

Skatinformation – offene Stadtmeisterschaften 2025 von Weißwasser /O.L.

In 4 Turnieren wird der 1.Stadtmeister 2025 von Weißwasser ermittelt.

- | | | | |
|-----------|------------|-----------|---|
| 1.Turnier | 01.03.2024 | 09:15 Uhr | im Generationstreff SpinnNetz,
Sorauer Platz 1; 02943 Weißwasser |
| 2.Turnier | 27.05.2024 | 17:00 Uhr | im Steakhouse 22
Wolfgangstraße 40A; 02943 Weißwasser |
| 3.Turnier | 01.03.2024 | 17:00 Uhr | im Steakhouse 22
Wolfgangstraße 40A; 02943 Weißwasser |
| 4.Turnier | 01.03.2024 | 09:00 Uhr | im Generationstreff SpinnNetz,
Sorauer Platz 1; 02943 Weißwasser |

Einsatz: 10,00 € , davon werden 2,50 € für soziale Zwecke gespendet.
7,50 € werden pro Spieltag als Preisgeld nach Turnierende ausgezahlt.

Startplätze max. 60, incl. Rommeteilnehmer. Aus diesem Grund bitte immer mindestens 2 Tage vor Turnierspieltag einen Startplatz durch Voranmeldung reservieren! Am Spieltag werden die freien Plätze bis 0,25h vor Beginn vergeben. Die Auslosung erfolgt pünktlich am Spieltag. Es werden 2 Runden gespielt. Am 3er Tisch werden 18 Spiele und am 4 er Tisch werden 24 Spiele gespielt. .

Vor Turnierbeginn wird ein Turnierleiter und ein Skatgericht aus mindestens 2 höchstens 4 Personen gewählt, welches durch alle aktiven Teilnehmer anerkannt werden! Dieses Kampfgericht entscheidet eindeutig über eventuelle Unregelmäßigkeiten! Es wird nach dem internationalen Altenburger Skatregeln gespielt! Protest gegen die Spielwertung muss sofort bei der Turnierleitung angezeigt werden! Diese entscheidet dann nach besten sportlichen Gewissen und nach der internationalen Skatordnung!

Nach dem Turnier bzw. nach der Auswertung erfolgt sofort die Siegerehrung.

Die Geldverteilung bei der Siegerehrung erfolgt nach der Teilnehmeranzahl der Skatspieler.25% der Teilnehmer bekommen einen finanziellen Wert vor Ort am Spieltag ausgezahlt.

Zum Beispiel:

20 Teilnehmer a Startgeld 10,00€ = 200,00€ davon Auszahlung 75% = 150,00€

- | | | |
|--------------|-----|-----------------------|
| 1.Rang | 30% | = 45,00 € |
| 2.Rang | 25% | = 37,50 € |
| 3.Rang | 20% | = 30,00 € |
| 4.Rang | 15% | = 22,50 € |
| 5.Rang | 10% | = 15,00 € |
| Summe | | <u>150,00€</u> |

An jedem Spieltag bekommt der 1.Rang den Wanderpokal der Stadt Weißwasser, welcher beim nächsten Spieltag wieder mitgebracht werden muss, bzw. verpflichtet sich die Spielerin oder der Spieler den Wanderpokal dem Turnierleiter vor Beginn des nächsten Spieltages zu übergeben. Am letzten Spieltag wird der Stadtmeister von Weißwasser, mit der größten Punktzahl aus 4 Turnieren gekürt. Nach 3maligen Gewinn des Jahres kann die Spielerin oder der Spieler den Pokal behalten und die Turnierleitung ist verpflichtet einen neuen Pokal zu organisieren.

Es wird nach dem SEEGER System und nach Altenburger internationalen Skatregeln gespielt!

Segasystem: Erweitertes System nach Seeger

Beim *Erweiterten Seeger-System* erhält der Solospieler für jedes gewonnene Spiel zusätzlich zum Spielwert einen Bonus von 50 Punkten. Für jedes verlorene Spiel werden ihm 50 Punkte sowie der verdoppelte Spielwert abgezogen. An einem Dreiertisch erhalten die Gegenspieler für ein verlorenes Spiel des Solisten jeweils 40 Punkte. An einem Vierertisch bekommen die Gegenspieler und der nicht aktiv mitspielende Geber 30 Punkte für jedes verlorene Spiel.

Die Seeger/Fabian-Punkte werden beim [Skatspiel um Geldeinsätze](#) nicht beachtet.

Um auch kleineren Farbspielen einen höheren Wert zu geben, wurde 1936 auf dem XIV. Skatkongress ein von Otto Seeger vorgeschlagenes System eingeführt. Der Solospieler erhielt zusätzlich zum Spielwert 50 Punkte für jedes gewonnene Spiel. Die Regelung führte dazu, dass verlorene Spiele sich schneller wieder ausgleichen ließen, wodurch die Risikobereitschaft beim Reizen stieg. Auf dem XVIII. Skatkongress im Jahre 1962 wurde das Abrechnungssystem durch einen Vorschlag von Johannes Fabian ergänzt. Die als *Erweitertes System nach Seeger und Fabian* oder auch als *Erweitertes Seeger-System* bezeichnete Regel ist bis heute die Grundlage beim offiziellen Turnierskat. Während das alte Seeger-System nur Bonuspunkte für gewonnene Spiele vorsah, werden jetzt auch verlorene Spiele mit einem Bonus für die Gegenspieler und den Geber gewertet. Das Verhältnis zwischen der Wirkung eines verlorenen und eines gewonnenen Spieles wurde wieder ausgeglichener.^[2]

Die Seeger-Fabian-Wertung belohnt aktives Reizen: Ein Spieler, der drei gleiche Spiele spielt, davon zwei gewinnt und eines verliert, wird nach diesen drei Spielen 50 Punkte haben, die beiden Gegner (die kein Spiel gemacht haben) jeweils nur 40 Punkte (am Dreiertisch). Bei der klassischen Wertung hätten nach diesen drei Spielen alle Spieler null Punkte.

Ein Kampfgericht besteht mindestens aus 3 Personen wird am Spieltag ermittelt und sorgt in erster Linie für Fairness und Einhaltung der Altenburger Skatregeln. 2 bis 4 weitere Spieler gehören zum erweiterten Kampfgericht, welche am Spieltag die Spiellisten überprüfen und auch fachmännisch zu Rate gezogen werden können

Für Getränke und einen kleinen Imbiss wird durch den Gastgeber ermöglicht.

Voranmeldung: Frank Konietzky Tel.: 0176 97393708 ; 03576 2192633

Mail: frankkonietzky@googlemail.com

Internationale Skatordnung

<https://blogs.hrz.tu-freiberg.de/fsr2/wp-content/uploads/sites/11/2019/10/Internationale-Skatordnung.pdf>

Romméinformation – offene Stadtmeisterschaften 2025 von **Weißwasser /O.L.**

In 4 Turnieren wird der 1.Stadtmeister 2025 von Weißwasser ermittelt.

- 1.Turnier 01.03.2024 09:15 Uhr im Generationstreff SpinnNetz,
Sorauer Platz 1; 02943 Weißwasser
- 2.Turnier 27.05.2024 17:00 Uhr im Steakhouse 22
Wolfgangstraße 40A; 02943 Weißwasser
- 3.Turnier 01.03.2024 17:00 Uhr im Steakhouse 22
Wolfgangstraße 40A; 02943 Weißwasser
- 4.Turnier 01.03.2024 09:00 Uhr im Generationstreff SpinnNetz,
Sorauer Platz 1; 02943 Weißwasser

Einsatz: 10,00 €, davon werden 2,50 € für soziale Zwecke gespendet.
7,50 € werden pro Spieltag als Preisgeld nach Turnierende ausgezahlt.

Startplätze max. 60, incl. Skatteilnehmer. Aus diesem Grund bitte immer mindestens 2 Tage vor Turnierspieltag einen Startplatz durch Voranmeldung reservieren! Am Spieltag werden die freien Plätze bis 0,25h vor Turnierbeginn vergeben. Die Auslosung erfolgt pünktlich am Spieltag. Es werden 2 Runden gespielt. Dabei wird pro Tisch mit 2 bis max. 6 Spielern je nach Teilnehmeranzahl gespielt
Nach dem Turnier bzw. nach der Auswertung erfolgt sofort die Siegerehrung.

Vor Turnierbeginn wird ein Turnierleiter und ein Rommegericht aus mindestens 2 Personen gewählt, welches durch alle aktiven Teilnehmer anerkannt werden! Dieses Kampfgericht entscheidet eindeutig über eventuelle Unregelmäßigkeiten!

Die Geldverteilung bei der Siegerehrung erfolgt nach der Teilnehmeranzahl der Rommespieler.25% der Teilnehmer bekommen einen finanziellen Wert vor Ort am Spieltag ausgezahlt.

Zum Beispiel:

20 Teilnehmer a Startgeld 10,00€ = 200,00€ davon Auszahlung 75% = 150,00€

1.Rang 30% = 45,00 €

2.Rang 25% = 37,50 €

3.Rang 20% = 30,00 €

4.Rang 15% = 22,50 €

5.Rang 10% = 15,00 €

Summe 150,00€

An jedem Spieltag bekommt der 1.Rang den Wanderpokal der Stadt Weißwasser, welcher beim nächsten Spieltag wieder mitgebracht werden muss, bzw. verpflichtet sich die Spielerin oder der Spieler den Wanderpokal dem Turnierleiter vor Beginn des nächsten Spieltages zu übergeben. Am letzten Spieltag wird der Stadtmeister, mit den wenigsten Punkten, im Verhältnis zur aktiven Teilnahme gekürt. Nach

3maligen Gewinn am Ende des Jahres kann die Spielerin oder der Spieler den Pokal behalten und die Turnierleitung ist verpflichtet einen neuen Pokal zu organisieren.

Für Getränke und einen kleinen Imbiss wird durch den Gastgeber ermöglicht.

Voranmeldung: Frank Konietzky Tel.: 0176 97393708 ; 03576 2192633

Mail: frankkonietzky@googlemail.com

Die Rommé Spielregeln

Die Grundlagen der Rommé Regeln zum Spielbeginn

- **Anzahl der Mitspieler:** 2-6
- **Anzahl der Rommé-Karten:** 110. Nehmen Sie einfach zwei normale Kartenspielsätze mit jeweils 52 Blatt + 3 Jokern. Damit können Sie dann direkt loslegen.
- **Spielkarten pro Runde:** 13 Karten bekommt jeder Spieler zu Beginn der Runde
- **Stapel auf dem Tisch:** 1 verdeckter Stapel zum Aufnehmen von Karten, 1 offener Ablagestapel
- **Aktion pro Spieler:** 1 Karte aufnehmen, ggf. Karten aus- oder anlegen, 1 Karte ablegen

Worum es bei den Rommé Regeln geht

Rommé wird in mehreren aufeinander folgenden Runden gespielt – je mehr Spieler dabei sind, umso länger dauert eine Runde. Es kann aber jederzeit gemeinsam entschieden werden, wie viele Runden gespielt werden, bis das Spiel beendet ist. Im Gegensatz zu den Rommé-Spielregeln können Sie die Anzahl der Runden auch während des Spiels spontan festlegen.

Die Spielrunde gewonnen hat, wer als erster keine Rommé-Karten mehr hat. Die Punkte der verbliebenen Karten der anderen Spieler werden gezählt und notiert. Das komplette Spiel gewinnt der Spieler mit den wenigsten Punkten.

Ihre Karten legen Sie aus, indem Sie passende Gruppen und Paare bilden und diese selbst aus- oder bei anderen anlegen. Die genauen Rommé-Regeln zum Bilden dieser Gruppen finden Sie hier:

Karten auslegen – welche Rommé-Karten gehört zusammen?

Dies sind die zentralen Rommé-Regeln – folgende Folgen und Gruppen können zusammen ausgelegt werden:

1. **Gruppen (auch Sätze genannt):** Sammeln Sie gleiche Karten auch unterschiedlicher Farben, zum Beispiel 3 Könige oder 4 x die Karte 4. Hierbei ist es egal, welche Farbe (also Pik, Herz, Kreuz oder Karo) die Rommé-Karten haben.
2. **Folgen (auch Straßen genannt):** Eine Folge entsteht, wenn Karten derselben Farbe (!) nahtlos aneinandergereiht werden (Beispiel: 4  , 5  , 6  , 7 ). Es kann mittendrin begonnen werden.

Bitte beachten Sie dabei auch immer diese Rommé-Regel: Es müssen jeweils mindestens 3 Karten ausgelegt werden.

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, die entsprechenden Folgen und Gruppen zu sammeln, um dann durch Aus- und Anlegen so viele Rommé-Karten wie möglich abzulegen. Da es nur diese beiden Möglichkeiten gibt, sind die Rommé Regeln recht schnell zu verinnerlichen.



Der Kern der Rommé-Spielregeln: Die Kartenwerte beim Aus- und Anlegen

Auslegen können Sie immer ab einer Summe von 40 Punkten in einer oder mehreren Gruppen. Addieren Sie Ihre Rommé-Karten wie folgt:

1. **Die Zahlen-Karten** 2-10 haben immer den exakten Wert ihrer Zahl, die 2 ist also 2 Punkte wert, die 8 zählt 8 Punkte usw.

2. **Die Figuren-Karten** haben die folgenden Werte:

- **Bube, Dame, König:** 10
- **Joker:** die Höhe der ersetzten Karte
- **Ass:** 1 am Beginn einer Folge, 11 am Ende (nach dem König) oder in einem Satz.
- Vier Assen ergeben also 44 Punkte.

Beispiele: 4  5  6  7  (Joker) 9  = 39 Punkte

/// König  König  König  König  = 40 Punkte

Der Ablauf einer Runde bei Rommé

Vorbereitungen und Beginn

Ein Spieler mischt die Rommé-Karten und gibt im Uhrzeigersinn jedem Spieler nach und nach 13 Karten. Die restlichen Rommé-Karten werden als Stapel verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt und bilden den Aufnahmestapel. Legen Sie die oberste Karte aufgedeckt daneben – dort entsteht dann der Ablagestapel.

Alle Spieler nehmen ihre Rommé-Karten auf, halten sie aufgefächert in der Hand und bilden im Laufe der Runde Paare und Folgen. Der Spieler neben dem Kartengeber beginnt und nimmt eine Rommé-Karte auf; entweder verdeckt vom Aufnahmestapel oder offen vom Ablagestapel. Der Spieler prüft, ob diese Karte nützlich ist und wählt eine Karte, die er auf dem offenen Stapel ablegt. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

Das Auslegen

Die wichtigste Rommé Regel: Sobald ein Spieler, der an der Reihe ist, mit seinem Blatt Paare und/oder Folgen in Höhe von mindestens **40 oder 30** Punkten bilden kann, kann er auslegen. Er legt dabei aber nur die Rommé-Karten ab, die zusammen mindestens **40 oder 30 Punkte** ergeben. Diese müssen in Gruppen von mindestens 3 Karten zusammenhängen.

Sobald ein Spieler erfolgreich ausgelegt hat, kann er immer, wenn er an der Reihe ist, an bereits ausgelegte Karten anlegen, sobald er eine oder mehrere geeignete Karten hat. Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler alle Rommé-Karten abgelegt hat. Notieren Sie die Punkte der Karten, die die übrigen Mitspieler noch auf der Hand haben: sie entscheiden am Ende über die Platzierung. Die neue Runde beginnt der im Uhrzeigersinn nächstfolgende Spieler.

Besonderheit bei den Rommé-Spielregeln:

Beim Zählen der verbliebenen Karten am Ende der Runde hat der Joker 20 Punkte und das Ass 11. Alle anderen Karten werden genauso wie während des Spiels gezählt.