Turnier-Ordnung

- Es gilt die Skatordnung des Deutschen Skatverbandes in Altenburg. Da es von diesen in privaten Runden Abwandlungen gibt sind die Regeln für das Turnier unten in einer Kurzfassung zusammengestellt.
- Es können maximal 40 Spieler (Mitglieder oder Gäste) teilnehmen. Gespielt wird an 10 Tischen mit 3 oder 4 Spielern pro Tisch
- Es werden 2 Runden gespielt. Pro Runde werden 15 Spiele (Dreiertisch), bzw. 20 Spiele (Vierertisch) gespielt
- Unter den Spielern wird ein Schriftführer gewählt oder per Losentscheid ermittelt. Der Schriftführer führt die Ergebnisliste.
- Nach Abschluss der Runde gibt der Schriftführer die Ergebnisliste bei der Turnierleitung ab.
- Bei Streitfragen entscheidet die Turnierleitung.
- Für jede Runde stellt die Turnierleitung neue Spielkarten zur Verfügung.
- Das Startgeld beträgt EUR 10,- pro Spieler. Das gesamte eingenommene Startgeld wird an die Sieger in folgendem Verhältnis ausgeschüttet (1. Platz: 50%, 2. Platz: 30%, 3. Platz: 20%). Sind Erst- und Zweitplatzierter punktgleich, erhalten beide 40%. Sind Zweit- und Drittplatzierter punktgleich, erhalten beide 25%. Sind alle drei Ersten punktgleich, erhält jeder ein Drittel der Siegprämie.

Skatregeln für unser PWV-Turnier

- Klassischer Skat ohne Abwandlungen - kein Ramsch, kein Bock, kein Contra
- Abheben ist Pflicht - min/max 4 Karten
- Geben: 3 - Skat - 4 – 3
- Vergeben: Geber gibt erneut - keine Strafe - kann passieren
- wenn niemand reizt, gibt der nächste – das Spiel wird als eingepasste Runde notiert
- Die Gewinnstufe bemisst sich zunächst an vorhandenen oder fehlenden Trumpfspitzen und dann an Hand, Ansagen von Schneider und Schwarz und Offen
  Bei Farbspielen beispielhaft maximal mit oder ohne 11 (der Skat wird mit bewertet)
  Spiel 12 Hand 13 Schneider 14 angesagt 15 Schwarz 16 angesagt 17 Offen 18
  Bei Grand: maximal mit oder ohne 4 usw.
- Die Gewinnstufen bauen aufeinander auf – d. h. das Ansagen von Schneider / Schwarz setzt ein Handspiel voraus, „Offen“ setzt „Schwarz“ voraus
- Die Karten im Skat werden mitbewertet auch bei Hand-Spielen. Verlorene Spiele zählen immer doppelt, auch bei Hand
- Offene Spiele: Karten hinlegen vor dem ersten Ausspielen
- Null-Spiel: 10 eingereiht - Null 23 / Null Hand 35 / Null Ouvert 46 / Null Ouvert Hand 59
- Punkte erhält nur der Spieler – plus oder minus
- Überreizen: wenn sich ein Spieler überreizt, zählt das Spiel als verloren und zwar nicht nur mit dem tatsächlich gespielten Spielwert sondern mit dem kleinsten Spielwert mit dem das Spiel die Reizung erreicht oder überschritten hätte – also mindestens Reizwert mal 2
- Letzten Stich sehen: während des laufenden Stichs darf jeder nochmal den letzten Stich ansehen - der Skat darf nach Beginn des Spiels nicht mehr eingesehen werden

Turnierleitung

Wolfgang Schäfer und Helmut Back