

Reglamento Internacional de SKAT

Reglamento de Torneos

Conocimientos e Informaciones
para Jugadores de Skat

November 2018

Prologo

El Reglamento de Skat es el conjunto de normas para todos los jugadores y jugadoras de Skat.

Este Reglamento de Skat contiene las normas desarrolladas en un largo proceso histórico para este más querido y conocido juego de cartas alemán, principalmente en regiones de habla alemana. Con esta versión, como en ninguna antes, se completa un sistema y permite que el Skat se pueda jugar mundialmente según normas únicas e iguales (SKAT UNIVERSAL). Como regla viva se entiende que el Reglamento no es un dogma rígido. Por ello los organismos responsables también incorporarán en el futuro nuevos conocimientos básicos derivados de la práctica del juego, para desarrollarlo y fomentarlo.

El Reglamento es la base para todas las decisiones técnicas. Su absoluto respeto es condición para evitar situaciones de discusión y de desacuerdo. Estas reglas universales se aprobaron en el 27º Congreso Alemán de Skat celebrado el 22.11.1998 en Halle/Saale por el Deutscher Skatverband e.V. (DSkV) y el International Skat Players Association e.V. (ISPA-World).

Al Tribunal Internacional de Skat (ISkG) corresponde la interpretación e vigilancia de este reglamento con su gremio de jueces.

Cambios en este reglamento solamente es posible con el común acuerdo de los dos socios. Para eso se tiene que presentar con su debida antelación de tiempo las propuestas de cambios mutuamente. Sobre las decisiones tienen que informar los socios en la brevedad posible.

El Tribunal International de Skat
Altenburg / Alemania, Noviembre 2018

Índice de Materias

NOTA: Las palabras entre paréntesis () prevalecerán.

	Pagina
Definición de personas nombradas	04
Reglamento Internacional de Skat (ISkO)	
1 Generalidades	05
1.1 Concepto del Juego	05
1.2 El Naippe de Skat	05
2 Bases de Juego	06
2.1 Posibilidades de Juego	06
2.2 Significado de las Cartas	07
2.3 Puntas de Triunfo	07
2.4 Valores fijos de juego	08
2.5 Escalas de Valores y Criterios de Resultados	08
2.6 Condiciones de los Tipos de Juego	10
3 Introducción al Juego	11
3.1 Determinación de los asientos	11
3.2 Reparto de las cartas	12
3.3 Remate del Juego	15
3.4 Definición de los equipos	17
3.5 Anuncio del Juego	17
3.6 Juego Sobre rematado	18
4 Desarrollo del Juego	19
4.1 Partida	19
4.2 Servir	21
4.3 Basas	23
4.4 Acortar el Juego	24
4.5 Procedimiento en casos de infracción de las reglas o dudas	25

Reglamento de Torneos (SkWO)	Pagina
1 Generalidades	27
2 Aspectos Jurídicos	28
3 Organizador	28
4 Programa del Campeonato	29
5 Participantes	30
6 Orden del Campeonato	31
6.1 Orden de Mesas	31
6.2 Lista de Juego	32
6.3 Valoración del rendimiento	33
6.4 Término del Torneo	35
Conocimientos e Informaciones para Jugadores de Skat	Página
Juegos Null y Grand	36
El "Grand Ouvert"	37
Anuncio de Schneider y Schwarz	38
El 61 o Punto Gana	38
Juegos Sobreeremados	38
Juegos Ouvert	40
Juegos Acortados	41
Calculación de los juegos	42
Valoración de los Juegos	44
Milagro de Números	45
Malas costumbres en el Juego	49
La increíble Distribución de Cartas	50
Notas	52
Contactos	Página
Deutscher Skatverband e.V. (DSkV)	55
International Skat Players Association e.V. (ISPA-World)	56

Definición de las Personas mencionadas en el Reglamento Internacional y Reglamento de Campeonatos

Participantes:

Todas las personas que participan jugando en un evento.

Co – Jugadores:

Todas las personas de la misma mesa.

Jugadores:

Cada una de las tres personas que participan en el mismo juego.

Equipo contrario:

Los demás jugadores sin el rematador.

Jugadores contrarios:

Los dos jugadores que juegan contra el rematador.

Mirones:

Personas que observan en una mesa en la cual no participan jugando. Personas nominadas como Dirigentes o Jueces del evento, no son calificados como mirones.

Reglamento Internacional de Skat

1.1 Concepto del Juego

- 1.1.1** El Skat es un Juego de Cartas para tres o más personas. El juego individual lo disputan el rematador y dos jugadores contrarios.
- 1.1.2** El Skat apareció en Altenburg, Alemania, promediando el año 1820. Surgió teniendo como base elementos de distintos juegos de naipes.
- 1.1.3** Dos cartas tapadas, colocadas aparte, denominadas SKAT, le dieron su nombre al juego. Derivado de italiano (scartare) o tal vez del francés (écartier) y significa “lo apartado” o “escondido”.
- 1.1.4** Como primer mandamiento rige el de observar y respetar cada punto del Reglamento de Skat, también para la promoción sucesiva del SKAT UNIVERSAL.
- 1.1.5** Todos los participantes deben comportarse en cada situación en forma objetiva, caballerosa y deportiva, y no buscar resquicios legales.

1.2 El Naipe de Skat

- 1.2.1** Se compone de 32 naipes distribuidos en cuatro colores de chocartas cada uno. Los colores en su secuencia son Kreuz, Pik, Herz y Karo (**Trébol, Pik, Corazón y Caró**).

1.2.2	Cada color tiene las siguientes cartas con su respectivo valor:
1.	AS 11 puntos
2.	Diez 10 puntos
3.	Rey 04 puntos
4.	Dama 03 puntos
5.	Sota o Matador (Bube) 02 puntos
6.-8.	Nueve, Ocho, Siete 00 puntos

En consecuencia el naípe completo suma **120 puntos**

2 Bases Del Juego

2.1 Posibilidades de Juego

2.1.1 Existen dos categorías de juego, un con tomar el **SKAT** y otro sin tomarlo (**Hand**). En estas dos categorías se diferencian tres clases: juegos de color, juegos de Grand y juegos Null.

2.1.2 Los juegos posibles se dividen en la siguiente forma:

	Tipo de Juego I	Tipo de Juego II	
Clase de Juego	Juegos <u>con</u> SKAT recogido	Juegos <u>sin</u> recoger el SKAT (Juego Hand)	
Juegos de Color	Caró	Caró Hand	Caró ouvert
	Corazon	Corazon Hand	Corazon ouvert
	Pik	Pik Hand	Pik ouvert
	Trebol	Trebol Hand	Trebol ouvert
Juegos de Grand	Grand	Grand Hand	Grand ouvert
Juegos de Null (ouvert = abierto)	Null	Null ouvert	Null ouvert Hand

2.2 Significad de las cartas

- 2.2.1** En los juegos de color, siempre es triunfo un color. Los demás colores están entre ellos en igual rango.
- 2.2.2** Los triunfos más altos de un juego de color son los Buben en orden a sus colores (ver 1.2.1). A ellos los siguen las siete cartas del color de triunfo según orden de sus valores, en caso de igual valor vale su rango indicado. (Ver 1.2.2)
- 2.2.3** En los juegos Grand son solamente triunfo los Buben en su secuencia de color.
- 2.2.4** En los juegos Null también los Buben valen como Color. Así la escala cambia a: As, Rey, Dama, Bube, 10, 9, 8, 7.

2.3 Puntas de triunfo

- 2.3.1** Los triunfos en orden continuo empiezan desde el Bube Trébol y se llaman puntas
- 2.3.2** Si el rematador tiene, incluidas las dos cartas del Skat, el Bube Trébol, cuentan todas sus puntas; él juega **con** puntas. Si no lo tiene, se consideran sus puntas faltantes; él juega **sin** puntas.
- 2.3.3** Juegos de color son posibles máximo con o sin once puntas (4 Buben y 7 veces el color de triunfo). En juegos de Grand máximo con o sin cuatro puntas (Buben).

2.3.4 Juegos de Color o Grand con puntas de triunfo del mismo tipo de juego tienen el mismo valor que juegos sin la misma cantidad de puntas de triunfo.

2.4 Valores fijos de Juegos

2.4.1 Cada juego de Color o Grand tiene un valor base invariable. Para Caró es 9, Corazón es 10, Pik es 11, Trébol es 12, Grand y Grand ouvert es 24 (ver 5.2.6).

2.4.2 Cada juego NULL tiene un valor invariable: Null 23, Null Hand 35, Null Ouvert 46, Null Ouvert Hand 59.

2.5 Escalas de Valores y Criterios de Resultados

2.5.1 En los juegos de Color y Grand se distinguen las siguientes escalas:

Cantidad Escalas	Tipo I	Juegos con recoger el Skat
1	Juego sencillo	ganados o perdidos
2	Schneider	ganados o perdidos
3	Schwarz	ganados o perdidos
Cantidad Escalas	Tipo II	Juegos sin recoger el Skat - Juegos Hand - (Al contrario de los juegos con recoger el Skat, tienen la ventaja de la escala Hand)
2	Juego sencillo	Ganados o perdidos
3	Schneider	Ganados o perdidos
4	Schneider anunciado Schwarz	Ganados o perdidos
5	Schneider anunciado Schwarz	Ganados o perdidos
6	Schwarz anunciado	Ganados o perdidos
7	ouvert	Ganados o perdidos

- 2.5.2** Los valores de los juegos individuales se expresan en puntos. Estos se rigen, salvo en los juegos Null, por su valor fijo según tipo, clase y valor básico del juego, además por escalas de valores y la cantidad de puntas que posee o le faltan al rematador.
- 2.5.3** Las puntas y escalas de valores son sumadas y arrojan la suma de los casos. En los dos tipos de juegos existen las siguientes posibilidades:

	Tipo I	Tipo II
	Juegos recogiendo el Skat	Juegos Hand
Puntas	1 - 11	1 - 11
+ Escalas de valores	1 - 3	2 - 7
= Suma de casos	2 - 14	3 - 18

La suma correspondiente de los casos se multiplica por el valor básico del juego anunciado y así se obtiene el valor concreto del juego.

- 2.5.4** El rematador gana **sencillo** con el 61^a punto incluyendo las dos cartas en el Skat.
- 2.5.5** **Schneider** queda el equipo que alcanzó 30 o menos puntos.
- 2.5.6** **Schwarz** queda el equipo que no logró ninguna basa. Con la única basa sin puntos queda Schneider.

- 2.5.7** **Schneider anunciado y Schwarz anunciado** se abona solamente cuando el rematador en un **juego Hand** lo anuncia o declara expresamente como la respectiva escala de valor. Si no lo alcanza, pierde el juego por lo menos en la escala declarada. Si gana en una escala superior a la anunciada, cuenta la mayor. Si el rematador pierde en la escala anunciada, ésta no se valora doblada (no existe el así llamado Eigenschneider”=Schneider por sí mismo).
- 2.5.8** **Abierto (Ouvert)** como escala de valor se considera en juegos abiertos o Grands. En estos casos el rematador no debe entregar ninguna basa. Estos juegos valen de antemano como Schwarz anunciado. Un Trébol ouvert con 2 puntas vale entonces $9 \times 12 = 108$ puntos; un Grand ouvert con cuatro vale $11 \times 24 = 264$ puntos.
- 2.5.9** Un juego Null es ganado por el rematador si no hace **ninguna** basa.
- 2.5.10** En caso de duda, el rematador debe demostrar haber alcanzado las escalas ganadoras Schneider y Schwarz, y el equipo contrario al rematador la pérdida de su juego.
- 2.5.11** Cada juego perdido debe anotarse con **doble puntaje** en la Lista de Juegos.
- 2.6** **Condiciones de los Tipos de Juego**
- 2.6.1** El Skat le corresponde sólo al rematador del juego y puede ser visto solo por el (**rematador**).
- 2.6.2** En los juegos con recoger el Skat, el rematador toma el Skat y deposita para sí 2 cartas cualesquiera como Skat, quiere decir las baja. Enseguida anuncia su juego.

- 2.6.3** En los juegos Hand el Skat queda sin verse.
- 2.6.4** El rematador determina, de entre los dos tipos de juego – con o sin recoger el Skat - un color como triunfo o elige entre el juego Grand y el juego Null.
- 2.6.5** En juegos abiertos el rematador debe **antes** del inicio del juego, tender sus cartas de mano. Si no lo hace el equipo contrario debe exigírselo. Las cartas deben quedar claramente visibles, ordenadas por colores y en orden de valores. Si así no fuera puede el equipo contrario corregir el orden de las cartas.

3

Introducción al Juego

3.1 Determinación de los Puestos

- 3.1.1** El orden de lugares para los jugadores es sorteado o designado. El primero elige su asiento y los demás se ubican ordenados en el sentido del reloj.
- 3.1.2** Un nuevo jugador puede incorporarse si **todos** están de acuerdo y con el inicio de una nueva ronda. Si no reemplaza a un jugador que se retira, tiene que sentarse a la derecha del primero.
- 3.1.3** Se puede dejar de jugar solo después de terminada una ronda. Un jugador debe anunciar tal intención siempre antes del inicio de una ronda.

3.2 Reparto de las cartas

- 3.2.1** Comienza repartiendo las cartas el jugador del asiento 1; el parte dando. Su vecino a la derecha tiene que dar siempre las cartas del último juego de cada ronda; el termina dando.
- 3.2.2** El dador del naipe debe mezclarlo concienzudamente, dejar que alcce su vecino una vez, colocando la parte dejada del naipe sobre la parte alzada y enseguida repartir las cartas desde arriba del mazo.
- 3.2.3** Si al mezclar las cartas son metidas u hojeadas, el repartidor debe mezclar ordenadamente una vez más antes del alcce.
- 3.2.4** Alzar es obligatorio. Procede dejando o sacando mínimo cuatro cartas.
- 3.2.5** Si juegan más de tres personas y el cuarto que debe alzar se encuentra momentáneamente ausente, puede alzar el jugador sentado a su derecha, siempre que el ausente no se haya reservado expresamente su derecho a alzar. En caso de ausencia prolongada de un jugador decide el Juez sobre la continuación del juego.
- 3.2.6** Comenzando por su vecino izquierdo, a cada jugador deben repartirse tres cartas, después deben depositarse aparte dos cartas como Skat, seguidamente recibe cada jugador cuatro y otra vez tres cartas.
- 3.2.7** Participando cuatro jugadores en una mesa, el dador no recibe cartas, descansa. Al haber más de cuatro jugadores juegan los dos vecinos izquierdos y el vecino derecho del dador.

- 3.2.8** Si durante el reparto al dador se le cae abierta una o más cartas, con o sin culpa suya, debe repartirse nuevamente.
- 3.2.9** Las cartas se deben dar de la manera que las caras interiores no sea visible para los otros jugadores. Se recomienda alzar las cartas recién cuando todos recibieron todas sus cartas (para evitar reclamos innecesarios).
- 3.2.10** Cada jugador debe levantar sus cartas de la manera que nadie vea su cara interior. Tampoco es permitido mirar las cartas de su jugador contrario ni revelar sus cartas.
- 3.2.11** Cada jugador debe controlar la cantidad correcta de sus cartas reclamando lo contrario antes de terminar el remate.
- 3.2.12** Si las cartas fueron repartidas en cantidades desiguales, sólo pueden repartirse nuevamente si el reclamo se efectúa antes del término del remate o si ambos equipos tienen cantidad incorrecta de cartas.
- 3.2.13** Reclamos en contra de cualesquier forma irregular de mezclar el naípe, alzarlo o de repartirlo deben hacerse saber **antes** de recoger las cartas.

- 3.2.14** Si reparte un jugador que no le correspondía, el juego es nulo aunque se haya terminado, incluso si corresponde al último juego de la ronda. Una ronda se considera terminada, cuando su último juego ha sido regularmente anotado, o cuando su anotación incorrecta o faltante ha sido reclamada después del inicio del primer juego de la siguiente ronda. Al respecto de la anotación incorrecta del último juego de la serie, la ronda se considera concluida con la firma de la lista de juego.
- 3.2.15** Por mala continuación del reparto **dentro** de una ronda, deben repartirse **todos** los juegos desde que se cometió el error.
- 3.2.16** Si un reparto equivocado ya se originó en rondas anteriores, o si su causa ya no es comprobable, quedan las rondas terminadas válidas. La ronda en ejecución debe ser repetida, empezando a dar por el jugador del asiento Nº 1.
- 3.2.17** Un jugador que durante o después del reparto mira o muestra el Skat, no puede participar en el remate.
- 3.2.18** El jugador que toma el Skat durante o después del reparto, también queda impedido de rematar. En este caso el culpable debe mezclar sus doce cartas y el dador le saca dos cartas que tapadas quedan como Skat.
- 3.2.19** Después de un reparto normal, **debe** producirse un juego valido. También un juego en que todos pasan es un juego valido.

3.3 Remate del Juego

- 3.3.1 Después del reparto se determina por el remate, oferta y sostener de valores de juego, quien es el rematador. La oferta mínima de remate es 18 y la máxima 264.
- 3.3.2 El jugador que primero recibió cartas (primera mano) exige a su jugador a la izquierda (segunda mano) a iniciar el remate. La segunda y también la tercera mano están obligados a anunciar valores de remate válidos, pero **no** en su continuidad: 18-20-22 etc.. Para evitar discusiones se recomienda rematar solo con números.
- 3.3.3 Si la primera mano no tiene juego a la altura de la oferta de remate o uno más alta, debe pasar. Entonces la tercera mano ofrece su remate a la segunda en la misma forma o también pasa.
- 3.3.4 Si la segunda mano no desea jugar o su valor de remate más alto es sostenido por la primera mano, debe pasar. Entonces sigue rematando la tercera mano o también pasa.
- 3.3.5 Rematador siempre es aquél, quien ofertó o sostuvo el valor más alto del remate.
- 3.3.6 En caso de que la segunda y la tercera mano no ofrezcan nada, **puede la primera** tomar el Skat sin declaración (ó anunciar un juego Hand). Se obliga a efectuar un juego. Si la primera mano por el contrario no sostiene 18, **antes de pasar** debe esperar siempre una oferta de la segunda mano, o si está pasa inmediatamente, de la tercera mano.

- 3.3.7** Si nadie demuestra interés en el juego se declara como pase. Enseguida el **próximo** jugador da las cartas para el nuevo juego. Jamás debe un jugador, después del correcto reparto de cartas, dar dos veces seguidas.
- 3.3.8** La declaración de pasar como el ofrecer o sostener un valor de remate son irrevocables.
- 3.3.9** Si un jugador miró o levantó el Skat **antes del término del remate**, o miró sin autorización las cartas de otro participante, queda eliminado de seguir rematando. Además, los otros dos jugadores no quedan obligados a sus remates. Pueden pasar o rematar de nuevo. Eso también rige, si el dador de cartas o otro jugador miró el Skat antes del término del remate. Jugadores que habían pasado antes a alguna oferta de remate, no pueden participar en el nuevo remate.
- 3.3.10** Si después del remate solo los jugadores contarios tienen una cantidad incorrecta de cartas, el rematador gano su juego por lo menos con el último valor rematado. Si el rematador quiere llevar adelante su juego se debe corregir la cantidad de cartas según reglamento (3.2.18). Si solo el rematador tiene la cantidad incorrecta de cartas perdió su juego.
- 3.3.11** Si es descubierto que el Skat fue abierto antes de terminar el remate el rematador debe decidir si quiere jugar o pasar.

3.4 Definición de los equipos

- 3.4.1** Los tres jugadores forman dos equipos: Rematador y jugadores contrarios, quienes junto a los otros jugadores participantes son el equipo contrario.
- 3.4.2** Cada uno del equipo contrario participa en igual forma en el éxito como la derrota de los jugadores contrarios. En consecuencia todos juntos se responsabilizan también por la contravención a las reglas, en el juego en contra o el abandono del juego.
- 3.4.3** Un jugador, que no esta participando en el juego en curso, puede mirar las cartas de solamente uno de los jugadores. No existe el derecho de mirar cartas.

3.5 Anuncio del Juego

- 3.5.1** El rematador en todo caso está obligado a anunciar un juego válido. El anuncio debe ser completo, es decir, también un juego abierto o Hand debe ser anunciado, para ser contabilizado como tal según la escala de valores. Un anuncio de juego es irrevocable.
- 3.5.2** El rematador tiene libertad para anunciar un juego equivalente a su remate o uno de superior valor.
- 3.5.3** Un anuncio con más o menos de diez cartas de mano, significa, si fueron dadas en forma ordenada, la pérdida del juego en la escala tipo sencillo (no **Schneider** = menos de 31 puntos, ni **Schwarz** = ninguna basa). Una carta jugada antes del anuncio del juego todavía vale como carta de mano, igualmente las cartas colocadas a la vista en juegos abiertos (*ouvert*).

- 3.5.4** Después de un anuncio válido el Skat no debe ser cambiado ni volverse a mirar. Hechos en contrario causan la pérdida del juego en escala tipo sencillo.
- 3.5.5** No está permitido los anuncios de juegos Hand, juegos de color abierto, Grand ouvert o escalas requeridas después de levantar el Skat (ver tabla 2.1.2)
- 3.5.6** Si el rematador, después de recoger el Skat para su juego proyectado, no alcanza el mayor valor de remate requerido, puede anunciar un juego que equivale a su remate y darlo por perdido.

3.6 Juego sobre rematado

- 3.6.1** En caso de un juego sobre rematado con levante del Skat se calcula con un color hasta alcanzar la base del remate. Si no se llega a un juego valido con este cálculo se debe anotar en la planilla el valor básico con las puntas de triunfo y “Überreizt”.
- 3.6.2** El anuncio de un Null imposible con el remate anunciado resulta en un juego simple perdido de color tomando el último remate y las puntas de triunfo como base de cálculo.

- 3.6.3** Si un juego Hand no alcanza el valor rematado sostenido u ofrecido, porque se encuentra una punta de triunfo en el Skat, se pierde el juego aunque se ha alcanzado más que 60 puntos. Se calcula el valor base del juego anunciado hasta llegar al valor rematado.
- 3.6.4** Un juego que teóricamente es imposible de ganar después de la primera baza no puede ser ganado por una infracción de los reglamentos por los contarios.

4

Desarrollo Del Juego

4.1 Partida

- 4.1.1** **El juego comienza con el anuncio del juego elegido.** Después del anuncio juega la primera mano, ella sale. Luego juega cada vez el que se ha llevado la baza anterior. Si el rematador sale jugando **sin tener derecho** a ello, pierde un juego con el valor del ultimo remate, y, según las puntas en su poder o faltantes.
- 4.1.2** Una carta jugada no puede ser vuelto a recoger. Una carta sólo se considera jugada, cuando se encuentra tendida completamente encima de la mesa. Con juegos anunciados **offen** una carta jugada da comienzo al juego. Sólo en juegos obligados a continuar después de vulneración de reglas, se puede corregir respetando las disposiciones reglamentarias.

- 4.1.3** Una salida sin derecho, pone fin al juego. Si ya está decidido, gana el respectivo equipo con los puntos conseguidos hasta ese momento (4.1.4).
- 4.1.4** Si alguien partió jugando sin derecho antes de estar definido el juego, o comete otra infracción al reglamento, el juego es perdido por el equipo culpable en el tipo sencillo. Un tipo de juego mas alto que anunciado se tiene que demostrar con pruebas reales.
- 4.1.5** Si el rematador está obligado a alcanzar una escala de valor por sobre su remate, ésta se le debe reconocer excepcionalmente cuando el equipo contrario sale sin derecho o comete otra falta al reglamento, siempre que el valor requerido no ha sido alcanzado por ellos (pero ver 5.4.3).
- 4.1.6** El equipo culpable ésta obligado a seguir el juego si lo exige el otro equipo. En ese caso una violación de reglas no se considera.
- 4.1.7** Si una salida falsa se descubre después de completada la basa, la salida debe ser reconocida como valida.
- 4.1.8** Al equipo contrario no le es admitido impedir a un jugador contrario una salida sin derecho ù otra violación de reglas. Por infracciones se producen consecuencias señaladas en las normas 4.1.3 a 4.1.6.

4.1.9 Dos o más cartas a la vista, caídas o simultáneamente jugadas, o una carta jugada sin derecho, terminan inmediatamente el juego según las normas 4.1.3 a 4.1.6. El rematador tiene el derecho de recoger cartas casualmente caídas, sin faltar a las normas reglamentarias. También puede retomar cartas que comenzó a sacar ù otras que quedaron a la vista.

4.1.10 Una salida equivocada en la última basa es irrelevante.

4.2 Servir

4.2.1 Después de la salida debe servir una carta primero el jugador de la izquierda. El debe, igual que después el tercero, servir una carta del color jugado o en el triunfo exigido, siempre que sea posible.

4.2.2 El que no tiene el color jugado, debe o servir triunfo, quiere decir pinchar, o jugar una carta de otro color. Si se exige triunfo, y no se puede servir, debe servirse cualesquier carta de otro color.

4.2.3 Si alguien no sirvió al color jugado o triunfo exigido, pudiendo hacerlo, equivale esto a servicio **falso**. En tal caso el juego termina inmediatamente, y será decidido conforme a las normas 4.1.3 a 4.1.6. Si se exige la continuación del juego, debe corregirse el error.

- 4.2.4** Cuando el mal servicio se detecta recién en la continuación del juego o después de su término, se dará retroactivamente por terminado desde la base en que se cometió la infracción. La decisión rige según la norma que corresponda entre 4.1.3 a 4.1.5.
- 4.2.5** El derecho de impetrar un mal servicio en forma posterior, cesa cuando ambos equipos han juntado las cartas.
- 4.2.6** Cuando un jugador, a pesar del reparto ordenado de las cartas, en el desarrollo del juego tiene cartas de menos o de más, porque bajo erróneamente el Skat, sirvió doble o no sirvió o se hizo culpable de alguna otra forma, el juego es ganado por el equipo con la cantidad correcta de cartas al valor simple de la escala. La pretensión de aspirar a una anotación mayor, exige la prueba que se habría alcanzado en un juego correcto.
- 4.2.7** Adelantar el servicio o el saque provocativo de una carta influenciando el juego no son aceptados. La normas 4.1.3 a 4.1.6 rigen respectivamente.
- 4.2.8** Si durante el juego un jugador mira o muestra el Skat, se produce inmediatamente su término. Para el resultado se aplicarán las normas 4.1.3 a 4.1.6 .
- 4.2.9** Los jugadores deben abstenerse de hacer manifestaciones o gestos que tiendan a descubrir cartas o interferir en el normal desarrollo del juego. Las infracciones acarrean consecuencias según las normas 4.1.3 a 4.1.6 .

4.3 Basas

- 4.3.1** Una baza comprende una carta de la primera, segunda y tercera mano. Está terminada al quedar la tercera carta sobre la mesa.
- 4.3.2** La baza pertenece a aquél que, con cumplimiento de las reglas
- tiene la carta más alta del color jugado y servido por todos,
 - con triunfo exigido juega el más alto.
- 4.3.3** Las basas deben recogerse de tal manera que todo jugador pueda reconocer claramente también la última carta servida. A pedido de un jugador que no ha salido o servido con una carta, la última baza debe ser mostrada otra vez.
- 4.3.4** Las partes deben recoger las basas inmediatamente, colocarlas tapadas y en orden encima de la anterior, para una eventual revisión al final del juego. Al dueño de una baza, antes de recoger su baza, le es permitido salir para la próxima baza.
- 4.3.5** Si el rematador no recoge una o más basas seguidas, está demostrando que hará todas las basas restantes. De no ser así el juego se considera terminado retrocediendo a la última baza recogida en forma correcta. Rigen las normas 4.1.3 a 4.1.6 respectivamente.

4.3.6 El mirar, recontar los puntos o descubrir las basas depositadas (tapadas) por parte de un jugador, produce el fin del juego de acuerdo a las normas 4.1.3 a 4.1.6 (pero ver 4.3.3).

4.3.7 No está permitido de contar en voz alta los puntos o los triunfos para ninguno de los jugadores (ver 4.2.9).

4.4 Acortar el Juego

4.4.1 Normalmente debe jugarse cada juego hasta su final. El rematador puede dar por perdido su juego anunciado, mientras tenga **mínimo nueve** cartas de mano. Debe equivaler por lo menos al valor del remate y a su cantidad de puntas presentes o faltantes.

4.4.2 Con menos de nueve cartas de mano la pérdida del juego se puede llevar a cabo solo con el consentimiento de por lo menos un contrario (responsabilidad compartida).

4.4.3 Todos los juegos están terminados cuando uno del equipo contrario da por perdido el juego. Las normas 4.1.3 a 4.1.6 rigen respectivamente (responsabilidad compartida).

- 4.4.4** Mediante bajar abiertas o mostrar sus cartas a uno de los jugadores contrarios el rematador acorta su juego. Si en este momento no está definido todavía y los contrarios en común acuerdo le dan al rematador su juego anunciado como ganado ese mismo termina ahí. Una clase más alta de juego solo se puede reclamar con el acorte del juego. Si los contrarios no acceden a este pedido se debe jugar con las cartas abiertas del rematador y calcularlo según el resultado.
- 4.4.5** Un jugador contrario, en un juego de Color o Grand, puede jugar abierto solo cuando **el** hace todas las basas restantes independiente de la tenencia de cartas o el desarrollo del juego. En caso contrario pertenecen al rematador. Las normas 4.1.3 a 4.1.6 rigen respectivamente.
- 4.4.6** Con botar abiertas las cartas termina el juego para el equipo correspondiente con los puntos logrados hasta ese momento (ver 4.4.1) Escalas de valores solo se calculan si teóricamente son alcanzables.
- 4.5 Procedimiento en caso de incumplimiento y dudas**
- 4.5.1** Infracciones al Reglamento de Skat y a las Reglas de Campeonatos de Skat (ISkO + SkWO) cada participante debe reclamarlas inmediatamente.
- 4.5.2** En las situaciones conflictivas que resulten, decide uno de los jueces designados.

- 4.5.3** Impugnaciones a sus decisiones solo son posibles antes del inicio de la serie siguiente. Después de la última serie del evento, una impugnación debe ser presentada hasta 15 minutos después del término del evento y debe ser tratado por el Tribunal de Jueces antes del anuncio del resultado final (ver también SkWO 7.3.3)
- 4.5.4** Impugnaciones a las decisiones del organizador o del juez se reclama por escrito antes del **Juzgado Internacional del Skat**. Ese solo toma decisiones en casos de contravenciones al reglamento. Casos de disputas civiles públicos no son tocados.

Reglamento de Campeonatos

1

Generalidades

- 1.1** Los torneos son eventos de Skat que organizan los clubes, asociaciones, federaciones o patrocinadores individuales. Ellos persiguen unir y juntar a los jugadores en un pacífico torneo de Skat.
- 1.2** Constituyen un camino, para preservar el juego de Skat de exabruptos y acciones reñidas con la moral y las buenas costumbres, rechazando acciones discordantes a las usanzas del juego, y, fomentar en forma eficaz la idea de unión en el juego.
- 1.3** En la mesa de Skat se eliminan las diferencias de edades y profesiones. El efecto de la aplicación de las normas de torneo y el desarrollo del juego individual une a siempre cambiantes personas y equipos. Alegría por el logro de jugadas difíciles, el reconocer errores propios y ajenos que conducen a manifestaciones de alegría y descontento; un tacto social y mesurado regula la medida de su expresión. Así forman y afirman los torneos de Skat el carácter y personalidad y ponen en práctica el sentido de la integración.
- 1.4** Los torneos de Skat pueden ser eventos abiertos para todos los jugadores de Skat o circunscritos a determinados participantes (Asociaciones, Clubes, juegos de eliminación o finales).
- 1.5** Según la programación y rendimiento se reparten premios de honor, dinero o en especies.

- 1.6** El desarrollo de los campeonatos y los eventos de Skat en general se rigen por el Reglamento Internacional de Skat y el Reglamento de Campeonatos.

2 Aspectos Jurídicos

- 2.1 Los torneos de Skat se rigen por normas obligatorias y públicas.
 - 2.2 Eventos organizados por Asociaciones de Skat organizadas prevalezca la jurisdicción del mismo.
 - 2.3 Un plan de juego regula derechos y obligaciones de los participantes. Equivale en su esencia a un contrato y obliga a organizadores y participantes.
 - 2.4 La realización de torneos se desarrolla por un organizador responsable y por él determinada dirección de juego.

3 Organizador

- 3.1 El organizador responsable de un torneo de Skat debe ser nominado en la programación.
 - 3.2 El desarrollo en particular puede ser delegado por el organizador a una dirección del juego. Para dirimir casos discutibles pueden nominarse jueces. Debe designarse personas que dominan las normas de juego y en especial el Reglamento de Skat en forma suficiente, y que sepan pensar y actuar rápidamente con corrección; que tengan sentido de responsabilidad y sean confiables en todo aspecto.

- 3.3** Organizador y Dirección de Juego deben asegurar el cumplimiento más fiel de las normas del Reglamento de Skat. Ellos establecen las condiciones de juego y tipo de premios, conducen el torneo en general, lo supervisan y se obligan a rendir cuenta al término del torneo. El organizador responde personalmente por la entrega de los premios.
- 3.4** Si torneos de Skat deben suspenderse con anticipación, o se demuestran imposibles de realizar, sea por demasiado poca participación o por otras causas, permanecen responsables Organizador y Dirección de Juego, es decir, se deben devolver los valores de inscripciones y partes de premios en forma porcentual.

4 Programa del Campeonato

- 4.1** El programa del torneo debe ser corto, pero completo. Tiene que estar en consonancia con el Reglamento de Skat, expuesto en forma clara y precisa y no debe contener contradicciones.
- 4.2** Debe contener:
- a) Organizador,
 - b) Apuestas, Costos,
 - c) Extensión del torneo (número de series),
 - d) Cantidad de jugadores por mesa,
 - e) Empleo de los dineros,
 - f) Derecho de eliminación por el organizador,
 - g) Juez y Juzgado,
 - h) Tribunal para dirimir disputas (ver ISkO , SkWO).

- 4.3 El plan del torneo debe estar expuesto durante todo el evento y estar disponible todo el tiempo para los participantes.
 - 4.4 Para el juego se debe usar el mazo de cartas otorgado por el organizador. El mazo de cartas puede llevar el encargado de llevar la lista de juegos después de la serie si no hay otra instrucción por parte del organizador.
 - 4.5 Normalmente la lista la lleva el jugador en el puesto 1 . Excepcionalmente otro jugador puede llevar la lista, en caso dado y con el común acuerdo con los otros jugadores en la mesa.

5 Participantes

- 5.1 El derecho a participar es por adquisición de una credencial intransferible o por incorporación a una lista de participantes. Solo el pago otorga derechos y obliga a los involucrados.

5.2 Cada participante está obligado a respetar estrictamente el Reglamento de Skat y las disposiciones del plan de juego. Debe interiorizarse del plan de juegos y comportarse de tal manera que, se evite una alteración del evento.

5.3 Organizador y dirección de juego tienen derecho, en caso de infracción intencionada comprobada, expulsar sin más a participantes del torneo. La prima de participación queda caducada. Cada nueva participación puede ser rechazada. Igualmente el organizador tiene el derecho de negar la participación en un torneo, sin expresión de causa.

- 5.4** Los participantes tienen la obligación de jugar cada serie hasta el final. No pueden dejarse reemplazar en juegos individuales. En caso de retiro malicioso de un jugador y en casos de extrema gravedad, puede la dirección del torneo nombrar a una persona, la que legal- y responsablemente ante sí mismo reemplaza a un participante marginado.
- 5.5** Organizador y personas de la dirección del juego pueden participar en el torneo con las obligaciones y derechos de los demás participantes. Pero la supervisión del evento debe estar asegurado.

6 Orden del Torneo

- 6.1 Orden de Mesas:**
- 6.1.1** El reparto de los puestos en cada mesa es fijado por la dirección del juego o mediante sorteo de cartas de puestos. Cada mesa tiene cuatro puestos. No puede haber más de tres mesas con tres jugadores.
- 6.1.2** El puesto en la mesa no puede ser intercambiado por otro, bajo pena de expulsión del torneo. Solo la dirección de juego puede efectuar cambios.
- 6.1.3** El puesto en una mesa debe mantenerse durante de toda la serie.
- 6.1.4** La tarjeta de puesto solo tiene validez para la serie por la que fue entregada o sorteada.
- 6.1.5** En la mesa de juego solo pueden estar sentados los jugadores con las tarjetas correspondientes. La permanencia de mirones cerca de la mesa de juego es vedado.

6.2 Lista de Juego:

- 6.2.1** Normalmente la lista la lleva el jugador en el puesto 1. Excepcionalmente otro jugador puede llevar la lista, en caso dado con la autorización de la dirección de juego. Pero todos los jugadores de la mesa son igualmente responsables por las anotaciones, razón por la cual la lista tiene que estar siempre a la vista. Ellos tienen que revisarla continuamente. Especialmente el repartidor de cartas debe revisar siempre si el juego anterior está correctamente anotado.
- 6.2.2** Los juegos individuales se anotan inmediatamente después del término en la lista de juego. Tanto los juegos de color, grand o null se anotan como ganados o perdidos correctamente.
- 6.2.3** Para evitar reclamos posteriores el rematador debe anunciar fuerte y claramente su juego. Hasta el final de la lista se debe sumar o restar los respectivos valores de los juegos para que en cada momento es visible el puntaje actual.
- 6.2.4** Con el testimonio de todos los jugadores de la mesa, pueden corregirse anotaciones
- 6.2.5** Al término de cada serie todos los jugadores deben de firmar la lista de juegos, la misma esta llevada eventualmente junto con las cartas del inicio al organizador del torneo. Solo así se pueden reclamar Premios.
- 6.2.6** La dirección de juego tiene derecho a, revisar las listas en cualquier momento, declarar no validas listas llevadas en forma deficiente, ilegible o incompleta.

6.2.7 Listas con errores pueden ser corregidas por la dirección de juego, con la regla de que siempre se considera el puntaje más bajo. Con el testimonio de todos los jugadores de la mesa, pueden anotarse juegos y resultados con posterioridad en la lista o corregirse dentro de ella.

6.3 Valoración del Rendimiento

6.3.1 El rendimiento de los participantes es evaluado de la siguiente manera: Puntos de juegos y cantidad de juegos de cada participante, que aparezcan a su nombre en la Lista de Juego, se suman para un rendimiento general. Por cada juego ganado se le computan al rematador 50 puntos positivos, y por cada juego perdido se le descuentan 50 puntos. El equipo contrario (en mesa de tres los dos contrincantes, en mesa de cuatro los contrincantes y el dador de cartas), recibe por un juego perdido del rematador una bonificación, 40 puntos en la mesa de tres a cada uno de ambos jugadores contrarios, y 30 puntos en la mesa de cuatro a cada uno del equipo contrario. La suma de los puntos de los juegos individuales más la suma determinada por juegos perdidos del rematador, que debe abonarse a los jugadores contrarios, más los puntos por juegos propios ganados, disminuido por los puntos por juegos propios perdidos, resultan el rendimiento general. Este resultado determina el lugar en la fila de los premiados.

Formula de valoración:

Puntos de juego

+ juegos propios x 50 + juegos perdidos de los jugadores participantes x 30 (ò 40) = rendimiento.

En caso de empate en el rendimiento prevalece la mayor cantidad de juegos ganados, si permanece igual, decide la menor cantidad de juegos perdidos para el puesto más favorable. Si persiste la igualdad se decide por sorteo.

Ejemplo en mesa de 4:

Jugador A: 437 puntos de juego, 12 juegos ganados, 3 juegos perdidos.

Jugadores B, C, y D juntos 6 juegos perdidos.

Calculo de la sumatoria total de puntos del jugador A :

Puntos de juego	437
+Juegos ganados	12
-Juegos perdidos	<u>3</u>
	9 x 50 450
+ juegos perdidos de Jugador B,C,D	<u>6 x 30 180</u>
Total de puntos	1067

- 6.3.2** La valoración de juegos, en los cuales el orden de los premiados se determina solamente por la cantidad de puntos de juego logrados por ellos, es mejorada con esa fórmula de valoración. En este procedimiento no solo influyen algunos grandes juegos en el resultado, sino los muchos pequeños juegos ganados reciben una valoración más justa, la que puede influir decisivamente en el resultado final. Con la bonificación por juegos perdidos, se reconoce además el buen rendimiento de los jugadores contrarios. A la vez reciben ellos una compensación por un eventual juego que no pudieron rematar, cuando el rematador pierde su juego, porque remató su cartas por sobre su valor (remate quitado).

6.4 Termino del Campeonato

- 6.4.1** A los participantes que han terminado el torneo, no les es permitido fsgonear en mesas en las cuales aún se juega.
- 6.4.2** La premiación se efectúa al disponerse de los resultados del torneo. Los costos por envío de premios deben ser solventados por el receptor.
- 6.4.3** Todas las listas, tarjetas de partida, antecedentes y resultados quedan en poder del organizador al término del torneo. Deben guardarse por 6 meses.

Conocimiento e Informaciones para Jugadores de Skat

Nullspiele und Grand

Los juegos Null se incorporaron después de los restantes juegos. Son intrusos, por decirlo así, y alteran el sistema de juego totalmente. Si bien uno desea ganar en juegos de Color y Grand el máximo posible de basas y puntos, en los juegos Null al contrario se trata de defenderse de ellos con éxito. Como faltan escalas de valores, desde un principio solo se designaron valores fijos para los juegos Null. Su incorporación en el sistema del reglamento de Skat solamente se comprende por su desarrollo histórico. Si uno retrocede al punto histórico del ordenamiento de los juegos Null, se comprueba que, los dos juegos Null con levante del Skat (Null y Null ouvert) con 23 y 46 se colocaron entre Pik y Trébol, con cada uno 2 y 4 casos respectivamente. Con igual punto de vista se colocaron los dos juegos Hand (Null Hand y Null ouvert Hand) entre Pik y Trébol con cada uno 3 y 5 casos respectivamente. Entonces aparecen:

Null con 23	Null ouvert con 46
Entre 22 y 24	Entre 44 y 48
(Pik – Trébol con 2 casos)	(Pik – Trébol con 4 casos)
Null Hand con 35	Null ouvert Hand con 59
entre 33 y 36	entre 55 y 60
(Pik y Trébol con 3 casos)	(Pik y Trébol con 5 casos)

En esta forma se logró acrecentar el valor del juego dentro de los 4 juegos Null, que corresponde a los demás juegos, y así se coloca en armonía dentro del sistema del Skat.

En todos los juegos Null el orden de las cartas es: 7, 8, 9, 10, Bube, Reina, Rey, As. En el Null Ouvert y Null Ouvert Hand el rematador debe tender de inmediato sus diez cartas; la primera basa entonces no se juega tapada (ISkO 2.6.5). Amarrado al nuevo orden de los juegos Null también se encuentra la nueva determinación del valor base para el Grand con 24. Por su nombre el Grand debe ser el juego dominante a todos. Con un valor base de solo 20 alcanzará con el valor de remate más bajo solo 40 puntos y puede ser **sobrepasado** por cada Null Ouvert. Pero entonces ya no es el “gran juego”. Esa desarmonía se eliminó con elevar su valor base a 24, sobre pasando el Grand sencillo a cada Null Ouvert, ya que vale 48 puntos.

El “Grand Ouvert”

El Grand Ouvert es el juego más alto existente en el Skat. **Su valor base es 24.** En el caso más alto con 4 Buben y 11 casos es decir: con 4, juego 5, Hand 6, Schneider 7, Schneider anunciado 8, Schwarz 9, Schwarz anunciado 10, abierto (ouvert) 11 = $11 \times 24 = 264$ puntos. Es siempre un juego Hand, el Skat entonces permanece sin ser mirado. Como en todos los juegos aquí también parte jugando la primera mano. El rematador debe tender sus diez cartas Hand antes de que la primera mano comience a jugar. Tiene que hacer las 10 basas. Para ganar, no bastan solo los 120 puntos. Es una apreciación errónea que un Grand Ouvert solo se debe jugar cuando lo gana de todas maneras, jugando los contrarios como sea. En el Skat cada juego puede ser ganado o también perdido, por ende también el Grand Ouvert.

Anuncio de Schneider y Schwarz

Schneider y Schwarz solo pueden ser anunciados en juegos Hand. Schwarz vale solo un caso en juegos Hand. Mientras en “juegos con levante del Skat” existen 3 escalas de valores, en juegos Hand son siete (ISkO 2.5.1), porque se agregan los casos “Hand”, “Schneider anunciado”, “Schwarz anunciado” y “Ouvert” (Abierto).

El 61 o Punto Gana

Alcanzando 61 puntos el rematador gana cada juego de color o Grand cuando se efectuó con un desarrollo reglamentario, al no ser que es obligado a alcanzar una escala mayor. Continuar el juego para alcanzar Schneider o Schwarz solamente significa el intento para acrecentar el valor del juego conseguido. Si el equipo que ganó el juego a continuación infringe una regla de juego, solo resulta imposible acrecentar el valor del juego, pero el juego mismo permanece ganado. Igual como cortar la huincha en la meta de una carrera significa la victoria, es cuando el rematador alcanza el 61º punto. Un juego que ya se encuentra ganado, no puede ser perdido nunca más.

Juegos Sobrerematados

Juegos sobrerematados pueden serlo Hand o tomando el Skat. Por supuesto el rematador debe pagar un juego Trébol Hand sobrerematado como tal, cuando se jugó parcialmente o hasta el final. Tiene que pagar tantas veces el valor base de Trébol (12) hasta alcanzar por lo menos el valor del remate: con 40 rematado entonces 48.

Diferente es en juegos sobrerematados “con levante de Skat”. Aquí el rematador puede constatar inmediatamente al levantar el Skat, que sobreremató. Si por ejemplo levanta el Skat con oferta de 30 para jugar un Pik sin 2, encontrando en el Skat el Bube Trébol, puede tratar de dejar en Schneider a los contrarios. Pero también puede decidirse por un Grand. Si ambos juegos le parecen imposible, entonces puede inmediatamente tenderse o abrirse, quiere decir, da su juego por perdido. Ahora, en ningún caso se le restan el doble de 30 puntos, primero debe anunciar un juego que le será restado doble. Como ofertó o retuvo 30, le sería conveniente un juego de color Corazón con 30, perdido 60.

Pero, si el rematador juega un color Corazón Hand sin dos, que recibió con una oferta de 40, y el juego es terminado anticipadamente por una falta (por Ej. no servir un color por parte del equipo contrario), cuando al mirar el Skat resulta conteniendo el Bube Trébol, a pesar de ello gana su juego Corazón con una punta – Hand – Schneider. Condición previa es, que los jugadores contrarios hasta el momento de cometer la falta no salieron del Schneider. Si ya habían alcanzado más de 30 puntos, con eso el rematador había perdido el juego. Un juego que ya es perdido, no puede ser ganado después.

Juegos Ouvert

A los juegos abiertos corresponden el “Grand Ouvert” los dos juegos Null “Null Ouvert” y “Null Ouvert Hand”, como también los juegos de color abiertos Hand. En todos los juegos abiertos el rematador debe tender abiertas sus diez cartas inmediatamente, antes de que la primera mano juegue la primera carta. En consecuencia ninguna basa se juega tapada.

El rematador debe dejar en Schwarz a sus contrarios en Grand ouvert y todos los juegos de color Hand, quiere decir, debe hacer las diez basas. No basta hacer solo los 120 puntos. Estos juegos deben efectuarse sin levantar el Skat. En todos los juegos abiertos, como siempre, sale jugando el jugador de primera mano. Los “juegos de color abiertos” por desgracia son demasiado poco conocidos. Se introdujeron nuevamente por el XIV. Congreso Alemán de Skat. Son una adicional y lógica sutileza en el juego de Skat. Se puede jugar abierto un Grand (Grand ouvert), se pueden jugar abiertos dos juegos Null (Null Ouvert y Null Ouvert Hand), en consecuencia también deben ser posibles juegos de color “ouvert”. En ésta lógica se apoyó el Congreso de Skat del año 1937, cuando introdujo los juegos de color abiertos y Hand. Por supuesto ellos son escasos.

Por ejemplo, si un jugador tiene aparte de los 4 Buben también Trébol-Dama, -9 y -8, junto a Pik-As, -10 y Rey, como primera mano va a jugar entonces un “Trébol Hand ouvert” y de todas maneras dejar en Schwarz a sus contrarios. Un Grand es perdible cuando la tercera mano lleva las 4 cartas restantes de Trébol y la segunda mano puede embarcar 32 puntos, ya que el jugador debe aportar la Dama de Trébol. Si tuviera en Trébol solo 7, 8, y 9, un Grand no puede ser perdido.

Juegos Acortados

Cada juego que no se juega hasta su final, es un juego acortado. Entre ellos se encuentran aquellos que el rematador da por perdido desde un comienzo o después de la primera basa. Una cesación posterior por parte del rematador, solo es posible con el consentimiento de un jugador contrario. A los juegos acortados pertenecen también los que por la infracción de un equipo (no servir lo exigido, salir jugando sin derecho de tenerlo etc.) son terminados anticipadamente.

Un tercer modo de juego acortado es aquél cuando el rematador tiende abiertas sus cartas para acortar el juego. Mediante tender o mostrar las cartas **sin la entrega de una explicación válida**, el rematador demuestra que le pertenecen todas las basas restantes. Si así no resulta, todas las basas restantes le pertenecen al equipo contrario.

Un jugador contrario solamente puede jugar abierto si **él mismo** hace todas las basas restantes (ver 4.3.5). También los juegos regalados pertenecen a los juegos acortados.

Puntuación

Después de terminar la última ronda se determinan ganancias y pérdidas según cálculos comparativos. Mejor se presta el sistema de sumas cruzadas. Se debe proceder según la situación del resultado final.

Variante 1

Se aplica cuando las sumas finales de los jugadores son mayoritariamente positivas.

Jugadores	A	B	C	D
Puntajes finales de la Lista de Juego	+ 196	+ 33	- 12	+ 85
Puntajes finales cuadruplicados (con 4 jugadores)	+ 784	+ 132	- 48	+ 340
Puntajes finales	- 302	- 302	- 302	- 302
Ganancia o Pérdida con apuesta de 1 Peso el punto	+ 482	- 170	- 350	+ 38

(Los 302 puntos son una especie de deuda, que cada uno tiene en contra los demás.

En consecuencia deben ser descontados)

Variante 2

Se aplica, cuando en la suma del puntaje final de todos los jugadores priman los puntos negativos.

Jugadores	A	B	C	D
Puntajes finales de la Lista de Juego	+ 44	+ 33	- 420	+ 130
Puntajes finales cuadruplicados (con 4 jugadores)	+ 176	+ 132	- 1680	+ 520
Puntajes finales (puntos positivos descontados los negativos)	+ 213	+ 213	+ 213	+ 213
Ganancia o Pérdida con apuesta de 1 Peso el punto	+ 389	+ 345	- 1467	+ 733

(Los 213 puntos como puntaje final no son deudas, sino exigencias, por eso deben anotarse a cada jugador a favor).

Variante 3

Se pueden calcular las cifras finales en forma directa y recíproca. Las diferencias se anotan para el uno positivo y para el otro negativo. Ganancia y Pérdida resultan entonces por la adicción de las sumas comparadas.

Jugadores	A	B	C	D
Puntajes finales de la Lista de Juego	+ 120	- 75	+ 200	- 40
Comparaciones AB, AC, AD, BC, BD, CD	+ 195 -80 +160	- 195 -275 -35	+ 80 +275 +240	- 160 +35 -240
Ganancia o Pérdida con apuesta de 1 Peso el punto	+ 275	- 505	+ 595	- 365

Valoración de los Juegos

Juegos	Basicos	Casos (Puntas + Escalas de valores)																	
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
		Valores del Juego																	
Caro	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108	117	126	135	144	153	162	
Corazon	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	
Pik	11	22	33	44	55	66	77	88	99	110	121	132	143	154	165	176	187	198	
Null		23																	
Null Mano			35																
Null ouvert				46															
Null ouvert Mano					59														
Kreuz	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	132	144	156	168	180	192	204	216	
Grand	24	48	72	96	120	144	168	192	216	240	264								

Milagro de Números

La posibilidad que los tres jugadores reciban exactamente las mismas cartas otra vez, quizás nunca ha ocurrido y quizás no se presente en miles de años. La cifra de posibles repartos de cartas se deduce de la siguiente fórmula:

$$32 \cdot 31 \cdot 30 \cdot 29 \cdot 28 \cdot 27 \cdot 26 \cdot 25 \cdot 24 \cdot 23 \cdot 22 \cdot 21 \cdot 20 \cdot 19 \cdot 18 \cdot 17 \cdot 16 \cdot 15 \cdot 14 \cdot 13 \cdot 12 \cdot 11 \cdot 10 \cdot 9 \cdot 8 \cdot 7 \cdot 6 \cdot 5 \cdot 4 \cdot 3 \cdot 2 \cdot 1$$

$$1 \cdot 2 \cdot 3 \cdot 4 \cdot 5 \cdot 6 \cdot 7 \cdot 8 \cdot 9 \cdot 10 \cdot 1 \cdot 2 \cdot 3 \cdot 4 \cdot 5 \cdot 6 \cdot 7 \cdot 8 \cdot 9 \cdot 10 \cdot 1 \cdot 2$$

Asciende por lo tanto a **2 753 294 408 504 640**.

Diferente es la situación de la cantidad de posibilidades de juegos. Se pueden enumerar y muchos jugadores habrán jugado gran parte de ellos:

Grand con uno	1
Grand con uno, Hand	1
Grand con uno Schneider	1
Grand con uno Hand Schneider	1
Grand con uno Hand, Schneider anunciado	1
Grand con uno Schwarz	1
Grand con uno Hand Schwarz	1
Grand con uno Hand, Schneider anunciado, Schwarz	1
Grand con uno Hand, Schwarz anunciado	1
Grand con uno ouvert	1
sumado:	10
	10

Iguales posibilidades se dan en el:

Grand con dos	10
Grand con tres	10
Grand con cuatro	10
Grand sin uno	1
Grand sin uno Hand	1
Grand sin uno Schneider	1
Grand sin uno Hand Schneider	1
Grand sin uno Hand, Schneider angesagt	1

Iguales posibilidades se dan en el:

Grand sin dos	5
Grand sin tres	5
Grand sin cuatro	5
Trébol con uno	1
Trébol con uno Hand	1
Trébol con uno Schneider	1
Trébol con uno Hand Schneider	1
Trébol con uno Hand, Schneider anunciado	1
Trébol con uno Schwarz	1
Trébol con uno Hand Schwarz	1
Trébol con uno Hand, Schneider anunciado, Schwarz	1
Trébol con uno Hand, Schwarz anunciado	1
Trébol con uno ouvert	1
sumado:	<hr/> 10
	10

Iguales posibilidades se dan en el:

Trébol con dos	10
Trébol con tres	10
Trébol con cuatro	10
Trébol con cinco	10
Trébol con seis	10
Trébol con siete	10
Trébol con ocho	10
Trébol con nueve	10
Trébol con diez	10
Trébol con once	10

Trébol sin uno	1
Trébol sin uno Hand	1
Trébol sin uno Schneider	1
Trébol sin uno Hand Schneider	1
Trébol sin uno Hand, Schneider anunciado	1
sumado:	5
	5

Iguales posibilidades se dan en el:

Trébol sin dos	5
Trébol sin tres	5
Trébol sin cuatro	5
Trébol sin cinco	5
Trébol sin seis	5
Trébol sin siete	1
Trébol sin siete Hand	1
Sumado:	2
	2

Iguales posibilidades se dan en el:

Kreuz sin ocho	2
Kreuz sin nueve	2
Kreuz sin diez	2
Kreuz sin once	2

Esto significa que en un juego de color existen en total 150 posibilidades, entonces también en los

Juegos de color-Pik	150
Juegos de color-Herz	150
Juegos de color-Caró	150

Se agregan los juegos Null:

Null	1
Null Hand	1
Null ouvert	1
Null ouvert Hand	1
sumados:	664

Existen entonces en el Skat 664 juegos diferentes, quedando evidente que, una gran cantidad de los aquí anotados solamente existen en teoría.

Malas Costumbres en el Juego

Hay jugadores que no proceden según las reglas de juego. Comenzando con sostener mal las cartas, de tal forma que los otros jugadores puedan verlas. En el reparto de las cartas debe tenerse cuidado que nadie pueda reconocer su lado interior. El dador no tiene derecho de mirar el Skat. Tampoco le es permitido mirar las cartas de su vecino derecho **y también** del vecino izquierdo. Lo puede hacer solamente hacia un lado (ver ISkO 3.5.4). Cada comentario o gesto sobre el desarrollo del juego, posición de cartas, puntos recibidos etc. es prohibido (ver ISkO 4.2.9).

El jugador caballero y correcto no hace comentarios acerca del juego durante su desarrollo, tampoco demuestra su desagrado con gestos cuando su compañero no juega como él espera. Tampoco mantiene largas conversaciones después de un juego, sino a lo más se limita a un corto comentario como se pudo haber jugado de otra manera.

La Increíble Distribución de Cartas

Hay un reparto de cartas en que el rematador tiene que ganar todos los juegos posibles. Es el siguiente, en que el rematador debe efectuar el juego en segunda mano, la posición menos conveniente para él.

Primera Mano: V (=Vorhand)

Kreuz	Kreuz	Kreuz	Pik	Pik	Pik	Herz	Herz	Karo	Karo
Ass	König	Dame	9	8	7	König	Dame	9	8

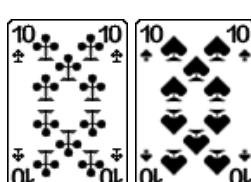
Segunda Mano: M (=Mittelhand)

Kreuz	Pik	Herz	Karo	Herz	Herz	Herz	Karo	Karo	Karo
Bube	Bube	Bube	Bube	Ass	10	7	Ass	10	7

Tercera Mano: H (=Hinterhand)

Kreuz	Kreuz	Kreuz	Pik	Pik	Pik	Herz	Herz	Karo	Karo
9	8	7	Ass	König	Dame	9	8	König	Dame

Skat:



Kreuz Pik

10 10

Con esta distribución el rematador, siendo primera, segunda o tercera mano, gana todos los juegos de color con Schwarz, igual Grand con Schwarz, consecuentemente Grand ouvert. Gana también todos los juegos Null. La imagen permite fácilmente esa conclusión. Que el rematador M debe ganar un Grand con Schwarz queda inmediatamente a la vista, ya que el V también el H llevan dos cartas en Corazón y Caró, entonces no hay Rey ni Dama de a tres en esos colores. Por eso M gana también un Grand ouvert.

Si M jugara color en Corazón o Caró tendría en ambos casos 7 triunfos y con cartas de acompañamiento As, Diez y Siete como segundo color. Como el Rey no está de a tres, tampoco la Dama, hace todas las basas y los contrarios quedan Schwarz. M también puede jugar un juego de color Trébol o Pik. Si V sale con un color-fallo, M lo pincha inmediatamente con el Bube-Caró, y exige tres veces triunfo (el 11º triunfo está en el Skat) y todas las basas restantes nuevamente le pertenecen. También aquí gana con Schwarz.

Si M decide jugar un Null ouvert Hand, colocando abiertas sus diez cartas de mano, los dos contrarios deben constatar que el reparto de cartas es el más favorable posible para el rematador. Como V y también H tienen en cada color igual cantidad de cartas, ninguno puede librarse de un color, ambos V y H están siempre obligados a servir simultáneamente. Las dos cartas de M en mayor peligro son los dos Buben Trébol y Pik. Como V lleva en Trébol las tres cartas más altas (As, Rey y Dama), mientras H tiene las mismas cartas en Pik, M no puede recibir ninguna basa en ambos colores. En Corazón y Caró se encuentran en V o en H Rey y Dama, mientras el compañero tiene 9 y 8 en el mismo color. M puede quedar siempre abajo y así también gana todos los juego Null.

Notas :

Notas :

Notas :



Deutscher Skatverband e.V.
Sitz Altenburg

gegründet 1899

Deutscher Skatverband e.V.
Geschäftsstelle
Markt 10
D-04600 Altenburg

Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit Genehmigung
beider Verbände gestattet.



International Skat Players Association e.V. (ISPA-WORLD)

gegründet 1976

ISPA-WORLD
Vereinssitz
Weststrasse 11
D-26931 Elsfleth

Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit Genehmigung
beider Verbände gestattet.