das Museum geht dabei davon aus, daß alle Spieler den original Spielbericht unterschrieben haben, was bei der E-Mail nicht möglich ist.
- 22.2 E-Mail sind als reine Text-Datei zu schicken (Keine angehängte Grafikdatei)
- 22.3 Die Internetausgabe der Oma und des Regelwerk haben Gültigkeit

23 DAS MUSEUM

- 23.1 Das MUSEUM ist eine real nicht existierende Instanz, die unter anderem das Erbe des Stormanten-Skat verwaltet.

- 23.1.1 Das MUSEUM richtet die OSSM aus.
- 23.1.2 Das MUSEUM ist neutral.
- 23.1.3 Das Organ des MUSEUM für die OSSM ist die OMA.
- 23.1.4 Das MUSEUM entscheidet in Streitfragen die nicht am Spieltisch geklärt werden können. Es bedient sich dabei des Regelwerkes und der Spielberichte. Es behält sich vor im Zweifelsfall das Regelwerk zu interpretieren. Gegen Entscheidungen des MUSEUMS kann Einspruch erhoben werden. Einsprüche oder Beschwerden sind schriftlich an das MUSEUM zu richten. Sollte aus Zeitgründen keine schriftliche Eingabe erfolgen können, kann ein Telefongespräch mit dem MUSEUM dem Umstand genüge tun.
- 23.1.5 Das MUSEUM ist für die rechtzeitige Ausgabe der Spiel-benachrichtigungen und für die Auswertung der Spielergebnisse verantwortlich.
- 23.1.6 Das MUSEUM kann auch Strafen gegen Verfehlungen, die nicht im Regelwerk erläutert sind, aussprechen.
- 23.1.7 Das MUSEUM kann folgende Strafen verhängen: Sonderländerpunkte, Gelbe Karten, Abzüge von Meisterpunkten und Ausschluß aus der OSSM, geltend für einen oder mehrere Spieler.
- 23.1.8 Das MUSEUM stellt nach Möglichkeit und Stand der Technik KommunikationsZugänge bereit.

24 SIEGER

24.1 *Bisherige Sieger der OSSM*

1994 BRÖSEL PERKAMS

1995 BRÖSEL PERKAMS

1996 PETRA KÄMPCHEN

1997 UWE SIEGELN

1998 PETER MEYHOFF

1999 GÜNTER TREBING

2000 PETRA KÄMPCHEN

2001 PETRA KÄMPCHEN

2002 CONY BARK

25 ANHANG

A.) Länderpunktverteilung nach Erreichen oder Überschreiten der 500 Miesen bei Begegnungen mit 4 Spielern (Standardsituation):

A	B	C	D	< Spieler
500	478	324	213	< Miese
4	3	2	1	<Länderpunkte

A	B	C	D	< Spieler
500	478	324	0	< Miese
4	3	2	1	<Länderpunkte

A	B	C	D	< Spieler
500	478	478	0	< Miese
4	3	3	2	<Länderpunkte

A	B	C	D	< Spieler
500	0	0	0	< Miese
4	3	3	3	<Länderpunkte

A	B	C	D	< Spieler
510	520	0	0	< Miese
4	4	3	3	<Länderpunkte

B.) Länderpunktverteilung nach Erreichen oder Überschreiten der 500 Miesen bei Begegnungen mit 3 Spielern:

A	B	C	< Spieler
500	478	324	< Miese
3	2	1	<Länderpunkte

Entsprechend Anhang A.) werden alle weiteren möglichen Ergebnisse gewertet.

D.) Länderpunktverteilung im PFLICHT-GRAND bei Begegnungen mit 3,4 oder 5 Spielern :

Vorhand verliert

		Schneider	Schwarz
VH nimmt auf	0	1	2
VH spielt HAND	1	2	4
CONTRA	2	4	8
RE	4	8	16

Länderpunkte für Vorhand

Vorhand gewinnt

		Schneider	Schwarz
VH nimmt auf	2	4	8
VH spielt HAND	4	8	16
CONTRA	8	16	32
RE	16	32	64

Länderpunkte für Gegenpartei

E.) Meisterpunktvergabe nach Länderpunkten bei Begegnungen mit 4 Spielern
(Standardsituation):

A	B	C	D	< Spieler
8	9	10	11	< Länderpunkte
4	3	2	1	< Meisterpunkte

A	B	C	D	< Spieler
8	8	10	11	< Länderpunkte
3	3	2	1	< Meisterpunkte

A	B	C	D	< Spieler
8	7	7	11	< Länderpunkte
3	2	2	1	< Meisterpunkte

A	B	C	D	< Spieler
8	8	8	11	< Länderpunkte
2	2	2	1	< Meisterpunkte

A	B	C	D	< Spieler
8	8	10	10	< Länderpunkte
2	2	1	1	< Meisterpunkte

Meisterpunktvergabe nach Länderpunkten bei Begegnungen mit 3 Spielern:

A	B	C	< Spieler
8	9	10	< Länderpunkte
4	3	2	< Meisterpunkte

Entsprechend Anhang E.) werden alle weiteren möglichen Ergebnisse gewertet.