

# Règlement international du skat

## Règlement du tournoi de skat

### Points intéressants à connaître par les joueurs de skat

#### **Avant propos**

Le règlement du skat constitue le système des règles s'imposant à l'ensemble des joueuses et joueurs de skat.

Le règlement du skat comprend les règles qui se sont développées dans un long processus historique, du jeu de cartes allemand le plus apprécié et le plus répandu, en particulier dans l'espace linguistique germanophone. Il contribue par son contenu, comme cela n'a jamais été fait auparavant, à en faire un système cohérent qui permet d'être désormais joué partout dans le monde selon des critères absolument uniformes ( skat unifié ).

Vivant et toujours en évolution, le règlement du skat n'est pas un dogme intangible. C'est pourquoi les autorités compétentes continuent à l'avenir, à s'inspirer de nouvelles connaissances tirées de la pratique générale du jeu, pour en satisfaire les exigences intellectuelles.

Le règlement du skat fournit la base de toutes les décisions prises en matières de règles techniques. Pour prévenir tout litige ou toute fausse interprétation, il est impératif de s'y conformer strictement. Les règles unitaires de skat ont été définies lors du 27ème Congrès allemand du skat le 22.11.1998 à Halle / Saale, après accord entre l'Association allemande du skat ( DSKV ) et l'Association internationale des joueurs de skat ( ISPA ).

La juridiction allemande du skat  
Altenburg, janvier 1999

Le Comité international  
de réglementation  
Berlin, janvier 1999

#### **Index de l'ouvrage**

Définitions des personnes citées

## Règlement du skat

### 1.0 Généralités

#### 1.1 La notion du jeu de skat

#### 1.2 Les cartes

### 2.0 Les règles de base

#### 2.1 Les possibilités de jeux

#### 2.2 Conditions communes aux deux catégories de jeux

#### 2.3 Valeur des cartes

#### 2.4 Les honneurs

### 3.0 Préliminaires

#### 3.1 Détermination des places

#### 3.2 La distribution des cartes

#### 3.3 Les enchères

#### 3.4 L'annonce du jeu

#### 3.5 Position des parties en présence

### 4.0 Le déroulement de la partie

#### 4.1 L'entame

#### 4.2 L'obligation de fournir la couleur

#### 4.3 La partie « écourtée »

#### 4.4 Les plis

#### 4.5 Règles générale de base

### 5.0 Valeur des jeux

#### 5.1 Valeurs de base

#### 5.2 Niveaux des jeux et à quelles conditions gagner

#### 5.3 Valeurs des jeux et schéma de calcul

#### 5.4 Jeu « surenchéri »

#### 5.5 La liste de jeu

#### 5.6 Décompte d'une partie

## Règlement des tournois de skat

### I.0 Généralités

#### 2.0 Points de droit

#### 3.0 L'organisateur

#### 4.0 Les participants

#### 5.0 Evaluation des performances

#### 6.0 « Notice » du tournoi de skat

## 7.0 Mise en œuvre du tournoi

7.1 Le règlement de table

7.2 La liste de jeu

7.3 Déroulement du tournoi

7.4 Clôture de jeu

## 8.0 Règles de jeu

## 9.0 Conditions de jeu

### **Points intéressants à connaître par les joueurs de skat**

Jeux à « Null » et jeux à « Grand »

« Grand ouvert »

« Schneider et Schwarz annoncées »

Le gain est obtenu avec 61 points

Jeux « surenchéris »

Jeux « ouverts »

Jeux « écourtés »

Magie des chiffres

Comportements répréhensibles aux jeux de skat

La fabuleuse répartition des cartes

### **Définition de personnes citées dans le Règlement du Skat et dans le Règlement du tournoi de Skat**

Participants :

Toutes les personnes qui prennent part en qualité de joueurs à une manifestation.

« Joueurs de la table » :

Toutes les personnes jouant à la même table.

Joueurs :

Les 3 personnes qui prennent part au jeu qui est en train de se dérouler.

Partie adverse :

Les joueurs de la table sans le preneur.

Adversaires :

Les deux joueurs qui se sont opposés au preneur.

« Curieux et importuns » :

Ce sont les personnes qui s'attardent à une table où ils ne sont pas joueurs. Les personnes désignées comme membres de la

« Direction du jeu » ou comme arbitres du jeu ne sont pas évidemment, à considérer comme des « curieux et importuns ».

## Règlement du skat

### 1.0 Généralités

#### 1.1 La notion de jeu de skat

##### 1.1.1 Le skat est un jeu de cartes pour trois joueurs ou plus.

Chaque jeu individuel oppose un preneur à deux adversaires.

##### 1.1.2 Le skat est apparu à Altenburg dans la deuxième décennie du 19<sup>e</sup> siècle. Il s'est constitué à partir, d'éléments fondamentaux empruntés à divers jeux de cartes plus anciens.

##### 1.1.3 Deux cartes « faces cachées », mises à l'écart – appelées skat – ont donné son nom au jeu. Il est emprunté à l'italien (scartare) ou plutôt au français (écarter) et signifie « mettre à l'écart ».

#### 1.2 Les cartes

##### 1.2.1 Le jeu se compose de 32 cartes, à raison de quatre couleurs de 8 cartes chacune.

Les couleurs, dans l'ordre d'importance décroissante, sont : trèfle, pique, cœur et carreau.

##### 1.2.2 Chaque couleur comporte les cartes de valeur suivante :

1	L'As	11 points
2	Le Dix	10 points
3	Le Roi	4 points
4	La Dame	3 points
5	Le Valet	2 points
6	Neuf, Huit et Sept	0 points

En conséquence, les cartes au skat valent en tout 120 points.

## 2.0 Les règles de base

### 2.1 Les possibilités de jeux

#### 2.1.1 Il y a d'un côté les jeux « avec prise de skat », de l'autre, les jeux « sans prise de skat » (jeux de la main). Dans chacune de ces deux catégories, on distingue trois sortes de jeux :

#### 2.1.2 Les jeux possibles se répartissent ainsi :

Catégorie de jeu	Catégorie I	Catégorie II	
Spécificité du jeu	Jeu avec prise de skat	Jeu sans prise de skat (jeu de la main)	
	Carreau (KARO)	Carreau «de la main»	Carreau «ouvert»
Jeux « à la couleur »	Cœur (HERZ)	Cœur «de la main»	Cœur «ouvert»

	Pique (PIK)		Pique «de la main»	Pique «ouvert»
Jeux « à grand »	Trèfle (KREUZ)		Trèfle «de la main»	Trèfle «ouvert»
	Grand		Grand	Grand
Jeux « à null »	Null	Null «ouvert»	Null «de la main»	Null «null de la main ouvert»
Ouvert = OFFEN	6	1	6	6

## 2.2 Conditions communes aux 2 catégories de jeux

2.2.1 Le skat, dans tous les cas, appartient au preneur.

2.2.2 Lorsqu'il opte pour un jeu « avec prise de skat », le preneur ramasse les deux cartes du skat, et en remet deux quelconques dans le skat, c'est à dire il les écarte. Ensuite il annonce le jeu.

2.2.3 Dans les jeux « de la main », le skat reste tel quel à l'écart et non retourné, pour ne pas être connu des joueurs. Pour annoncer son jeu, le preneur ne dispose que des dix cartes qu'il a en main.

2.2.4 Le preneur choisit parmi les deux catégories de jeux une couleur d'atout, un jeu à « Grand » ou un jeu à « Null ».

2.2.5 Dans les jeux « ouverts », le preneur doit, avant même que soit joué la première carte (entame), étaler, exposées sur la table, les dix cartes qu'il a en mains. S'il ne le fait pas, ses adversaires doivent exiger l'exécution de cette obligation. Les cartes doivent être étalées, visibles à tous, bien en évidence, regroupées par couleur et rangées dans l'ordre de leur valeur. Si tel n'est pas le cas, les adversaires sont autorisés à procéder eux-mêmes à l'ordonnancement des cartes étalées.

## 2.3 L'importance des cartes

2.3.1 Aux « jeux à la couleur », une couleur déterminée est toujours retenue comme atout. Les autres couleurs restantes sont alors équivalentes entre elles.

2.3.2 Les atouts les plus forts d'un « jeu à la couleur » sont les valets, dans l'ordre d'importance de leur couleur (voir I.2.1). Viennent ensuite les sept cartes de la couleur d'atout dans l'ordre d'importance de leur valeur en points (voir I.2.2).

2.3.3 Dans les « jeux à Grand », seuls les valets, dans l'ordre d'importance de leur couleur, sont atouts.

2.3.4 Dans les « jeux à Null », les valets expriment aussi leur couleur. L'ordre hiérarchique des

cartes y est dans ce cas : As, Roi, Dame, Valet et seulement après le 10, avant le 9, le 8 et le 7.

## 2.4 Les honneurs

2.4.1 Les atouts dans leur ordre hiérarchique ininterrompu à partir du valet de trèfle sont appelés « honneurs ».

2.4.2 Lorsque le preneur possède dans ses cartes, les deux cartes du skat non comprises, le valet de trèfle, on tient compte des honneurs possédés ; il joue « avec des honneurs ». S'il n'a pas le valet de trèfle, on prend en considération les « honneurs manquants » ; il joue « sans honneurs ».

2.4.3 Dans les « jeux à la couleur », on peut jouer jusqu'à « avec onze » ou « sans « onze » (quatre valets et sept fois la couleur), alors que dans les « à Grand », on peut seulement jouer jusqu'à « avec quatre » ou « sans quatre honneurs » (les quatre valets).

## 3.0 Les préliminaires

### 3.1 Détermination des places

3.1.1 L'ordre de placement à table des joueurs est tiré au sort ou imposé. Le premier joueur choisit sa place, les autres joueurs complétant les places restantes dans le sens des aiguilles d'une montre.

3.1.2 Un nouveau joueur peut être accepté à table, au début d'une nouvelle ronde et avec le consentement de tous. S'il ne remplace pas un joueur défaillant, il doit occuper la place à droite du premier joueur.

### 3.2 La distribution des cartes

3.2.1 Le joueur occupant la place I est le premier à donner les cartes ; il débute la ronde. Son voisin de droite doit toujours effectuer la dernière distribution de cartes d'une ronde ; il termine la ronde.

3.2.2 Le donneur doit battre soigneusement les cartes, les faire couper une seule fois par son voisin de droite, placer le paquet restant sur le paquet soulevé et ensuite procéder à la distribution des cartes.

3.2.3 Si en procédant au « mélange » des cartes le donneur les marque ou les feuillete, il y a lieu de procéder à un nouveau « mélange » des cartes préalablement à leur coupe.

3.2.4 Couper est une obligation. Elle doit être effectuée de telle sorte que quatre cartes au minimum doivent composer, soit le paquet restant, soit le paquet soulevé.

3.2.5 Lorsqu'à une table de plus de trois joueurs, celui qui doit couper est momentanément absent, le joueur assis à sa droite peut couper à sa place, à condition que le joueur ayant dû réellement procéder à la coupe ne s'en soit pas expressément réservé l'exercice. En cas d'absence prolongée d'un joueur, c'est un « juge » qui décide de la poursuite des jeux.

3.2.6 Le donneur commence à distribuer à partir de son voisin de gauche, à chaque joueur, d'abord trois cartes, puis quatre cartes et enfin trois cartes. Après la première distribution de trois cartes, deux cartes sont « écartées » pour former le skat.

- 3.2.7 A une table de quatre joueurs, le donneur ne reçoit aucune cartes : il fait le « mort ». S'il y a plus de quatre joueurs à table, seuls sont joueurs ses deux voisins de gauche ainsi que celui de droite.
- 3.2.8 Si le donneur, au cours de la distribution des cartes, dévoile de son propre fait ou avec d'autres une ou plusieurs cartes, il y a lieu de procéder à une nouvelle distribution.
- 3.2.9 La distribution des cartes, si elle n'a pas procuré à chaque joueur le même nombre de cartes, ne doit être répétée que si elle a été contestée avant la fin des enchères ou si les deux parties possèdent un nombre erroné de cartes (voir 4.5.6).
- 3.2.10 La contestation de toute irrégularité entachant le « mélange », la coupe ou le mode de distribution des cartes, doit, pour être valable, intervenir avant le ramassage de leurs cartes par les joueurs.
- 3.2.11 Lorsqu'un joueur vient de distribuer les cartes, alors que ce n'était pas à son tour de le faire, le jeu - même déjà terminé et même s'agissant du dernier jeu d'une ronde - est annulé.
- 3.2.12 Lorsque successivement, des joueurs ont distribué les cartes alors que ce n'était pas leur tour, il y a lieu de recommencer tous les jeux postérieurs à l'erreur de donne.
- 3.2.13 Lorsqu'une succession de distributions erronées est déjà intervenue au cours des rondes antérieures ou si son origine ne peut plus être déterminée, toutes les rondes déjà arrêtées sont à considérer comme valables.
- 3.2.14 Un joueur qui « regarde dans le skat » ou le soulève ne peut pas participer aux enchères.
- 3.2.15 De même, un joueur qui a ramassé le skat pendant ou après la distribution des cartes, ne peut plus participer aux enchères. Dans ce cas, le joueur fautif doit « mélanger » les 12 cartes qu'il tient en mains et le donneur en extraire deux (faces cachées) au titre du skat.
- 3.2.16 Une distribution réglementaire des cartes entraîne nécessairement la constitution d'un jeu valable. Un jeu « passé » est considéré comme jeu valable (voir 3.3.7).

### 3.3 Les enchères

- 3.3.1 Après la distribution des cartes, la qualité de preneur est déterminée par les enchères – offre et acceptation de valeurs de jeu (voir 5.1 à 5.3 avec schéma de calcul). Conformément à la valeur de jeu minimum à carreau « avec I ou sans I honneur avec gain au niveau I, l'offre d'enchère minimum s'élève à 18.
- 3.3.2 Le joueur qui a reçu les cartes en premier ( joueur d'entame) invite le joueur placé à sa gauche ( joueur médian) à lui proposer des enchères. Le joueur médian et le joueur en dernière position aussi, doivent à cette occasion respecter la valeur effective des enchères, mais non leur suite numérique logique.
- 3.3.3 Si le joueur d'entame ne possède pas un jeu de valeur égale ou supérieure à l'offre proposée, il doit passer. C'est alors le troisième joueur (joueur en dernière position ) qui présente de la même manière son offre au joueur médian.
- 3.3.4 Si le joueur médian ne propose pas de jeu ou si son offre d'enchère maximum est acceptée par le joueur d'entame, il doit passer. C'est alors au joueur en dernière position d'enchérir ou de passer.

3.3.5 C'est toujours le joueur qui a fait ou accepté l'enchère la plus forte qui devient le preneur.

3.3.6 En l'absence d'offre d'enchère de la part du joueur médian et ensuite du joueur en dernière position, le joueur d'entame peut, sans autre explication, ramasser le skat (ou déclarer un jeu « de la main »). Il endosse de ce fait la responsabilité de réaliser un jeu. Si au contraire le joueur d'entame ne possède pas de jeu de valeur 18, il doit toujours, avant de passer, attendre les offres du joueur médian, et si celui-ci passe de suite, celles du joueurs en dernière position.

3.3.7 En l'absence d'enchères, le jeu est considéré « passé ». C'est alors au joueur suivant de distribuer les cartes en vue d'un nouveau jeu. En cas de distribution correcte des cartes, il ne peut jamais être procédé de la part d'un même joueur à deux distributions consécutives (voir règlement du tournoi de skat 9.4).

3.3.8 La déclaration de passer ou bien celle de déclarer ou d'accepter une offre d'enchère est irrévocable ( voir également 3.3.10).

3.3.9 Un joueur qui a « découvert » ou ramassé le skat avant la fin des enchères est exclu de celles-ci. De plus, les deux autres joueurs ne sont plus liés à l'offre d'enchère qu'ils avaient faite auparavant. Ils peuvent, soit passer, soit proposer de nouvelles enchères. Il en est de même si le donneur ou un autre joueur a « découvert » le skat avant la fin des enchères (voir également 3.3.10).

3.3.10 Si le skat a été ramassé par un joueur avant la fin des enchères et qu'un autre joueur propose de réaliser un jeu, le joueur chargé de la distribution des cartes doit faire « mélanger » les 12 cartes par le joueur fautif et en retirer deux (faces cachées) qui constitueront le skat. La remise du skat initial ne doit être effectuée que s'il peut être clairement « reconnu » par tous les joueurs. Si l'irrégularité n'est découverte qu'à la fin des enchères, le preneur doit, avant de ramasser le skat, se décider pour un jeu ou passer.

#### 3.4 L'annonce du jeu

3.4.1 Le preneur doit dans tous les cas annoncer un jeu valable (voir 3.4.4 et 3.4.7). L'annonce doit être complète, c'est-à-dire que pour être pris en considération au niveau du décompte, un jeu « de la main » ou « ouvert » doit aussi être annoncé. Une annonce de jeu est irrévocable.

3.4.2 Le preneur peut au choix annoncer un jeu, soit de valeur égale, soit de valeur supérieure à celle de son enchère.

3.4.3 Le preneur, qui après la prise de skat, ne peut plus annoncer un jeu dont la valeur au niveau le plus élevé atteigne la valeur d'enchère (car il a ramassé un honneur en atout ), est autorisé à annoncer un jeu dont la valeur correspond à la valeur de son offre d'enchère et renoncer (voir 5.4.1).

Exemples :

Offre d'enchère à pique « sans 4 honneurs » atteignant 50

Dans le skat se trouve le valet de trèfle.

Annonce de jeu possible : « cœur ».

Offre d'enchère à un jeu « à la couleur » atteignant 59.

Dans le skat se trouve le valet de pique.

Annonces de jeu possibles : « trèfles » ou « cœur ».

- 3.4.4 Une annonce de jeu est nulle, si tous les joueurs, à l'évidence, peuvent en constater la non-conformité aux normes réglementaires de base. Tel est le cas pour l'annonce, après prise du skat, d'un jeu « de la main », d'un jeu « à la couleur ouvert », d'un « grand ouvert », d'un jeu de niveau deux ou trois. Il est interdit de toucher au skat et de ne pas annoncer un jeu. L'annonce d'un jeu « à null », alors qu'il n'est plus réalisable, entraîne la perte du jeu.
- 3.4.5 Une annonce de jeu irrégulière –non réprimable- doit être immédiatement rectifiée. A cet égard, elle ne peut l'être qu'au sein de la même catégorie spécifique / couleur.
- 3.4.6 Une annonce de jeu faite avec plus ou moins de dix cartes en mains signifie, si leur distribution a été régulièrement effectuée, jeu perdu au niveau I (ni « Schneider », ni « Schwarz »). Une carte jouée avant l'annonce du jeu est considérée comme carte « de la main ».
- 3.4.7 L'annonce régulière d'un jeu ne peut plus être modifiée.
- 3.4.8 Après une annonce de jeu valable, le skat ne doit plus être, ni « découvert », ni modifié. Toute irrégularité est sanctionnée par la perte du jeu au niveau I (ni 3schneider », ni « Schwarz »).
- 3.5 Constitution des parties en présence
- 3.5.1 Les trois joueurs constituent deux parties : d'une part le preneur, et d'autre part les adversaires qui, avec les autres joueurs de la table forment la partie adverse.
- 3.5.2 Chacun des joueurs de la table contribue de la même manière au succès ou à la défaite des adversaires. Par conséquent tous répondent ensemble des conséquences de fautes liées au jeu de la défense ou en cas d'abandon du jeu.
- 3.5.3 Le preneur, s'il gagne son jeu, a droit à la mise totale de chacun des joueurs de la partie adverse. A contrario, s'il perd son jeu, il doit régler la mise totale à chacun des joueurs de la partie adverse voir 5.3.4).
- 3.5.4 Un joueur de la table, qui n'est pas actif dans le jeu en cours, a seulement le droit de « regarder » dans les cartes d'un seul joueur. Un droit de « regard dans les cartes » n'existe pas.

## **4.0 Le déroulement de la partie**

### **4.1 L'entame**

- 4.1.1 La partie commence par l'annonce du jeu. L'annonce faite, le joueur d'entame joue la première carte ; il débute. Ensuite, c'est toujours le joueur venant de remporter la levée précédente qui joue la première carte du pli suivant.
- 4.1.2 Une carte jouée ne peut plus être rétractée. L'erreur ne doit être corrigée que s'il est exigé, après sa commission, que le jeu se poursuive.
- 4.1.3 L'entame faite par un joueur non habilité met fin à la partie. Si l'issue de la partie est déjà établie, la partie gagnante remporte le jeu avec les points déjà amassés jusque là (voir 4.1.4).
- 4.1.4 Un joueur qui a entamé à tort, ou s'est rendu coupable d'une autre irrégularité avant que l'issue de la partie ne soit établie, perd son jeu au niveau simple (ni à « Schneider », ni à

« Schwarz »).

- 4.1.5 Suite à une entame inexacte, à une autre irrégularité ou à l'abandon de la partie de la part d'un des ses adversaires, le preneur, obligé de jouer à un niveau supérieur, bénéficie exceptionnellement du gain au niveau supérieur, à condition que ses adversaires ne l'aient pas atteint (voir cependant 5.4.3).
- 4.1.6 Le camp qui a commis la faute doit, si ses adversaires en font la demande, poursuivre la partie. On considère alors que l'irrégularité n'a pas été commise.
- 4.1.7 L'entame faite à tort, seulement décelée après la réalisation du pli, doit être considérée comme entame régulière ((voir 4.4.1).
- 4.1.8 La partie adverse n'est pas autorisée à empêcher un joueur d'entamer à tort. Les conséquences d'irrégularités commises émanent des dispositions ( 4.1.3 à 4.1.6, voir également 4.2.9).
- 4.1.9 Deux cartes ou plus, simultanément visibles volontairement ou révélées involontairement par les joueurs « de la défense » ou encore à l'occasion de l'entame faite à tort par un joueur « de la défense », mettent immédiatement fin à la partie. Le reste des est acquis au preneur. Il y a lieu de décider en fonction des dispositions 4.1.3 à 4.1.6. Le preneur est autorisé à reprendre en mains les cartes qu'il a laissées tomber par erreur, sans effet sur la régularité du jeu. Il peut également reprendre des cartes tirées prématurément ou révélées (c'est un avantage pour les adversaires).
- 4.1.10 L'entame à tort réalisée en vue de la dernière levée n'entraîne aucune conséquence.
- 4.1.11 Chaque joueur de la table ( y compris donc le donneur de cartes) est habilité à relever à tout moment toute irrégularité concernant les règles de jeu.
- 4.2 Fournir la couleur
- 4.2.1 Après l'entame effectuée par un joueur, c'est à celui qui est assis à sa gauche de mettre une carte. A cette occasion il doit fournir, d'ailleurs comme ensuite le joueur en dernière position, aussi longtemps que cela lui est possible, une carte de la couleur ou de l'atout qui a été entamé.
- 4.2.2 Le joueur qui ne peut fournir la couleur entamée, peut fournir « atout », c'est-à-dire couper, ou céder une carte d'une autre couleur. Si « atout » est demandé et qu'on ne peut fournir, une carte quelconque d'une autre couleur peut être concédée.
- 4.2.3 Lorsqu'une partie n'a pas fourni la couleur ou l'atout entamé alors qu'elle le pouvait, il y a lieu de considérer que l'obligation de « fournir » n'a pas été respectée. Dans ce cas, le jeu s'arrête immédiatement avec application des dispositions 4.1.3 à 4.1.6. La demande de poursuivre la partie régularise l'irrégularité commise.
- 4.2.4 Si on ne constate que l'obligation de « fournir » n'a pas été satisfaite que seulement après que la partie ait été poursuivie ou ait pris fin, le jeu doit être considéré comme ayant pris rétroactivement fin au moment où est survenue l'infraction. La décision intervient en fonction de la disposition appropriée de 4.1.3 à 4.1.5.

4.2.5 Se prévaloir après coup de la non réalisation de l'obligation de « fournir » est un droit qui s'éteint dès lors que les deux parties jettent simultanément leurs cartes sur la table de jeu.

4.2.6 Lorsqu'un joueur possède pendant le jeu, à l'issue d'une distribution normale des cartes, trop peu ou trop de cartes car il a mal écarté, fourni deux fois ou pas du tout, ou encore qu'il s'est rendu coupable d'une autre irrégularité quelconque, le jeu est réputé « gagné » au minimum au niveau I par la partie qui possède le nombre de cartes conforme. Le gain à un niveau supérieur suppose la preuve que le gain aurait été à coup sûr obtenu à un tel niveau si le jeu s'était poursuivi de manière régulière.

4.2.7 Il est interdit de jeter à l'avance une carte pour influencer sur le déroulement du jeu ou de la tirer prématurément de façon provocante (démonstrative). Les dispositions 4.1.3 à 4.1.6 s'appliquent dans ce cas.

4.2.8 Si au cours du jeu, un joueur « regarde » ou « découvre » le skat, la partie prend fin immédiatement. Son issue résulte de l'application des dispositions 4.1.3 à 4.1.6.

4.2.9 Tous les joueurs de la table doivent s'abstenir de toute manifestation ou gestuelle de nature à révéler les cartes ou à nuire au déroulement de la partie. Les conséquences de la non observation de cette règle émanent des dispositions 4.1.3 à 4.1.6.

#### 4.3 Jeu « écourté »

4.3.1 En général, toute partie doit être jouée jusqu'à son terme. Toutefois, le preneur peut déclarer, de suite ou après le premier pli, qu'il a perdu le jeu annoncé. Encore faut-il que la valeur de son jeu soit au moins égal à l'enchère offerte, compte tenu de la présence ou de l'absence d'honneurs.

4.3.2 L'abandon de la partie après le deuxième pli ne peut intervenir qu'avec le consentement d'au moins un joueur de la partie adverse (responsabilité collective).

4.3.3 Tout jeu est considéré comme terminé, dès lors qu'au moins un joueur de la partie adverse « abandonne gracieusement » le jeu (responsabilité collective).

4.3.4 Lors d'un jeu « à la couleur » ou « à Grand », le preneur qui sans explication valable, jette ou découvre ses cartes, déclare par là même qu'il réalisera tous les plis suivants. Si ce n'est pas le cas, ceux-ci appartiennent à la partie adverse. Les dispositions 4.1.3 à 4.1.6 s'appliquent dans ce cas. En cas de jeu « à Null », il déclare de la même manière qu'il ne fera aucun pli.

4.3.5 Un joueur adverse du preneur ne peut jouer en découvrant ses cartes que s'il réalise tous les plis, quelque soit la répartition des cartes et la conduite du jeu. Dans le cas contraire, ceux-ci appartiennent au preneur. Les dispositions 4.1.3 à 4.1.6 s'appliquent en conséquence.

4.3.6 Lorsqu'une partie jette ses cartes en les révélant à tous, le jeu s'arrête pour elle, avec le bénéfice des points qu'elle a obtenus jusque là (pourtant voir 4.3.1).

#### 4.4 Les plis

4.4.1 Un pli est réalisé dès lors que la troisième carte est tombée, après que le joueur d'entame, le joueur médian et le joueur en dernière position aient, chacun à son tour, joué sa carte.

4.4.2 La levée appartient au joueur qui, à condition de respecter les règles,  
- possède la carte de rang le plus élevé dans la couleur entamée et fournie par chacun

- entame une couleur qui ne peut être ni fournie, ni coupée
- est seul à couper une couleur entamée
- surcoupe un atout qui a coupé une couleur entamée
- joue la carte la plus forte de la couleur d'atout demandée
- entame à la couleur et ne ramasse que des cartes des autres couleurs.

Le bénéficiaire d'un pli peut, avant même de ramasser sa levée, entamer une carte pour le prochain pli.

4.4.3 Les levées sont à ramasser de manière à permettre à tout joueur de connaître de manière certaine même la dernière carte jouée. Sinon, le dernier pli doit être à nouveau montré sur demande d'un des deux autres joueurs même si l'entame du pli suivant a déjà été réalisée. Avant l'entame de la levée suivante, chaque joueur peut prendre connaissance du dernier pli.

4.4.4 Les cartes d'un pli sont à ramasser empilées « faces cachées », exactement dans leur suite, afin d'en permettre la vérification. Toute infraction tombe sous les dispositions 4.1.3 à 4.1.6 (voir cependant 4.4.5).

4.4.5 Le preneur qui ne ramasse pas un ou plusieurs plis à la suite, indique par là qu'il fera toutes les levées suivantes. S'il se trompe (voir 4.3.4), toutes les autres levées iront à la partie adverse. Les dispositions 4.1.3 à 4.1.6 s'appliquent en conséquence. Pour la partie adverse, seule s'applique la disposition 4.4.4.

4.4.6 Lorsqu'un joueur révèle, en les retournant, les cartes de levées déjà effectuées, ou en recalcule les points, la partie est arrêtée conformément aux dispositions 4.1.3 à 4.1.6 (voir cependant 4.4.3).

#### 4.5 Règles générales de base

4.5.1 Développer le skat unitaire exige en premier lieu que chaque disposition du Règlement du skat soit scrupuleusement observée et respectée.

4.5.2 Tous les participants doivent avoir dans chaque situation un comportement correct, objectif et loyal, et s'abstenir de toute chicanerie « cousue de fil blanc ».

4.5.3 Les cartes sont à distribuer de manière à ne pas révéler leur face cachée aux joueurs. (Afin de prévenir des réclamations superflues), les joueurs ne devraient ramasser leurs cartes qu'une fois celles-ci entièrement et réglementairement distribuées (voir 3.2.10).

4.5.4 Seul le joueur habilité à le faire peut prendre connaissance du skat (voir 2.2.1, 3.3.9, 3.4.8 et 4.2.8).

4.5.5 Chaque joueur doit ramasser et tenir ses cartes de manière à les cacher à la vue des autres joueurs. Il n'est pas permis non plus de « regarder dans les cartes » des autres joueurs ou de se les faire révéler.

4.5.6 Chaque joueur doit, sitôt les cartes distribuées, en vérifier le nombre et dénoncer avant la fin des enchères une distribution erronée (voir 3.2.9).

4.5.7 Chaque partie au jeu doit ramasser elle-même ses plis.

4.5.8 Il est interdit à tout joueur de compter à voix haute le nombre d'atouts ou de points (voir 4.2.9).

4.5.9 Une partie ne peut être arrêtée qu'à la fin d'une ronde. Une telle décision doit toujours être

annoncée par un joueur avant le commencement de la ronde.

4.5.10 Les infractions, respectivement au Règlement du Skat (SKO) et au Règlement du tournoi de Skat (SKWO), sont à dénoncer de suite par chaque participant au jeu. Les situations litigieuses sont dénouées par l'un des arbitres nommés à cet effet. Les contestations des décisions de ce dernier sont à soulever avant la fin de la série en cours et le Tribunal arbitral est tenu à les instruire avant l'annonce du résultat ( voir cependant Règlement du tournoi de Skat SKWO 7.3.3 ).

4.5.10 Les infractions, respectivement au Règlement du skat (SKO) et au Règlement du tournoi de skat (SKWO), sont à dénoncer de suite par chaque participant au jeu. Les situations litigieuses sont dénouées par l'un des arbitres nommées à cet effet. Les contestations des décisions de ce dernier sont à soulever avant la fin de la série en cours et le Tribunal arbitral est tenu à les instruire avant l'annonce du résultat (voir cependant Règlement du tournoi de skat –SKWO- 7.3.3).

## 5.0 Evaluation des jeux

### 5.1 Valeurs de base

5.1.1 Chaque jeu « à la couleur » et « à Grand » a une valeur de base invariable. Elle s'élève à 9 pour carreau, à 10 pour cœur, à 11 pour pique, à 12 pour trèfle, à 24 pour « Grand » et « Grand ouvert » (voir 5.2.6).

5.1.2 Tout jeu « à Null » a une valeur constante :  
« Null » 23, « Null de la main » 35, « Null ouvert » 46, « Null ouvert de la main » 59.

### 5.2 Niveaux de jeux et à quelles conditions gagner

5.2.1 Pour les jeux « à la couleur » et « à Grand », on distingue les niveaux suivants :

<b>NIVEAU</b>	<b>CLASSE 1</b>	<b>JEUX « avec prise de skat »</b>
1	Jeu simple	Gagné ou perdu
2	Schneider	Gagné ou perdu
3	Schwarz	Gagné ou perdu
<b>NIVEAU</b>	<b>CLASSE 2</b>	<b>JEUX sans prise de skat - Jeux de la main - ( ils priment les jeux avec prise de skat du bniveau « de la main »)</b>
2	Jeu-simple	Gagné ou perdu
3	Schneider	Gagné ou perdu
4	Schneider-annoncé	Gagné ou perdu
5	Schwarz	Gagné ou perdu

6	Schwarz-annoncé	Gagné ou perdu
7	Ouvert	Gagné ou perdu

5.2.2 Dès qu'il atteint 61 points, avec les deux cartes du skat incluses , le preneur gagne au niveau « simple ».

5.2.3 La partie qui n'atteint qu'un nombre inférieur ou égal à 30 a perdu à « Schneider ».

5.2.4 La partie qui ne réalise aucune levée perd à « Schwarz ». Elle ne perd qu'à « Schneider » si elle réalise une levée ne comprenant aucun point.

5.2.5 On ne décompte « Schneider annoncé » ou « Schwarz annoncé » que si le preneur en jouant « de la main » a réellement annoncé le niveau concerné. S'il ne l'atteint pas, il perd au minimum au niveau annoncé. S'il gagne à un niveau supérieur à celui qu'il a annoncé, il inscrit son gain à ce niveau supérieur. Le preneur qui perd au niveau annoncé ne doit pas être pénalisé par le décompte du double des points perdus ( même s'il est « Schneider » lui-même ).

5.2.6 Le niveau « ouvert » s'applique aux jeux « à la couleur » et aux jeux « à Grand ». Là, le preneur ne doit perdre aucun pli. Ces jeux équivalent au départ à des jeux à « Schwarz annoncé ». Un jeu à « trèfle ouvert avec 2 » vaut de ce fait  $9 \times 12 = 108$  points ; un « Grand ouvert avec 4 » vaut  $11 \times 24 = 264$  points.

5.2.7 Le preneur gagne un jeu « à Null » s'il ne réalise aucun pli.

5.2.8 En cas de doute , c'est au preneur de prouver qu'il a atteint les niveaux « Schneider » et « Schwarz », alors que c'est à la partie adverse de lui démontrer qu'il a perdu.

### 5.3 Valeurs des jeux

5.3.1 Les valeurs des jeux individuels s'expriment en points de valeur ( points). Elles se déterminent, les jeux « à Null » avec leur valeur constante mis à part, d'abord d'après la catégorie, la spécificité et la valeur de base du jeu, ensuite d'après le niveau de gain et le nombre d'honneurs possédés ou manquants chez le preneur.

5.3.2 Les honneurs et les niveaux sont additionnés et déterminent le coefficient multiplicateur. Dans les deux catégories, on a les possibilités suivantes :

	Catégorie I Jeux avec prise de Skat	Catégorie II Jeux « de la main »
Honneurs	1 – 11	1 – 11
+ Niveau de gain	1 – 3	2 – 7
= Coefficient multiplicateur	2 – 14	3 – 18

La valeur concrète d'un jeu résulte de la multiplication de la valeur de base du jeu concerné

par le coefficient multiplicateur.

5.3.3 Les jeux « à la couleur » et « à Grand » avec honneurs possédés ont la même valeur de jeu que les jeux avec le même nombre d'honneurs manquants.

5.3.4 Tout jeu perdu est décompté doublement sur la liste de jeu et doit donc être payé au double de sa valeur.

#### 5.4 Jeu « surenchéri »

5.4.1 Pour un jeu « surenchéri » après la prise de skat, la valeur de base du jeu annoncé doit être multiplié autant qu'il est nécessaire pour qu'au minimum la valeur d'enchère soit atteinte. Sur la liste de jeu, il y a lieu de noter, à côté de la valeur de base et du nombre d'honneurs, la mention « surenchéri » lorsqu'une valeur de jeu ne peut être obtenue.

Exemples :

Valeur d'enchère 50 – Dans le skat, valet de trèfle

Jeu annoncé : cœur

Inscription :

Cœur avec I « surenchéri » = 100 points

Valeur d'enchère 59 – Dans le skat, valet de pique

Jeu annoncé : trèfle ou cœur

Inscription :

Trèfle ou cœur sans I « surenchéri » ) 120 points

5.4.2 Au jeu « de la main », le preneur, s'il n'atteint pas la valeur d'enchère offerte ou acceptée car un honneur s'est trouvé dans le skat, a « surenchéri » et de ce fait perdu la partie même s'il a réalisé plus de 60 points. Il faut décompter le jeu perdu en appliquant à la valeur de base du jeu annoncé le multiple qui permette d'atteindre la valeur d'enchère.

Exemple :

Cœur « de la main sans trois » avec une enchère de 36 – Dans le skat, valet de trèfle

Le jeu même gagné doit être décompté non à 36, mais à 4 fois 10 « perdu »=80 points négatifs, comme si l'enchère avait atteint 40.

5.4.3 Un jeu « surenchéri » dont le gain au niveau supérieur exigé est théoriquement impossible avant même la première levée – par exemple « Schwarz » dans un jeu « de la main sans I honneur » - ne put pas même être gagné par suite d'une infraction commise par la partie adverse.

#### 5.5 La liste de jeu

5.5.1 Dès qu'il a pris fin, chaque jeu est à inscrire immédiatement, gagné ou perdu par le preneur, sur la liste de jeu. A cette occasion, les valeurs de jeux sont toujours à additionner ou à soustraire au dernier solde de points. Le décompte en continu permet de comparer à tout moment, par simple lecture, la performance des uns par rapport aux autres.

5.5.2 Dans les tournois de skat, chaque jeu doit être inscrit sur la liste de jeu, avec indication de la valeur de base, du nombre d'honneurs et des niveaux de gain, ou de la valeur constante des jeux « à Null ».

5.5.3 La correction d'inscriptions erronées ne peut intervenir qu'avec le consentement des joueurs et avant la fin de la série en cours. Sinon, c'est la disposition 7.2.5 du Règlement du tournoi de skat qui s'applique.

5.5.4 La mise doit être convenue avant le début du jeu. Elle s'élève à 1 / 4 de Pfennig, 1 / 2 Pfennig ou à 1 Pfennig par valeur de points. Les nombres non entiers sont arrondis par excès. Au skat joué avec enjeu en espèces, le montant à inscrire doublement après un jeu perdu doit, au préalable, avoir été arrondi.

5.5.5 A la fin du dernier tour, on détermine le gain ou la perte après un calcul comparatif. Le plus judicieux est la comparaison horizontale des montants. Elle est à appliquer par rapport à l'issue de chaque partie.

### Variante 1

Elle s'applique si, dans le total final de tous les joueurs, les points positifs sont prépondérants.

JOUEURS	A	B	C	D
Totaux de la liste de jeu	+196	+33	-12	+85
Totaux multipliés par quatre (s'il y a quatre joueurs)	+784	+132	-48	+340
Somme finale des points (Points positifs – points négatifs)	-302	-302	-302	-302
Gain et perte avec une mise de 1 Pfennig	+482	-170	-350	+38

( Les 302 points comme somme finale sont d'une certaine manière les dettes que chaque joueur a envers l'autre, et qui doivent en conséquence être déduites.)

### Variante 2

Elle s'applique lorsque dans le total final de tous les joueurs ce sont les points négatifs qui prédominent.

JOUEURS	A	B	C	D
Totaux de la liste de jeu	+44	+33	-420	+130
Totaux multipliés par quatre (s'il y a quatre joueurs)	+176	+132	-1680	+520
Somme finale des points (Points négatifs – points positifs)	+213	+213	+213	+213
Gain avec perte avec une mise de 1 Pfennig	+389	+345	-1467	+733

( Les 213 points comme somme finale ne sont pas des dettes, mais des créances, et doivent par conséquent être portés au crédit de chaque joueur).

### Variante 3

On peut aussi comparer directement entre eux les totaux obtenus par chacun. Le solde sera tantôt

positif, tantôt négatif. Le gain comme la perte résultera de l'addition de ces soldes comparatifs.

JOUEURS	A	B	C	D
Totaux de la liste de jeu	+120	-75	+200	-40
Comparaison AB, AC,AD,BC,BD,CD	+195 -80 +160	-195 -275 -35	+80 +275 +240	-160 +35 -240
Gain et perte avec une mise de 1 Pfennig	+275	-505	-295	-365

Si la mise est inférieure à 1 Pfennig, les totaux sont tout d'abord à diviser par deux ou par quatre.

### 5.6 Décompte d'une partie

J E U X	VALEUR  D E  J E U X	Coefficient multiplicateur (Honneurs + Niveaux de gain)																
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
		V	A	L	E	U	R		D	E		J	E	U	X			
Carreau	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108	117	126	135	144	153	162
Cœur	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180
Pique	11	22	33	44	55	66	77	88	99	110	121	132	143	152	165	176	187	198
Trèfle	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								
Grand ouvert	24							192	216	240	264							
Grand ouvert	24	avec 1 2 3 4 Honneurs																
		Null 23																
		Null de la main 35																
		Null ouvert 46																
		Null ouvert de la main 59																

## **REGLEMENT DU TOURNOI DE SKAT**

### **1.0 GENERALITES.**

1.1 Les tournois de skat sont des compétitions organisées par des associations, par des clubs ou par des initiatives individuelles. Ils ont pour but de réunir et d'associer tous les joueurs de skat dans une compétition pacifique au skat.

1.2 Ils permettent de préserver le skat de tout excès et de toute pratique « sauvage » de refouler des comportements de jeu « anormaux » et de promouvoir efficacement la conception unitaire du jeu de skat.

1.3 A la table de skat ,toute discrimination liée a l'age ou à la profession est supprimée. Les conditions afférentes au tournoi et le déroulement particulier de chaque jeu individuel concourent en permanence à une permutation entre les parties qui s'affrontent. La prise de conscience de fautes conceptuelles commises par les autres ou par soi – même , procurent des sensations fortes de plaisir ou de déception ; celles-ci doivent être exprimées avac mesure et tact.

De cette manière, les tournois de skat contribuent à l'affirmation du caractère et de la personnalité,

et mettent en pratique la notion de communauté.

1.4 Les tournois de skat sont, soit ouverts à tout joueur de skat, soit des manifestations privées réservées

uniquement à certains cercles de participants <associations, épreuves qualificatives et finales de clubs .

1.5 Selon les dispositions stipulées, des titres honorifiques, des prix en espèces ou en nature récompensent les joueurs individuels et le cas échéant, les équipes, pour leurs performances .

### **2.0 POINTS DE DROIT.**

2.1 Les tournois de skat relèvent du droit public.

2.2 Une notice de jeu règle les droits et obligations des participants. Elle a valeur de contrat et lie les organisateurs comme les participants.

- 2.3 La bonne marche des tournois est assurée par l'organisateur responsable et par une « Direction du tournoi » qu'il lui appartient de nommer.
- 2.4 Les tournois de skat sont régis par la réglementation commerciale.

### 3.0 L'ORGANISATEUR.

- 3.1 L'organisateur d'un tournoi de skat doit être mentionné en tant que tel dans la publication et dans la notice du jeu ; il doit également, le cas échéant, s'inscrire auprès de l'Administration fiscale locale compétente.
- 3.2 La mise en œuvre détaillée peut être déléguée par l'organisateur à une « Direction du tournoi ». Des arbitres peuvent être sollicités pour régler les différents qui peuvent surgir . Pour ce faire , les personnes désignées doivent connaître suffisamment les règles du jeu, en particulier le règlement du skat ; elles doivent aussi être capables de raisonner et d'agir de manière juste et rapide, avoir le sens des responsabilités et jouir d'une confiance absolue à tous les égards .
- 3.3 L'organisateur et la « Direction du tournoi » doivent garantir le respect des dispositions du règlement du skat. Ils établissent les conditions de jeu du tournoi, planifient les prix, assurent la bonne organisation et le contrôle de l'ensemble de la manifestation ; enfin ils doivent rendre compte, une fois la manifestation terminée. L'organisateur est seul responsable de la remise des prix .
- 3.4 Il arrive que des parties d'un tournoi de skat doivent être prématurément arrêtées ou s'avèrent impossibles à réaliser, soit par insuffisance de participants, soit à réaliser, soit pour d'autres motifs. Dans cette situation, l'organisateur et la « Direction du tournoi » restent responsables des jeux achevés, c'est à dire qu'ils doivent restituer les mises engagées, ou remettre des prix à due proportion.

### 4.0 LES PARTICIPANTS

- 4.1 Le droit à participer s'acquiert par le paiement d'une carte d'inscription non cessible ou par l'inscription sur la liste des participants. Ceux-ci ne sont engagés, dans leurs droits comme dans leurs obligations, qu'après avoir effectué leur paiement.
- 4.2 Chaque participant est tenu de respecter scrupuleusement le règlement du skat et les dispositions de la « Notice de jeu ». Il doit prendre connaissance de la « Notice du Tournoi » et se comporter de manière à éviter tout trouble à la manifestation.
- 4.3 S'il est prouvé que des infractions sont volontairement commises par des participants, l'organisateur et la « Direction du tournoi » peuvent les exclure sans autre forme de procès de la suite de la compétition. Dans ce cas, le participant perd son prix d'inscription et toute nouvelle participation peut être rejetée. De la même manière, l'organisateur est en droit de refuser, sans aucune justification, à certains postulants de participer à la compétition.
- 4.4 Les participants ont l'obligation de jouer jusqu'à la fin de chaque liste. Il leur est interdit de se faire représenter à l'occasion de tel jeu particulier. Lorsqu'un participant quitte la table de jeu par malveillance et dans les cas d'urgence, la « Direction du tournoi » peut désigner un mandataire qui, légalement et personnellement responsable, remplace un partenaire

éliminé prématurément de la compétition.

- 4.5 L'organisateur et les membres de la « Direction du tournoi » peuvent, aux mêmes conditions de droits et d'obligations que tous les autres participants, prendre part à la compétition. Toutefois la surveillance de la manifestation doit rester garantie.

## 5.0 EVALUATION DES PERFORMANCES.

- 5.1 Les performances des participants sont évalués de la manière suivante : Les points et les résultats de chaque participant, tels qu'ils ressortent de la liste de jeu, sont regroupés dans une performance globale. Le preneur obtient un crédit de 50 points pour chaque jeu gagné, et il est débité de 50 points pour chaque jeu perdu. La partie adverse « à une table de trois, les deux adversaires, à une table de quatre, les deux adversaires et le donneur » obtient, pour chaque jeu perdu par le preneur, un crédit de 40 points pour chacun des adversaires à une table de trois, et un crédit de 30 points pour chacun des adversaires à une table de quatre. Le total des points de l'ensemble des jeux, cumulé avec les points revenant à la partie adverse pour les jeux perdus du preneur et avec le décompte des points obtenus pour les jeux gagnés, diminué des points retranchés pour les jeux perdus, conduit au résultat. Il détermine le rang des lauréats.

### FORMULE DE L'EVALUATION DU RESULTAT

Total des points + résultat de jeux + jeux perdus des autres joueurs = résultat final.

En cas d'égalité de résultat final, c'est le nombre de jeux gagnés qui départage ; si Celui-ci est le même, c'est le moindre nombre de jeux perdus qui prédomine pour le Classement. Si là encore, il y a égalité, on s'en remet au tirage au sort.

### EXEMPLE POUR UNE TABLE DE QUATRE

Joueur A : 937 points, jeux gagnés : 18 jeux perdus : 3.

JOUEURS B,C,et D ont perdu au total 14 jeux.

### DETERMINATION DU RESULTAT DU JOUEUR A :

Total des points :		937
Jeux gagnés	18	
- Jeux perdus :	3	
	15 x 50	750
+ Jeux perdus des autres joueurs	14 x 30	420
Résultat final :		2107

- 5.2 Cette évaluation des performances a remplacé le simple classement des lauréats d'un tournoi d'après le seul total des points obtenus. Dans ce nouveau système, ne sont pas seuls déterminants pour le résultat quelques jeux importants, mais également le grand nombre de petits jeux gagnés qui, évalués plus équitablement, peuvent l'influer de façon décisive. Par le crédit des points obtenus du fait des jeux perdus, on veut mettre en exergue le bon jeu de la « défense ». De plus, les adversaires du preneur obtiennent ainsi également une compensation pour un jeu qui leur a échappé lorsque le preneur perd car il a offert des enchères supérieures à la valeur de ses cartes « enchères forçantes. »

## 6.0 Notice du tournoi de skat

- 6.1 Elle doit être brève, mais complète.

Elle doit être conforme au règlement du skat, être claire, et être rédigée sans équivoque,

ni contradiction.

6.2 Elle doit comporter les informations suivantes :

A Les généralités

- a) L'organisateur
- b) Les mises les droits à payer
- c) La dimension du tournoi (nombre de séries)
- d) Le numéro du jeu a chaque table
- e) L'emploi des recettes
- f) Les possibilités d'exclusion par l'organisateur
- g) L'organe conciliateur en cas de litige (voir règlement du tournoi de skat 7.3.2.et7.3.3.
- h) Les signatures

B Les conditions de jeu

- a) La référence au règlement du skat et au règlement du tournoi de skat (elle remplace les dispositions particulieresau jeu)
- b) Les dispositions de contrôle
- c) Les dispositions concernant les sanctions
- d) La tenue des listes
- e) L'enjeu (pour chaque point)

f) Le matériel de jeu (uniquement cartes neuves procurée par l'organisateur)

6.3 Pendant toute la durée de la manifestation, la notice doit être à la disposition de chacun des participants et lui être accessible à tout moment.

7.0 DEROULEMENT DU TOURNOI.

Le « règlement de table »

Les places sont réparties par la « Direction du tournoi » ou par tirage au sort. Chaque table comprend quatre places. Au maximum, trois tables ne peuvent être occupées que par trois personnes.

7.1.2 Sous peine d'exclusion, aucune place à table ne peut être contre une autre. Seule la « Direction du tournoi » peut prendre l'initiative d'effectuer des permutations.

7.1.3 La place à table doit être conservée tout au long de la série.

7.1.4 La carte donnant droit à une place à une table, n'est valable que pour la série pour laquelle elle a été remise ou tirée au sort.

7.1.5 Ne peuvent jouer à une table que les participants en possession de la carte d'inscription correspondante.

La présence de personnes « curieuses et importunes » est interdite à la table de jeu

7.2 La liste de jeu : Les jeux individuels sont inscrits dans des listes de jeux. Les inscriptions doivent être exactes, complètes, et sans ambiguïté.

7.2.2 Le joueur assis à la place 1, en règle générale, tient la liste. Exceptionnellement, le cas échéant avec l'accord de la « Direction du tournoi », un autre joueur peut tenir la liste. Mais tous les joueurs restent responsables de la tenue de la liste qui doit, durant tout le cours de la partie, leur rester visible et consultable. Ils doivent constamment contrôler les inscriptions. En particulier le donneur doit toujours s'assurer que le jeu précédent a été inscrit selon les règles.

7.2.3 La signature par tous les joueurs des listes confère à celle-ci leur authenticité.

7.2.4 La « Direction du tournoi » est habilitée :

a) à consulter à tout moment les listes des jeux

b) à annuler les listes de jeux imparfaitement tenues, illisibles ou incomplètes.

7.2.5 Des listes de jeux erronées peuvent être rectifiées la « Direction du tournoi » dont la décision doit toujours prendre comme base le nombre de points le plus faible.

7.3 Déroulement d'un tournoi.

7.3.1 Le déroulement d'un tournoi est organisé par le Règlement du skat et le règlement du tournoi de skat.

7.3.2 Les cas ambigus ou litigieux sont dénoués conformément aux dispositions du Règlement du skat par la « Direction du tournoi » ou par les arbitres quelle a désignés.

7.3.3 Les recours contre les décisions de la « Direction du tournoi » ou du « Tribunal arbitral » peuvent être portés par écrit auprès de la « Commission arbitrale des conflits ». Elle ne décide qu'en matière technique. Le recours aux tribunaux publics se fait indépendamment des recours précipités (voir règlement du skat 4.5.10 et Règlement du tournoi de skat 7.3.2)

7.4 Clôture du tournoi

7.4.1 A la fin du tournoi, les listes arrêtées réglementairement ainsi que les cartes d'inscription sont à remettre à la « Direction du tournoi ». Ce n'est qu'à cette condition qu'on peut prétendre valablement à participer à la distribution des prix.

7.4.2 Les joueurs qui ont terminé le tournoi, ne sont pas admis comme « curieux et importuns » aux jeux encore en cours.

7.4.3 Après, la publication des résultats du tournoi, on procède à la distribution des prix. Les frais d'envoi d'un prix sont à la charge du destinataire.

7.4.4 L'ensemble des listes, des cartes d'inscription, des documents et des décomptes est conservé entre les mains de l'organisateur pendant six mois après la clôture du tournoi.

8.0 Règles de jeux (Extrait du Règlement du skat)

8.1 Le jeu se déroule conformément à l'observation stricte du règlement du skat.

8.2 On distribue à chaque joueur d'abord trois cartes, ensuite on écarte le skat, puis on redistribue quatre et enfin trois cartes.

8.3 Avant de distribuer les cartes, il faut les couper de telle manière qu'au moins quatre cartes constituent, soit le paquet coupé, soit le paquet restant.

8.4 Les règlements de jeux sont à appliquer strictement, c'est-à-dire le jeu est immédiatement arrêté dans la mesure où le résultat n'en est pas encore établi au détriment du joueur ayant entamé ou fourni à tort une carte.

8.5 Le donneur ne doit pas prendre connaissance du skat. Il est interdit de même de « regarder dans les cartes » de son voisin de gauche et celles de son voisin de droite ; il peut uniquement jeter un coup d'œil sur les cartes d'un seul voisin de jeu. Cependant un « droit de regard sur les cartes » des autres joueurs n'existe pas.

8.6 Il est interdit de re-vérifier ou de mélanger les plis. Chaque levée doit être ramassée.

8.7 Le jeu « à Null » vaut 23, le « Null de la main » 35, le « Null ouvert » 46 et le « Null ouvert de la main » 59 points. Le « Grand » a la valeur de base 24 et vaut donc avec son coefficient multiplicateur minimum 48 points . La valeur de base du « Grand ouvert » vaut également 24, de sorte qu'avec 4 valets, on obtient 264 points.

8.8 Dans tous les cas, une partie perdue avec 30 points, même par le « Défense », est décomptée « Schneider ».

8.9 Dans les jeux « Ouverts », le preneur doit étaler sur la table l'ensemble de ses dix cartes. Toutes les levées se jouent cartes à découvert. Le preneur, pour gagner, doit, dans les jeux «à la couleur » et « à Grand », réaliser tous les plis dans les jeux « à Null » n'en réaliser aucun.

8.10 Dans les jeux « avec prise de skat », il n'y a que trois niveaux de jeu : « jeu simple », « Schneider » et « Schwarz ».

Dans les jeux « de la main », il y a sept niveaux de jeu : « jeu simple », « de la main », « Schneider », « Schneider annoncé », « Schwarz », « Schwarz annoncé », « ouvert ». Tout jeu perdu est pénalisé du double de sa valeur en point.

8.11 Après chaque jeu, les points doivent être rajoutés ou soustraits aux points déjà obtenus jusque là, de telle manière qu'après le dernier jeu, chaque participant obtient le total de ses points.

8.12 A la clôture de la série, chaque joueur est crédité de 50 points pour chaque jeu gagné ou débité de 50 points pour chaque jeu perdu, points qui augmentent ou diminuent le total des points déjà obtenus. En outre, chaque joueur de la partie adverse est crédité, pour chaque jeu perdu du preneur, de 30 points à une table de 4 et de 40 points à une table de 3.

Exemple pour une table de quatre :

Joueur A : 937 points, 18 jeux gagnés, 3 jeux perdus,

Joueur B, C et D : ensemble ils ont perdu 14 jeux.

Décompte du résultat du joueur A :

Total des points : 937

Jeux gagnés : 18

- Jeux perdus : 3

15 x 50 750

+ Jeux perdus de  
B, C et D 14 x 30 420

Résultat total 2107

9.0 Les conditions de jeux.

9.1 Pour le jeu, il faut utiliser les cartes neuves déposées à chaque table.

9.2 En cas de désaccord sur le montant de la mise ( voir règlement du skat 5.5.4 ), la partie se déroule sans enjeu. A défaut d'accord sur le montant de l'enjeu avant même le début de la partie, il ne doit en aucun cas être pris en compte.

9.3 Le joueur à la place 1 doit, en principe, tenir la liste. Mais en cas d'accord unanime à table, la tenue de la liste peut-être confiée à un autre joueur.

9.4 Si aucun joueur ne propose de jeu, la partie est inscrite comme « passée » sur la liste de jeu. C'est alors au joueur suivant de procéder à la distribution des cartes. En aucun cas, le même donneur ne peut à nouveau redistribuer les cartes. Le jeu « Ramsch » n'est pas admis. Si, après un jeu passé le donneur a redistribué les cartes, tous les joueurs de la table sont éliminés.

9.5 Tout jeu doit être mené à son terme. Il ne peut-être concédé gracieusement à l'adversaire ( voir pourtant règlement du skat 4.3.1 à 4.3.6 ).

9.6 A chaque distribution de cartes , le donneur doit s'assurer de l'exactitude des inscriptions notées sur la liste de jeu, car tous les joueur sont responsables d'une tenue irréprochable de la liste.

9.7 Jouer pour le compte d'une autre personne n'est pas permis, même à titre exceptionnel.

9.8 La « direction du tournoi » et les arbitres désigne sont habilités à prendre connaissance à tout moment des listes jouées.

9.9 Les « curieux et importuns » sont à écarter impérativement .La « direction du tournoi » ne peut tolérer aucune exception.

9.10 Les cas litigieux sont dénoués par la « direction du tournoi » ou par les arbitres. Les recours contre leurs décisions doivent être portés à la fin de la série devant le « tribunal arbitral ». Celui-ci décide alors de façon irrévocable (voir règlement du skat 4.5.10, règlement du tournoi de skat 7.3.2 et 7.3.3 ).

9.11 La liste de jeu doit, à la fin de la série, être signée par tous les joueurs. Les listes de jeux tenues imparfaitement, illisibles ou incomplètes peuvent être annulées (voir règlement du skat 7.2.4 et 7.2.5

9.12 A défaut de disposition contraire de l'Organisateur, le joueur qui a tenu la liste reçoit à la fin de la série, en récompense pour son activité, les cartes venant d'y être utilisées.

9.13 A la fin du tournoi, d'inscription (individuelles et par équipe ) sont à remettre complétées à l'Organisateur, à la demande de ce dernier. La non remise exclut le toute participation à la distribution des prix

Point intéressants à connaître par les joueurs de Skat.

Jeux « à Null » et « à Grand ».

Les jeux « à Null » n'ont été intégrés dans le système des autres jeux que postérieurement. Ce sont en sorte des intrus qui bousculent la procédure de jeu normale. Au contraire des jeux « à la couleur » et « à Grand » où il s'agit d'emmagasiner beaucoup de plis et de points, il faut au contraire dans les jeux « à Null » des valeurs de jeu constantes. Leur insertion définitive dans l'édifice du règlement du skat ne se comprend qu'à partir de leur évolution historique. Si l'on remonte à l'origine chronologique de l'intégration des jeux « à Null » il s'avère qu'on a inversé les deux jeux « à Null » avec prise de skat ( Null et Null ouvert ) avec 23 entre pique et trèfle (avec coefficient multiplicateur 2 ) et avec 46 entre pique et trèfle (coefficient multiplicateur 4). Quoi de plus logique alors d'insérer de la même manière les jeux « de la main » (Null de la main et Null ouvert de la main) entre pique et trèfle (avec coefficient multiplicateur 3) et pique et trèfle (coefficient multiplicateur 5). On a maintenant :

« Null » avec 23

entre 22 et 24  
(pique-trèfle avec coefficient  
multiplicateur 2)

« Null ouvert » avec 46

entre 44 et 48  
(pique trèfle avec un coefficient  
multiplicateur 4)

« Null de la main » avec 35

entre 33 et 36  
(pique-trèfle avec coefficient  
multiplicateur 3)

« Null ouvert de la main » avec 59

entre 55 et 60  
(pique-trèfle avec coefficient  
multiplicateur 5)

On obtient de la sorte une hiérarchie entre les 4 jeux « à Null », qui correspond à celle de tous les autres et qui s'emboîte harmonieusement dans le système conceptuel du skat. Dans tous les jeux « à Null », les cartes sont dans l'ordre croissant : 7, 8, 9, 10, valet, dame, roi, as. Dans les jeux « à Null ouvert de la main », le preneur doit étaler de suite ses dix cartes, celles-ci étant « à découvert » avant même l'entame du premier pli (Règlement du skat 2.2.5). Il est vrai que l'intégration des jeux « à Null » a également été incontestablement liée à la nouvelle fixation de la valeur de base du « Grand » à 24. Le « Grand » doit, comme son nom l'indique, être le jeu suprême parmi les autres. Avec une valeur de base de 20, il n'atteint avec le coefficient multiplicateur que 40 points et peut aussi être surpassé par tout jeu « à Null ouvert ». Ce n'est plus alors le « jeu suprême ». Cette discordance a été éludée avec la fixation de la valeur du « Grand » à 24, si bien que le « Grand simple » surpasse tout jeu « à Null », car il vaut 48 points.

Le « Grand ouvert »

Le « Grand ouvert » est le jeu dont la valeur est la plus forte dans le jeu de skat. Sa valeur de base est le 24. Avec le coefficient multiplicateur le plus fort, qui est de 11 et avec 4 valets, il s'élève à : avec 4, jeu 5, « de la main » 6, « Schneider » 7, « Schneider annoncé » 8. « Schwarz » 9. « Schwarz annoncé » 10, « ouvert » 11 =  $11 \times 24 = 264$  points. C'est toujours un « jeu de la main », donc avec le skat restant « couvert » à l'écart. Comme pour tous les jeux de skat, c'est le joueur d'entame qui joue en premier. Le preneur doit étaler ses dix cartes avant le début de la partie, donc avant l'entame du premier joueur. Pour gagner, il doit réaliser la totalité des plis, l'obtention de 120 points n'étant pas suffisante. C'est une opinion fautive d'affirmer qu'un « Grand ouvert » ne doit être joué que s'il est gagné à coup sûr, quelque soit la manière de jouer des adversaires. Au skat, chaque jeu peut être gagné ou perdu, y compris par conséquent le « Grand ouvert ».

«Schneider » et « Schwarz » annoncés.

« Schneider » et « Schwarz » ne peuvent être annoncés que dans les jeux « de la main », le niveau « Schwarz » n'accroît également le coefficient multiplicateur que d'une unité. Alors qu'il n'existe que trois niveaux de gain dans les jeux « avec prise de skat », il en existe sept dans les jeux « de la main » (Règlement du skat 5.2.1), car s'y ajoutent les niveaux « de la main », « Schneider annoncé », « Schwarz annoncé » et « ouvert ».

Le gain est obtenu avec 61 points.

Dès qu'il atteint 61 points au cours d'un jeu pratiqué suivant les règles, le preneur d'un jeu « à la couleur » ou « à Grand » a gagné. sous réserve de ne pas être tenu à atteindre un niveau de gain supérieur. La poursuite du jeu en vue de « Schneider » ou de « Schwarz » ne signifie que la tentative d'atteindre un niveau de gain supérieur à celui résultant des enchères. Si la partie gagnante enfreint une règle de jeu au cours de la poursuite du jeu, elle conserve le bénéfice de son gain, mais de ce fait, elle n'a plus droit au niveau de gain supérieur. Le preneur, dès qu'il atteint le 61ème point, a gagné, comme la victoire qui concrétise irrévocablement dans une course sportive le franchissement de la ligne d'arrivée. Un jeu, une fois qu'il a été gagné, ne peut plus dès lors être perdu.

Jeux « surenchérés ».

Aussi bien les jeux « avec prise de skat » que les jeux « de la main » peuvent être surenchérés. Il est évident que le preneur d'un jeu à trèfle « de la main » surenchéri, joué à son terme ou non, soit pénalisé à ce titre. Il est débiteur d'un montant de points multiple de la valeur qu'il a offerte dans son enchère par conséquent 48 pour une enchère de 40.

En revanche, il en est différent pour les jeux « avec prise de skat » surenchérés. Ici, le preneur peut constater, sitôt la prise de skat effectuée, qu'il a surenchéri. S'il a fait une enchère de 30 pour jouer un « pique sans 2 » et qu'il trouve en ramassant le skat le valet de trèfle, il peut tenter de vaincre ses adversaires par « Schneider ». Il peut tout aussi bien se décider pour un « Grand ». Si ces deux possibilités ne lui semblent pas réalisables, il peut se déclarer « vaincu » de suite, c'est à dire il renonce à jouer son jeu. Dans ce cas, il n'est pas pénalisé de deux fois 30 points négatifs, mais il doit d'abord annoncer un jeu qui lui sera ensuite décompté du double de points négatifs. Comme il a fait ou tenu une offre à 30, il s'en tirerait au mieux par l'annonce d'un jeu « à cœur » à 30, perdu 60.

Mais si le preneur joue « cœur de la main sans 2 », obtenu à 40, et si le jeu est arrêté avant son terme par une irrégularité (par exemple la partie adverse n'a pas fourni) et qu'à ce moment-là il s'avère que le valet de trèfle se trouve dans le skat, il a tout de même gagné son jeu « à cœur avec 1, de la main, Schneider ». A condition naturellement que la partie adverse n'ait pas emmagasiné dans ses levées les points la mettant à l'abri du « Schneider ». Si la partie adverse avait déjà obtenu plus de 30 points, elle aurait de ce fait déjà gagné. Ce gain ne peut plus être remis en cause par la réalisation d'une faute commise ultérieurement, car un jeu déjà gagné ne peut être perdu.

Jeux « ouverts ».

Parmi les jeux « ouvert », on trouve le « Grand ouvert », les deux jeux « à Null ouvert » et « à Null ouvert de la main », ainsi que les jeux « à la couleur de la main ». A tous les jeux « ouverts », le preneur doit étaler de suite ses dix cartes avant que le joueur d'entame joue la première carte. Toutes les levées se jouent donc « à découvert ». dans un « Grand ouvert » et « dans tous les jeux « à la couleur, de la main, ouvert », le preneur doit gagner « à Schwarz », c'est à dire ramasser la totalité des dix plis, 120 points à eux seuls ne suffisent pas. Ces jeux doivent être joués sans prise de Skat. A tous les jeux « ouvert », comme dans les autres cas, c'est toujours le joueur d'entame qui joue la première carte. Il est regrettable que les jeux « à la couleur » ouvert soient aussi peu connus. Le XIV<sup>e</sup> Congrès allemand de Skat a procédé à leur réintroduction. Ils expriment une finesse logique supplémentaire du jeu de Skat. On peut jouer un « Grand » ouvert (« Grand ouvert »), on peut jouer « ouverts » deux jeux « à Null » (« Null ouvert », « Null ouvert de la main »), par conséquent on doit également pouvoir jouer « ouvert » les jeux « à la couleur ». C'est cette logique qui a conduit le Congrès du Skat de 1937 à introduire les jeux « à la couleur, ouverts ». Il va de soi que ces jeux sont rares.

Par exemple, le preneur qui a, en dehors des quatre valets, la dame, le 9 et le 8 de trèfle, avec en plus l'as, le 10 et le roi de pique, s'il est en position d'entame, « trèfle de la main, ouvert » et gagner forcément « à Schwarz ». Il pourrait facilement perdre ce jeu « à Grand », si le joueur en dernière position détenait les quatre autres à trèfle et si le joueur médian pouvait graisser 32 points, car le preneur le 7, le 8, et le 9, il ne pourrait pas perdre un « Grand ».

Jeux « écourtés ».

Tout jeu, non mené à son terme, est un jeu « écourté ». Font partie des jeux « écourtés » ceux qui sont concédés « perdus » par le preneur, aussitôt ou après la première levée. Ultérieurement, le preneur ne peut renoncer qu'avec l'accord d'un des joueurs de la partie adverse.

Font également partie des jeux « écourtés » ceux qui sont arrêtés avant terme par suite d'une faute commise par l'une des parties (ne pas fournir, entame à tort, etc.).

Une troisième catégorie de jeux « écourtés » est celle où le preneur étale ses cartes afin d'abrèger le jeu. Le preneur, en étalant ou en « découvrant » ses cartes sans explication pertinente indique par là qu'il réalisera toutes les levées suivant. Si tel n'est pas le cas, les plis restants, bénéficient à la partie adverse.

Un joueur de la partie adverse ne peut jouer en « découvrant » ses cartes que s'il réalise toutes les levées suivantes (voir 4.3.5). Enfin, les jeux « concédés gracieusement » font également partie des jeux « écourtés ».

La magie des chiffres.

La probabilité que trois joueur deux fois de suite mêmes cartes est si faible que le cas ne s'est sans doute jamais produit et qu'il ne se présentera vraisemblable pas, même dans les plusieurs milliers d'années à venir. La probabilité des combinaisons possibles de cartes s'élève à :

2.753.294.408.504.640

Il en va autrement avec le nombre de jeux possibles. On peut les calculer en les énumérant successivement, et beaucoup de joueurs de Skat, au cours de leur vie, auront eux-mêmes joué la plupart de ces jeux.

Grand avec un 1  
 Grand avec un « de la main » 1  
 Grand avec un « Schneider » 1  
 Grand avec un « de la main, Schneider » 1  
 Grand avec un « de la main, Schneider annoncé » 1  
 Grand avec un « Schwarz » 1  
 Grand avec un « de la main, Schwarz » 1  
 Grand avec un « de la main, Schneider annoncé, Schwarz » 1  
 Grand avec un « de la main, Schwarz annoncé » 1

Grand avec un « ouvert » 1

TOTAL 10 10

Les mêmes possibilités existent à :

Grand avec deux 10  
Grand avec trois 10  
Grand avec quatre 10

Grand sans un 1  
Grand sans un « de la main » 1  
Grand sans un « Schneider » 1  
Grand sans un « de la main, Schneider » 1  
Grand sans un « de la main, Schneider annoncé » 1

TOTAL 5

A reporter :

Reports : 45

Les mêmes possibilités existent à :

Grand sans deux 5  
Grand sans trois 5  
Grand sans quatre 5

Trèfle avec un  
Trèfle avec un « de la main » 1  
Trèfle avec un « Schneider » 1  
Trèfle avec un « de la main, Schneider » 1  
Trèfle avec un « de la main, Schneider, annoncé » 1  
Trèfle avec un « Schwarz » 1  
Trèfle avec un « de la main, Schwarz » 1  
Trèfle avec un « de la main, Schneider, annoncé, Schwarz » 1  
Trèfle avec un « de la main, Schwarz, annoncé » 1  
Trèfle avec un « ouvert » 1

Total \_\_\_  
10 10

Les mêmes possibilités existent à :

Trèfle avec deux 10  
Trèfle avec trois 10  
Trèfle avec quatre 10  
Trèfle avec cinq 10  
Trèfle avec six 10  
Trèfle avec sept 10  
Trèfle avec huit 10  
Trèfle avec neuf 10  
Trèfle avec dix 10  
Trèfle avec onze 10

Trèfle sans un  
Trèfle sans un « de la main » 1

Trèfle sans un « Schneider » 1  
Trèfle sans un « de la main, Schneider » 1  
Trèfle sans un « de la main, Schneider, annoncé » 1

-----  
Total 5 5

Les mêmes possibilités existent à :

Trèfle sans deux 5  
Trèfle sans trois 5  
Trèfle sans quatre 5  
Trèfle sans cinq 5  
Trèfle sans six 5  
Trèfle sans sept 1  
Trèfle sans sept « de la main » 1

-----  
Total 2 2

Les mêmes possibilités existent à :

Trèfle sans huit 2  
Trèfle sans neuf 2  
Trèfle sans dix 2  
Trèfle sans onze 2

Cela signifie qu'à un jeu « à la couleur », il existe 150 possibilités, par conséquent aussi aux :

Jeux « à la couleur pique » 150  
Jeux « à la couleur cœur » 150  
Jeux « à la couleur carreaux » 150

à reporter : 660  
S'y ajoutent les jeux « à Null »

« Null » 1  
« Null à la main » 1  
« Null ouvert » 1  
« Null ouvert de la main » 1

-----  
au total : 664

Récapitulations :

Jeux « à grand » 60  
Jeux « à la couleur » 600  
Jeux « à Null » 4

-----  
au total : 664

Comportements « répréhensibles » au jeu de skat.

Certains joueurs ont un comportement incompatible avec les règles du jeu. D'abord, ils tiennent leurs cartes si mal que les autres joueurs peuvent en reconnaître le contenu.

Ensuite, le donneur doit s'efforcer de distribuer les cartes de manière à empêcher quiconque d'en appréhender le contenu.

Le donneur n'est pas habilité à prendre connaissance du « skat écarté ». De même, il ne lui est pas

permis de « regarder dans les cartes » de ses voisins de droite et de gauche. Il peut seulement « regarder dans les cartes » d'un seul de ses voisins immédiat (voir Règlement du skat 3.5.4). Toute remarque ou geste concernant le déroulement de la partie, la répartition des cartes, les points déjà emmagasinés, etc. est prohibé (voir Règlement du skat 4.2.9). Pendant le jeu, le joueur loyal ne fait aucune remarque sur son déroulement, et ne manifeste pas au moyen de gestes sa contrariété de ne pas avoir vu son partenaire joueur comme il l'avait souhaité. A la fin de la partie, il s'abstient de « jérémiades », et se contente tout au plus d'observer succinctement que le jeu aurait pu être mené différemment.

La fabuleuse répartition des cartes.

Il existe une répartition des cartes qui permet au preneur de gagner n'importe quel jeu. Elle est la suivante, avec le preneur en position médiane, la plus mauvaise pour lui, qui est obligé de réussir son jeu.

Joueur d'entame (V)

As de trèfle  
Roi de trèfle

Dame de trèfle  
9 de pique  
8 de pique  
7 de pique  
Roi de cœur  
Dame de cœur  
9 de carreau  
8 de carreau

Joueur médian (M)

Valet de trèfle Valet de pique Valet de cœur Valet de carreau As de cœur 10 de cœur 7 de cœur As de carreau 10 de carreau 7 de carreau

Joueur de dernière position (H)

9 de trèfle 8 de trèfle 7 de trèfle As de pique Roi de pique Dame de pique 9 de cœur 8 de cœur Roi de carreau Dame de carreau

« skat »

10 de trèfle 10 de pique

Avec cette distribution, le preneur gagne toujours son jeu :

Qu'il entame, qu'il soit joueur médian ou joueur en dernière position, il gagne « à Schwarz » tous les jeux « à la couleur », « à grand » et même « à grand ouvert ». Mais surtout, il gagne même tous les jeux « à Null ».

Cela se comprend aisément à la vue des cartes étalées. Que le preneur en position médiane (M) gagne « à grand » par « Schwarz » est immédiatement perceptible à la vue des répartition des cartes, car aussi bien le joueur d'entame (V) que le joueur en dernière position (H) détient deux cartes à cœur et à carreau et en conséquence, ni le Roi ni la Reine de son troisième. De ce fait, le joueur le joueur médian gagne également « à grand ouvert ». Si (M) jouait « à cœur » ou « à carreau », il aurait dans les deux couleurs, sept atouts complétés par l'As, le dix et le sept de la deuxième couleur. Comme ni le Roi, ni la Dame de celle-ci n'est troisième, il encaisse tous les plis et les adversaires sont « Schwarz ».

Mais (M) peut aussi jouer « à trèfle » ou « à pique ». Si (V) entame une couleur non détenue par (M), celui-ci coupe de suite avec son valet de carreau, fait trois tours d'atout et encaisse trois atouts

de (v) et trois atouts de (h), (le onzième atout se trouve dans le « skat ») et là encore, tous les autres plis lui appartiennent. Là aussi il gagne « à Schwarz ».

Mais si (M) joue « à Null ouvert de la main » et par conséquent étale de suite ses dix cartes, ses deux adversaires ne peuvent que constater que la répartition des cartes est idéalement favorable au preneur (M). Comme (V) et (H) ont le même nombre de cartes de chaque couleur, aucun d'eux ne peut se défausser d'une couleur, et tous les deux (V et H) doivent toujours fournir simultanément. Les cartes les plus vulnérables de (M) sont le valet de pique, mais comme (V) possède les trois plus hautes cartes à trèfles (as, roi, dame) et que (H) possède ces mêmes cartes à pique, il n'y a aucun risque pour (M) d'encaisser une levée dans ces deux couleurs. A « cœur » et « à carreau », le roi et la dame se trouve soit chez (V) soit chez (H), et dans le même temps le partenaire détient le 9 et le 8 de la même couleur, de sorte que (M) peut toujours alors rester en deçà avec le 7 et le 10 et ainsi gagner n'importe quel jeu « à null ».