Turnierregeln

Grundsätzlich gilt die Internationale Skatordnung des Deutschen Skatverbandes (Stand: November 2022).

Organisatorisches

- Die Teilnahmegebühr beträgt 10 Euro.
- Die ersten drei Plätze erhalten ein Preisgeld.
- Spielkarten sowie Getränke werden gestellt.

Regelwerk

- Gespielt werden 4 Listen á 12 Spiele.
- Kontra und Re (Spritzen) sind zulässige Ansagen und verdoppeln den jeweiligen Punktwert. Nur wer gereizt hat, darf Kontra geben.
- Es wird ohne Bock gespielt.
- Die Spielabrechnung erfolgt nach Seeger-Fabian.

- Gespielt wird i. d. R. an Vierertischen. Ist die Anzahl der Teilnehmer nicht durch 4 teilbar, werden bis zu drei Dreiertische besetzt.
- Die Zusammensetzung der Tische wird am Spieltag gelost.
- Platz 1 sollte der Schreiber sein, falls er sich das Schreiben nicht zutraut, kann ein anderer Mitspieler der Schreiber sein; Platz 1 gibt als erster.
- Abreizgeld für verlorene Spiele wird nicht erhoben.
- Abheben ist Pflicht. Es müssen mindestens vier Blätter liegenbleiben und abgehoben werden.
- Wird erst nach dem Ausspielen festgestellt, dass die Karten nicht richtig verteilt waren, ist das Spiel ungültig; der gleiche Kartengeber gibt noch einmal.
- Falls Mittelhand und Hinterhand sofort passen, darf Vorhand den Skat aufnehmen, ohne 18 zu bieten.
- Will keiner der drei Mitspieler ein Spiel wagen, wird eingepasst. In diesem Fall erhält der Geber 50 Punkte. Dies gilt ebenso am Dreiertisch.
- 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, so muss er ein Spiel ansagen, das dem gebotenen Reizwert entspricht. Ein solch rechnungsmäßig mögliches Spiel muss auch dann angesagt werden, wenn der Spieler das überreizte Spiel sofort verloren geben muss.
- Bei einem überreizten Spiel wird das Vielfache des Grundwerts des angesagten Spiels so berechnet, dass der Reizwert erreicht oder übertroffen wird.
  (Bsp.: gereizt bis 48, Eichel-Unter im Skat, Spielansage Herz. Wertung: Grundwert für Rot = 10, Vielfaches davon = 50, ergibt -100.)
- 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 Fall gilt der Fehler als nicht begangen.
- Sieger ist, wer nach 4 Listen die meisten Platzierungspunkte hat.