

TROEFCALLSPELREGELS EN BEPALINGEN VAN DE TROEFCALL SPORT BOND NEDERLAND



Regel 1

Alle verenigingen worden geacht ingeschreven te zijn bij de Troefcall Sport Bond Nederland en ontvangt de bond van iedere vereniging 15 (vijftien) dagen voor aanvang van het seizoen een moederlijst met de namen en voornamen van alle bij de vereniging aangesloten leden.

Regel 2

Een lid kan 15 (vijftien) dagen voor aanvang van de competitie niet meer van vereniging veranderen. Overschrijvingen geschieden alleen aan het einde van het seizoen. In alle andere gevallen beslist het bestuur van de T.S.B.N.

Regel 3

Het is de verantwoordelijkheid van de verenigingen om er voor zorg te dragen dat de ledenlijsten in het bezit komen van de T.S.B.N.

Regel 4

Een speler die niet op de moederlijst voorkomt mag niet worden opgesteld. Dit geldt ook voor mensen die geschorst of geroyeerd zijn. Het overtreden van deze regel betekent verlies van de wedstrijd. Heeft de overtredende vereniging de wedstrijd verloren dan wordt er van haar/zijn punten totaal 3 (drie) punten afgetrokken.

Regel 5

Om toe te treden tot de Troefcall Sport Bond Nederland geldt het volgende:

De vereniging moet ingeschreven zijn bij de Kamer van Koophandel in de plaats waar hij/zij is gevestigd of is ondergebracht in een stichting en draagt de naam van deze rechtspersoon.

Regel 6

Voor aanvang van elke wedstrijd zal elk vereniging zorgen voor het samenstellen van de koppels, (de loting komt te vervallen)

A* Indien een team niet met het vereiste aantal koppels aan de start verschijnt, zie **B***

B* Deze vereniging mag dan naar een geldboete van €15,- omzien.

Gebeurt dit de 2^{de} keer in het zelfde seizoen dan wordt de deze vereniging met €30,- beboet.

Regel 7

A* Is een vereniging met 5 (vijf) koppels aan de wedstrijd begonnen dan mag na de tweede 2^e speelronde het 6^{de} (zesde) koppel, bij binnenkomst van twee (2) leden worden ingezet.

B* Komen er 4 (vier) leden van een vereniging binnen, terwijl desbetreffende vereniging al met 5 (vijf) koppels aan de wedstrijd is begonnen, moet er wel onder deze 4 (vier) leden worden geloot om het 6^{de} (zesde) koppel samen te stellen.

C* De leden die na aanvang van de wedstrijd binnen een half uur binnen komen kunnen bij 2 (twee) leden zonder loting of meer leden na loting na de speelronde ingezet worden. Komen zij na een half uur binnen dan geldt hier dat zij na een 2^{de} (tweede) speelronde worden ingezet ongeacht welke speelronde zij binnenkomen.

D* In alle gevallen dienen de spelers op de spelerslijst te worden vermeld. Gebeurt dit niet dan geldt regel 4.

Regel 8

Vindt een wedstrijd geen doorgang doordat een vereniging met minder dan 5 (vijf) koppels aanwezig is of dat minder dan 48 uur meldt, valt dit onder "grove nalatigheid". De boete bedraagt €60,-. De wedstrijd is door de vereniging met minder koppels verloren en de tegenpartij krijgt de 3 (drie) competitiepunten.

Regel 9

De gemiddelde score van het totaal aantal gespeelde wedstrijden tot die desbetreffende datum, zal voor beide verenigingen worden berekend en aan de afgelaste wedstrijd worden toegekend. Let wel; het betreft hier niet de competitie punten.

Regel 10

A* Alle andere handelingen die leiden dat een wedstrijd geen doorgang vindt, vallen onder "grove nalatigheid". De boete wordt via de bond aan de gedupeerde vereniging betaald.

B* Let wel, alleen bij het niet doorgaan van een wedstrijd gaat de betaalde boete naar de gedupeerde vereniging.

Regel 11

Alle andere nalatigheden worden beboet met €15,-. Zoals geen matten, geen of oude speelkaarten, geen supervisorskoffer, geen badges enz.

Regel 12

Een vereniging die het presteert om 3 (drie) keer in het seizoen onvolledig of te laat aanwezig te zijn zal met €45,- worden beboet.

Regel 13

A* Het koppel dat ontbreekt, verliest elke set die het had moeten spelen met acht nul (8-0). Zie verder in dit reglement het puntenwaarderingsstelsel.

B* Alle boetes dienen binnen 30 (dertig) dagen te worden betaald op de rekening van de **T.S.B.N.**

C* De ploegleiders zullen op de spelerslijsten de **achter** en **voornamen** van de aanwezige spelers invullen. Namen die niet op de spelerslijst voorkomen mogen niet worden ingezet

D* Wordt een speler ingezet die niet op de spelerslijst voorkomt dan verliest het koppel waar deze speler deel van uitmaakt alle 4 (vier) games met 2-0, per tafel. De tegenpartij wint dan met 8-0 per tafel.

Regel 14

Het is toegestaan 6 (zes) reserve spelers op te stellen na de 1^{ste} (eerste) speelronde.

1. De reserve spelers dienen eveneens op de spelerslijst te worden vermeld.
2. De in en uitvallers moeten vermeld worden in het hiervoor ontworpen kolom van de lijst.
3. Wordt een wisselspeler op de reservelijst geplaatst die niet aanwezig is en zijn nummer wordt getrokken om in te vallen, dan verliest dat koppel alle partijen van die ronde met 2-0. De daarop volgende ronde mag er een nieuw nummer worden getrokken.

Regel 15

A* Wanneer de eerste wissel is toegepast bij een van de verenigingen mogen er geen reserve spelers meer op die lijst opgenomen worden. Gebeurt dit toch dan geldt de sanctie van

B* Spelers die invallen mogen nooit een koppel vormen. **Bijvoorbeeld** speler **A** en speler **B** gaan invallen, deze mogen nooit een koppel vormen. Wel is het toegestaan dat de **ingebrachte “wissel”** opnieuw te wisselen zolang het toegestane aantal wissels niet is bereikt. Een speler die uitvalt, mag niet meer aan dezelfde wedstrijd deelnemen.

C* Overtreding van deze regels impliceert dat de punten van de ingezette speler vanaf desbetreffende ronde naar de tegenpartij gaan. M.a.w. de tegenpartij heeft alle partijen gewonnen en krijgt het maximaal aantal punten, dat per ronde normaal te winnen valt.

regel 16

Voor het tekenen van het formulier voor de uitslag van een ronde geldt het volgende:
Getekend is getekend

Regel 17

Een speler die op verschillende verenigingslijsten voorkomt wordt geacht tot geen enkele vereniging te behoren.

Regel 18

A* Voor de aanvang van elke set wordt door een van de “lopers” klokwijs naar de Aas gezocht ten einde de eerste caller aan te wijzen. Degene die de Aas krijgt is de eerste caller. De caller is hij die links van de deler zit.

B* Nadat de deler de kaarten **geschud** heeft, legt hij het pak met de rugzijde naar boven voor de caller, die desgewenst slechts een keer mag **couperen**; dit is het pak in tweeën delen waarbij het onderste op het bovenste deel wordt gelegd.

Regel 19

Het uitdelen van de kaarten dient als volgt te geschieden:

- a. Te beginnen bij de caller deze krijgt 5 (vijf) kaarten en de deler wacht tot dat de caller het symbool van de troef heeft laten zien.

- b. Hierna vervolgt de deler met de andere spelers eerst 5 (vijf) daarna 4 (vier) en tenslotte 4 (vier) kaarten te geven. Dit dient klokwijs te gebeuren.
- c. (** Niet Geldig ***De caller kan uit de eerste 5 (vijf) kaarten troef maken of kan door de deler de 9^{de} (negende) of 13^{de} (dertiende) kaart open op tafel leggen. De opengelegde kaart bepaald dan de troef.)

Regel 20

- A. Valt tijdens het regelen van de 1^{ste} (eerste) vijf speelkaarten een kaart open op tafel dan wordt er opnieuw gedeeld. Gebeurd dat na de 1^{ste} vijf speelkaarten, dan is de kaart die open op tafel valt, de eerste kaart die de caller moet spelen.
- B. Valt een kaart open op tafel als de caller de eerste kaart heeft gespeeld wordt dit afgestraft met 10 (tien) punten. Indien de overtreding plaats vindt tijdens de wedstrijd en blijkt dat de tegenpartij al slagen heeft wordt dit afgestraft met 2 (twee) punten.
- C. Twee kaarten tegelijk spelen/een kaart open op tafel laten vallen, wordt bestraft met 10 (tien) punten toe te kennen aan de tegenpartij. Als er nog geen slagen zijn gemaakt dan wordt er 15 (vijftien) punten toegekend aan de tegenpartij. **Let wel:** *wordt de fout vanaf 0 slagen tot en met de 4^{de} slag gemaakt krijgt de tegenpartij 10 punten. Gebeurd dat vanaf de 5^{de} slag tot en met de 13^{de} slag krijgt de tegenpartij 15 punten toegekend als de tegenpartij nog geen slagen heeft.*

Regel 21

- A. Direct nadat de troef is bepaald zal de caller het daarvoor bestemde blokje met het symbool van de voor die game geldende troef midden op het matje leggen. Eenmaal de troef bekend is mag de caller het symbool niet meer veranderen.
- B. De andere spelers mogen de kaarten pas opnemen wanneer de caller heeft gespeeld. **Let wel;** hier wordt niet bedoeld aanraken en/of de speelkaarten in gesloten toestand naar zicht toetrekken.
- C. Alle speelkaarten worden op de dijen en niet zichtbaar onder de tafel gehouden.

Regel 22

- A. Als de eerste kaart door de caller is gespeeld, verplaatst hij/zij het blokje naar de hoek van de tafel links van zich. Hierna wordt beurtelings door de andere spelers de partij voortgezet.
- B. Wanneer de caller de eerste kaart heeft gespeeld is er hier sprake van aanvang van de wedstrijd. Let op: Er is nu sprake van 0 tot 13 slagen.
- C. Wanneer de speelkaarten worden openomen voordat de caller heeft gespeeld is de partij direct verloren door degene die de kaarten heeft opgenomen met 2-0. Ook als het de partner van de caller betreft.

Regel 23

- A. Elke speler is verplicht om zonder medewerking van zijn partner tijdens zijn deelbeurt de kaarten te schudden en te delen.
- B. Is een speler zodanig geblesseerd aan zijn/haar hand, dat zelf schudden van de speelkaarten niet mogelijk is, dient hij/zij niet aan de wedstrijd deel te nemen. ***Dit is alleen toegestaan voor mensen met blijvende invaliditeit.***

Regel 24

- A. Indien de caller geen prent blijkt te bezitten in zijn volledig stel van 13 speelkaarten, heeft hij recht om zonder overleg met zijn partner te eisen dat er opnieuw geschud en gedeeld wordt. "No picture, no game".
- B. Indien de kaarten niet naar wens zijn geschud, heeft caller het recht om te vragen dit opnieuw te doen.
- C. De Aas wordt niet als prent beschouwd. Indien de caller zijn speelkaarten openlegt met de mededeling geen prent te hebben en blijkt dat hij wel een of meerdere bezit, wordt aan de tegenpartij 5 (vijf) punten toegekend.

Regel 25

- A. Een "lopend koppel" speelt aan elke tafel een van 4 (vier) games, waarna dit koppel van tafel wisselt. Voorbeeld: U gaat van tafel 1 naar tafel 2, dan naar tafel 3 enz.
- B. Indien een "lopend koppel" een of meerdere tafel(s) heeft overgeslagen, vervallen alle al bij de verkeerde tafel(s) gespeelde games. Het spel wordt hierna bij de juiste speeltafel hervat.

Regel 26

Tijdens het spel welke aanvangt wanneer de caller de eerste kaart heeft gespeeld wordt er niet gepraat. Tenzij een speler de aandacht van de supervisor nodig heeft i.v.m. een mogelijke overtreding.

Regel 27

Elke speler is verplicht om na beëindiging van een partij, indien er nog speelkaarten overblijven, deze **open** op tafel te leggen. Degene die dit niet doet **verliest** de game.

Regel 28

Als een speler ontduiking vermoedt in een al afgesloten slag, brengt hij dat onder de aandacht van de supervisor. Slechts deze instantie heeft het recht om nadat de overtreding is geconstateerd zich hiervan te vergewissen en inzage te hebben in het gesloten stel.

Regel 29

- A. Een slag is volledig nadat alle spelers een kaart in volgorde klokwijs hebben gespeeld. Het aftikken bij een onvolledige slag wordt gestraft door toekenning van 2 (twee) punten aan de tegenpartij.

- B.** Het verzamelen van een onvolledige slag wordt ook als zodanig bestraft. Kortom als een speler de slag afsluit terwijl niet iedereen in die beurt nog heeft gespeeld, verliest hij de game direct.
- C.** Onder een slag wordt verstaan een set van 4 (vier) kaarten met de rugzijde gesloten op tafel.

Regel 30

Het is aan geen enkele speler toegestaan inzage te hebben in een al afgesloten slag. Overtreding hiervan wordt gestraft door 2 (twee) punten toe te kennen aan de tegenpartij.

Regel 31

Alle games dienen uitgespeeld te worden. Alleen wanneer er geen kap meer gehaald kan worden mag men capituleren (zich gewonnen geven). Bijvoorbeeld: beide koppels hebben al een of meerdere slagen gemaakt dan mag men capituleren.

Regel 32

De punten waardering voor een wedstrijd is als volg:

- * Gewonnen wedstrijd 2 (twee) punten
- * Een kap 5 (vijf) punten
- * Een baunie 15 (vijftien) punten

Regel 33

De uitslag van een game kan als volg zijn:

Een gewonnen game.

- a.** Hierbij maakt een koppel het vereiste 7 (zeven) slagen, tikt af en legt de kaarten open op tafel, terwijl de tegenstander al een of meerdere slagen heeft.
- b.** Niet aftikken is niet strafbaar. De waardering hiervoor is 2(twee) punten. Aftikken voor de 7^{de} (zevende) slag betekent verlies van de partij en krijgt de tegenpartij 2 (twee) punten.

Regel 34

Een kap game

- a.** Dit is het maken van 7 (zeven) slagen door een koppel zonder dat de tegenpartij een slag heeft.
- b.** Het aftikken geschiedt door de speler die de zevende slag heeft gemaakt. (De 7^e slag mag wel **open** op tafel liggen, maar **moet** wel **afgetikt** worden)
- c.** De waardering hiervoor is 5 (vijf) punten.
- d.** Wordt echter door de partner afgetikt, dan is de waardering 2 (twee) punten.
- e.** Indien een speler te vroeg aftikt bij een vermeende kap game wordt hij geacht de game te hebben verloren. De tegenpartij krijgt 2 (twee) punten.

Regel 35

- A.** Indien een koppel meer dan 7(zeven) slagen maakt, terwijl de tegenpartij al slagen heeft, wordt dit als een normaal gewonnen wedstrijd beschouwd.
- B.** Indien een koppel meer dan 7(zeven) slagen maakt, terwijl de tegenpartij er nog geen heeft, is dit koppel verplicht door te spelen naar baunie. Bij het niet halen hiervan

wordt aan de tegenpartij 5 (vijf) punten toegekend. Bij een partij die beslist wordt door de 13(dertiende) kaart is aftikken niet verplicht.

Regel 36

- a) Wanneer een koppel alle 13 (dertien) slagen heeft gemaakt is er sprake van een baunie.
- b) De waardering hiervoor is 15 (vijftien) punten.
- c) Wordt de baunie niet gehaald dan wordt aan de tegenpartij 5(vijf) punten toegekend.

Regel 37

Voor een koppel dat 7(zeven) slagen heeft gemaakt en het voornemen heeft door te spelen tot baunie geldt het volgende:

- a) Slechts de speler die de 7^{de} (zevende) slag gemaakt heeft, heeft het recht om non-verbaal (stilzwijgend) door te spelen. Zodra de speler, de 8^{ste} (achtste) kaart op tafel speelt is dit het sein dat betrokkene tot baunie speelt.
- b) Is er sprake van enig overleg voor of na het maken van de 7^{de} (zevende) slag, dan krijgt de tegenpartij 5(vijf) punten. Hier is dus sprake van een verloren game voor het koppel die, de overtreding heeft begaan.

Regel 38

- A. Bij het niet weten wie aan slag is zal de supervisor na, bij onderzoek vast staat wie aan slag is, de game beëindigen en de punten toekennen aan de tegenpartij. Na een wachttijd van 20 (twintig) seconden mag de tegenpartij de supervisor inschakelen.
- B. Alleen de spelers aan een speeltafel hebben het recht om bij een vermeende of geconstateerde overtreding bij de supervisor te protesteren. Interventie van derden wordt niet geaccepteerd. De finale beslissing is uitsluitend het recht van de supervisor.

Regel 39

- A. Indien een game op verzoek van een speler gestaakt is, waarbij een overtreding aan de supervisor wordt voorgelegd, zijn alle spelers verplicht om de resterende kaarten gesloten te houden tot dat er een beslissing is genomen.
- B. Indien een der spelers toch de speelkaarten openlegt voordat er een beslissing is genomen, krijgt de tegenpartij 2(twee) punten toegekend. Met andere woorden de game wordt direct beëindigd door de supervisor.

Regel 40

Het opzettelijk wenken, praten, kaarten met rugzijde naar boven spelen en/of de tegenstander zodanig beïnvloeden waardoor de overtreder ten gevolge van deze handeling enig voordeel uit een game trekt, wordt gestraft door toekenning van 2(twee) punten aan de tegenpartij.

Regel 41

Wanneer er om wat voor reden dan ook de supervisor een speler of een koppel 3(drie) maal heeft aangemaand te gaan spelen en deze blijft weigeren zal na 3(drie) minuten deze speler of koppel uit het spel worden gehaald. Dit impliceert dat alle volgende games verloren gaan met 2-0.

Regel 42

Indien de supervisor een overtreding heeft geconstateerd is hij/zij, zonder dat de overtreding is aangegeven door een der spelers, **BEVOEGD** om in te grijpen. Zie bevoegdheden supervisor (HR).

Regel 43

Voor elke gewonnen competitiewedstrijd wordt aan de winnaar 3(drie) competitiepunten toegekend en aan de verliezer 0(nul) punten. Bij een gelijk spel krijgen beiden verenigingen elk 1(een) competitiepunt.

Regel 44

De plaats op de ranglijst in de competitie wordt bepaald naar het totaal aantal punten, door elk der deelnemende vereniging in de competitie behaald. Indien aan het einde twee of meerdere verenigingen in competitie in punten gelijk eindigen geldt het volgende:

- a. De onderlinge gespeelde wedstrijden zullen doorslaggevend zijn.
- b. Blijft de situatie ongewijzigd dan zal het saldo van gemaakte aantal punten voor en tegen doorslaggevend zijn.
- c. Biedt dit ook geen uitsluitsel dan zal er in een neutrale ruimte een beslissingswedstrijd worden gespeeld.

In alle gevallen waar dit reglement niet in voorziet beslist het bestuur van de Troefcall Sport Bond Nederland.

Laatste revisie:

Aangenomen door de Algemene Leden Vergadering op vrijdag 08 oktober 2014