

Reglamento Internacional de Skat

ISkO

(Internationale SkatOrdnung)

Reglamento de Torneo

Conocimientos e Informaciones para Jugadores de Skat

Noviembre 2002

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 Internacional Skat Players Association e.V. (ISPA-World).

El Tribunal International de Skat
Altenburg / Alemania, Noviembre 2002

Traducido de la “Internationale Skatordnung” (IsKO) en Chile por
Rudolf Baumann, del Skatklub “TemucanerASSE” - Temuco
y Georg Schwarz, del Skatklub “Herz Offen” – Valparaiso.
Configurado por Heiner Junkers, del Skatklub “Herz Offen”.

Adquisición del folleto impresa consultar a Georg Schwarz (gschwarz@vtr.net).

Octubre de 2004

Índice de Materias

NOTA: Las palabras entre paréntesis () prevalecerán.

	pagina
Definición de personas nombradas	4
Reglamento Internacional de Skat (ISkO)	5
1 Generalidades	5
1.1 Concepto del Juego	5
1.2 El Naipe de Skat	5
2 Bases de Juego	6
2.1 Posibilidades de Juego	6
2.2 Condiciones de los Tipos de Juego	7
2.3 Significado de las Cartas	7
2.4 Puntas de Triunfo	7
3 Introducción al Juego	7
3.1 Determinación de los asientos	7
3.2 Reparto de las cartas	7
3.3 Remate del Juego	8
3.4 Anuncio del Juego	9
3.5 Definición de los equipos	9
4 Desarrollo del Juego	10
4.1 Partida	10
4.2 Servir	10
4.3 Acortar el Juego	11
4.4 Basas	11
4.5 Reglas Básicas Generales	12
5 Valoración de los Juegos	13
5.1 Valores básicos	13
5.2 Escalas de Valores y Criterios de Resultados	13
5.3 Valor de los Juegos	14
5.4 Juego sobrerematado	14
5.5 Lista de Juego	15
5.6 Valoración de los Juegos	16
Reglamento de Torneos (SkWO)	17
1 Generalidades	17
2 Aspectos Jurídicos	17
3 Organizador	17
4 Participantes	18
5 Valoración del rendimiento	18
6 Programa del Campeonato	19
7 Orden del Campeonato	19
7.1 Orden de Mesas	19
7.2 Lista de Juego	39
7.3 Desarrollo del Torneo	20
7.4 Termino del Torneo	20
8 Reglas de Juego	21
9 Condiciones de Juego	22

	pagina
Conocimientos e Informaciones para Jugadores de Skat	23
Juegos Null y Grand	23
El "Grand Ouvert"	23
Anuncio de Schneider y Schwarz	23
El 61º Punto Gana	24
Juegos Sobrerematados	24
Juegos Ouvert	24
Juegos Acortados	25
Milagro de Números	25
Malas costumbres en el Juego	27
La increíble Distribución de Cartas	27

Definición de las Personas mencionadas en el Reglamento Internacional (ISkO) y Reglamento de Campeonatos (SkWO)

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 Generalidades

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 (écarter) y significa “lo apartado” o “escondido”.

1.2 El Naipes de Skat

1.2.1 Se compone de 32 naipes distribuidos en cuatro colores de ocho cartas 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	4	puntos
4.	Dama	3	puntos
5.	Sota o Matador (Bube)	2	puntos
6.-8.	Nueve, Ocho, Siete	0	puntos
	En consecuencia el naipes completo suma	120	puntos

2 Bases Del Juego

2.1 Posibilidades de Juego

2.1.1 Existen juegos con tomar el SKAT y juegos sin tomarlo (**Hand**). En estos dos tipos 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	Tipo de Juego I		Tipo de Juego II		
Clase de Juego	Juegos <u>con</u> Skat recogido		Juegos <u>sin</u> recoger el Skat (Juegos Hand)		
Juegos de Color	Caró		Caró	Hand	Caró ouvert
	Corazon		Corazon	Hand	Corazon ouvert
	Pik		Pik	Hand	Pik ouvert
	Trébol		Trébol	Hand	Trébol ouvert
Juegos de Grand	Grand		Grand	Hand	Grand ouvert
Juegos de Null	Null	Null ouvert	Null	Hand	Null Hand ouvert
(ouvert = abierto)	6	1	6		6

2.2 Condiciones de los Tipos de Juego

2.2.1 El Skat le corresponde sólo al rematador del juego (**rematador**).

2.2.2 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.

2.2.3 En los juegos Hand el Skat queda sin verse, quedando para el anuncio del juego sólo las diez cartas en la mano del rematador.

2.2.4 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.

2.2.5 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.

2.3 Significado de las Cartas

2.3.1 En los juegos de color, siempre es triunfo un color. Los demás colores están entre ellos en igual rango.

2.3.2 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 (ver 1.2.2)

2.3.3 En los juegos Grand son solamente triunfo los Buben en su secuencia de color.

2.3.4 En los juegos Null también los Buben valen como Color. Así la escala cambia a: As, Rey, Dama, Bube, 10, 9, 8, 7.

2.4 Puntas de Triunfo

2.4.1 Los triunfos en orden continuo empiezan desde el Bube Trébol y se llaman puntas.

2.4.2 Si el rematador tiene, incluidas las dos cartas del Skat, el Bube Trébol, cuentan todas sus puntas; el juega **con** puntas. Si no lo tiene, se consideran sus puntas faltantes; el juega **sin** puntas.

- 2.4.3 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).

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.

3.2 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 ultimo juego de cada ronda; el termina dando.
- 3.2.2 El dador del naipe debe mezclarlo concienzudamente, dejar que alce su vecino **una vez**, colocándola 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 alce.
- 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 cuatro y otra vez tres. Después de la primera ronda deben depositarse aparte dos cartas como Skat.
- 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 Si las cartas fueron repartidas en cantidades desiguales, sólo pueden repartirse nuevamente si el reclamo se efectúa antes del termino del remate o si ambos equipos tienen cantidad incorrecta de cartas (ver 4.5.6)
- 3.2.10 Reclamos en contra de cualesquier forma irregular de mezclar el naipe, alzarlo o de repartirlo deben hacerse saber **antes** de recoger las cartas.
- 3.2.11 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 (ver 4.1.1). 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.

- 3.2.12 Por mala continuación del reparto **dentro** de una ronda, deben repartirse **todos** los juegos desde que se cometió el error.
- 3.2.13 Si un reparto equivocado ya se originó en rondas anteriores, o si su causa ya no es comprobable, quedan las rondas terminadas validas. La ronda en ejecución debe ser repetida, empezando a dar por el jugador del asiento N° 1.
- 3.2.14 Un jugador que durante o después del reparto mira o muestra el Skat, no puede participar en el remate.
- 3.2.15 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.
- 3.2.16 Después de un reparto normal, **debe** producirse un juego valido. También un juego en que todos pasan es un juego valido (ver 3.3.7).

3.3 Remate del Juego

- 3.3.1 Después del reparto se determina quien es el rematador por el remate – oferta y sostener de valores de juego (ver 5.1 a 5.3 = esquema de cálculo). La oferta mínima de remate es 18 y corresponde al menor valor de juego ganado Caró con o sin una punta.
- 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 validos, pero **no** en su continuidad: 18-20-22 etc.
- 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 (ver SkWO 9.4).
- 3.3.8 La declaración de pasar como el ofrecer o sostener un valor de remate son irrevocables (pero ver 3.3.9).
- 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 alguien quiere jugar, a pesar de que el Skat fue recogido por un jugador antes del término del remate, debe el dador sacar dos cartas tapadas como nuevo Skat de entre las doce cartas mezcladas por

el culpable de la falta. El Skat primitivo sólo debe entregarse si **todos** los jugadores lo reconocen claramente. Si esta falta al reglamento es cometida antes del término del remate, pero, reconocido como tal recién después del término del remate, el rematador antes de recoger el Skat, debe decidir si quiere jugar o pasar.

3.4 Anuncio del Juego

- 3.4.1 El rematador en todo caso está obligado a anunciar un juego válido (ver 3.4.4 y 3.4.7). 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.
- 3.4.2 El rematador tiene libertad para anunciar un juego equivalente a su remate o uno de superior valor.
- 3.4.3 Si el rematador, después de recoger el Skat para su juego proyectado, no alcanza el mayor valor de remate requerido (porque encontró un triunfo de punta), puede anunciar un juego que equivale a su remate y darlo por perdido (ver 5.4.1).

Ejemplos:

Pik sin 4 puntas, rematado hasta 50; el Bube Trébol en el Skat; anuncio posible: Corazón.

Juego de color sin puntas rematado hasta 59; Pik Bube en el Skat; anuncio posible: Trébol o Corazón.

- 3.4.4 Un anuncio no es válido, si para **todos** los jugadores es **reconocido** como contradictorio a las condiciones básicas. Entre estos se encuentran los anuncios de juegos Hand, juegos de color abierto, Grand ouvert o escalas requeridas después de levantar el Skat. Cambiar el Skat después del anuncio del juego, como también variar su nombre no son permitidos. El anuncio de un juego de Null, que ya no es posible realizar, termina con la pérdida de un juego de Color o Grand de acuerdo con el último valor de remate y la cantidad de puntas en mano o faltantes.
- 3.4.5 Un anuncio inválido no se castiga y debe ser corregido inmediatamente. En ese caso el juego anunciado **debe** quedar dentro de los mismos tipos de juego (Color, Grand, Null).
- 3.4.6 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).
- 3.4.7 Un anuncio válido no puede ser cambiado.
- 3.4.8 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 (no Schneider o Schwarz).

3.5 Posición de los Equipos

- 3.5.1 Los tres jugadores forman dos equipos: Rematador y jugadores contrarios, quienes junto a los otros jugadores participantes son el equipo contrario.
- 3.5.2 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.
- 3.5.3 El rematador recibe por un juego ganado de cada uno del equipo contrario el valor (importe) completo. Por el contrario, por la pérdida del juego debe pagarlo a cada uno de ellos (ver 5.3.4).
- 3.5.4 Un jugador, que no está participando en el juego en curso, puede mirar las cartas de solamente uno de los jugadores. No existe el derecho de mirar cartas.

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 basa 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. Sólo en juegos obligados a continuar después de vulneración de reglas, se puede corregir respetando las disposiciones reglamentarias. Una carta sólo se considera jugada, cuando se encuentra tendida completamente encima de la mesa.
- 4.1.3** Una salida sin derecho, pone fin al juego. Si ya esta 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 (no Schneider o Schwarz).
- 4.1.5** Si el rematador esta 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 (ver 4.4.1).
- 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 (ver también 4.2.9).
- 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 (ventaja para los jugadores contrarios).
- 4.1.10** Una salida equivocada en la última basa es irrelevante.
- 4.1.11** A todo participante le es permitido objetar inmediatamente infracciones de reglas.

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 basa 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 acarrearán consecuencias según las normas 4.1.3 a 4.1.6 .

4.3 Acortar el Juego

- 4.3.1** 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.
- 4.3.2** 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).
- 4.3.3** 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).
- 4.3.4** Mediante bajar abiertas o mostrar sus cartas durante un juego de Color o Grand, sin entrega de una explicación que corresponde, el rematador demuestra que hará todas las basas siguientes. Si así no ocurre, el juego ha terminado. Las normas 4.3.1 a 4.1.6 rigen respectivamente. En los juegos Null demuestra en igual forma no hacer ninguna basa.
- 4.3.5** 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.
- 4.3.6** Con botar abiertas las cartas termina el juego para el equipo correspondiente con los puntos logrados hasta ese momento (ver 4.3.1).

4.4 Basas

- 4.4.1** Una basa comprende una carta de la primera, segunda y tercera mano. Está terminada al quedar la tercera carta sobre la mesa.
- 4.4.2** La basa pertenece a aquél que, con cumplimiento de las reglas
- tiene la carta más alta del color jugado y servido por todos,

- juega la carta de un color que no es servida ni pinchada,
- pincha como único un color jugado,
- pincha el triunfo de un color jugado con un triunfo más alto,
- con triunfo exigido juega el más alto,
- exige triunfo y recibe solo cartas de color.

Al dueño de una basa, antes de recoger su basa, le es permitido salir para la próxima basa.

- 4.4.3** 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 basa debe ser mostrada otra vez.
- 4.4.4** Cada basa debe ser recogida, colocada tapada y en orden encima de la anterior, para una eventual revisión al final del juego. En caso de infracción rigen las normas 4.1.3 a 4.1.6 (ver también 4.4.5).
- 4.4.5** Si el rematador no recoge una o más basas seguidas, esta demostrando que hará todas las basas restantes. De no ser así el juego se considera terminado retrocediendo a la última basa recogida en forma correcta. Rigen las normas 4.1.3 a 4.1.6 respectivamente. Para los jugadores contrarios rige exclusivamente 4.4.4 .
- 4.4.6** 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 4.4.3).

4.5 Reglas Básicas Generales

- 4.5.1** Como primer mandamiento rige el de observar y respetar cada punto del Reglamento de Skat, también para la promoción sucesiva del SKAT UNIVERSAL.
- 4.5.2** **Todos los participantes deben comportarse en cada situación en forma objetiva, caballerosa y deportiva, y no buscar resquicios legales.**
- 4.5.3** Las cartas deben ser repartidas de tal manera que sus lados interiores no sean visibles. El recoger las cartas (para evitar reclamos innecesarios) debería hacerse una vez que están repartidas en forma ordenada y completa. (ver 3.2.10).
- 4.5.4** El Skat solo puede ser visto por el que tiene derecho a hacerlo (ver 2.2.1, 3.3.9, 3.4.8 y 4.2.8).
- 4.5.5** Cada jugador debe tomar y mantener sus cartas de tal manera que los demás jugadores no puedan verlas. Tampoco es permitido mirar las cartas de otros jugadores, o permitir que éstas le sean delatadas.
- 4.5.6** Cada jugador debe después de terminado el reparto, revisar la cantidad de cartas recibidas, y avisar antes del término del remate un irregular reparto de las cartas (ver 3.2.9).
- 4.5.7** Cada equipo debe recoger sus basas por si mismo.
- 4.5.8** A ningún jugador le es permitido contar triunfos o puntos en voz alta (ver 4.2.9)
- 4.5.9** Se puede dejar de jugar solo después de terminada una ronda. Un jugador debe anunciar tal intención siempre antes del inicio de una ronda.
- 4.5.10** Infracciones al Reglamento de Skat y a las Reglas de Campeonatos de Skat (ISkO + SkWO) cada participante debe reclamarlas inmediatamente. En las situaciones conflictivas que resulten, decide uno de los jueces designados. 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 (límite de tiempo), y, debe ser tratado por el Tribunal de Jueces antes del anuncio del resultado final (ver también SkWO 7.3.3).

5 Valoración de los Juegos

5.1 Valores Básicos

5.1.1 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).

5.1.2 A cada juego Null le es propio un valor de juego constante: Null 23, Null Hand 35, Null ouvert 46, Null ouvert Hand 59.

5.2 Escalas de Valores y Criterios de Resultados

5.2.1 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	ganados o perdidos
5	Schwarz	ganados o perdidos
6	Schwarz anunciado	ganados o perdidos
7	Ouvert	ganados o perdidos

5.2.2 El rematador gana **sencillo** con el 61^a punto incluyendo las dos cartas en el Skat.

5.2.3 **Schneider** queda el equipo que alcanzó 30 o menos puntos.

5.2.4 **Schwarz** queda el equipo que no logró ninguna basa. Con la única basa sin puntos queda Schneider.

5.2.5 **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 si mismo).

5.2.6 **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.

5.2.7 Un juego Null es ganado por el rematador si no hace **ninguna** basa.

5.2.8 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.

5.3 Valores de los Juegos

5.3.1 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.

5.3.2 Las puntas y escalas de valores son sumadas y arrojan la suma de los casos. En los dos tipos de juegos existen las siguiente posibilidades:

	Tipo I Juegos recogiendo el Skat	Tipo II 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.

5.3.3 Juegos de Color y Grand **con** puntas tienen en igual escala de valores el mismo resultado que juegos **sin** la misma cantidad de puntas.

5.3.4 Cada juego perdido debe anotarse con **doble puntaje** en la Lista de Juegos, o en su caso debe ser pagado con doble valor.

5.4. Juego Sobrerematado

5.4.1 En un juego sobrerematado con toma del Skat debe valorarse el múltiple del valor base anunciada, para alcanzar como mínimo el valor del remate. En la lista de juego se anota al lado del valor base y puntas: “sobrerematado”, cuando un valor de juego no es posible.

Ejemplos:

Valor de remate 50 – Bube Trébol en el Skat.

Anuncio del juego: Corazón.

Anotación:

Corazón con 1 “sobrerematado” = -100 puntos.

Valor de remate 59 – Bube Pik en el Skat.

Anuncio del juego: Trébol o Corazón.

Anotación:

Trébol, o en su caso, Corazón sin 1 “sobrerematado” = -120 puntos.

5.4.2 Si un juego Hand no alcanza el valor del remate ofrecido o aceptado, por salir un triunfo de punta en el Skat, el rematador sobrerematò y en consecuencia también ha perdido el juego si alcanzó obtener más de 60 puntos. Debe calcularse el múltiple del valor base anunciada como triunfo, hasta alcanzar como mínimo el valor del remate.

Ejemplo:

Corazón Hand sin tres puntas después de una oferta de remate de 36 – Bube Trébol en el Skat.

El juego aparentemente ganado no se evalúa con 36, sino con 4 veces 10 = 80 puntos negativos, como si se hubiera rematado hasta 40.

Un juego sobrerematado, en el cual el logro de una escala superior requerida por el rematador, es teóricamente imposible antes de la primera basa - por ejemplo Schwarz en el juego Hand sin la primera punta, no puede ser ganado si los jugadores contrarios incurren en una violación de las reglas.

5.5 Lista de Juego

5.5.1 Cada juego debe anotarse en la lista inmediatamente de terminado como ganancia o pérdida para el rematador. Los valores de los juegos se deben sumar o restar, para quedar siempre actualizados. La anotación continua permite que, en todo momento el actual estado para comparar mutuamente el rendimiento, sea posible.

5.5.2 En torneos debe anotarse cada juego señalando su valor base, las puntas y escala de valores o en su caso los valores constantes de sus juegos Null.

5.5.3 La corrección de errores de anotación sólo se puede hacer con el consentimiento de todos los jugadores participantes del juego hasta de finalizar la serie respectiva. Para otros casos SkWO.

5.5.4 La apuesta debe ser previamente acordada.. Vale 0 a 5 Pesos como máximo por punto. Parcialidades se redondean hacia arriba. En juego con dinero en efectivo, el monto correspondiente a un juego perdido se doblará recién después de redondeado (ver SkWO 9.2).

5.5.5 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	+193	+ 33	- 12	+ 85
Puntajes finales cuadruplicados (con 4 jugadores)	+784	+132	- 48	+340
Puntajes finales (puntos positivos descontados los negativos)	-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 Juegos	+ 44	+ 33	- 420	+130
Puntajes finales cuadruplicados (con 4 jugadores)	+176	+132	-1680	+520
Puntajes finales (negativos descontados los positivos)	+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 reciproca. Las diferencias se anotan para el uno positivo y para el otro negativo. Ganancia y Pérdida resultan entonces por la adición 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 -160 + 35 -240
Ganancia o Pérdida con apuesta de 1 Peso el punto	+275	-505	+595	-365

5.6 Valoración de los Juegos (ver 5.3.1)

J u e g o s	b a s í c o	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																	
Caró	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108	117	126	135	144	153	162	
Corazón	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 Hand			35																
Null ouvert				46															
Null ouvert Hand					59														
Trébol	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								



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 pacifico 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 practica 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 a los participantes individuales o, en su caso, equipos.

2 Aspectos Jurídicos

- 2.1 Los torneos de Skat se rigen por normas obligatorias y públicas.
- 2.2 Un plan de juego regula derechos y obligaciones de los participantes. Equivale en su esencia a un contrato y obliga a organizadores y participantes.
- 2.3 La realización de torneos se desarrolla por un organizador responsable y por él determinada dirección de juego.
- 2.4 Los torneos de Skat se rigen por las normas gremiales vigentes.

3 Organizador

- 3.1 El organizador responsable de un torneo de Skat debe ser nominado como tal para la programación y plan de juego, y debe, si fuera procedente anunciarlo a las autoridades tributarias.
- 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 Participantes

- 4.1 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.
- 4.2 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.
- 4.3 Organizador y dirección de juego tienen derecho, en caso de infracción intencionada comprobada, expulsar sin más a participantes del torneo. La cuota de inscripción 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.
- 4.4 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.
- 4.5 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.

5 Valoración del Rendimiento

- 5.1 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.
- 5.2 **Formula de valoración:**
Puntos de juego + juegos propios x 50 (ganados minús. perdidos) + 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: 937 puntos de juego, 18 juegos ganados, 3 juegos perdidos. Jugadores B, C, y D juntos 14 juegos perdidos.

Cálculo del puntaje general del jugador A:

Puntos de juego		937
Juegos ganados	18	
- Juegos perdidos	<u>3</u>	
	15 x 50 =	750
+Juegos perdidos B, C, D	14 x 30 =	<u>420</u>
Puntaje total		<u>2107</u>

- 5.1 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 Programa del Campeonato

- 6.1 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.

- 6.2 Debe contener como indicaciones:

A. Generalidades

- Organizador,
- Apuestas, Costos,
- Extensión del torneo (número de series),
- Cantidad de juegos por mesa,
- Empleo de los dineros,
- Derecho de eliminación por el organizador,
- Tribunal para dirimir disputas (ver ISkO 4.5.10, SkWO 7.3.2 y 7.3.3),
- Firmas

B. Condiciones de Juego

- Referencia al Reglamento de Skat y Reglamento de Campeonatos de Skat (reemplaza las disposiciones individuales para el juego en sí),
- Normas de control y vigilancia,
- Normas penales o de castigo,
- Normas para llevar lista de juego
- Apuesta (por punto)
- Material de juego (solo entregado por el organizador, solamente naipes nuevos).

- 6.3 El plan del torneo debe estar expuesto durante todo el evento y estar disponible todo el tiempo para los participantes.

7 Orden del Torneo

7.1 Orden de Mesas:

- 7.1.1 El reparto de los puestos en cada mesa es fijado por la dirección del juego o mediante sorteo con cartas. Cada mesa tiene cuatro puestos. No puede haber más de tres mesas con tres jugadores.

- 7.1.2** 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.
- 7.1.3** El puesto en una mesa debe mantenerse durante de toda la serie.
- 7.1.4** La tarjeta de puesto solo tiene validez para la serie por la que fue entregada o sorteada.
- 7.1.5** 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 vedada.
- 7.2 Lista de Juego:**
- 7.2.1** Los juegos individuales se anotan en la lista de juego. Las anotaciones deben estar correctas, completas y claras.
- 7.2.2** 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.
- 7.2.3** Las listas adquieren valor de documento mediante las firmas de todos los jugadores de la mesa.
- 7.2.4** La dirección de juego tiene derecho a, revisar las listas en cualquier momento, declarar no validas listas llevadas en forma deficiente, ilegible o incompleta.
- 7.2.5** 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 (ver ISkO 5.5.3)
- 7.3 Desarrollo del Torneo**
- 7.3.1** Es reglamentado por el Reglamento de Skat y el Reglamento de Campeonatos de Skat.
- 7.3.2** Casos de duda o discusión son resueltos por la dirección de juego o por los jueces por ella designados, según las normas del Reglamento de Skat.
- 7.3.3** Apelaciones en contra de una decisión de la dirección de juego o del tribunal de jueces pueden presentarse por escrito ante el tribunal encargado de dirimir las discusiones. Este decide solamente en asuntos técnicos referente a reglas. La presentación de casos discutibles ante tribunales ordinarios de justicia queda a salvo (ver ISkO 4.5.10 y SkWO 7.3.2).
- 7.4 Terminación del Campeonato**
- 7.4.1** A su finalización deben entregarse las listas de juego completadas en orden y también las cartas a la dirección de juego. Sólo así se puede tener pretensión fundada a premios.
- 7.4.2** A los participantes que han terminado el torneo, no les es permitido fisgonear en mesas en las cuales aún se juega.
- 7.4.3** La premiación se efectúa al disponerse de los resultados del torneo. Los gastos por envío de premios deben ser solventados por el receptor.
- 7.4.4** Todas las listas, tarjetas de partida, antecedentes y resultados quedan en poder del organizador al término del torneo. Deben guardarse por 6 meses.

8

Reglas de Juego **(Extracto del Reglamento Internacional de Skat)**

- 8.1 Se juega estrictamente según el **Reglamento Internacional de Skat**.
- 8.2 El reparto de cartas debe ser 3, Skat, 4, 3.
- 8.3 Se debe cortar, pero de tal forma que resten al menos **cuatro** cartas o se levanten al menos la misma cantidad.
- 8.4 Se juega estrictamente, es decir, el juego termina de inmediato, por partir jugando sin derecho o servicio falso – siempre que aún no esté decidido – a favor del equipo que no incurrió en ninguna falta.
- 8.5 El Skat no debe ser visto por el repartidor de cartas. También le está prohibido mirar las cartas de su vecino izquierdo y derecho; solo puede mirar hacia un lado. **Pero no existe el derecho a mirar las cartas.**
- 8.6 Volver a mirar basas o mezclarlas es prohibido; cada basa debe ser recogida.
- 8.7 Null vale 23, Null Hand 35, Null ouvert 46, Null ouvert Hand 59. El Grand vale 24 de base, en el menor de los casos vale entonces 48 puntos. El valor base del Grand ouvert también vale 24, con los cuatro Buben resultan 264 puntos.
- 8.8 En todos los casos 30 puntos son Schneider, también para el equipo contrario.
- 8.9 En los juegos ouvert el rematador debe exponer sus diez cartas abiertas sobre la mesa. Ninguna basa se juega tapada. Para ganar un juego de color o Grand el rematador debe ganar todas las basas, en juegos Null no debe hacer ninguna basa.
- 8.10 En juegos tomando el Skat solamente hay las tres escalas de valores “juego sencillo”, “Schneider” y “Schwarz”. En juegos Hand existen las siete escalas de valores “juego sencillo”, “Hand”, “Schneider”, “Schneider anunciado”, “Schwarz”, “Schwarz anunciado”, y abierto (ouvert). **Cada juego perdido se resta al doble de su valor.**
- 8.11 Luego de cada juego en la lista de juego deben sumarse o restarse los puntos a los hasta entonces logrados, de tal manera que después del último juego el puntaje logrado por cada participante resulte claramente definido.
- 8.12 Al terminar una serie se le agregan a cada jugador a sus puntos logrados, 50 puntos más por cada juego ganado por él y se le descuentan 50 puntos por cada juego por él perdido. Además cada uno del equipo contrario recibe una bonificación por cada juego perdido del rematador, correspondiente a 30 puntos en mesa de cuatro y 40 puntos en mesa de tres.

Ejemplo para la mesa de cuatro:

Jugador A: 937 puntos, 18 juegos ganados, 3 juegos perdidos. Jugadores B, C, y D: juntos 14 juegos perdidos.

Cálculo del puntaje general del jugador A:

Puntos de juego		937
Juegos ganados	18	
- Juegos perdidos	<u>3</u>	
	15 x 50 =	750
+Juegos perdidos B, C, D	14 x 30 =	<u>420</u>
Puntaje total		2107

9

Condiciones de Juego

- 9.1 Para el juego deben emplearse las cartas nuevas entregadas para la mesa.
- 9.2 Si en la mesa no se produce unanimidad en cuanto al monto de la apuesta (ver ISkO 5.5.4), se debe jugar sin apuesta. En caso de no haberse acordado un valor por el monto de apuesta, no debe haber cálculo de apuesta.
- 9.3 Por reglamento el jugador del puesto 1 debe llevar la lista de juego. Por acuerdo de los participantes en la mesa, otro puede llevar la lista.
- 9.4 Si ningún participante quiere hacer un juego, en la lista de juego se anota “no rematado”. El siguiente dador debe entonces repartir las cartas, jamás el mismo dador puede repartir otra vez. No se juega “Ramsch”. Todos los jugadores de la mesa, en la cual en reemplazo de juegos no rematados el mismo dador vuelve a repartir las cartas, deben ser excluidos.
- 9.5 Todo juego debe ser efectuado. No se debe regalar (pero ver ISkO 4.3.1 a 4.3.6).
- 9.6 El respectivo dador de cartas está obligado a controlar y verificar las anotaciones y su exactitud, porque todos los participantes de la mesa responden por una conducción correcta de la lista.
- 9.7 Jugar en reemplazo de otro no es lícito y tampoco debe ser permitida en un caso aislado.
- 9.8 La dirección de juego y los jueces designados tienen derecho a controlar las listas en todo instante.
- 9.9 Fisgonear es absolutamente prohibido. La dirección de juego no debe aceptar excepciones.
- 9.10 La dirección de juegos o jueces resuelven las discusiones. Apelaciones en contra deben interponerse ante el Tribunal de Jueces antes del inicio de la próxima serie. Después de la última serie del torneo, un reclamo debe efectuarse hasta 15 minutos después del término del torneo (límite de tiempo). Este Tribunal de Jueces decide definitivamente (ver ISkO 4.5.10, SkWO 7.3.2 y 7.3.3).
- 9.11 La lista debe ser firmada por todos los jugadores al finalizar la serie. Listas llevadas en forma deficiente, ilegibles o incompletas pueden ser declaradas nulas (ver SkWO 7.2.4 y 7.2.5).
- 9.12 Al final de la serie recibe el jugador que lleva la lista las cartas usadas por su trabajo, si por el organizador no se ha dispuesto otro destino.
- 9.13 A pedido del organizador deben entregarse al final del torneo las tarjetas de juego (para jugadores individuales y equipos) con las anotaciones completas. **Su no entrega elimina del reparto de premios.**



Conocimiento e Informaciones para Jugadores de Skat

Juegos Null y 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 entre 22 y 24 (Pik – Trébol con 2 casos)	Null ouvert con 46 entre 44 y 48 (Pik – Trébol con 4 casos)
Null Hand con 35 entre 33 y 36 (Pik y Trébol con 3 casos)	Null ouvert Hand con 59 entre 55 y 60 (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 2.2.5). 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, sobrepasando 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 5.2.1), porque se agregan los casos “Hand”, “Schneider anunciado”, “Schwarz anunciado” y “Ouvert” (Abierto).

El 61º 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 sobrerematò. 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.

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:

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

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 (Bube)	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, Schneider anunciado, Schwarz	1	
Grand con uno, Hand, Schwarz anunciado	1	
Grand con uno, ouvert	$\frac{1}{2}$	
sumado:	10	10
Iguals posibilidades se dan en el		
Grand con dos		10
Grand con tres		10
Grand con 4		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 anunciado	$\frac{1}{2}$	
sumado:	5	5

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, abierto (ouvert)	$\frac{1}{2}$	
sumado:	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	$\frac{1}{2}$	
sumado:	5	5
Las mismas 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	$\frac{1}{2}$	
sumado:	2	2
Las mismas posibilidades se dan en el		
Trébol sin ocho		2
Trébol sin nueve		2
Trébol sin diez		2
Trébol 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 Corazón	150
Juegos de color Caró	150
Se agregan los juegos Null:	
Null	1
Null Hand	1
Null ouvert	1
Null ouvert, Hand	1
<u>Suma total</u>	<u>664</u>

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.

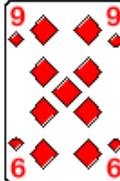
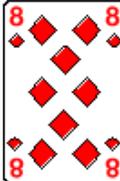
En el reparto de las cartas debe tenerse cuidado que nadie pueda reconocer su lado interior. El dador no tiene derecho de mirar el Skat. Tampoco le es permitido mirar las cartas de su vecino derecho y también del vecino izquierdo. Lo puede hacer solamente hacia un lado (ver ISkO 3.5.4). Cada comentario o gesto sobre el desarrollo del juego, posición de cartas, puntos recibidos etc. es prohibido (ver ISkO 4.2.9).

El jugador caballeroso 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.

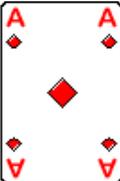
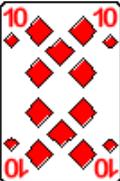
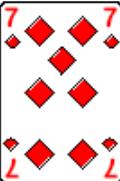
La Increíble Distribución de Cartas

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)

									
As Trébol	Rey Trébol	Dama Trébol	9 Pik	8 Pik	7 Pik	Rey Corazón	Dama Corazón	9 Caró	8 Caró

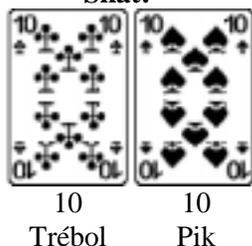
Segunda mano: M (= Mittelhand)

									
Sota Trébol	Sota Pik	Sota Corazón	Sota Caró	As Corazón	10 Corazón	7 Corazón	As Caró	10 Caró	7 Caró

Tercera mano: H (= Hinterhand)



Skat:



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 11° 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 juegos Null.