

SKT - Skatturnier:

1. Grundsätzlich gelten die Altenburger Skatregeln. Beim Preisskat gibt es *kein Bock, kein Kontra, kein Re und keine Revolution*.
2. Es muss immer so abgehoben werden, dass mindestens vier Karten liegen bleiben oder abgehoben werden. Gegeben werden 3, Skat, 4, 3 Karten.
3. Grand und Grand-Ouvert zählen 24, Null-Hand 35, Null-Ouvert 46 und Null-Ouvert-Hand 59.
4. Bei allen offenen Spielen muss sofort und sortiert aufgedeckt werden. Offen können nur Null- und Handspiele sowie Farb- und Grandspiele gespielt werden. Bei offenen Farb- oder Grandspielen darf kein Stich abgegeben werden, und es muss immer "Schneider" und "Schwarz" angesagt werden. Bei offenen Farb- oder Grandspielen wird zusätzlich der Fall "offen" angerechnet.
5. Farbspiele können maximal mit oder ohne 11 Trumpf gespielt werden, d. h. wenn jemand z. B. Herz spielt und seine höchste Herzkarte die 10 ist, so spielt er ohne 5, Spiel 6 mal Herz gleich 60.
6. "Schneider" ist die Partei, die 30 oder weniger Punkte erreicht. Verlorene Handspiele zählen doppelt, wenn nicht "Schneider" oder "Schwarz" angesagt wurde.
7. Mit Rücksicht auf "Gelegenheitsspieler" gilt abweichend von der Altenburger Regel: *Wer sich verworfen hat, darf die Karte zurücknehmen, solange noch kein weiterer Stich gespielt wurde*.
8. Wenn alte Stiche falsch bedient wurden oder ein Spieler während des Spieles alte Stiche (*nicht den letzten!*) oder den Skat anschaut, können der oder die Gegner auf "einfach verloren" reklamieren. Dies gilt jedoch nur, wenn die schuldhafte Seite zum Zeitpunkt ihres Fehlers noch nicht gewonnen hatte. Will die schuldlose Seite jedoch weiterspielen, weil sie z.B. "doppelt verloren" erreichen möchte, gilt der Fehler als nicht begangen.
9. Wenn niemand 18 sagt, wird Tischramsch gespielt. Der oder die Spieler mit der niedrigsten Punktzahl erhalten 23 Punkte zuzüglich Bonus. Der Skat bleibt liegen.
10. Jeder Spieler erhält bei Gewinn 50 Bonus- und bei Verlust 50 Maluspunkte. Die beiden Gegenspieler erhalten bei Gewinn je 50 Bonuspunkte. Der Kartengeber am Vierertisch erhält keine Bonuspunkte.
11. Es werden drei Runden zu 18 Spielen gespielt.
12. Die Paarungen zur ersten Runde werden ausgelost. In allen weiteren Runden wird nach Punktstand gepaart, d. h. die punktstärksten spielen am ersten und die punktschwächsten am letzten Tisch.