



## Satzung und Spielregeln

### Grundsätzliches

#### § 1

Der Verein "Die 6 glorreichen 7" widmet sich der Erhaltung, Förderung und Verbreitung traditioneller deutscher Spielkultur, im Speziellen Würfelspiele. Der Verein verfolgt keinen kommerziellen Zweck und dient nicht der Gewinnerzielung.

#### § 2

Der Spielabend des SC "Die 6 glorreichen 7" hat offiziellen Charakter und ist daher ausschließlich den männlichen Mitgliedern zugänglich. Von der Beiwohnung weiblicher Anhängsel ist unbedingt abzuweichen.

#### § 3

Das Zusammentreffen des SC "Die 6 glorreichen 7" hat ausschließlich sportlich-soziale Gründe und dient dem spielerischen Erfahrungsaustausch und der Technikverbesserung in einfacher, niveauvoller und locker gelösten Atmosphäre. Hauptaufgabe ist die Herstellung einer solchen Atmosphäre. Das Schockspiel hat 1. Priorität, längere interessante sowie längere uninteressante Gesprächsthemen sind zu vermeiden.

#### § 4

Die ständigen Mitglieder (siehe §36) haben monatlich einen Mitgliedsbeitrag von 5,- EUR zu leisten, der am Ende einer Spielsaison in angemessener Weise ausgegeben wird. Gast-Schocker haben vor einer Spielrunde 5,- EUR Startgeld zu zahlen. Das Startgeld ersetzt die allgemein übliche Gastrunde.

#### § 5

Im Anschluss an den Spielabend sollte sich eine Besichtigung einer anderen Lokalität anschließen.

### Spielregeln

#### § 10

Die Schockrunde wird in zwei Hälften ausgespielt. Eine Hälfte ist ausgespielt, wenn alle 13 Deckel an einen Mitspieler verteilt worden sind. Sollten die beiden Hälften an zwei verschiedene Mitspieler gegangen sein, so entscheidet eine Stichrunde (13 Deckel).

#### § 11

Der 1. Spieler darf maximal drei mal würfeln, wobei der letzte Wurf nicht aufgedeckt werden darf.

#### § 12

Gespielt und aufgedeckt wird dem Uhrzeigersinn nach.

#### § 13

Sollte ein Mitspieler einen Wurf zu früh aufdecken, so werden für diesen alle vorher getätigten Würfe ungültig und durch einen einzigen Wurf ersetzt. Gleichzeitig wird er mit einem Doofmandeckel bestraft (siehe §21 ff.).

#### § 14

Sollte ein Mitspieler weniger Würfe als der 1. Spieler benötigen, so darf er seinen Wurf wieder verdecken.

#### § 15

Der 3. Wurf ist immer verdeckt zu spielen!



§ 16a

Lässt der 1. Spieler seinen ersten Wurf stehen, so ist diese Runde offen zu spielen.

§ 16b

Benötigt der 1. Spieler nur zwei Würfe so ist für alle folgenden Spieler die Runde mit ihrem zweiten Wurf beendet. Ein weiteres hochheben des Bechers zieht §11 und § 37 nach sich.

§ 17

Sollte ein Mitstreiter mehr Würfe tätigen als der 1. Spieler, wird dieser Wurf ungültig und durch einen neuen Wurf ersetzt.







§ 18

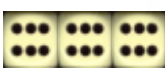
Ziel des Spiels ist, nicht die niedrigste Wertung in einer Deckelrunde zu würfeln.

§ 19

Die Wertungen lauten in der Reihenfolge wie folgt: (in Klammern die Anzahl der zu verteilenden Deckel)

Deckel

- alle  Schock aus
- 6  Schock 6
- 5  Schock 5
- 4  Schock 4
- 3  Schock 3
- 2  Schock 2

- 3 

bis

- 3 

- 2 

bis

- 2 

- 1 

bis

- 1 

§ 20

Eine Straße ist in einem Wurf zu tätigen. Für Schock, General und Hausnummern können mehrere Würfe getätigt werden.

§ 21a

Sollte in einem Wurf zweimal die "6" fallen, so kann der Mitstreiter hierfür eine "1" umdrehen. Ein weiterer Wurf muss folgen.

§ 21b

Sollte in einem Wurf dreimal die "6" fallen, so kann der Mitstreiter hierfür zwei "1" umdrehen. Ein weiterer Wurf muss folgen.



## § 22

Der erste Spieler der ersten Runde wird durch die höchste Augenzahl bestimmt. Der daraufhin unterlegene Mitspieler beginnt jeweils die nächste Runde.

## Verteilung

### § 30a

Der Mitstreiter der die niedrigste Wertung würfelt, erhält aus dem Stock die Anzahl der Deckel, die der Mitstreiter mit der höchsten Wertung erzielt hat.

### § 30b

Sollten im Stock nicht mehr ausreichend Deckel zu Verfügung stehen, so erhält der unterlegene Mitstreiter die im Stock verbliebenen Deckel.

### § 30c

Sollten alle Deckel aus dem Stock verteilt sein, so erhält der unterlegene Mitstreiter diese Deckel von dem Mitstreiter mit der höchsten Wertung.

## § 31

Sollte ein Mitstreiter innerhalb einer Deckelrunde die gleiche Figur mit der gleichen Anzahl an Würfeln wie ein Vorwerfer erzielen, so gilt dieser als Nachleger. Nachleger sind Eierleger und sind somit dem Vorwerfer unterlegen.

## § 32

Sollte ein Mitstreiter einen Schock aus erzielen, so erhält der Mitstreiter mit der niedrigsten Wertung alle 13 Deckel, ungeachtet der Tatsache, ob einige Deckel schon verteilt wurden oder nicht.

## § 33

Sollten in einer Runde ein Schock doof und ein General die höchsten Wertungen sein, erhält der unterlegene Mitstreiter die Deckelanzahl der höchsten Wertung, also Schock doof d.h. zwei Deckel!

## Doofmanndeckel

### § 40

Sollte ein Mitstreiter einen Wurf tätigen, obwohl er nicht an der Reihe oder bereits ausgeschieden ist, so ist dieses als Lustwurf zu deuten und wird nicht unter einem Doofmanndeckel bestraft. Für den Fall das er bereits ausgeschieden war, nimmt dieser Spieler wieder am Spiel teil. Er klinkt sich sozusagen wieder ein.

### § 41

Sollte einem Mitstreiter mind. ein Würfel vom Tisch fallen, so wird dieser nicht unter einem Doofmanndeckel bestraft. Die Anzahl der Doofmanndeckel resultiert aus der Anzahl der verlorenen Würfel. Dieser Wurf ist ungültig und wird durch einen neuen ersetzt.

### § 42a

Der/die Doofmanndeckel sind aus dem Stock zu verteilen.

### § 42b

Sollte kein Deckel mehr im Stock sein, so erhält der Doofmann diese Deckel vom demjenigen Mitstreiter, der zu diesem Zeitpunkt die meisten Deckel verwaltet.

### § 42c

Sollten in diesem Fall mehrere Mitstreiter gleich viele Deckel verwalten, so erhält der Doofmann von jedem dieser Mitstreiter einen Deckel.

### § 42d

Sollte der Doofmann selbst die meisten Deckel verwalten, so erhält er den/die



**NEU**

Doofmanndeckel von dem Mitstreiter mit den zweitmeisten.

§ 43

Beginnt ein Spieler zu spät sich am Würfelspiel zu beteiligen, so erhält er für jeden bereits fertigen Mitspieler einen Doofmanndeckel.

**NEU**

§ 44

Doofmanndeckel, die nach einen gewürfelten Schock Aus verteilt wurden, behalten ihre Gültigkeit für das nächste Spiel.

**NEU**

§ 45

Wer ein Türmchen baut, erhält einen Doofmanndeckel. Der komplette Wurf wird durch einen einzigen Wurf ersetzt.

## Strafen

§ 50

Wer eine Frau mitbringt zahlt eine Runde.

**NEU**

§ 51

Wird ein Schocker dabei erwischt, wie er anstatt auf dem Klo in das Männerpissoir kotzt, so wird dieser Schocker mit einer Strafe von 50 Euro belegt. Außerdem hat er sich persönlich beim Wirt zu entschuldigen und der Putzfrau einen Blumenstrauß zu kaufen. Werden die hier genannten Strafen nicht zu 100% erfüllt, wird der Schocker auf Lebenszeit vom Schockspiel in unserer Runde gesperrt.

§ 52a

Wer eine Getränkerunde antrinkt, ohne vorher das Zuprost-Ritual abzuwarten, wird mit einer Getränkerunde bestraft.

§ 52b

Schon eine geringe Befeuchtung der Lippen wird für §26a als Antrinken gewertet.

§ 53

Sollte ein Mitstreiter dem Zuprost-Ritual mit einem angetrunkenen Getränk beiwohnen, so wird dieser mit einer Getränkerunde bestraft.

§ 54

Sollte sich ein Mitstreiter beim umdisponieren/umschütten seiner bereitstehenden Getränke einer nicht-angetrunkenen Runde bedienen, so wird dieses mit einer Getränkerunde bestraft.

§ 55

Nicht angemeldete Verspätungen werden bis zu 15 Minuten geduldet, für jede weiteren 15 Minuten wird der Verspätete nicht unter einer Getränkerunde bestraft, jedoch maximal bis zu 4 mal!

§ 56

Sollte ein Mitstreiter ohne Abmeldung nicht erscheinen, so wird er mit 2 Getränkeunden bestraft.

§ 57

gestrichen

§ 58

Verliert ein Spieler 3 Runden hintereinander (Hattrick), so wird er mit einer zusätzlichen Getränkerunde bestraft. Jede direkt danach verlorene Runde wird mit zusätzlichen Getränkeunden bestraft.

§ 59



Würfelt ein Spieler mit seinen 3 Würfeln aus einer Runde 3 mal hintereinander den gleichen Wurf, so wird auch dieser Vorgang mit einer Getränkerunde bestraft.

#### § 60

Sollte ein Mitstreiter einen Betrug am Wurf vornehmen oder eine böswillige Täuschung vornehmen, wird dieser nicht unter zwei Getränkeunden bestraft. Über den Tatbestand des Betrugs oder der böswilligen Täuschung entscheiden die Mitstreiter.

#### § 61

3 Getränke am Tisch bedeuten eine zusätzliche Getränkeunde für den Sünder.

#### § 62

Wer seinen Becher fallen lässt wird mit einer Getränkeunde bestraft.

#### § 63

Ein Verstoß gegen §10 wird mit einer Getränkeunde bestraft.

**NEU**

#### § 64

Die Würfel sind erst vom Tisch zu nehmen, wenn endgültig geklärt ist, wer den niedrigsten Wurf getätigt hat und die entsprechenden Deckel verteilt sind. Ein Verstoß wird mit einer Getränkeunde bestraft.

## Getränke

#### § 70

Um unnötige Verzögerungen zu vermeiden ist das Austreten beteiligter Mitstreiter nur nach einer ausgespielten Hälfte zugelassen. Sollte es von Nöten sein, dass ein unbeteiligter Spieler etwaiger Unterleibsbelastung entsagen möchte, so ist darauf zu achten, dass der Spielverlauf nicht großartig gestört wird.

#### § 71

Am Ende eines Spieltages wird durch eine Rubbelrunde eine Getränkeunde, wahlweise Bier oder Schnaps, ausgespielt.

#### § 72a

Bei einer Schockrunde wird grundsätzlich eine Getränkeunde ausgespielt. Auch Anti-Alkoholische Getränke können in Ausnahmesituationen akzeptiert werden.

#### § 72b

Wird in einer Getränkeunde ein teureres Getränk als ein Bier bestellt, so geht die Differenz zu Lasten des Mitstreiters. Differenzen zu seinem Vorteil können leider nicht berücksichtigt werden.

#### § 73a

In der letzten Schockrunde kann die Bierrunde durch eine Kaffeerunde ersetzt werden. Im Falle einer Kaffeerunde müssen alle noch offenen Bierrunden bestellt worden sein.

#### § 73b

Eine Kaffeerunde muss frühzeitig auf Antrag eines Mitstreiters von den restlichen Mitstreitern bestätigt werden. Hierbei muss eine einfache Mehrheit vorliegen.

#### § 74



Die offenen Bierrunden werden in einem mehrheitlich-akzeptablen Zeitabstand bestellt und serviert.

#### § 75a

Sollte ein Mitstreiter vor einer Bestellung zwei Bierrunden offen stehen haben, so kann dieser auf Antrag stattdessen eine Schnapsrunde gewähren. Hierbei muss eine einfache Mehrheit vorliegen.

#### § 75b

Nach einer Schnapsrunde kann nur eine Bierrunde folgen.

#### § 76

Bei jedem Mitstreiter dürfen zum Zeitpunkt der Servierung einer neuer Bierrunde maximal zwei Gläser stehen - inklusive des neuen Glases. Für eine angemessene Schlagzahl ist daher zu sorgen.

#### § 77

Grundsätzlich wird eine gegebene Runde durch den Verursacher eröffnet. Eine mutwillige verzögernde Taktik ist aber zu unterlassen. In diesem Fall kann jedoch im Sinne des Allgemeinwohls ein anderer die Runde eröffnen.

## Sonstiges

#### § 80

Ständige Mitstreiter des SC "Die 6 glorreichen 7" sind: Christoph, Sebastian, Markus H., Dirk, Sascha, Björn, Thomas, Holger, Thorsten, Theo und Markus B

#### § 81a

Spieltag ist im Normalfall immer der erste Freitag im Monat. Abweichungen können von den Mitstreitern beschlossen werden.

#### § 82b

Die ständigen Mitstreiter haben sich auf diesen Termin einzustellen. Sollte ein Mitstreiter zum vorgesehenen Termin verhindert sein, so hat er sich drei Tage vorher und unter Angabe einer trefflichen Begründung beim Vorstand oder dessen Vertreter abzumelden.

#### § 83a

Der Schockabend beginnt pünktlich um 20.00 Uhr.

#### § 83b

Jeder Mitstreiter hat pünktlich zu erscheinen. Voraussehbare Verspätungen müssen beim Vorstand angemeldet werden.

#### § 84a

Spielstätte ist die Gaststätte „Wirtshaus Rü“, ???, 45130 Essen, Tel. Nr. (0201) ?? ?? ??.

#### § 84b

Der Vorstand bestellt zum Spieltag einen Tisch..

## Mitglieder

#### § 90

Neue Mitglieder werden erst nach einer längeren Gast-Schocker Phase aufgenommen. Nach angemessener Gast-Phase (innerhalb von 12 Monaten 10x mal teilgenommen), wird von den ständigen Mitgliedern über die Mitgliedschaft des neuen Bewerbers entschieden. Eine entsprechende



Beitrittserklärung wird vom Vorstand zur Verfügung gestellt und ist vom Antragsteller nach bestem Wissen und Gewissen auszufüllen.

#### § 91a

Für alle derzeitigen Mitglieder gilt: ein Ausstieg aus dem Club ist erst nach vorheriger Absprache mit allen Mitgliedern und einer "Kündigungsfrist" von 2 Monaten zum Monatsende möglich. Bereits gezahlte Mitgliedsbeiträge können leider nicht ausbezahlt werden! Rückständige Mitgliedsbeiträge müssen selbstverständlich nachbezahlt werden!

#### § 91b

Für Neu-Mitglieder (ab 02/1999) gelten andere Bedingungen, die in der Beitrittserklärung aufgeführt sind.

#### § 92

gestrichen

## Abschluss

#### § 100

Die erweiterte Satzung ist offiziell und gilt ab sofort. Vorschläge zur Änderungen dieser Satzung bedürfen einer schriftlichen Form und sind dem Vorstand einzureichen.

Urfassung: 31. März 1998

1. Änderung: 11. Januar 1999

2. Änderung: 11. Oktober 1999

3. Änderung: 01. Mai 2001

4. Änderung: 14. Januar 2003 – Überarbeitung der Nummerierung