

Sennewitzer Skatturnier - Turnierregeln

- Es wird nach der Altenburger Skatordnung gespielt und gezählt.
- Gespielt wird i. d. R. an Vierertischen. Ist die Anzahl der Teilnehmer nicht durch 4 teilbar, werden bis zu drei Dreiertische besetzt.
- Es wird ausgelost, wer an welchem Tisch mit wem zusammenspielt. Platz 1 sollte der Schreiber sein. Traut er sich das Schreiben nicht zu, kann ein anderer Mitspieler der Schreiber sein.
- Platz 1 gibt als erster
- Abreitzgeld wird nicht erhoben (Abreitzgeld: Für ein verlorenes Spiel würde der Alleinspieler 0,50 € zahlen, ab dem vierten kostet jedes verlorene Spiel 1,00 €).

Geben

- Gegeben wird 3 → Skat → 4 → 3
- Abheben ist Pflicht. Es müssen mindestens vier Blätter liegenbleiben oder abgehoben werden. Das mehrmalige Abheben in Teilpäckchen ist nicht zulässig (wäre wie neues Mischen).
- Werden beim Geben Kartenblätter aufgeworfen oder werden die Karten nicht richtig verteilt, muss noch einmal gegeben werden.
- Wird erst nach dem Ausspielen oder zum Spielende festgestellt, dass die Karten nicht richtig verteilt waren, ist das Spiel ungültig. Der gleiche Kartengeber gibt noch einmal.
- Hatte ein Teilnehmer gegeben, der nicht an der Reihe war, so ist dieses Spiel auch dann ungültig, wenn es zu Ende gespielt wurde. Der richtige Geber hat ein neues Spiel zu geben.

Reizen

- Falls Mittelhand und Hinterhand sofort passen, darf Vorhand den Skat aufnehmen, ohne 18 zu bieten.
- Will keiner der drei Mitspielenden ein Spiel wagen, wird eingepasst. Der Skatordnung nach gibt dann der nächste Spieler ein neues Spiel.
- Vor dem Ausspielen darf statt des bereits angesagten Spiels ein im Punktwert höheres Spiel angesagt werden, nicht jedoch ein im Punktwert niedrigeres.
- Hat sich ein Spieler überreizt, weil er den Skat aufgenommen hat und dort ein Buben lag, muss er ein Spiel ansagen, das dem gebotenen Reizwert und der Zahl der nunmehrigen Buben entspricht (z. B. Grand). Ein solch rechnungsmäßig mögliches Spiel muss auch dann angesagt werden, wenn der Spieler das überreizte Spiel sofort verloren geben muss.

Spielen

- Falsches Bedienen eines Stiches beendet grundsätzlich das Spiel, auch wenn es erst nachträglich festgestellt wird. Die nicht schuldige Partei gewinnt in der Gewinnstufe einfach, wenn ihre bisherigen Augen nicht schon eine höhere Gewinnstufe bedingen. Die schuldlose Partei kann Weiterspiel verlangen, um gegebenenfalls eine höhere Gewinnstufe zu erreichen; in diesem Falle gilt der Fehler als nicht begangen.

Hinweise zur Wertung:

- Jedes Spiel wird nach seiner Beendigung beim Alleinspieler in die Spielliste eingetragen. Dabei wird der Spielwert zum Punktestand addiert (gewonnenes Spiel) oder subtrahiert (verlorenes Spiel).
- Schneider: 30 Augen (egal, ob Alleinspieler oder nicht)
- Schwarz: ohne Stich (Hat eine Partei jedoch einen Null-Augen-Stich, ist sie Schneider.)
- Jedes verlorene Spiel zählt doppelt, auch Handspiele.
- Nach Abschluss der Serie werden jedem Mitspieler für jedes von ihm gewonnene Spiel 50 Wertungspunkte gutgeschrieben, für jedes von ihm verlorene Spiel 50 Wertungspunkte abgezogen.
- Außerdem erhält jeder der Gegenpartei je verlorenes Spiel des Alleinspielers eine Gutschrift, die am Vierertisch 30 Punkte und am Dreiertisch 40 Punkte beträgt. Die Gutschrift erhält auch der jeweilige Geber (Vierertisch).
- Bei einem überreizten Spiel wird das Vielfache des Grundwertes des angesagten Spiels so berechnet, dass der Reizwert erreicht oder übertroffen wird.

Beispiel: gereizt wurde bis 48 (Herz ohne 4) → Kreuz-Bube im Skat → Spielansage: Herz.

Wertung: Grundwert für Rot = 10 - Vielfaches davon = 50 (gleich bzw. mehr als der Reizwert) ergibt -100 (verlorenes Spiel zählt doppelt).