




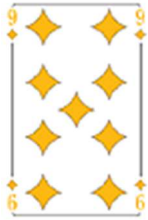
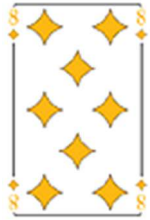
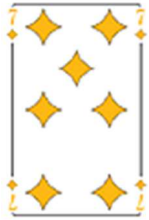


## 1. ZASADY OGÓLNE

1.1	<b>Pojęcie gry w skata</b>
1.1.1	Skat jest grą dla trzech osób. W każdej grze tworzą się dwie strony: solista i dwóch przeciwników
1.2	<b>Karty do gry w skata</b>
1.2.1	Talia do gry w skata liczy 32 karty, w 4 kolorach, każdy po 8 kart. Kolory według wartości to:

	Krojc (Krzyż, Żółądź, Trefl)
	Grin (Pik, Zielony, Wino)
	Herc (Kier, Czerwony, Serce)
	Szel (Karo, Dzwonek)

<b>1.2.2</b>	Každy kolor ma karty według następującej wartości:		
			
As 11 oczek	10 (dziesiątka) 10 oczek	Król 4 oczka	Dama 3 oczka
			
Walec 2 oczka	9 (dziewiątka) 0 oczek	8 (ósemka) 0 oczek	7 (siódemka) 0 oczek
W talii kart do skata razem jest 120 oczek			

## 2. PODSTAWY GRY

2.1	<b>Możliwości gry</b>				
2.1.1	Istnieją gry z podniesionym skatem i bez podniesionego skata (gry z ręki).				
	W obydwu klasach rozróżnia się trzy gatunki gry:				
	gry Kolorowe (Szel, Herc, Grin, Krojc), gry Grand oraz gry Null (zerówki)				
2.1.2	Uszeregowane możliwości gier				
Klasa gry		<b>I Klasa gry</b>		<b>II Klasa gry</b>	
		Gry z podniesionym skatem		Gry z ręki (bez podniesionego skata)	
Gatunek gry	<b>kolorowe</b>	Szel (Karo)		Szel (Karo) z ręki	
		Herc (Kier)		Herc (Kier) z ręki	
		Grin (Pik)		Grin (Pik) z ręki	
		Krojc (Krzyż)		Krojc (Krzyż) z ręki	
	<b>Grand</b>	Grand		Grand z ręki	
<b>Null (zerówki)</b>	Null	Null ouvert	Null z ręki	Null ouvert z ręki i Null Ouvert Rewolucja	
2.2	<b>Warunki klasy gry</b>				
2.2.1	Skat w każdym przypadku należy do solisty.				
2.2.2	Przy grach z podniesionym skatem solista podnosi skat i odkłada z powrotem dwie dowolne karty znowu do skata. Następnie zapowiada grę				
2.2.3	Przy grze z ręki skat leży bez oglądania, chociaż należy on do solisty. Do zapowiedzi gry solista ma do dyspozycji tylko 10 kart z ręki.				
2.2.4	Solista ustala do jednej z dwu klas za trumf (atu), względnie wybiera grę Grand lub Null.				
2.2.5	Przy grze otwartej (ouvert) solista po pierwszej bitce musi swoje 9 kart z ręki (10 kart – 1 którą wybił) wyłożyć na stół. Gdyby tego nie zrobił to przeciwnicy muszą go do tego wezwać. Wyłożone karty muszą być pogrupowane według kolorów i ich wartości. Jeżeli karty są nie uporządkowane to strona przeciwna ma prawo skorygować wyłożone karty.				
2.3	<b>Znaczenie kart</b>				
2.3.1	Przy grze kolorowej zawsze jeden Kolor jest trumfem (atu). Pozostałe kolory mają wtedy rangę równorzędną.				
2.3.2	Najwyższymi trumfami gry kolorowej są Walety (Chłopcy) według rangi kolorów (patrz pkt. 1.2.1) a następnie siedem kart koloru będącego trumfem według wartości oczek (patrz pkt. 1.2.2)				
2.3.3	Przy grze Grand, trumfami są wyłącznie Walety, według rangi kolorów				

2.3.4	W grze null walety podporządkowani są kolorom. Wtedy kolejność kart jest następująca: AS, Król, Dama, Chłopiec, 10, 9, 8, 7.
2.4	<b>Szczyty</b>
2.4.1	Szczytami zwane są tromfy w nieprzerwanej kolejności od waleta krojcowego.
2.4.2	Solista mając łącznie ze skatem waleta krojcowego liczy posiadane szczyty i wtedy gra on <b>ze szczytami</b> . Nie posiadając go liczy brakujące szczyty i wtedy gra <b>bez szczytów</b>
2.4.3	Gry kolorowe liczy się najwięcej <b>z jedenastoma szczytami</b> lub <b>bez jedenastu szczytów</b> (cztery walety i siedem kart obranego atu). Grand liczy się najwięcej <b>z czterema waletami</b> lub <b>bez czterech waletów</b> .
2.4.4	Każdą grę kolorową oraz grand można podwyższyć wykładając na stół tzw. „patrolki” poczynając od najniższego trumfa wzwyż w ustalonej kolejności (gra kolorowa – 7,8,9,D,K,10,A,J karo, J serce, gra grand – J karo, J serce, J pik, J krojc). Każda taka patrolka podwyższa grę o 2 szczyty do góry. Patrolka traktowana jest jako ostatni sztych (sztychy) i musi zabrać ostatnią bitkę (bitki). W przeciwnym wypadku gra traktowana jest jako przegrana solisty. Wyłożenie patrolki i wybicie solisty (kiedy jest na przodku) jest równoważne z zapowiedzią danej gry.
2.4.5	Po pierwszym wybiciu nie ma możliwości zwiększania lub zmniejszania liczby „patrolek”. Każde takie zachowanie skutkuje przegraną solisty.

## ZASADY WPROWADZAJĄCE GRĘ

3.1	<b>Wyznaczanie miejsc</b>
3.1.1	Kolejność miejsc przy stoliku jest losowana albo ustalana.
3.2	<b>Rozdawanie kart</b>
3.2.1	Karty zaczyna rozdawać zawodnik na miejscu pierwszym. Jego prawy sąsiad zawsze rozdaje do ostatniej gry każdej rundy.
3.2.2	Rozdający ma obowiązek gruntownie przetasować karty po czym kładąc je na stole dać je prawemu sąsiadowi do jednorazowego przełożenia.
3.2.3	Przed podaniem kart do przełożenia rozdający winien przetasować je w sposób normalny
3.2.4	Przełożenie kart jest obowiązkowe. Przekładać karty należy w taki sposób aby <b>najmniej cztery</b> znajdowały się w części przekładanej lub <b>najmniej cztery</b> pozostawały na stole
3.2.5	Jeżeli przy stoliku czteroosobowym zawodnik uprawniony do przełożenia jest chwilowo nieobecny, to rozdający podaje karty do przełożenia kolejnemu graczowi po swojej prawej stronie. W przypadku kiedy nieobecny przed oddaleniem się od stolika zastrzegł sobie wyłączność przełożenia, to rozdający musi czekać na jego powrót. Przy dłuższej nieobecności któregoś z graczy o dalszym przebiegu gry decyduje sędzia.
3.2.6	Zaczynając od lewego, każdy współgrający otrzymuje <b>po trzy karty</b> , następnie odkłada <b>dwie do skata</b> , potem każdemu <b>po cztery</b> i znowu <b>po trzy</b> .
3.2.7	Przy czterech współgrających rozdający nie otrzymuje kart.
3.2.8	Jeżeli, przy rozdawaniu kart z winy albo współwiny rozdającego choćby jedna karta została odwrócona, to takie rozdanie musi być powtórzone.
3.2.9	Nieprawidłowe rozdanie kart pod względem ilości kart powtarza się wyłącznie wtedy, kiedy ten fakt zgłoszony został przed zakończeniem licytacji, albo obie strony wyłonione w licytacji mają niewłaściwą ilość kart. (patrz pkt. 4.6.6)
3.2.10	Reklamacje odnośnie tasowania, przełożenia oraz sposobu rozdawania kart muszą być zgłoszone przed podniesieniem swoich kart.
3.2.11	Rozdanie kart przez nieuprawnionego gracza musi być powtórzone. Gra zakończona, nawet ostatnia w rundzie, jest nieważna. Runda zakończona jest wtedy, kiedy jest prawidłowo zapisana, albo błędny zapis lub jego brak, reklamowany jest po rozpoczęciu pierwszej gry następnej rundy. (patrz pkt. 4.1.1) Przy niewłaściwym zapisie ostatniej gry w serii rundę uważa się za zakończoną, kiedy przed podpisaniem List Stolikowej nikt nie wnosi reklamacji.
3.2.12	Omyłkowe rozdanie kart w czasie <b>bieżącej</b> rundy unieważnia rozegrane gry. <b>Wszystkie gry</b> od chwili popełnienia błędu muszą być powtórzone.
3.2.13	Niewłaściwe rozdanie kart w rundach poprzednich albo niemożność stwierdzenia miejsca powstania błędu kończy wszystkie zakończone rundy jako ważne. Powtarza się tylko rundę zaczęłą, a karty rozdaje gracz na miejscu pierwszym.
3.2.14	Zawodnik, który w czasie prawidłowego rozdania kart oglądnie albo odwróci skat nie bierze udziału w licytacji.

3.2.15	Kto podczas, albo po rozdaniu kart podniesie skat do swoich kart, również jest wykluczony z licytacji. W tym przypadku winny tasuje swoje 12 kart a rozdający wyciąga z nich 2 karty jako skat.
3.2.16	Po prawidłowym rozdaniu kart <b>musi</b> dojść do ważnej gry.
3.3	<b>Licytacja</b>
3.3.1	Po rozdaniu kart, licytacją wyłania się solistę przez oferowanie bądź trzymanie oferowanej wartości gry. Najniższą wartością licytacji gry jest 18, jest to odpowiednik Szela (Karo) z albo bez 1 szczytu, wygrany zwyczajny.
3.3.2	Gracz otrzymujący pierwszy karty (Przodek) wzywa do licytacji lewego sąsiada (Środek). Środek, jak również Zadek zobowiązani są do licytacji wg ważnych wartości gry, ale nie są oni wiązani do zachowania kolejności wartości cyfrowej.
3.3.3	Po spasowaniu gry przez gracza na przodzie ponieważ nie posiada on gry z oferowaną wartością licytacji albo wyższej. Licytację przejmuje trzeci gracz (Zadek), który licytuje gracza na środkowej pozycji, albo spasuje
3.3.4	Kiedy Środek nie ma gry, albo nie może wyżej licytować do przodka, to musi spasować. Następnie licytuje Zadek albo również spasuje.
3.3.5	Solistą zostaje ten gracz, który utrzymał albo zaoferował najwyższą wartość licytacji.
3.3.6	Jeżeli Środek i Zadek spasują, to Przodek ma prawo bez licytacji podnieść skat (względnie zapowiedzieć grę z ręki). Równocześnie przez to zobowiązuje się on do przeprowadzenia gry. Jeżeli Przodek rezygnuje z licytacji to przed spasowaniem musi zawsze czekać na licytację Środka, a gdy ten spasuje musi czekać na licytację Zadka.
3.3.7	Gdy wszyscy trzej zawodnicy uczestniczący w licytacji mają „pas” zostaje rozgrywany tzw „ramsz”. Każdy zawodnik gra jako solista, a przegrywa ten który zbierze największą liczbę oczek. Wartościowość kart w ramszu jest taka sama jak w grze Grand (tylko walety są tromfami). Przy równej ilości zdobytych oczek (dwóch przegranych) o przegranej decyduje wartość posiadanego waleta (zawodnik z niższym waletem przegrywa ramsza). Wartość odpisanych punktów równa jest ilości zebranych oczek.
3.3.8	Zapowiedz "Pas" jest nieodwołalna, podobnie jak licytowana wysokość, a także trzymana wysokość licytacji ale (patrz pkt. 3.3.9).
3.3.9	Kiedy <b>przed zakończeniem licytacji</b> jeden z grających obejrzał skat, albo go podniósł, lub nieuprawniony wejrzał w karty innego gracza, to jest on wykluczony z dalszej licytacji. Dwaj pozostali grający nie są zobowiązani do już zadeklarowanej licytacji. mogą oni spasować albo licytować od początku. Dotyczy to również w przypadku, kiedy rozdający karty albo inny współgrający obejrzy skat przed zakończeniem licytacji. Grający, którzy przed oddaniem jakiegokolwiek wartości licytacji spasowali nie mogą już brać udziału w nowej licytacji (patrz pkt. 3.3.10).
3.3.10	Gracz pragnący przeprowadzić grę, pomimo włączenia skata do swoich kart przez innego gracza przed zakończeniem licytacji, otrzymuje dwie z dwunastu kart winnego. Pierwotnie położony skat może być wydany tylko wówczas, jeżeli przez <b>wszystkich</b> graczy uznany został za ten sam. Jeżeli to wykroczenie regulaminowe stwierdzono po zakończonej licytacji, solista musi przed podniesieniem skata zadecydować czy będzie grał czy spasuje.

3.4	<b>Zapowiedz gry</b>
3.4.1	<b>Solista w każdym przypadku zobowiązany jest do zapowiedzenia ważnej gry.</b> (patrz pkt. 3.4.4 pkt. 3.4.7) Musi ona być pełna, to znaczy, <b>że również gra z ręki, albo otwarta (ouvert) musi być zapowiedziana</b> , jeżeli ma być brana pod uwagę przy obliczaniu wartości gry. Zapowiedz gry zgodnej z zasadami gry w skata jest nieodwołalna ale (patrz pkt. 3.4.4).
3.4.2	Soliście wolno jest zapowiedzieć grę odpowiadającą wartości licytacji lub o wyższej wartości.
3.4.3	Znalezienie szczytów w skacie uniemożliwiających wygranie wylicytowanej gry upoważnia gracza do zapowiedzi gry odpowiadającej licytacji i poddać się (patrz pkt.5.4.1)
3.4.4	Zapowiedziana gra jest nieważna, jeżeli przez <b>wszystkich</b> współgrających <b>uznana</b> jest za sprzeczną z zasadami gry. Nie wolno już przeprowadzić zmiany skata oraz nazwy gry. Zapowiedz nie do przeprowadzenia gier null kończy grę, przegraną innej gry Kolorowej albo Grand z uwzględnieniem wysokości ostatniej licytacji oraz posiadanych brakujących szczytów.
3.4.6	Nieważnie zapowiedziana gra jest niekaralna i musi być natychmiast skorygowana. Jednak w swojej zapowiedzi musi zostać utrzymana w tym samym gatunku gry/koloru.
3.4.6	Zapowiedz z więcej albo mniej jak 10 kart w ręce oznacza, przegraną w stopniu zwyczajnym (bez prawa do wygranej wyższego stopnia sznajder, szwarc) o ile karty zostały rozdane prawidłowo.
3.4.7	Prawidłowo zapowiedziana gra jest nie zmienialna.
3.4.8	Po ważnie zapowiedzianej grze odłożony skat nie może już być obejrzany ani zmieniany. Wykroczenia te prowadzą do przegrania gry w stopniu zwyczajnym (bez sznajder, szwarc)
3.4.9	Przy zapowiedzi gry Null Ouvert Rewolucja przed pierwszym wybiciem przeciwnicy mają prawo wymienić się kartami ze skata poczynając od zawodnika pierwszego w kolejności od rozdającego.
3.5	<b>Tworzenie stron</b>
3.5.1	Trzech graczy tworzy dwa układy stron: Solista i Przeciwnicy, którzy wraz z innymi współgrającymi tworzą stronę przeciwną.
3.5.2	Każdy członek strony przeciwnej bierze udział w zwycięstwie i porażce. Wspólnie odpowiadają za skutki nieprzestrzegania przepisów w grze, względnie jej poddania.
3.5.3	Solista za wygraną otrzymuje pełną należność od każdego ze strony przeciwnej. Równocześnie przy przegranej grze ponosi takie same konsekwencje (patrz pkt.5.3.4)
3.5.4	Współgrający, który nie bierze udziału w grze może patrzeć w karty tylko jednemu grającemu. Przymusowe prawo patrzenia w karty nie istnieje.

## PRZEBIEG GRY

4.1	<b>Zagrywanie (wistowanie)</b>
4.1.1	<b>Gra zaczyna się zapowiedzią gry.</b> Po zapowiedzi gry Przodek wybija (wistuje). Następnie wybija ten, do którego należy poprzedni sztych. Kiedy solista <b>nieuprawniony</b> przed zapowiedzią gry wybije do pierwszego sztychu, to ma grę przegraną uwzględniając ostatnią wysokość licytacji oraz ilość posiadanych albo brakujących szczytów.
4.1.2	(Za)grana karta nie może być cofnięta. Jedynie przy żądaniu dalszej gry błąd należy skorygować i uważać go za niebyły. Karta jest uważana za (za)graną, kiedy kompletnie leży na stole.
4.1.3	<b>Nieuprawnione wybicie kończy grę.</b> Jeżeli gra jest już rozstrzygnięta to strona winna wygrywa z dotychczas osiągniętymi oczkami pkt. 4.1.4
4.1.4	Nieuprawnione wybicie przed rozstrzygnięciem gry albo inne wykroczenie regulaminowe jest przegraną dla strony winnej w stopniu zwyczajnym (bez prawa do wygranej wyższego stopnia sznajder albo szwarc)
4.1.5	Kiedy solista zmuszony jest osiągnąć wyższy stopień wygranej, to przy nieuprawnionym wybiciu albo innym wykroczeniu regulaminowym strony przeciwnej ten wyższy stopień wygranej musi mu być wyjątkowo uznany, o ile jeszcze ten stopień nie został osiągnięty przez przeciwników (ale patrz pkt. 5.4.3).
4.1.6	Stronna winna wykroczeniu na żądanie strony niewinnej musi kontynuować grę. Wykroczenie uważa się za niebyłe
4.1.7	Nieuprawnione wybicie zauważone dopiero po spełnionym sztychu musi być uznane za wybicie prawidłowe (patrz pkt. 4.4.1).
4.1.8	Nie zezwala się przeszkadzać stronie przeciwnej w nieuprawnionym wybiciu lub w popełnieniu innego wykroczenia regulaminowego.
4.1.9	Dwie i więcej równocześnie wybite i widziane karty albo odkryto wypadłe karty przeciwników albo u jednego z przeciwników bez prawa do wybicia natychmiast kończy grę. Solista jest uprawniony bez sankcji schować do swojego składu niechcąc wypadłe karty. Może on też bez sankcji schować z powrotem wyciągniętą i widzianą kartę (korzyść przeciwników)
4.1.10	Nieuprawnione wybicie do ostatniego sztychu jest bez znaczenia.
4.1.11	Każdemu uczestnikowi zezwala się natychmiast reklamować wykroczenia regulaminowe.
4.2	<b>Kolejność dokładania kart</b>
4.2.1	Po wybiciu, najpierw dokłada kartę lewy sąsiad, następnie trzeci gracz. Muszą oni dołożyć dowolną kartę zagranej koloru albo żądany tromf o ile jest to możliwe.
4.2.2	Nie posiadając wybitego koloru musimy dołożyć kartę innego koloru albo tromf. Przy braku żądanego tromfa musi być dołożona dowolna karta innego koloru.
4.2.3	Jeśli mimo możliwości nie jest dołożony żądany kolor albo tromf to popełnia się <b>wykroczenie</b> prowadzące do natychmiastowego zakończenia gry. Rozstrzyga się według pkt. 4.1.3 pkt. 4.1.4 pkt. 4.1.5 pkt. 4.1.6 Na żądanie kontynuowania gry przez stronę niewinną wykroczenia błąd musi być skorygowany.

4.2.4	Wcześniejsze nie obsłużenie koloru albo tromfa stwierdzone w czasie dalszej gry, albo po jej zakończeniu, prowadzi do przerwania gry <b>od chwili</b> popełnienia wykroczenia. Zastosowanie mają pkt. 4.1.3 pkt. 4.1.4 pkt. 4.1.5
4.2.5	Prawo reklamacji odnośnie nie dołożenia koloru względnie tromfa wygasa z chwilą pomieszania kart obu stron.
4.2.6	Kiedy mimo prawidłowego rozdania kart jeden z graczy w czasie gry posiada za dużo albo za mało kart, ponieważ błędnie odłożył, podwójnie albo w ogóle nie dołożył, względnie w innej formie zawinił, to grę wygrywa strona z właściwą ilością kart, najmniej w stopniu zwyczajnym. Wyższa wygrana jest uwzględniona, jeśli strona niewinna już osiągnęła ten stopień albo udowodni, że przy prawidłowej grze na pewno osiągnęłaby ten stopień.
4.2.7	Dołożenie karty wyprzedzające swoją kolejkę mogące mieć wpływ na przebieg gry, względnie demonstracyjne wyciągnięcie karty przed swoją kolejką, jest niedozwolone i prowadzi do przerwania gry. Zastosowanie mają punkty pkt. 4.1.3 pkt. 4.1.4 pkt. 4.1.5 pkt. 4.1.6
4.2.8	Podglądnięcie albo odkrycie skata przez współgrających w czasie gry kończy natychmiast grę. W rozstrzygnięciu zastosowanie mają punkty pkt. 4.1.3 pkt.4.1.4 pkt. 4.1.5 pkt. 4.1.6
4.2.9	Wszyscy współgrający zobowiązani są do wstrzymania się od gestów i komentarzy prowadzących do zdradzania posiadanych kart, względnie mających wpływ na przebieg gry. Zastosowanie mają tu punkty pkt. 4.1.3 pkt. 4.1.4 pkt. 4.1.5 pkt. 4.1.6
<b>4.3</b>	<b>Sztychy (lewy)</b>
4.3.1	Sztych (lewa)składa się z: jednej karty Prządka, jednej karty Środka i jednej karty Zadka. Jest on spełniony z chwilą położenia trzeciej karty na stów.
4.3.2	Sztych, uwzględniając przepisy, należy do gracza, który: Do żądanego koloru dołożył kartę najwyższą rangą, Wybił kartę, która nie została obsłużona tym kolorem ani nie została przebita trumfem, Wybity kolor jako jedyny przebija tromfem, Dołożony tromf na kolor przebija wyższym tromfem, Przy żądanym tromfie zagrywa najwyższym, Żąda tromf a otrzymuje tylko kolory, Zawodnikowi, do którego należy ostatni sztych wolno jest przed schowaniem go wybić obok tego sztychu do sztychu następnego.
4.3.3	Sztych należy chować, kiedy każdy z grających zdążył zobaczyć ostatnią dołożoną kartę. Ostatni sztych musi być jeszcze raz pokazany na żądanie jednego z grających, który nie wybił albo nie dołożył do następnego sztychu.
4.3.4	Każdy sztych musi być schowany i zakryty trzymany na górze na sztychach poprzednich, bez przemieszania go, w celu umożliwienia kontroli przy ewentualnych reklamacjach. Gracz, który zmiesza sztychy albo kolejność dołożenia kart do niego przegrywa przy reklamacjach. Zastosowanie mają punkty pkt. 4.1.3 pkt.4.1.4 pkt. 4.1.5 pkt. 4.1.6 (ale patrz też pkt. 4.4.6)
4.3.5	Jeżeli solista nie chowa jednego albo więcej sztychów, pokazuje przez to, że zrobi wszystkie pozostałe sztychy. Ale kiedy chociaż jeden sztych przypadnie przeciwnikom to gra jest zakończona licząc od ostatniego prawidłowo



	schowanego sztychu. Zastosowanie mają punkty pkt. 4.1.3 pkt. 4.1.4 pkt. 4.1.5 pkt. 4.1.6 Dla przeciwników zastosowanie ma tylko pkt. 4.4.4
4.3.6	Powtórne oglądanie sztychów (zakrytych), liczenie, oraz odkrycie odłożonych sztychów, jak też liczenie oczek przez jednego z współgrających kończy grę zgodnie z punktem pkt. 4.1.3 pkt. 4.1.4 pkt. 4.1.5 pkt. 4.1.6 (ale patrz też pkt. 4.4.3)
4.4	Reguły podstawowe
4.4.1	Nadrzędnym nakazem gry jest przestrzeganie pojedynczych punktów przepisów oraz rozpowszechnianie ich dla gry w Skata jednolitego.
4.4.2	Celem wszystkich uczestników w każdej sytuacji winna być gra fair i sportowe zachowanie, bez szukania wymyślanego pozornego prawa (nad interpretacji przepisów).
4.4.3	Karty muszą być rozdawane w sposób uniemożliwiający podglądnięcie ich przez uczestników. Dla uniknięcia niepotrzebnej reklamacji, podniesienie rozdawanych kart powinno nastąpić dopiero po całkowitym rozdaniu wszystkich kart (patrz pkt. 3.2.10)
4.4.4	Skat może być oglądany przez gracza uprawnionego, w żadnym przypadku przez innych uczestników (patrz punkt pkt. 2.2.1 pkt. 3.3.9 pkt. 3.4.8 pkt. 4.2.8)
4.4.5	Każdy gracz ma obowiązek podnieść swoje karty i trzymać je w sposób uniemożliwiający podglądanie ich przez innych graczy albo stwarzając możliwości zdradzenia swego składu kart i ich wartości.
4.4.6	Każdy gracz po otrzymaniu kart musi przeliczyć ich ilość a niezgodną ilość kart zgłosić przed zakończeniem licytacji (patrz pkt. 3.2.9).
4.4.7	Każda strona gry chowa sama swoje sztychy.
4.4.8	Głośne liczenie oczek albo tromfów przez współgrających oraz innych uczestników jest niedozwolone (patrz pkt. 4.2.9)
4.4.9	Gra może być zakończona dopiero po zakończeniu rundy. Zamiar ten należy zgłosić przed rozpoczęciem następnej rundy
4.4.10	Każdy uczestnik powinien natychmiast reklamować wykroczenia przeciw MPGwS albo PT. Spory rozstrzyga sędzia wyznaczony na ten turniej. Protesty przeciwko jego decyzji winne być zgłoszone do rozpoczęcia następnej serii. Po ostatniej serii protest winien być zgłoszony przed ogłoszeniem wyników (albo inny limit czasu podany przez organizatora) do Sądu Sędziowskiego Turnieju, i musi być rozpatrzony przed podaniem oficjalnych wyników. (ale patrz też punkt PT pkt. 7.3.3).

## WARTOŚCIOWANIE GRY

5.1	<b>Wartości podstawowe</b>	
	Każda gra Kolorowa oraz Grand ma niezmienną wartość podstawową, wynosi ona:	
	Szel 9 Herc 10 Grin 11 Krojc 12 Grand 24	
	Każda gra zerowa ma niezmienną wartość:	
	Null 23 Null z ręki 35 Null ouvert 46 Null ouvert z ręki 69 Null ouvert – Rewolucja 92	
5.2	Stopnie wygrania ich kryteria	
5.2.1	Przy grach Kolorowych oraz Grand rozróżnia się następujące stopnie wygrania:	
<b>Liczba stopni</b>	<b>Klasa I</b>	<b>Gry z podniesionym skatem</b>
1	Gra zwyczajna	Wygrana albo przegrana
2	Krawiec (Sznajder)	Wygrana albo przegrana
3	Czarno (szwarc)	Wygrana albo przegrana
<b>Liczba stopni</b>	<b>Klasa II</b>	<b>Gry bez podniesionego skata - gry z ręki - (Do gier z podniesionym skatem dolicza się dodatkowo stopień "z ręki")</b>
2	Gra zwyczajna	Wygrana albo przegrana
3	Krawiec (Sznajder)	Wygrana albo przegrana
4	Czarno (szwarc)	Wygrana albo przegrana
5.2.2	Wygraną <b>zwyczajną</b> swoją grę ma solista wtedy, kiedy łącznie ze skatem osiągnie 61 oczek.	
5.2.3	<b>Sznajder (krawiec)</b> jest tą stroną, która osiągnęła 30 lub mniej oczek.	
5.2.4	<b>Szwarc (czarno)</b> jest tą stroną, która nie zdobyła żadnego sztychu. Sztych bez oczek to tylko sznajder.	
5.2.5	<b>Gry Null</b> (zerówki) są wtedy wygrane dla solisty, kiedy nie dostanie on żadnego sztychu.	
5.2.6	<b>Gry Null</b> (zerówki) są wtedy wygrane dla solisty, kiedy nie dostanie on żadnego sztychu.	
5.3	<b>Wartości gier</b>	

5.3.1	Wartości pojedynczych gier wyrażane są punktami. Kierują się one klasą (za wyjątkiem gier zerowych), gatunkiem i niezmienną wartością podstawy gry, ujęte są w stopnie oraz znajdujące się albo brakujące szczyty u solisty.
5.3.2	Szczyty oraz stopnie wygranych sumuje się, co daje sumę przypadków. Sumę przypadków mnoży się przez wartość podstawową gry, co daje konkretną wartość gry.
5.3.3	Gry Kolorowe i Grand ze szczytami mają ten sam stopień wygrania co te gry bez tej samej ilości szczytów.
5.3.4	Każda gra przegrana musi być na Liście Stolikowej odpisana z podwojoną ilością punktów, względnie zapłacona z podwojoną wartością.
5.4	Gry przelicytowane
5.4.1	Przy grze przelicytowanej z podniesionym skatem do obliczeń bierze się wielokrotność podstawy zapowiedzianej gry tak, aż zostanie osiągnięta najmniej wartość licytacji. Jeżeli wartość gry jest niemożliwa do osiągnięcia to do Listy Stolikowej przy wartości gry oraz ilości szczytów nanosi się "przelicytowana".
5.4.2	Jeżeli gra z ręki nie osiągnie licytowanej wartości, ponieważ w skacie jest tromf szczytowy, to solista jest przelicytowany i ma grę przegraną mimo osiągnięcia więcej jak 60 oczek. Do obliczenia przegranej bierze się wielokrotność podstawy zapowiedzianej gry tyle razy, aż osiągnięta zostanie najmniej wartość licytacji.
5.4.3	Przelicytowana gra, przy której teoretycznie przed pierwszym wybiciem jest niemożliwe osiągnięcie żądanego wyższego stopnia wygrania przez solistę na przykład "z ręki, szwarc, bez 1 szczytu" nie może być grą wygraną przez wykroczenie regulaminowe strony przeciwnej.
5.5	Lista Stolikowa
5.5.1	Każda gra po jej zakończeniu musi zostać natychmiast zapisana na Liście Stolikowej jako zwycięska albo przegrana. Wartość gry dodaje się albo odejmuje od stanu poprzedniego. Bieżący zapis umożliwia w każdej chwili porównać aktualny wynik.
5.5.2	W czasie turniejów skata poszczególne gry muszą mieć także podaną wartość podstawową, ilość szczytów oraz stopnie wygrania a przy grach Null ich wartość.
5.5.3	Wszelkie poprawki w zapisie mogą być naniesione tylko do końca bieżącej serii za zgodą wszystkich uczestników danego stolika.