

Sammlung von Skatgerichtsentscheidungen

Vorwort

Die Skatordnung ist das international verbindliche Regelwerk für alle Skatspielerinnen und Skatspieler.

Die Skatordnung beinhaltet die Spielregeln für das in einem langen historischen Entwicklungsprozess herausgebildete beliebteste und verbreitetste deutsche Kartenspiel vor allem im deutschsprachigen Raum. Sie bringt es mit der vorliegenden Fassung wie keine vorher in ein geschlossenes System und ermöglicht, dass Skat nunmehr weltweit nach absolut einheitlichen Maßstäben (Einheitsskat) gespielt werden kann.

Als lebendiges Regelwerk versteht sich die Skatordnung nicht als ein starres Dogma. Deshalb werden die zuständigen Gremien auch künftig grundlegende neue Erkenntnisse, abgeleitet aus der allgemeinen Spielpraxis, zur weiteren Förderung des Spielgedankens einfließen lassen.

Die Skatordnung bildet die Grundlage für alle regeltechnischen Entscheidungen. Ihre strikte Einhaltung ist allererste Voraussetzung dafür, Streitfälle und Unstimmigkeiten zu vermeiden.

Die einheitlichen Skatregeln wurden auf dem XXVII. Deutschen Skatkongress am 22.11.1998 in Halle/Saale verabschiedet und zwischen dem Deutschen Skatverband e.V. (DSkV) und der International Skat Players Association e.V. (ISPA-World) vereinbart.

Zuständig für die Auslegung und Überwachung der Regeln ist das Internationale Skatgericht (ISkG) mit seinen Schiedsrichterorganisationen.

Änderungen der Internationalen Skatordnung sind nur möglich, wenn sie von beiden Partnern satzungsgemäß beschlossen werden. Dazu sind Änderungsanträge mit einem entsprechenden zeitlichen Vorlauf gegenseitig auszutauschen. Über die Beschlüsse hat kurzfristig eine Information des jeweiligen Partners zu erfolgen.

Das Deutsche Skatgericht, November 2010

Inhaltsverzeichnis der Internationalen Skatordnung

Stand: November 2010

	Seiten
1 Allgemeines	
1.1 Begriff des Skatspiels	1.1.1 – 1 1.1.2 – 1 1.1.3 – 1
1.2 Die Skatkarte	1.2.1 – 1 1.2.2 – 1
2 Spielgrundlagen	
2.1 Spielmöglichkeiten	2.1.1 – 1 2.1.2 – 1
2.2 Bedingungen der Spielklassen	2.2.1 – 1 2.2.2 – 1 – 2.2.2 – 4 2.2.3 – 1 2.2.4 – 1 2.2.5 – 1 – 2.2.5 – 3
2.3 Bedeutung der Karten	2.3.1 – 1 2.3.2 – 1 2.3.3 – 1 2.3.4 – 1
2.4 Spitzen	2.4.1 – 1 2.4.2 – 1 2.4.3 – 1
3 Spieleinleitung	
3.1 Bestimmung der Plätze	3.1.1 – 1 3.1.2 – 1
3.2 Geben der Karten	3.2.1 – 1 3.2.2 – 1 – 3.2.2 – 2 3.2.3 – 1 3.2.4 – 1 3.2.5 – 1 3.2.6 – 1 – 3.2.6 – 2 3.2.7 – 1 3.2.8 – 1 – 3.2.8 – 2 3.2.9 – 1 – 3.2.9 – 3 3.2.10 – 1 3.2.11 – 1 – 3.2.11 – 2 3.2.12 – 1 3.2.13 – 1 – 3.2.13 – 2 3.2.14 – 1 3.2.15 – 1 – 3.2.15 – 2 3.2.16 – 1 – 3.2.16 – 4
3.3 Reizen	3.3.1 – 1 – 3.3.1 – 3 3.3.2 – 1 – 3.3.2 – 3 3.3.3 – 1 3.3.4 – 1 – 3.3.4 – 2 3.3.5 – 1 – 3.3.5 – 2 3.3.6 – 1 – 3.3.6 – 3 3.3.7 – 1 3.3.8 – 1 – 3.3.8 – 4 3.3.9 – 1 – 3.3.9 – 5 3.3.10 – 1 – 3.3.10 – 2

Stand: November 2010

	Seiten
3.4 Spielansage	3.4.1 – 1 – 3.4.1 – 4 3.4.2 – 1 3.4.3 – 1 3.4.4 – 1 – 3.4.4 – 4 3.4.5 – 1 – 3.4.5 – 2 3.4.6 – 1 – 3.4.6 – 6 3.4.7 – 1 – 3.4.7 – 4 3.4.8 – 1 – 3.4.8 – 3
3.5 Parteistellung	3.5.1 – 1 3.5.2 – 1 3.5.3 – 1 – 3.5.3 – 2 3.5.4 – 1
4 Spieldurchführung	
4.1 Ausspielen	4.1.1 – 1 – 4.1.1 – 2 4.1.2 – 1 – 4.1.2 – 2 4.1.3 – 1 – 4.1.3 – 2 4.1.4 – 1 – 4.1.4 – 3 4.1.5 – 1 4.1.6 – 1 – 4.1.6 – 2 4.1.7 – 1 4.1.8 – 1 4.1.9 – 1 – 4.1.9 – 5 4.1.10 – 1 4.1.11 – 1 – 4.1.11 – 2
4.2 Bedienen	4.2.1 – 1 4.2.2 – 1 4.2.3 – 1 – 4.2.3 – 4 4.2.4 – 1 – 4.2.4 – 3 4.2.5 – 1 4.2.6 – 1 – 4.2.6 – 3 4.2.7 – 1 – 4.2.7 – 2 4.2.8 – 1 – 4.2.8 – 2 4.2.9 – 1 – 4.2.9 – 5
4.3 Spielabkürzung	4.3.1 – 1 – 4.3.1 – 3 4.3.2 – 1 4.3.3 – 1 4.3.4 – 1 – 4.3.4 – 8 4.3.5 – 1 – 4.3.5 – 2 4.3.6 – 1 – 4.3.6 – 3
4.4 Stiche	4.4.1 – 1 – 4.4.1 – 3 4.4.2 – 1 – 4.4.2 – 3 4.4.3 – 1 – 4.4.3 – 3 4.4.4 – 1 4.4.5 – 1 – 4.4.5 – 2 4.4.6 – 1
4.5 Allgemeine Grundregeln	4.5.1 – 1 4.5.2 – 1 – 4.5.2 – 4 4.5.3 – 1 4.5.4 – 1 – 4.5.4 – 2 4.5.5 – 1 – 4.5.5 – 3

	Seiten
	4.5.6 – 1
	4.5.7 – 1 – 4.5.7 – 3
	4.5.8 – 1
	4.5.9 – 1 – 4.5.9 – 2
	4.5.10 – 1
	4.5.11 – 1
5 Spielbewertung	
5.1 Grundwerte	5.1.1 – 1 – 5.1.1 – 2
	5.1.2 – 1 – 5.1.2 – 4
5.2 Gewinnstufen und Gewinnkriterien	5.2.1 – 1 – 5.2.1 – 2
	5.2.2 – 1 – 5.2.2 – 3
	5.2.3 – 1 – 5.2.3 – 2
	5.2.4 – 1
	5.2.5 – 1 – 5.2.5 – 3
	5.2.6 – 1 – 5.2.6 – 2
	5.2.7 – 1 – 5.2.7 – 2
	5.2.8 – 1 – 5.2.8 – 2
5.3 Spielwerte mit Berechnungsschema	5.3.1 – 1
	5.3.2 – 1
	5.3.3 – 1
	5.3.4 – 1
5.4 Überreiztes Spiel	5.4.1 – 1
	5.4.2 – 1
	5.4.3 – 1 – 5.4.3 – 2
5.5 Spielliste	5.5.1 – 1
	5.5.2 – 1
	5.5.3 – 1
	5.5.4 – 1
	5.5.5 – 1 – 5.5.5 – 2
5.6 Spielabrechnung	5.6 – 1
Anhang	Anhang 1 – Anhang 12
Historie	Deutsches Skatgericht 1 – 11

Anfragen an das Skatgericht zu Streitfällen, die nicht in der Internationalen Skatordnung geregelt sind.

In der Sammlung von Skatgerichtsentscheidungen werden folgende Abkürzungen verwendet:

ISkO	= Internationale Skatordnung	SkWO	= Skatwettspielordnung
SkG	= Deutsches Skatgericht	SkGE	= Skatgerichtsentscheidung
ISkG	= Internationales Skatgericht		

Definition der in der Internationalen Skatordnung und Skatwettspielordnung genannten Personen:

Teilnehmer:

Alle bei einer Veranstaltung mitspielenden Personen.

Mitspieler:

Alle Personen am selben Tisch.

Spieler:

Die beim jeweiligen Spiel mitspielenden drei Personen.

Gegenpartei:

Die Mitspieler ohne den Alleinspieler

Gegenspieler:

Die zwei Spieler, die gegen den Alleinspieler spielen.

Kiebitze:

Personen, die sich an einem Tisch aufhalten, an dem sie nicht Mitspieler sind. Personen, die in der Spielleitung oder im Schiedsgericht eingesetzt oder als Schiedsrichter tätig sind, gelten nicht als Kiebitze.

Internationale Skatordnung

1. Allgemeines

1.1 Begriff des Skatspiels

- 1.1.1 Das Skatspiel ist ein Kartenspiel für drei oder mehr Personen.
Das Einzelspiel wird von einem Alleinspieler und zwei Gegenspielern bestritten.

Zu ISkO 1.1.1 sind keine Entscheidungen des Internationalen Skatgerichts ergangen.

Es ist anzumerken, dass Ramsch nicht mit ISkO 1.1.1 in Einklang zu bringen ist. Ramsch ist daher keine Skatvariante.

Fall 1:

Ich habe da einen Punkt, über die ich mich mit einem Bekannten nicht einigen konnte und hoffe, dass Sie uns da weiterhelfen können. Gab es im offiziellen Regelwerk jemals das Spiel Ramsch und wenn ja, wann wurde es abgeschafft?

Wird wie folgt beantwortet:

Ramsch ist eine Abart des Skatspiels und mit der Bestimmung 1.1.1 der Internationalen Skatordnung (ISkO) nicht in Einklang zu bringen, da es von drei Einzelspielern und nicht, wie vorgegeben, von einem Alleinspieler und zwei Gegenspielern bestritten wird. **Ramsch ist daher keine Skatvariante.**

Die Väter der Skatordnung haben dies bereits 1899 bei Gründung des Deutschen Skatverbandes erkannt und diese Abart des Spiels, nicht als Varianten in die Skatordnung aufgenommen. Als 1927 die erste Skatordnung verabschiedet wurde, waren diese Abart des Spiels nicht aufgeführt.

Es gibt daher für diese Spielvarianten keine verbindlichen Regeln. Wenn in privaten Kreisen mit diesen Varianten (Abarten) gespielt werden soll, müssen sich alle Beteiligten vor Spielbeginn darüber einigen, unter welchen Bedingungen diese Spiele durchzuführen sind. Nur so kann ein eventueller späterer Streit vermieden werden.

1.1.2 Das Skatspiel kam im zweiten Jahrzehnt des 19. Jahrhunderts in Altenburg auf. Es ist aus grundlegenden Elementen verschiedener älterer Kartenspiele hervorgegangen.

Näheres aus der Geschichte des Skatspiels und des Deutschen Skatverbandes kann der Jubiläumsausgabe der Verbandszeitschrift »Der Skatfreund« vom März 1999 entnommen werden (zu beziehen von der Geschäftsstelle des Deutschen Skatverbandes e.V.).

Zu ISkO 1.1.2 sind keine Entscheidungen des Internationalen Skatgerichts ergangen.

1.1.3 Zwei verdeckt, gesondert gelegte Karten - Skat genannt - gaben dem Spiel seinen Namen. Er ist dem Italienischen (scartare) bzw. Französischen (écarter) entlehnt und bedeutet so viel wie »Das Weggelegte«.

Zu ISkO 1.1.3 sind keine Entscheidungen des Internationalen Skatgerichts ergangen.

1.2 Die Skatkarte

1.2.1 Die Skatkarte besteht aus 32 Einzelkarten in vier Farben zu je acht Karten. Die Farben in ihrer Rangfolge sind Kreuz (Eicheln), Pik (Grün), Herz (Rot) und Karo (Schellen).

Fall 1:

Beim dritten Spiel wird festgestellt, dass die ersten beiden Spiele mit 31 Karten durchgeführt wurden. Die Karo-7 ist nachweisbar in der Kartenhülle verblieben.

Entscheidung:

Alle Spiele, die mit 31 Karten durchgeführt wurden, sind ungültig und müssen mit einer vollständigen Skatkarte wiederholt werden.

Begründung:

Die Skatkarte besteht aus 32 Einzelblättern in vier Farben zu je acht Karten. Ist diese Voraussetzung nicht erfüllt, können die Karten folglich nicht ordnungsgemäß verteilt werden. Ein gültiges Spiel kann aber nur zu Stande kommen, wenn die Karten ordnungsgemäß gegeben wurden (ISkO 3.2.16).

Man bedenke nur, zu welchen irregulären Spielergebnissen es kommen könnte, wenn anstelle der relativ bedeutungslosen Karo-7 z.B. der Kreuz-Bube in der Kartenhülle verblieben wäre!

Fall 2:

Beim ersten Spiel einer Serie spielt Mittelhand mit der an den Tisch gegebenen neuen Karte einen Grand ohne vieren. Nach dem vierten Stich erklärt er, 64 Augen zu haben, wirft die restlichen Karten auf den Tisch und zählt den Gegenspielern die im Skat und in seinen Stichen enthaltenen Augen vor.

Beim zweiten Spiel bemerkt der Kartengeber nach mehrmaligem Geben, dass das Kartenspiel 33 Karten enthält, weil der Pik-König doppelt erscheint. Ist das erste Spiel, der Grand ohne vieren von Mittelhand, gültig oder ungültig?

Entscheidung:

Das mit 33 Karten durchgeführte erste Spiel der Serie ist ungültig.

Begründung:

Die Skatkarte entsprach nicht den Voraussetzungen der oben genannten Bestimmung der ISkO. In dem geschilderten Fall konnten die Karten nicht ordnungsgemäß verteilt sein, da das Kartenspiel unzulässigerweise aus 33 Karten bestand. So konnte auch kein ordnungsgemäßes Spiel zu Stande kommen. Das erste Spiel der Serie ist deshalb ungültig. Der Spieler auf Platz 1 muss mit einem kompletten Kartenspiel zum ersten Spiel noch einmal geben.

1.2.2 Jede Farbe hat folgende Karten mit nachstehendem Zählwert:

1.	Ass (Daus)	11 Augen
2.	Zehn	10 Augen
3.	König	4 Augen
4.	Dame (Ober)	3 Augen
5.	Bube (Unter)	2 Augen
6.-8.	Neun, Acht, Sieben	0 Augen

Die Skatkarte zählt demnach **120 Augen**

Fall 1:

Beim sechsten Spiel wird festgestellt, dass das an den Tisch gegebene neue Kartenspiel zweimal die Kreuz-9, aber keine Kreuz-8 enthält. Bleiben die mit diesem Kartenspiel bereits durchgeführten Spiele gültig?

Entscheidung:

Die bereits durchgeführten Spiele sind ungültig. Sie sind mit einem kompletten Kartenspiel zu wiederholen.

Begründung:

Es ist denkbar und vermutlich zutreffend, dass die relativ unbedeutenden Kreuz-9 und Kreuz-8 keinen Einfluss auf die bereits durchgeführten Spiele hatten. Der Fehler wäre sonst sicherlich früher bemerkt worden. Hätte aber ein Bube gefehlt, wäre es mit großer Wahrscheinlichkeit zu irregulären Ergebnissen gekommen. Da aber bei gleichen Sachverhalten nicht unterschiedliche Entscheidungen getroffen werden dürfen, müssen die bereits durchgeführten Spiele für ungültig erklärt und wiederholt werden.

2. Spielgrundlagen

2.1 Spielmöglichkeiten

2.1.1 Es gibt Spiele mit Skataufnahme und Spiele ohne Skataufnahme (Handspiele). In beiden Spielklassen unterscheidet man zwischen den drei Gattungen Farbspiele, Grandspiele und Nullspiele.

Zu ISkO 2.1.1 sind keine Entscheidungen des Internationalen Skatgerichts ergangen.

2.1.2 Die möglichen Spiele sind wie folgt eingeteilt:

Spielklasse	Spielklasse I		Spielklasse II			
Spielgattung	Spiele <u>mit</u> Skataufnahme		Spiele <u>ohne</u> Skataufnahme (Handspiele)			
Farbspiele	Karo		Karo	Hand	Karo	ouvert
	Herz		Herz	Hand	Herz	ouvert
	Pik		Pik	Hand	Pik	ouvert
	Kreuz		Kreuz	Hand	Kreuz	ouvert
Grandspiele	Grand		Grand	Hand	Grand	ouvert
Nullspiele (ouvert = offen)	Null	Null ouvert	Null	Hand	Null Hand	ouvert

Zu ISkO 2.1.2 sind keine Entscheidungen des Internationalen Skatgerichts ergangen.

Siehe jedoch auch ISkO 5.1 (Grundwerte) und ISkO 5.2.1 (Gewinnstufen).

2.2 Bedingungen der Spielklassen

2.2.1 Der Skat steht in allen Fällen dem Alleinspieler zu.

Fall 1:

Die Gegenspieler wollen bei einem Grand ouvert den Skat aufnehmen und ihre Karten austauschen. Der Alleinspieler ist damit nicht einverstanden.

Entscheidung:

Die Gegenspieler dürfen weder den Skat aufnehmen noch ihre Karten austauschen.

Begründung:

Die beiden Karten des Skats gehören in allen Fällen dem Alleinspieler. Sie werden bei der Ermittlung des Spielergebnisses berücksichtigt.

Fall 2:

Der Alleinspieler erhält das Spiel mit 27 und sagt Pik-Hand an. Nach Spielende stellt sich heraus, dass zum Kreuz-Buben, den der Alleinspieler auf der Hand hat, der Pik-Bube im Skat liegt. Wird dieses Handspiel mit einem oder mit zweien berechnet?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat ein Pik mit zweien, Spiel 3, Hand 4 = 44 Punkte gespielt.

Begründung:

Der Skat steht in allen Fällen dem Alleinspieler zu. Daraus ergibt sich, dass die beiden Karten des Skats mit ihrer Augenzahl und ihrem Wert in die Ergebnisermittlung für den Alleinspieler einzubeziehen sind.

Fall 3:

Hinterhand erhält das Spiel mit 30 und spielt Herz-Hand ohne einen mit dem Pik-Buben und dem Herz-Buben. Das Spiel wird gewonnen. Im Skat liegt der Kreuz-Bube. Wie wird das Spiel bewertet?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat Herz mit dreien, Spiel 4, Hand 5 = 50 Punkte gewonnen.

Begründung:

Der Skat steht in allen Fällen dem Alleinspieler zu. Die Augen im Skat werden seinen Stichen hinzugerechnet. So verhält es sich auch mit den Trümpfen. Wenn der Alleinspieler bei einem Handspiel Pik-Bube und Herz-Bube in seinen zehn Handkarten hat und sich zeigt, dass der Kreuz-Bube im Skat liegt, dann ist es ein Herz-Handspiel mit dreien.

2.2.2 Bei den Spielen mit Skataufnahme nimmt der Alleinspieler den Skat auf und legt anschließend zwei beliebige Karten wieder in den Skat, d.h. drückt sie. Danach sagt er das Spiel an.

Fall 1:

Bei der Spielansage liegt der Skat noch nicht auf dem Tisch. Die zum Drücken vorgesehenen zwei Karten sind aber schon deutlich erkennbar von den übrigen zehn Handkarten getrennt. Hat der Alleinspieler verloren, weil die beiden Karten zum Zeitpunkt der Spielansage noch nicht auf dem Tisch lagen?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat deshalb nicht verloren.

Begründung:

Sind die beiden zum Drücken vorgesehenen Karten bei der Spielansage bereits deutlich von den übrigen zehn Handkarten abgesondert und werden sie anschließend auch gedrückt, so ist diese Handlungsweise gestattet, auch wenn die zwei Karten zum Zeitpunkt der Spielansage noch nicht auf dem Tisch liegen. Ein Verstoß gegen die o.g. Bestimmung liegt nicht vor, nur weil der Skat zum Zeitpunkt der Spielansage noch nicht abgelegt war.

Fall 2:

Mittelhand wird Alleinspieler und nimmt den Skat auf. Bei der Spielansage hat der Alleinspieler den Skat zwar abgesondert, aber noch nicht auf den Tisch gelegt. Hat der Alleinspieler deshalb verloren?

Entscheidung:

Nein.

Begründung:

Sind die beiden zum Drücken vorgesehenen Karten bei der Spielansage bereits deutlich von den übrigen zehn Handkarten abgesondert und werden sie anschließend auch gedrückt, so ist diese Handlungsweise statthaft, selbst wenn die zwei Skatkarten zum Zeitpunkt der Spielansage noch nicht auf dem Tisch liegen. Für gleichgelagerte Fälle ist ISkO 3.4.6 nicht anwendbar.

Fall 3:

Vorhand wird Alleinspieler, legt nach Skataufnahme 3 Karten verdeckt auf den Tisch und sagt sein Spiel an. Die Reklamation der Gegenspieler weist er mit dem Hinweis zurück, dass er die obenliegende Karte auszuspielen beabsichtige.

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren.

Begründung:

Der weggelegte Skat darf nach der Spielansage nicht mehr verändert werden. Hat der Alleinspieler mehr oder weniger als zwei Karten in den Skat gelegt (gedrückt), ist das Spiel für ihn verloren. Dabei ist es unerheblich, ob der Regelverstoß vor, während oder zum Ende des Spiels festgestellt wird.

Fall 4:

Dürfen bei Farbspielen und Grandspielen Buben gedrückt werden?

Entscheidung:

Ja.

Begründung:

Nach der oben genannten Bestimmung der ISkO dürfen zwei **beliebige** Karten weggelegt (gedrückt) werden. Der Alleinspieler kann also darüber frei entscheiden, welche Karten er in den Skat legt. Das gilt für Farbspiele, Grandspiele und Nullspiele gleichermaßen. Wenn das Drücken von Buben nicht erlaubt wäre, dürfte der Kartengeber auch keine Buben in den Skat legen, denn bei Handspielen hat der Alleinspieler keinen Einfluss auf den Skat. Wäre das Drücken von Buben nicht erlaubt, würde die ISkO auf jeden Fall eine entsprechende Bestimmung enthalten.

Fall 5:

Der Alleinspieler sagt nach Skataufnahme mit 12 Karten in der Hand einen Grand an. Anschließend drückt er zwei Karten. Die Gegenspieler reklamieren das verspätete Drücken.

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren.

Begründung:

Durch den Wortlaut »Danach sagt er das Spiel an« ist in der vorgenannten ISkO-Bestimmung festgelegt, dass der Vorgang des Drückens zum Zeitpunkt der Spielansage beendet sein muss (siehe auch ISkO 3.4.6). Da das im vorliegenden Fall nicht geschehen war, hat der Alleinspieler sein Spiel verloren.

Fall 6:

Bei gereizten 44 wird Mittelhand Alleinspieler und findet so gut im Skat, dass er einen unverlierbaren Null ouvert spielen kann. Nach der Spielansage legt der Alleinspieler kommentarlos alle 12 Karten offen auf den Tisch. Die Gegenspieler verlangen wegen des unterlassenen Drückens sofortigen Spielverlust des Alleinspielers.

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren.

Begründung:

Nach der o.g. Bestimmung der ISkO, die im Allgemeinen keine Ausnahmen zulässt, müssen bei Spielen mit Skataufnahme zwei Karten weggelegt (gedrückt) werden. Gibt der Alleinspieler bei einem Null-ouvert eine Erklärung ab, aus der hervorgeht, dass er das Drücken der richtigen Kartenzahl nicht vergessen hat, kann er das Spiel auch mit 11 oder 12 Karten ansagen bzw. auflegen. Diese Vorgehensweise wird nur bei einem Null-ouvert als Spielabkürzung nach ISkO 4.3.4 gewertet.

Fall 7:

Mittelhand wird Alleinspieler und nimmt den Skat auf. Nachdem er zwei Karten gedrückt hat, legt er - ohne ein Spiel anzusagen - sechs Karten offen auf den Tisch. Danach nimmt er die bereits gedrückten Karten wieder auf und legt zwei andere Karten in den Skat. Nachdem der Alleinspieler die restlichen Karten aufgelegt hat, sagt er schließlich Null ouvert an. Hat der Alleinspieler durch sein Vorgehen das Spiel sofort verloren?

Entscheidung:

Nein. Das Spiel ist in der üblichen Weise durchzuführen.

Begründung:

Solange ein Spiel noch nicht angesagt ist, darf der Alleinspieler den Skat umdrücken. Das Auflegen mehrerer Karten durch den Alleinspieler noch vor der Spielansage »Null ouvert« ist zwar ungewöhnlich, hat aber nicht den sofortigen Spielverlust für ihn zur Folge. Um aber unnötige Streitereien zu vermeiden, muss auf eine regelgerechte Spielweise hingewiesen werden. Das heißt, also zunächst den Skat zu drücken, daraufhin das Spiel anzusagen und erst dann auszuspielen bzw. bei einem Null ouvert die zehn Karten aufzulegen.

Fall 8:

Der Alleinspieler in Vorhand nimmt den Skat auf, drückt zwei Karten und spielt, ohne das Spiel anzusagen, den Kreuz-Buben aus. Die Gegenspieler geben Kreuz-7 und Kreuz-9 zu. Darauf reklamiert der Alleinspieler, dass Karo-Bube nicht bedient wurde. Er meint, wenn er den Kreuz-Buben ausspiele, bedeute das automatisch die Spielansage »Grand«. Was hat nun zu geschehen?

Entscheidung:

Der Alleinspieler muss das Spiel ordnungsgemäß ansagen. Die Gegenspieler dürfen ihre auf den Kreuz-Buben zugegebenen Karten wieder zurücknehmen und durch andere Karten ersetzen. Danach ist das Spiel in der üblichen Weise durchzuführen.

Begründung:

Durch das Ausspielen des Kreuz-Buben ohne vorherige Spielansage zeigt der Alleinspieler keinesfalls automatisch an, dass er Grand spielt. Das Spiel muss vor dem Ausspielen zum ersten Stich angesagt werden. Da das in dem vorliegenden Fall nicht geschehen ist, dürfen die Gegenspieler die auf den Kreuz-Buben zugegebenen Karten (Kreuz-9 und Kreuz-7) zurücknehmen und durch andere Karten ersetzen bzw. den Karo-Buben bedienen. Auf Grund der unterlassenen Spielansage kann sich der Alleinspieler auch nicht darauf berufen, durch das (angeblich) »falsche Bedienen« eines Gegenspielers das Spiel sofort gewonnen zu haben.

Fall 9:

Nachdem der Alleinspieler den Skat (2 Buben) aufgenommen hat, deutet er an: »Mit den 2 Karten werde ich jetzt natürlich Grand spielen«. Erst danach drückt er den Skat und sagt dann Grand an. Handelt es sich bei der Andeutung durch den Alleinspieler um eine Absichtserklärung, die skatrechtlich noch nicht als Spielansage gilt? Wann und mit welchem Wortlaut gilt ein Spiel als verbindlich angesagt? Gilt das Spiel für den Alleinspieler als verloren, wenn er das Spiel ansagt, bevor er den Skat gedrückt hat?

Entscheidung:

Für die Spielansage bzw. deren Wortlaut gibt es keine verbindliche Textvorschrift. Wenn der Alleinspieler sein Spiel mit zwölf Karten in der Hand ansagt, so hat er dieses Spiel verloren.

Da im vorliegenden Fall vor der eigentlichen Spielansage eine skatrechtlich unverbindlich geäußerte Überlegung des Alleinspielers erfolgte, darf er sein Spiel durchführen.

Begründung:

Bei Spielen mit Skataufnahme nimmt der Alleinspieler den Skat auf und legt anschließend zwei beliebige Karten wieder in den Skat. Danach sagt er sein Spiel an. Wenn der Alleinspieler sein Spiel mit zwölf Karten in der Hand ansagt, so hat er dieses Spiel in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren. Sind aber die beiden zum Drücken vorgesehenen Karten bei der Spielansage bereits deutlich von den übrigen zehn Handkarten abgesondert und werden sie anschließend auch gedrückt, so ist diese Handlungsweise noch statthaft, selbst wenn die zwei Skatkarten zum Zeitpunkt der Spielansage noch nicht auf dem Tisch liegen.

Für die Spielansage bzw. deren Wortlaut gibt es keine verbindliche Textvorschrift. Aus dem Verhalten und der Formulierung zeigt der Alleinspieler in der Regel eindeutig an, ob es sich um eine laut geäußerte Überlegung oder um eine konkrete Spielansage handelt. Im Zweifelsfall sollten die Gegenspieler sich eine Spielansage wiederholen lassen, bevor sie einen Regelverstoß reklamieren. Wir verweisen hier besonders auf ISkO 4.5.2. Danach haben alle Teilnehmer in jeder Situation das Prinzip der Fairness und Sachlichkeit zu wahren und kein faden-scheiniges Recht zu suchen.

2.2.3 Bei den Handspielen bleibt der Skat unbesehen liegen. Es stehen für die Spielansage nur die zehn Handkarten zur Verfügung.

Fall 1:

Vorhand spielt Null ouvert-Hand. Als einzige Schwäche hat der Alleinspieler eine blanke 8, die er sofort ausspielt. Bevor die Gegenspieler eine Karte zugeben - Mittelhand hätte die blanke 8 übernehmen müssen -, deckt der Alleinspieler den Skat auf. Hat er das Spiel dadurch verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen.

Begründung:

Mit dem vorzeitigen Aufdecken des Skats hat der Alleinspieler zwar gegen ISkO 2.2.3 verstoßen. Der Regelverstoß hat aber im vorliegenden Fall keinen Einfluss auf den Spielausgang und stellt hier nur eine erlaubte Spielabkürzung dar. Die Gegenspieler haben nur deswegen protestiert (ein fadenscheiniges Recht gesucht -ISkO 4.5.2-), weil sie das Spiel auf andere Weise nicht für sich entscheiden konnten.

Fall 2:

Vorhand wird Alleinspieler und sagt ohne Skataufnahme Grand an. Nach der Spielansage nimmt er den Skat auf, sieht ihn an und legt ihn unverändert wieder weg. Die Gegenspieler fordern, Vorhand das Spiel als verloren abzuschreiben.

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat seinen Grand in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren. Da keine Handansage erfolgt ist, darf diese auch nicht berechnet werden.

Begründung:

Nach der Spielansage darf der Skat nicht mehr angesehen werden (siehe ISkO 3.4.8). Die Berechnungsstufe »Hand« wird nur gewertet, wenn sie bei einem Handspiel tatsächlich angesagt worden ist (siehe ISkO 3.4.1).

Fall 3:

Der Mitspieler in Vorhand fragt: »Hat jemand mehr als 100?« Nachdem das nicht der Fall ist, sagt er »Grand Hand« (mit dreien) an. Erst danach wird bemerkt, dass er zwei Karten zu viel hat. Offensichtlich hat er den Skat mit aufgenommen. Er streckt sich daraufhin. Wie viel Punkte müssen ihm abgezogen werden?

Entscheidung:

Das Spiel muss mit 240 Minuspunkten berechnet werden.

Begründung:

Durch seine Frage (s.o.) hatte er 100 gereizt. Da mit 12 Karten kein Handspiel möglich ist, musste das Spiel als Spiel mit Skataufnahme gewertet werden. Es war daher zu rechnen: Mit dreien, Spiel 4, Schneider 5, $5 \times 24 = 120$, verloren 240 Punkte.

2.2.4 Der Alleinspieler bestimmt eine Farbe als Trumpf oder wählt zwischen Grandspiel und Nullspiel.

Fall 1:

Der Alleinspieler in Vorhand hatte nach ordnungsgemäßigem Drücken eine Karte ausgespielt, ohne ein Spiel anzusagen. Kann er die Ansage nachholen oder hat er verloren?

Entscheidung:

Die Spielansage kann ohne spielrechtliche Folgen nachgeholt werden.

Begründung:

Ohne Spielansage ist eine ordnungsgemäße Spieldurchführung nicht möglich. Erforderlichenfalls müssen die Gegenspieler den Alleinspieler zu einer Spielansage auffordern. Aus der fehlenden Spielansage erwächst dem Alleinspieler nicht automatisch ein Spielverlust.

Siehe auch ISkO 3.4.1

2.2.5 Bei offenen Spielen hat der Alleinspieler noch **vor** dem ersten Ausspielen (Anspielen) seine zehn Handkarten aufzulegen. Geschieht das nicht, hat ihn die Gegenpartei dazu aufzufordern. Die Karten müssen deutlich sichtbar, nach Farben gruppiert und in Folge geordnet sein. Ist das nicht der Fall, darf die Gegenpartei die Kartenanordnung korrigieren.

Fall 1:

Darf ein Gegenspieler bei einem Null ouvert in die nach Farben gruppiert und zugleich in Folge geordnet aufgelegten Karten des Alleinspielers greifen?

Entscheidung:

Nein.

Begründung:

Nach ISkO 2.2.5 hat der Alleinspieler bei offenen Spielen seine zehn Handkarten deutlich sichtbar, nach Farben gruppiert und zugleich in Folge geordnet aufzulegen. Ist das nicht der Fall, dürfen die Gegenspieler die Kartenanordnung korrigieren. Daraus ergibt sich ganz klar, dass die Karten des Alleinspielers von den Gegenspielern nur dann berührt werden dürfen, wenn diese nicht den Vorschriften entsprechend aufgelegt worden sind. Geschieht das trotz vorschriftsmäßigem Auflegen der Karten, so ist das Spiel sofort zu Gunsten des Alleinspielers beendet.

Fall 2:

Der Alleinspieler in Mittelhand sagt Grand ouvert an, ohne seine zehn Handkarten aufzulegen. Vorhand spielt ein Ass aus. Der Alleinspieler, der diese Farbe nicht hat, sticht mit dem Pik-Buben. Hinterhand muss die ausgespielte Farbe bedienen. Nach Beendigung des ersten Stiches legen die Gegenspieler ihre Karten mit der Bemerkung auf den Tisch, der Alleinspieler habe sein Spiel verloren, da er seine Karten vor dem Ausspiel zum ersten Stich nicht aufgelegt habe.

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat seinen Grand ouvert deshalb nicht verloren.

Begründung:

Jeder Skatspieler muss wissen, dass und wann die Karten aufzulegen sind. Ob es sich um ein offenes Spiel handelt, können die Gegenspieler aus der Spielanzeige erkennen. Wenn es die Gegenspieler zulassen, dass der Alleinspieler bei einem offenen Spiel seine zehn Karten nicht offen auf den Tisch legt, dann verzichten sie auf ein ihnen zustehendes Recht. Der Alleinspieler kann sich diesen Vorteil nicht ohne Zugeständnis der Gegenspieler verschaffen. Dabei ist es unerheblich, ob es bewusst oder unbewusst zu der Billigung gekommen ist.

Fall 3:

Der Alleinspieler spielt Herz-Hand offen, hat seine Karten aufgelegt und dabei die Pik-9 zwischen Kreuz-7, Kreuz-10 und Kreuz-Ass gesteckt. Dürfen die Gegenspieler die aufgelegten Karten anfassen?

Entscheidung:

Ja.

Begründung:

In diesem Fall waren die Karten weder nach Farben gruppiert noch in Folge geordnet. Der Alleinspieler ist somit seiner Verpflichtung nach ISkO 2.2.5 nicht nachgekommen. Die Gegenspieler dürfen die Karten deshalb selbst ordnen.

Fall 4:

Der Alleinspieler in Mittelhand sagt einen unverlierbaren Grand ouvert mit vieren an. Bevor Mittelhand die Karten auflegt, spielt Vorhand sofort aus. Der Alleinspieler sticht ein. Jetzt fordern die Gegenspieler, den Grand ouvert als verloren abzuschreiben. Wie ist das Spiel richtig zu werten?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat Grand ouvert mit vieren gewonnen. Ihm sind 264 Punkte gutzuschreiben.

Begründung:

Wenn der Alleinspieler durch das sofortige Ausspielen von Vorhand oder durch irgendwelche andere Umstände davon abgehalten wird, bei einem Grand ouvert seine Karten vor dem Ausspielen zum ersten Stich aufzulegen, so kann daraus ein Spielverlust für ihn nicht abgeleitet werden. Durch das schnelle Ausspielen haben die Gegenspieler auf ein ihnen zustehendes Recht - wohl bewusst - verzichtet, um dem Alleinspieler unter Beanspruchung eines fadenscheinigen Rechts das Spiel als verloren abzuschreiben.

Fall 5:

Darf bei Null ouvert der erste Stich verdeckt gespielt werden?

Entscheidung:

Nein, beim Null ouvert wird kein Stich verdeckt gespielt.

Begründung:

Bei offenen Spielen muss der Alleinspieler noch vor dem ersten Ausspielen seine zehn Handkarten auflegen. Es wird also kein Stich verdeckt gespielt. Wenn der Alleinspieler bei einem offenen Spiel seine 10 Karten nicht offen auf den Tisch legt, muss ihn die Gegenpartei dazu auffordern.

Fall 6:

Der Alleinspieler sagt bei gereizten 22 nach Skataufnahme und ordnungsgemäßem Drücken »Null« an und deckt gleichzeitig die Karten zu einem unverlierbaren Null ouvert auf. Werden ihm 23 oder 46 Punkte gutgeschrieben?

Entscheidung:

Dem Alleinspieler werden 23 Punkte gutgeschrieben.

Begründung:

Nach ISkO 3.4.1 ist der Alleinspieler zu einer gültigen Spielansage verpflichtet. Sie muss vollständig sein, d.h. ein Ouvertspiel muss angesagt werden, wenn es als Berechnungsstufe gewertet werden soll. Da die Ansage Ouvert nicht erfolgt ist, kann dem Alleinspieler die Berechnungsstufe nicht gutgeschrieben werden.

Fall 7:

Vorhand wird Alleinspieler und legt ihre Karten zum Null ouvert Hand offen auf den Tisch. Da die Karten nicht nach Farben geordnet sind, greift sofort der Kartengeber in das Blatt und will die Karten nach Farben gruppieren und der Folge nach ordnen. Der Alleinspieler beanstandet, dass der Kartengeber in seine Karten greift und ist der Meinung, dass dieses Recht nur den Gegenspielern vorbehalten ist. Er will sein Spiel sofort gewonnen haben.

Entscheidung:

Das Spiel ist durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten.

Begründung:

Die obengenannte Bestimmung wurde auf dem XXVIII. Deutschen Skatkongress am 10.11.2002 in Papenburg modifiziert. Bis zu diesem Zeitpunkt durften nur die Gegenspieler die Kartenanordnung korrigieren.

Das Ansinnen des Alleinspielers auf sofortigen Spielgewinn ist daher falsch. Der Kartengeber gehört zur Gegenpartei und hat somit das Recht zur Korrektur. Das Spiel ist durchzuführen und entsprechend seinem Ausgang zu werten.

2.3 Bedeutung der Karten

2.3.1 Bei den Farbspielen ist immer eine Farbe Trumpf. Die anderen Farben sind dann untereinander im Rang gleich.

Zu ISkO 2.3.1 sind keine Entscheidungen des Internationalen Skatgerichts ergangen.

2.3.2 Die höchsten Trümpfe eines Farbspiels sind die Buben in der Rangfolge der Farben (siehe 1.2.1). Ihnen folgen die sieben Karten der Trumpffarbe nach dem Zählwert ihrer Augen (siehe 1.2.2).

Zu ISkO 2.3.2 sind keine Entscheidungen des Internationalen Skatgerichts ergangen.

2.3.3 Bei den Grandspielen sind nur die Buben in der Rangfolge ihrer Farben Trumpf.

Zu ISkO 2.3.3 sind keine Entscheidungen des Internationalen Skatgerichts er-
gangen.

2.3.4 Bei den Nullspielen gelten auch die Buben als Farbe. Die veränderte Reihenfolge lautet hier: Ass, König, Dame, Bube und erst dann die Zehn vor Neun, Acht, Sieben.

Zu ISkO 2.3.4 sind keine Entscheidungen des Internationalen Skatgerichts ergangen.

2.4 Spitzen

2.4.1 Trümpfe in ununterbrochener Reihenfolge vom Kreuz-Buben an heißen Spitzen.

Siehe ISkO 2.4.3

2.4.2 Hat der Alleinspieler einschließlich der beiden Karten im Skat den Kreuz-Buben selbst, zählen seine vorhandenen Spitzen; er spielt **mit** Spitzen. Besitzt er ihn nicht, kommen seine fehlenden Spitzen in Betracht; er spielt **ohne** Spitzen.

Siehe ISkO 2.4.3

2.4.3 Farbspiele sind höchstens mit oder ohne elf Spitzen (vier Buben und siebenmal Trumpffarbe) möglich, Grandspiele höchstens mit oder ohne vier Spitzen (vier Buben).

Fall 1:

Ist es richtig, dass man nicht nur mit vieren, sondern auch mit bis zu elfen spielen kann?

Entscheidung:

Ja.

Begründung:

Nach der o.g. Bestimmung der Skatordnung können Farbspiele maximal mit oder ohne elfen und Grandspiele mit oder ohne vieren gespielt werden.

Fall 2:

Bei einem Preisskat kam es zu einem Streitfall. Der Alleinspieler hat Pik mit fünf gespielt und will das Spiel auch so berechnet haben. Der Schiedsrichter hat gegen den Alleinspieler entschieden mit der Begründung, nur Spiele **ohne** fünf oder sechs könnten so berechnet werden. War die Entscheidung richtig?

Entscheidung:

Die Entscheidung des Schiedsrichters war falsch. Dem Alleinspieler musste ein Pikspiel mit fünf geschrieben werden.

Begründung:

Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler vier Buben und das Trumpf-Ass. Deshalb musste ihm nach ISkO 2.4.3 ein Pikspiel mit fünf geschrieben werden.

Fall 3:

Bei einem Farbspiel in Herz hat der Alleinspieler vier Buben sowie Trumpf-Ass und -10. Wie wird dieses Spiel berechnet?

Entscheidung:

Das Spiel wird wie folgt berechnet: Herz mit sechs, Spiel 7×10 (Grundwert für Herz) = 70 Punkte.

Begründung:

Hat der Alleinspieler einschließlich der beiden Karten im Skat den Kreuz-Buben selbst, zählen seine vorhandenen Spitzen (ISkO 2.4.2). Im vorliegenden Fall führt der Alleinspieler vier Buben, Trumpf-Ass und -10 sowie vier Karten in einer anderen Farbe. Deshalb war das Farbspiel mit sechs Spitzen zu berechnen.

3. Spieleinleitung

3.1 Bestimmung der Plätze

- 3.1.1** Die Reihenfolge der Mitspieler wird ausgelost oder gesetzt. Der erste wählt seinen Platz, die anderen schließen sich in Uhrzeigerrichtung an.

Zu ISkO 3.1.1 sind keine Entscheidungen des Internationalen Skatgerichts ergangen.

3.1.2 Ein neuer Mitspieler kann nur hinzukommen, wenn eine neue Runde beginnt. Falls er nicht einen ausscheidenden Mitspieler ersetzt, muss er sich rechts vom ersten einreihen.

Zu ISkO 3.1.2 sind keine Entscheidungen des Internationalen Skatgerichts ergangen.

3.2 Geben der Karten

3.2.1 Mit dem Geben der Karten beginnt der Mitspieler auf Platz 1. Sein rechter Nachbar muss stets das letzte Spiel jeder Runde geben.

Zu ISkO 3.2.1 sind keine Entscheidungen des Internationalen Skatgerichts ergangen.

3.2.2 Der Kartengeber hat die Karten gründlich zu mischen, sie vom rechten Nachbarn **einmal** abheben zu lassen, den dabei liegen gebliebenen Teil auf den abgehobenen zu legen und danach die Karten von oben zu verteilen.

Fall 1:

Von einem Mitspieler werden beim Abheben drei oder mehr »Päckchen« gemacht. Diese legt er dann durcheinander oder der Reihe nach wieder aufeinander. Ist diese Art des Abhebens erlaubt?

Entscheidung:

Nein.

Begründung:

Der Kartengeber hat die Karten gründlich zu mischen und sie vom rechten Nachbarn **einmal** abheben zu lassen. Das mehrmalige Abheben kommt einem nochmaligen Mischen gleich und ist deshalb nicht gestattet.

Fall 2:

Ein Kartengeber mischt die Karten lediglich einmal durch. Ist diese Art des Mischens ausreichend?

Entscheidung:

Nein.

Begründung:

Der Kartengeber hat die Karten **gründlich** zu mischen. Diese Bestimmung der ISkO ist nicht erfüllt, wenn die Karten lediglich einmal durchgemischt werden. Da die Art und Dauer des Mischens sehr individuell gehandhabt werden, bleibt es den Mitspielern überlassen, darauf zu achten, dass das gründlich geschieht.

Fall 3:

Darf ein einarmiger Mitspieler eine »Kartenmischmaschine« benutzen? Muss ein anderer Mitspieler am Tisch die Karten mischen und verteilen? Gibt es für diesen Fall eine allgemein gültige Regel?

Entscheidung:

Die Verwendung von Kartenmischmaschinen ist grundsätzlich erlaubt, wenn alle Mitspieler damit einverstanden sind. Ist das nicht der Fall, sollte der rechte Nachbar des einarmigen Spielers für ihn mischen und die Karten verteilen.

Begründung:

Die ISkO enthält keine Bestimmung über die Verwendung von Kartenmischmaschinen. Was nicht ausdrücklich verboten ist, muss demnach erlaubt sein. Bei einem Test verschiedener Fabrikate stellte sich heraus, dass alle Mischmaschinen die Karten gründlicher mischen, als es üblicherweise von Hand geschieht. Auf diese Weise kommen weniger hohe Spiele zu Stande, als es in der Regel bei von Hand gemischten Karten der Fall ist. Um nun gleiche Voraussetzungen für alle Teilnehmer zu gewährleisten, müssten die Karten vor jedem Spiel eigentlich entweder immer von Hand oder immer mit der Mischmaschine gemischt werden. Diese logische Regelung ist aber in der Praxis sehr umständlich und würde wohl häufig auf den Widerstand der übrigen Spieler stoßen. Kann ein Spieler nicht selbst mischen, empfiehlt daher das Skatgericht, dass der rechte Nachbar dieses Spielers für ihn mischt und die Karten verteilt.

Fall 4:

Nach Abschluss des Spieles, es wurde eine Spielabkürzung vorgenommen, liegen die vier Buben noch zusammen. Der Kartengeber nimmt die vier Buben und steckt sie einzeln in den Stapel der übrigen Karten. Die Mitspieler waren damit nicht einverstanden und haben protestiert. Ist es dem Kartengeber gestattet, die vier Buben vor dem Mischen auseinanderzustecken?

Entscheidung:

Ja.

Begründung:

Dem Kartengeber ist es nach ISkO 3.2.3 gestattet, die Karten zu stecken, zu fächern oder sie in einer anderen, beliebigen Art und Weise zu vermischen. Es gibt Skatspieler, die sehr fingerfertig sind und denen es keine Probleme bereitet, die Karten gründlich durcheinander zu bringen. Es gibt aber auch Skatspieler denen diese Fingerfertigkeit nicht gegeben und diese tun sich sehr schwer damit, die Karten so zu vermischen, dass die einzelnen Kartengeber gestattet und gehört in dem o.g. Fall zum Mischvorgang. Der Kartengeber ist aber verpflichtet, die Karten vor dem Abheben noch einmal gründlich durchzumischen.

Fall 5:

In den Regeln steht der Begriff gründlich mischen, was heißt da genau? Ich habe bei meinem letzten Turnier bemängelt, dass der Spieler nur einmal gemischt hat, das war mir zu wenig. Man sagte mir, das reicht, weil nirgends steht, wie oft man mischen muss. Gibt es dort eine Regel, die besagt, was gründlich heißt und wenn ja, wo steht diese?

Entscheidung:

Nein. Es gibt keine Regel die das festlegt.

Begründung:

Die Art und Weise des Kartenmischens wird von allen Spielern sehr verschieden und individuell gehandhabt. Der eine ist sehr geschickt und fingerfertig, er fächert oder steckt die Karten mit einer Geschicklichkeit, der andere Spieler kaum folgen können. Andere wiederum haben damit ihre Probleme und mischen die Karten so, dass sie nur einzelne Häufchen übereinander stapeln, ohne das ein Mischvorgang vorgenommen wird.

In den Bestimmungen 3.2.3 und 3.2.4 der ISkO ist aufgeführt, dass die Karten „gründlich“ zu mischen sind. Es ist schwer, das Wort „gründlich“ genau zu definieren. Aus diesem Grund liegt die Verantwortung bei den beteiligten Spielern. Diese müssen prüfen, ob der Kartengeber die Karten, bevor er sie zum Abheben hinlegt, gründlich gemischt hat oder nicht. Sollten sie der Auffassung sein, dass der Kartengeber seiner Verpflichtung beim Mischen nicht nachgekommen ist, können sie das Abheben oder die Kartenaufnahme verweigern und erneutes Mischen verlangen. Diesem Verlangen muss der Kartengeber nachkommen.

Fall6:

Nach einem Spiel liegen die Karten so zusammen, dass alle 4 Buben direkt aufeinander liegen. Der Geber steckt nun die Buben einzeln in die restlichen Karten, bevor er dann die Karten ordnungsgemäß mischt. Dies reklamiert ein Mitspieler. Es sei nicht zulässig, die Buben zu auseinander zu stecken; die Karten müssten so gemischt werden, wie sie gelegen haben.

Entscheidung:

Dem Kartengeber ist es gestattet, die zusammen liegenden Buben vor dem Mischen auseinander zu stecken.

Begründung:

Bedingt durch Behinderung, Krankheit, Alter usw. ist nicht jeder Spieler in der Lage, die Karten gleich gut (oder schlecht) durchzumischen. Aus diesem Grund gestattet es die Skatordnung unter der Bestimmung 3.2.3, dass die Karten vom Kartengeber **gestochen** (gesteckt) oder geblättert werden. Allerdings besteht hier die Bedingung, dass die Karten vor dem Abheben noch einmal gründlich durchzumischen sind. Das Auseinanderstecken der zusammen liegenden Buben gehört zum Mischvorgang (gestochen, gesteckt) und ist nur dem Kartengeber erlaubt. Nicht erlaubt ist, dass die Karten vor dem Mischen sortiert (zusammengesteckt) werden.

3.2.3 Werden vom Kartengeber die Karten beim Mischen gestochen oder geblättert, so sind sie vor dem Abheben noch einmal durchzumischen.

Fall 1:

In einer Skatrunde werden von einem der Mitspieler die Karten beim Mischen gestochen. Er beruft sich darauf, das sei das beste Mischen. Ist diese Art des Mischens gestattet?

Entscheidung:

Ja, aber noch dem stechen müssen die Karten noch einmal durchgemischt werden.

Begründung:

Es ist erlaubt, die Karten beim Mischen zu stechen oder zu blättern. Vor dem Abheben durch den rechten Nachbarn des Kartengebers müssen die Karten aber noch einmal durchgemischt werden, da beim Blättern und besonders beim Stechen die unterste Karte meist sichtbar wird.

Fall 2:

Ein Skatfreund mischt die Karten (verdeckt) auf dem Tisch durch Vermischen mit den Fingerspitzen beider Hände. Die anderen Mitspieler rügen das ungewöhnliche Mischen, obwohl dabei niemand eine Karte sehen kann. Dieser Skatfreund behauptet, die ISkO schreibe nur vor, es sei verdeckt zu mischen. Ist diese Art des Mischens gestattet?

Entscheidung:

Ja, aber danach müssen die Karten noch einmal gemischt werden.

Begründung:

Die geschilderte Art des Mischens ist erlaubt, aber nicht ausreichend. Die Karten müssen vor dem Abheben noch einmal durchgemischt werden.

Fall 3:

In einer laufenden Runde erhält zuerst der Spieler auf Platz 2 einen Grand mit vieren, danach ebenso die Spieler auf Platz 3 und Platz 4. Diese äußerst günstige Kartenverteilung wird darauf zurückgeführt, dass die Spiele jeweils abgekürzt wurden, ohne dass ein Bube gezogen wurde. Dadurch lagen die vier Buben vor dem Mischen zusammen. Als nun der Spieler auf Platz 4 geben muss, steckt er zuerst die vier Buben auseinander und will danach mischen. Jetzt erhebt der Spieler auf Platz 1 Einspruch, weil auch er die Chance auf einen Grand mit vieren sieht, wenn die Buben zusammen bleiben. Der Kartengeber behauptet jedoch, dass ihm die Skatordnung das Auseinanderstecken der Buben nicht verbietet. Wie ist zu entscheiden?

Entscheidung:

Dem Kartengeber ist es gestattet, die vier Buben auseinander zu stecken.

Begründung:

Die Skatordnung verbietet das Stecken der Buben unter die übrigen Karten nicht. Sie schreibt lediglich vor, dass der Kartengeber vor dem Abheben die Karten noch einmal durchzumischen hat.

3.2.4 Abheben ist Pflicht! Es hat so zu erfolgen, dass mindestens **vier** Karten liegen bleiben und abgehoben werden.

Fall 1:

Muss am Vierertisch nach dem Mischen der Karten abgehoben werden?

Entscheidung:

Ja.

Begründung:

Nach ISkO 3.2.4 ist Abheben Pflicht. Es muss also immer abgehoben werden. Das gilt sowohl bei drei wie auch bei mehr als drei Mitspielern am Tisch.

3.2.5 Ist bei mehr als drei Mitspielern der Abheber vorübergehend abwesend, darf der rechts neben ihm sitzende Mitspieler abheben - vorausgesetzt, der eigentliche Abheber hat sich das nicht ausdrücklich vorbehalten. Bei längerer Abwesenheit eines Mitspielers entscheidet ein Schiedsrichter über die Fortsetzung von Spielen.

Fall 1:

Am Dreiertisch ist der Spieler auf Platz 3 vorübergehend abwesend. Der Kartengeber lässt daher die gemischten Karten von dem anderen Mitspieler abheben und verteilt die Karten. Als der Spieler von Platz 3 an den Tisch zurückkehrt, reklamiert er vor Einsichtnahme in seine Karten, dass er nicht abgehoben hat. Der Kartengeber behauptet aber, dass kein Verstoß gegen die ISkO vorliegen würde, da der Abheber sich das Recht nicht ausdrücklich vorbehalten hätte. Ist der Kartengeber im Recht?

Entscheidung:

Der gleiche Kartengeber muss nochmals mischen, die Karten durch den Spieler auf Platz 3 abheben lassen und neu verteilen.

Begründung:

Nach o.g. Bestimmung darf der rechts neben dem Kartengeber sitzende Mitspieler nur abheben, wenn **mehr** als drei Mitspieler am Spiel beteiligt sind.

Fall 2:

Zu Beginn einer Runde verlässt der Mitspieler auf Platz 4 ohne etwas zu sagen den Tisch. Nachdem der Spieler auf Platz 3 abgehoben und der Kartengeber die Karten verteilt hat, wartete man auf den Spieler von Platz 4. Als dieser nach ca. 10 Minuten noch nicht erschienen ist, wird dieser in den Räumlichkeiten gesucht und nicht gefunden. Da die Mitspieler nicht wissen, wie es weitergehen soll, wird ein Schiedsrichter gerufen. Der Schiedsrichter entscheidet auf Weiterspiel mit drei Spielern am Tisch. Ist diese Entscheidung richtig?

Entscheidung:

Die Entscheidung des Schiedsrichters ist korrekt.

Begründung:

Bei längerer Abwesenheit eines Mitspielers kann ein Schiedsrichter entscheiden, dass das Spiel fortgesetzt wird. Erscheint der fehlende Spieler später wieder, kann er mit Beginn der nächsten laufenden Runde wieder einsteigen. Wird bei Turnieren ein Zeitlimit gesetzt, darf den verbleibenden Spielern kein Nachteil entstehen. Daher kann ein Schiedsrichter über die Fortsetzung von Spielen entscheiden.

3.2.6 Es müssen beim linken Nachbarn beginnend jedem Spieler zunächst 3 Karten gegeben werden. Dann sind 2 Karten gesondert als Skat zu legen. Schließlich werden jedem Spieler 4 und zuletzt 3 Karten gegeben. Jeder Spieler hat zu überprüfen, ob er die richtige Zahl der Karten erhalten hat.

Fall 1:

Wir sind drei Mann, spielen schon seit Jahren Skat und geben die Karten 5, Skat, 5. Ein vierter Mann, der in unsere Runde eingestiegen ist, behauptet, die Karten müssten 3, Skat, 4, 3 verteilt werden. Ist dies richtig?

Entscheidung:

Ja.

Begründung:

Die ISkO schreibt vor, dass die Karten 3, Skat, 4, 3 zu verteilen sind. Die ISkO 3.2.6 gilt für Dreiertische und Vierertische gleichermaßen.

Fall 2:

Ist es richtig, dass bei Skatturnieren die Karten einzeln gegeben werden und nicht 3, Skat, 4, 3?

Entscheidung:

Nein.

Begründung:

Die Karten sind immer 3, Skat, 4, 3 zu verteilen. Diese Bestimmung der ISkO ist strikt einzuhalten. Nur durch einheitliche Regeln ist Chancengleichheit für alle Teilnehmer gegeben.

Fall 3:

Der Kartengeber verteilt die Karten in der Reihenfolge 3, 1 Karte in den Skat, 4, 1 Karte in den Skat, 3. Dürfen die Karten so verteilt werden?

Entscheidung:

Nein.

Begründung:

Nach der ISkO müssen die Karten in der Weise verteilt werden, dass jeder Spieler zunächst 3 Karten erhält. Dann werden die beiden Blätter des Skats gesondert gelegt. Danach erhalten die drei Spieler je vier Karten und zum Schluss noch einmal je drei Karten.

Fall 4:

Wie ist die Folge beim Karten geben? 3, Skat, 4, 3 oder 5, Skat, 5, oder ist es gleichgültig, wie viel Blätter jeweils verteilt werden. Hauptsache, jeder Spieler bekommt 10 Karten.

Entscheidung:

Die Karten dürfen nicht willkürlich verteilt werden.

Begründung:

Die ISkO schreibt zur Kartenverteilung vor, dass jeder Spieler zunächst drei Karten erhält. Dann werden die beiden Blätter des Skats gesondert gelegt. Danach erhalten die Spieler je 4 Karten und zum Schluss noch einmal je drei Karten.

3.2.7 Bei vier Mitspielern erhält der Kartengeber selbst keine Karten. Bei mehr als vier Mitspielern spielen seine beiden linken Nachbarn und der rechte.

Zu ISkO 3.2.7 sind keine Entscheidungen des Internationalen Skatgerichts ergangen.

3.2.8 Wird beim Geben durch den Kartengeber allein- oder mitverschuldet mindestens eine Karte aufgeworfen, muss neu gegeben werden.

Fall 1:

Durch Mitverschulden des Kartengebers wird eine Karte - für alle Spieler am Tisch sichtbar - aufgeworfen. Einer der Mitspieler fordert, dass die Karten neu gemischt werden. Ist diese Forderung berechtigt?

Entscheidung:

Ja. Es muss neu gegeben werden.

Begründung:

Es ist davon auszugehen, dass der Kartengeber die Möglichkeit hat, die Karten beim Verteilen so auf den Tisch zu legen, dass während des Gebens keine Karte aufgedeckt wird. Wenn aber auf dem Weg vom Kartengeber zum Mitspieler eine Karte aufgeworfen wird, liegt ein Mitverschulden des Kartengebers vor und zwar selbst dann, wenn der Mitspieler in die zu gebenden Karten hineingreift. In diesem Fall müssen die Karten vom gleichen Kartengeber noch einmal verteilt werden und zwar ohne Rücksicht darauf, ob die Spieler ein gutes oder ein schlechtes Blatt haben und ob die aufgeworfene Karte passt oder nicht passt. Da durch den Kartengeber mitverschuldet eine Karte aufgeworfen wurde, muss vom gleichen Kartengeber neu gegeben werden.

Fall 2:

Beim Verteilen der Karten, Vorhand hat bereits 10 Karten, Mittelhand und Hinterhand bekommen noch jeweils drei Karten, hat der Kartengeber das Gefühl, eine unrichtige Kartenzahl verteilt zu haben. Beim Durchblättern der letzten Karten hat er den Eindruck, nur 5 statt 6 Karten in der Hand zu haben. Er reklamiert mit den Worten: »Moment mal, ich habe mich vergeben«. Daraufhin wirft Mittelhand ihre 7 Karten offen auf den Tisch. Der Kartengeber zählt nochmals seine in der Hand befindlichen Karten und stellt fest: »Die Karten stimmen doch«. Der Spieler in Vorhand hat einen unverlierbaren Grand und verlangt, dass die restlichen Karten verteilt werden. Wie ist zu entscheiden?

Entscheidung:

Der gleiche Kartengeber muss die Karten neu geben.

Begründung:

Ohne die Aussage des Kartengebers »vergeben« hätte Mittelhand ihre Karten nicht offen auf den Tisch geworfen. Da die Karten durch die Mitschuld des Kartengebers sichtbar geworden sind, muss neu gegeben werden.

Fall 3:

Nachdem die Karten durch den Kartengeber ordnungsgemäß verteilt wurden, passiert Hinterhand das Missgeschick, dass ihm beim Aufheben drei Karten für alle Mitspieler deutlich sichtbar herausfallen. Vor- und Mittelhand, die Ihre Karten schon aufgehoben, aber den Reizvorgang noch nicht begonnen haben, fordern nochmalige Kartenverteilung durch den gleichen Kartengeber. Muss der gleiche Kartengeber die Karten nochmal verteilen?

Entscheidung:

Nein. Die Kartenverteilung ist gültig. Der Reizvorgang muss begonnen und der Alleinspieler ermittelt werden.

Begründung:

Der Kartengeber hat die Karten ordnungsgemäß verteilt und war nicht daran beteiligt, dass die Karten von Hinterhand aufgedeckt wurden. Alle Mitspieler müssen das Sichtbarwerden der Karten billigend in Kauf nehmen und den Reizvorgang beginnen. Passiert dieses Missgeschick während des Reizens, sind alle Mitspieler von ihrem bisherigen Reizgebot entbunden und der Reizvorgang beginnt von vorne. Derjenige, der den höchsten Reizwert bietet oder hält, muss das Sichtbarwerden der Karten billigend in Kauf nehmen. Das Spiel wird durchgeführt und entsprechend seinem Ausgang gewertet.

3.2.9 Wurden die Karten vergeben, indem sie zahlenmäßig ungleich verteilt sind, ist nur dann noch einmal zu geben, wenn die Beanstandung vor Beendigung des Reizens erfolgte oder wenn beide Parteien eine fehlerhafte Anzahl von Karten haben (siehe 4.5.6).

Fall 1:

Der Alleinspieler hat mit elf Karten gereizt. Erst beim drittletzten Stich wurde die ungleiche Kartenzahl festgestellt. Der Alleinspieler hatte bei Spielbeginn elf Karten, ein Gegenspieler neun Karten, der andere zehn. Was ist jetzt zu tun?

Entscheidung:

Es muss neu gegeben werden.

Begründung:

Zunächst ist festzustellen, dass die Spieler ihrer Verpflichtung entsprechend ISkO 4.5.6, nach beendetem Geben die Zahl der empfangenen Karten zu prüfen und eine zahlenmäßig unrichtige Kartenverteilung vor dem Ende des Reizens zu melden, nicht nachgekommen sind. Da im vorliegenden Fall beide Parteien eine fehlerhafte Anzahl der Blätter haben, muss der gleiche Kartengeber die Karten neu verteilen. Das zunächst ausgegebene Spiel ist ungültig.

Fall 2:

Der Alleinspieler in Vorhand sagt Grand Hand mit neun Karten an, Mittelhand hat zehn, der andere Gegenspieler elf Karten. Nachdem der Gegenspieler in Mittelhand die ausgespielte Karte bedient hat, sagt er zum Alleinspieler: »Du hast nur neun Karten und deshalb verloren«. Hat der Alleinspieler tatsächlich verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat nicht verloren.

Begründung:

Der Alleinspieler hatte 9 Karten, einer der Gegenspieler (Hinterhand) 11 Karten. Es ist somit ganz offensichtlich, dass die Karten unrichtig verteilt worden sind. Die Karten müssen daher vom gleichen Kartengeber neu verteilt werden. Das zunächst ausgegebene Spiel, Grand Hand von Vorhand, ist ungültig, auch wenn der Alleinspieler mit 9 Karten gewonnen hätte.

Fall 3:

Der Alleinspieler in Mittelhand hat nach Skataufnahme zwölf Karten. Er drückt eine Karte und überlegt, welche zweite er in den Skat legen soll. Jetzt sagt der Gegenspieler in Hinterhand: »Ich habe nur neun Karten, es muss neu gegeben werden«. Dabei steckt er die elf Karten seines Partners in Vorhand zu seinen Karten. Der Alleinspieler fordert, ihm ein Spiel als gewonnen anzuschreiben. Ist diese Forderung des Alleinspielers berechtigt?

Entscheidung:

Die Forderung des Alleinspielers ist berechtigt. Ein herbeigerufener Schiedsrichter muss entscheiden, welches Spiel aus vernünftigen Gründen und unter Berücksichtigung der letzten Reizhöhe dem Alleinspieler gutzuschreiben ist.

Begründung:

Die Gegenspieler hatten genügend Zeit, nach beendetem Geben die Anzahl der empfangenen Karten zu prüfen und die zahlenmäßig unrichtige Kartenverteilung **vor dem Ende des Reizens** zu melden. Da die Beanstandung nicht rechtzeitig erfolgt ist und nur eine Partei, nämlich der Alleinspieler, die richtige Anzahl der Blätter hat, darf nicht neu gegeben werden. Vielmehr hat der Alleinspieler ein Spiel gewonnen.

Fall 4:

Der Alleinspieler in Vorhand hatte nach dem siebten Stich bereits 75 Augen bekommen und führte jetzt noch zwei Karten. Die Gegenspieler hatten zu diesem Zeitpunkt drei bzw. vier Karten. Dem Alleinspieler wurde das Spiel als verloren abgeschrieben, weil er es mit nur neun Karten durchgeführt hat. Begründet wurde der Spielverlust für den Alleinspieler damit, er hätte sich vor Spielbeginn davon überzeugen müssen, mit zehn Karten zu spielen. War diese Entscheidung richtig?

Entscheidung:

Nein. Das Spiel darf nicht als verloren gewertet werden.

Begründung:

Wurden die Karten zahlenmäßig ungleich verteilt, ist nur dann noch einmal zu geben, wenn die Beanstandung vor Beendigung des Reizens erfolgte oder wenn beide Parteien eine fehlerhafte Anzahl der Blätter haben. Im vorliegenden Fall haben beide Parteien eine fehlerhafte Anzahl von Karten. Deshalb muss neu gegeben werden, auch wenn sich der Fehler erst während des Spiels herausstellte und der Alleinspieler zu diesem Zeitpunkt schon 75 Augen bekommen hatte.

Fall 5:

Beim vorletzten Stich wird festgestellt, dass ein Gegenspieler noch eine Karte, sein Partner noch drei Karten und der Alleinspieler noch zwei hat. Offensichtlich wurden die Karten vergeben. Die Gegenpartei ist der Meinung, das Spiel sei deshalb ungültig. Der Alleinspieler beruft sich darauf, das Spiel gewonnen zu haben. Er habe zehn Karten gehabt und könne nicht auch noch die Anzahl der Karten der Gegenspieler prüfen. Muss noch einmal gegeben werden, obwohl das Spiel fast beendet war?

Entscheidung:

Es darf nicht neu gegeben werden. Der Alleinspieler hat gewonnen.

Begründung:

Wurden die Karten zahlenmäßig ungleich verteilt, ist nur dann noch einmal zu geben, wenn die Beanstandung vor Beendigung des Reizens erfolgte oder wenn **beide Parteien eine fehlerhafte Anzahl von Karten haben**. Der Kartenstand ergibt, dass der Alleinspieler die richtige Anzahl von Karten hatte. Er kann nicht dafür bestraft werden, dass die beiden Mitspieler die Anzahl der empfangenen Karten nicht überprüft haben, obwohl sie nach ISkO 4.5.6 dazu verpflichtet sind.

Fall 6:

Vorhand wird mit gehaltenen 46 Alleinspieler und tauft ihr Spiel - ohne Skateinsicht - »Grand-Hand«. Als sie den Skat an sich zieht, stellt sie fest, dass drei Karten im Skat liegen. Der Gegenspieler in Mittelhand hat zehn, der Gegenspieler in Hinterhand neun Karten auf der Hand. Jetzt fordert Hinterhand: »Ich habe nur neun Karten, es muss neu gegeben werden«. Vorhand weigert sich, auf ihren ausgezeichneten Grand-Hand zu verzichten und fordert, dass ihr das Spiel gutgeschrieben wird.

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein angesagtes Spiel gewonnen. Bei der Bewertung des Spiels bleiben die drei Karten im Skat unberücksichtigt.

Begründung:

Der Alleinspieler hat die richtige Anzahl von Karten auf der Hand, einer der Gegenspieler nur neun. Da der Reizvorgang beendet war und der Alleinspieler die richtige Anzahl von Karten führt, hat er sein Spiel gewonnen. Nach ISkO 4.5.6 muss jeder Spieler nach beendetem Geben die Anzahl der empfangenen Karten prüfen. Der Alleinspieler ist nicht verpflichtet, die Anzahl der Karten seiner Gegenspieler oder die Anzahl der Karten im Skat zu kontrollieren.

3.2.10 Einsprüche gegen jegliche Unkorrektheiten beim Mischen, Abheben sowie die Art und Weise der Kartenverteilung müssen **vor** der Kartenaufnahme geltend gemacht werden.

Fall 1:

Der Kartengeber gibt versehentlich 3, 4, Skat, 3. Der Alleinspieler verliert sein Spiel und verlangt, dass das Spiel nicht bewertet und wegen der falschen Gebe-
folge noch einmal gegeben wird.

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren. Es wird nicht noch einmal gegeben.

Begründung:

Der Einspruch kam zu spät. Er wäre sicherlich nicht erfolgt, wenn der Alleinspie-
ler sein Spiel gewonnen hätte. Wären Einsprüche noch nach der Kartenaufnah-
me gestattet, könnten Spieler dann unter Umständen bei ungünstigen Karten re-
klamieren und sich damit unberechtigte Vorteile verschaffen.

Siehe auch ISkO 3.2.6

Fall 2:

Der Kartengeber, ein noch unerfahrener Turnierspieler, fächert beim Mischen die
Karten, lässt nicht abheben und verteilt die Karten in der Reihenfolge 5, Skat, 5.
Nach beendetem Reizen reklamiert der Alleinspieler nach Skateinsicht die unkor-
rekte Kartenverteilung. Er verlangt nach ISkO 3.2.6 nochmalige Kartenverteilung
durch den gleichen Kartengeber. Wie ist zu entscheiden?

Entscheidung:

Die Reklamation hätte vor der Kartenaufnahme erfolgen müssen (ISkO 3.2.10).
Der Alleinspieler muss ein Spiel ansagen und durchführen.

Begründung:

Nach der o.g. Bestimmung der ISkO müssen Einsprüche gegen jegliche Unkor-
rektheiten beim Mischen, Abheben sowie die Art und Weise der Kartenverteilung
vor der Kartenaufnahme geltend gemacht werden. Der Alleinspieler hat diesen
Zeitpunkt versäumt. Mit der Kartenaufnahme hat er alle Unkorrektheiten akzep-
tiert und ist durch das Reizen Alleinspieler geworden. Jetzt muss er auch ein
Spiel ansagen und durchführen. Keinesfalls kann ihm jetzt noch, wahrscheinlich
auf Grund einer schlechten Findung, das Recht auf Reklamation zugestanden
werden.

3.2.11 Hatte ein Mitspieler gegeben, der nicht an der Reihe war, ist selbst ein beendetes Spiel -auch das letzte einer Runde- ungültig. Eine Runde ist abgeschlossen, wenn die Spielansage des ersten Spiels der nächsten Runde erfolgt ist (siehe 4.1.1); die letzte Runde einer Serie ist abgeschlossen, wenn die Spielliste unterzeichnet wurde.

Fall 1:

Der Kartengeber auf Platz 1 verfolgt angespannt die hohen Reizwerte von Vorhand und Hinterhand. Vorhand wird Alleinspieler und tauft ihr Spiel »Grand Hand«. Jetzt will der Kartengeber das 36. Spiel in die Liste eintragen und stellt dabei fest, dass er zweimal hintereinander gegeben hat und der Spieler auf Platz 4 ausgelassen wurde. Das 36. Spiel hat der Spieler auf Platz 3 gespielt. Ein Schiedsrichter wird gerufen. Wie ist zu entscheiden?

Entscheidung:

Das 36. Spiel muss in die Liste eingetragen werden (ISkO 3.2.11) und das 37. Spiel wird durchgeführt und entsprechend seinem Ausgang gewertet.

Begründung:

Das erste Spiel der nächsten Runde beginnt mit der Spielansage (ISkO 4.1.1). Ist eine falsche Geberfolge bereits in vorangegangenen Runden eingetreten, bleiben alle abgeschlossenen Runden gültig. Im vorliegenden Fall wurde das 37. Spiel ordnungsgemäß vom Kartengeber auf Platz 1 ausgeteilt. Der Alleinspieler wurde ermittelt und hat sein Spiel angesagt. Mit dieser Spielansage hat die neue Runde begonnen. Der Fehler der falschen Geberfolge im 36. Spiel ist erst danach aufgefallen. Eine Korrektur der vorangegangenen Runde ist jetzt nicht mehr möglich; die Beanstandung erfolgt zu spät.

Fall 2:

Am Vierertisch war bis einschließlich Spiel 11 stets korrekt gegeben und die Spielliste richtig geführt worden. Das 12. Spiel, also das 4. Spiel der 3. Runde, wird versehentlich vom Listenführer – statt vom Spieler auf Platz 4 – gegeben. Das Spiel wird vom Spieler auf Platz 4 gespielt, auch gewonnen und vom Listenführer in die Spielliste im schraffierten Feld eingetragen. Als der Listenführer danach die Karten zum Mischen aufnimmt, reklamiert der Spieler auf Platz 2, dass der Listenführer schon das gerade beendete Spiel gegeben hat. Jetzt wird festgestellt, dass eigentlich der Spieler auf Platz 4 das letzte Spiel hätte geben müssen. Dieser verlangt nun aber, dass sein Spiel gültig sei. Als Begründung führt er an, dass mit der Eintragung des 12. Spiels die Runde abgeschlossen ist und damit das von ihm gewonnene Spiel nicht mehr gestrichen werden dürfe. Ist diese Auffassung richtig?

Entscheidung:

Das Spiel 12 ist zu wiederholen und vom Mitspieler auf Platz 4 zu geben.

Begründung:

Die Reklamation der fehlerhafte Eintragung ist vor Beginn (ISkO 4.1.1) der neuen Runde erfolgt. Die dritte Runde war daher noch nicht abgeschlossen und die Reklamation erfolgte rechtzeitig.

Fall 3:

Das 17. Spiel bekommt der Spieler in Mittelhand und sagt sein Spiel an. Da bemerkt der Listenführer, dass das 16. Spiel vom Spieler auf Platz 3 und das 17. Spiel vom Spieler auf Platz 4 gegeben wurde. Da der Alleinspieler das 16. Spiel verloren hatte, verlangt er nun, dass die Spiele 16 und 17 ungültig seien und zum 16. Spiel der Spieler auf Platz 4 neu geben müsste. Ein Mitspieler ist der Auffassung, dass Spiel 16 stehen bleibt und nur Spiel 17 vom Spieler auf Platz 1 neu gegeben wird.

Entscheidung:

Spiel 16 bleibt gültig und zum 17. Spiel muss neu gegeben werden.

Begründung:

Das Spiel beginnt nach ISKO 4.1.1 mit der Spielansage. Die Runde gilt als abgeschlossen, wenn der Alleinspieler seine Spielansage zum ersten Spiel der neuen Runde vorgenommen hat. Da die fünfte Runde mit der Spielansage von Mittelhand begonnen hat, ist die vierte Runde abgeschlossen und gültig. Eine Korrektur des 16. Spiels ist jetzt nicht mehr möglich, da die Beanstandung zu spät erfolgte.

Eine andere Entscheidung ist zu treffen, wenn die Beanstandung vor der Spielansage von Mittelhand erfolgt wäre. In einem solchen Fall hat die neue Runde noch nicht begonnen. Das 16. Spiel hätte neu gegeben werden müssen.

Im vorliegenden Fall bleibt daher das 16. Spiel gültig. Das 17. Spiel muss vom Spieler auf Platz 1 neu gegeben werden.

3.2.12 Bei einer falschen Geberfolge innerhalb der laufenden Runde sind alle Spiele vom ersten nicht fehlerfrei gegebenen Spiel an zu wiederholen.

Fall 1:

Nachdem das 36. Spiel beendet ist und vom Alleinspieler gewonnen wurde, wird festgestellt, dass das Spiel vom Listenführer (Platz 1) und nicht vom Spieler auf Platz 4 gegeben wurde. Nachdem alle Spiele rekonstruiert wurden, wurde festgestellt, dass nur das 33. Spiel vom richtigen Kartengeber verteilt wurde. Weiterhin wurde festgestellt, dass der Spieler auf Platz 2 vom Geben ausgelassen wurde. Die Spieler sind der Meinung, dass der Block mit Beendigung des 36. Spiels abgeschlossen ist, die Spiele gültig sind und der Spieler auf Platz 1 zum 37. Spiel die Karten verteilen muss. Ist das Richtig???

Entscheidung:

Die Spiele 34 – 36 sind ungültig und müssen wiederholt werden.

Begründung:

Es wurde von den Mitspielern einwandfrei nachgewiesen, dass die Spiele 34, 35 und 36 nicht vom richtigen Kartengeber verteilt wurden und damit ungültig sind. In der laufenden Runde wurde nur das 33. Spiel den Regeln entsprechend durchgeführt. Aus diesem Grunde müssen, nach der o.a. Bestimmung die Spiele 34, 35 und 36 vom richtigen Kartengeber neu verteilt und wiederholt werden.

Fall 2:

Der Kartengeber auf Platz 1 verteilt die Karten zum 17. Spiel. Mittelhand beginnt Vorhand zu reizen, passt bei 23. Hinterhand passt ebenfalls. Vorhand nimmt den Skat auf und freut sich über 2 Buben. Jetzt stellt der Kartengeber fest, dass er das 16. Spiel ins schraffierte Feld eintragen müsste. Er reklamiert die falsche Geberfolge. Vorhand sagt: "Die Runde ist abgeschlossen. Ich spiele einen Grand". Die anderen Spieler wollen dass die Karten zum 16. Spiel neu geben lassen. Ein Schiedsrichter wird gerufen.

Entscheidung:

Das 16. Spiel muss von dem Spieler auf Platz 4 neu gegeben werden.

Begründung:

Die letzte Runde ist noch nicht abgeschlossen. Der Schiedsrichter klärt mit den Mitspielern, ab welchem Spiel die falsche Geberfolge eingetreten ist. Sie sind sich sicher, dass die Karten der Spiele 13 – 15 richtig gegeben wurden. So wird nur das 16. Spiel wiederholt. Die neue Runde beginnt erst mit der Spielansage. Diese war zum 17. Spiel noch nicht erfolgt.

3.2.13 Ist eine falsche Geberfolge bereits in vorangegangenen Runden eingetreten, bleiben alle abgeschlossenen Runden gültig. Die laufende Runde ist neu zu spielen, angefangen mit dem Geben durch den Mitspieler auf Platz 1.

Fall 1:

An einem Vierertisch war bis einschließlich Spiel 11 stets korrekt gegeben und die Spielliste richtig geführt worden. Das 12. Spiel, also das 4. Spiel der 3. Runde, wird versehentlich vom Listenführer statt dem Mitspieler auf Platz 4 gegeben. Das Spiel wird vom Spieler auf Platz 3 gespielt, auch gewonnen und vom Listenführer in die Spielliste eingetragen. Als der Listenführer danach die Karten zum Mischen aufnimmt, wird festgestellt, dass er schon das eben beendete Spiel gegeben hat, das eigentlich der Mitspieler auf Platz 4 hätte geben müssen. Daraufhin will der Listenführer das 12. Spiel streichen und verlangt, dass dieses Spiel zu wiederholen und vom Mitspieler auf Platz 4 zu geben sei. Muss dem Verlangen des Listenführers stattgegeben werden?

Entscheidung:

Die Auffassung des Listenführers ist richtig. Das 12. Spiel muss wiederholt werden.

Begründung:

Hatte ein Mitspieler gegeben, der nicht an der Reihe war, ist selbst ein beendetes Spiel -auch das letzte einer Runde- ungültig. Nach ISkO 3.2.11 gilt eine Runde erst dann als abgeschlossen, wenn deren letztes Spiel ordnungsgemäß eingetragen oder dessen fehlerhafte Eintragung erst nach Beginn der nächsten Runde beanstandet wurde. Im vorliegenden Fall war das 12. Spiel zwar eingetragen, die Runde aber noch nicht abgeschlossen, da die berechtigte Beanstandung vor Beginn der nächsten Runde erfolgte. Die falsche Geberfolge, das Verteilen der Karten zum 4. Spiel der Runde durch den Mitspieler auf Platz 1, ist demnach in der noch nicht abgeschlossenen Runde eingetreten. Nach ISkO 3.2.11 bleiben aber nur abgeschlossene Runden gültig. Das nicht vom richtigen Kartengeber ausgegebene 12. Spiel muss wiederholt werden. Der Mitspieler auf Platz 4 hat dazu die Karten zu verteilen.

Fall 2:

In der 3. und 4. Runde bekommt der Spieler auf Platz 4 jeweils das 4. Spiel, das er eigentlich hätte geben müssen. Der Listenführer trägt auch beide Spiele jeweils im Kartengeberfeld ein. In der 5. Runde kontrolliert ein Mitspieler die Spielliste und beanstandet die falschen Eintragungen. Ein an den Tisch gerufener Schiedsrichter entscheidet, dass die Eintragungen in der 3. und 4. Runde gültig bleiben, weil diese Runden bereits abgeschlossen sind. Ist diese Entscheidung richtig?

Entscheidung:

Der Schiedsrichter hat richtig entschieden. Die Runden 3 und 4 bleiben gültig.

Begründung:

Nach ISkO 3.2.11 ist eine Runde dann abgeschlossen, wenn deren letztes Spiel ordnungsgemäß eingetragen oder dessen fehlerhafte Eintragung erst nach Beginn (ISkO 4.1.1) der nächsten Runde beanstandet wurde. Bei den Runden 3 und 4 sind wegen der falschen Geberfolge keine ordnungsgemäßen Eintragungen in die Spielliste vorgenommen worden. Da aber keine fristgerechte Beanstandung erfolgte, gelten beide Runden als abgeschlossen. Sind falsche Geberfolgen in vorangegangenen Runden eingetreten oder ist der Ursprung nicht mehr festzustellen, bleiben alle abgeschlossenen Runden gültig. Es darf nur die laufende Runde wiederholt werden - angefangen mit dem Geben durch den Mitspieler auf Platz 1.

Fall 3:

Bei Spiel 43 wird festgestellt, dass dieses Spiel beim Kartengeber eingetragen werden soll. Der Fehler wird in der laufenden Runde nicht gefunden. Es stellt sich aber heraus, dass die Spiele 37 und 39 im Kartengeberfeld eingetragen sind. Der Listenführer streicht die Spiele 41 bis 43 der laufenden Runde und verteilt die Karten neu zum 41. Spiel. Einer der Mitspieler verlangt, auch die Spiele 37 und 39 - weil im Kartengeberfeld eingetragen - zu streichen. Ist die Forderung berechtigt?

Entscheidung:

Die Forderung ist nicht berechtigt. Die Spiele 37 und 39 werden nicht gestrichen.

Begründung:

Die Spiele 37 und 39 sind in der vorangegangenen und abgeschlossenen 10. Runde jeweils im Kartengeberfeld eingetragen. Sie bleiben aber nach ISkO 3.2.13 gültig, da keine fristgerechte Beanstandung erfolgte. Es darf nur die laufende Runde wiederholt werden. Der Mitspieler auf Platz 1 muss die Karten zum 41. Spiel verteilen.

Fall 4:

Am Vierertisch spielt der Spieler auf Platz 2 in Vorhand Grand und gewinnt das Spiel. Beim Eintragen des Spiels stellt der Listenführer fest, dass der Mitspieler auf Platz 4 und nicht der Listenführer hätte geben müssen. Es handelt sich um das letzte Spiel der Runde, das auch zu Ende gespielt wurde. Muss das Spiel trotzdem wiederholt werden?

Entscheidung:

Das 4. Spiel der Runde muss wiederholt werden. Es ist von dem Mitspieler auf Platz 4 zu geben.

Begründung:

Hatte ein Mitspieler gegeben, der nicht an der Reihe war, ist selbst ein beendetes Spiel -auch das letzte einer Runde- ungültig. Eine Runde gilt dann als abgeschlossen, wenn deren letztes Spiel ordnungsgemäß eingetragen oder dessen fehlerhafte Eintragung erst nach Beginn (ISkO 4.1.1) der nächsten Runde beanstandet wurde. (ISkO 3.2.11) In dem geschilderten Fall war das Spiel zwar beendet, die Beanstandung erfolgte aber vor Abschluss der Runde. Deshalb sind alle Spiele innerhalb der laufenden Runde vom Fehler an zu wiederholen, hier dem 4. Spiel der Runde.

3.2.14 Ein Spieler, der während oder nach ordnungsgemäßigem Geben den Skat ansieht oder aufwirft, darf nicht am Reizen teilnehmen.

Siehe ISkO 3.2.15

3.2.15 Wer während oder nach dem Geben den Skat mit aufgenommen hat, ist ebenfalls vom Reizen auszuschließen. In diesem Fall muss der Schuldige seine 12 Handkarten mischen und der Kartengeber daraus zwei Karten als Skat verdeckt ziehen.

Fall 1:

Beim Geben war der Skat etwa in die Mitte des Tisches gelegt worden. Nach beendetem Geben wurde festgestellt, dass ein Spieler ihn versehentlich mit dem ihm zugeteilten Karten aufgenommen und in sein Blatt eingereicht hatte. Welche Karten im Skat lagen, war nicht mehr festzustellen. Ein anderer Spieler hatte ein so gutes Blatt, dass er auf jeden Fall gereizt hätte. Konnte dieser Spieler nun verlangen, dass der Schuldige zwei beliebige Karten herausgibt oder musste neu gegeben werden?

Entscheidung:

Es darf nicht neu gegeben werden. Der Schuldige muss seine Karten mischen und der Kartengeber daraus zwei Karten als Skat verdeckt ziehen.

Begründung:

Hat ein Spieler nach ordnungsgemäßer Kartenverteilung den Skat mit aufgenommen, ist er vom Reizen ausgeschlossen. Nach ISkO 3.2.15 muss in diesem Fall der Schuldige seine 12 Handkarten mischen und der Kartengeber daraus zwei Karten als Skat verdeckt ziehen. Es darf nicht neu gegeben werden, da die Karten ordnungsgemäß verteilt wurden. In diesem Fall muss nach ISkO 3.2.16 ein gültiges Spiel zu Stande kommen.

Fall 2:

Beim Verteilen der Karten hat ein Spieler aus Versehen den Skat mit aufgenommen, hat also 12 Karten in der Hand. Ein anderer Spieler am Tisch hält einen unverlierbaren Grand ouvert in der Hand. Für ihn ist es also völlig unerheblich, welche Karten im Skat liegen. Ist dieses Spiel ungültig?

Entscheidung:

Das Spiel ist nicht ungültig. Der Grand ouvert darf gespielt werden.

Begründung:

Hat ein Mitspieler nach ordnungsgemäßer Kartenverteilung den Skat mit aufgenommen, ist dieser Spieler vom Reizen ausgeschlossen. In diesem Fall muss der Schuldige seine 12 Handkarten mischen und der Kartengeber daraus zwei Karten als Skat verdeckt ziehen. Will der Alleinspieler ein Handspiel, in dem geschilderten Fall einen Grand ouvert, durchführen, so müssen die beiden als Skat gezogenen Karten verdeckt auf den Tisch gelegt werden. Danach ist das Spiel in der üblichen Weise durchzuführen. Da die Karten ordnungsgemäß verteilt wurden, muss nach ISkO 3.2.16 ein gültiges Spiel zu Stande kommen.

Fall 3:

Die Karten wurden ordnungsgemäß verteilt. Hinterhand und Vorhand haben ihre Karten aufgenommen. Statt mit dem Reizen zu beginnen, erklärt Mittelhand, versehentlich den Skat mit aufgenommen und somit 12 Karten zu haben. Ein Schiedsrichter, der gerufen wurde, entscheidet auf »nochmaliges Geben« und begründet das damit, dass mit dem Reizen noch nicht begonnen worden sei. Hinterhand hat ein »starkes« Farbspiel und ist mit der Schiedsrichterentscheidung nicht einverstanden. Hat der Schiedsrichter richtig entschieden?

Entscheidung:

Die Entscheidung des Schiedsrichters ist falsch. Da die Karten korrekt verteilt wurden, musste ein gültiges Spiel zu Stande kommen. Der Kartengeber zieht zwei Karten verdeckt aus den zwölf Karten von Mittelhand als Skat. Mittelhand wird vom Reizen ausgeschlossen.

Begründung:

Der geschilderte Streitfall ist in ISkO 3.2.14 bis 3.2.16 geregelt. Hier ist festgelegt, dass ein Spieler, der den Skat nach ordnungsgemäßem Geben vor Beendigung des Reizens ansieht, aufwirft oder aufnimmt, vom Reizen ausgeschlossen wird. Will ein anderer Spieler ein Spiel machen, obwohl der Skat von einem Spieler vor Beginn des Reizens aufgenommen wurde, hat der Kartengeber aus den 12 Karten, die vom Schuldigen zu mischen sind, zwei Karten als Skat verdeckt zu ziehen. Danach wird der Alleinspieler durch das Reizen zwischen Vorhand und Hinterhand ermittelt.

Nach ordnungsgemäßem Geben muss ein gültiges Spiel zu Stande kommen. Diese Bestimmung der ISkO ist bindend; Ausnahmen hiervon sind nicht möglich. Keinesfalls darf der gleiche Kartengeber zweimal hintereinander geben. Wenn kein Spieler ein Spiel wagen will, muss eingepasst werden. Denn auch ein eingepasstes Spiel ist nach ISkO 3.2.16 ein gültiges Spiel. Darauf hat der nächste Mitspieler zum neuen Spiel zu geben.

3.2.16 Nach ordnungsgemäßigem Geben **muss** ein gültiges Spiel zu Stande kommen. Auch ein eingepasstes Spiel ist ein gültiges Spiel (**siehe 3.3.7**).

Fall 1:

Nach ordnungsgemäßigem Geben, jedoch vor Beginn des Reizens, fallen einem Spieler beim Aufnehmen seiner Karten zwei Blätter, für alle sichtbar, offen auf den Tisch. Nach beendetem Reizen wird dieser Spieler zum Gegenspieler. Nunmehr will der Alleinspieler sein Spiel sofort gewonnen angeschrieben bekommen, weil zwei Karten eines Gegenspielers sichtbar geworden seien. Hat der Alleinspieler deshalb sofort gewonnen?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel nicht sofort gewonnen.

Begründung:

Wenn nach **ordnungsgemäßigem** Geben vor Beginn des Reizens einem Spieler zwei Karten für die anderen Spieler sichtbar, also offen auf den Tisch fallen, so muss trotzdem ein gültiges Spiel zu Stande kommen. Auch ein eingepasstes Spiel ist ein gültiges Spiel. Der Spieler, dem die zwei Karten herausgefallen sind, steckt diese Karten zu seinen übrigen Karten und nimmt gleichberechtigt am Reizen teil. Von dem Missgeschick des einen Spielers profitieren die beiden anderen. Sie können schon beim Reizen berücksichtigen, wo die beiden sichtbar gewordenen Karten sitzen. Wem das Risiko zu groß ist, der braucht ja nicht zu reizen. Der sofortige Gewinnanspruch des Alleinspielers ist abzulehnen. Auch ein nochmaliges Verteilen der Karten durch den gleichen Kartengeber scheidet aus. Das Spiel muss durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet werden.

Fall 2:

Ohne das Reizen abzuwarten, spielt Vorhand den Kreuz-Buben aus und sagt Grand-Hand an. Nachdem Mittelhand eine Karte bedient hat, reklamiert der Kartengeber mit der Begründung, es sei noch nicht gereizt worden, Vorhand könne nicht einfach den Kreuz-Buben ausspielen. Er verlangt, das Spiel für ungültig zu erklären. Nach einer erregten Debatte einigen sich die Spieler am Tisch auf die nochmalige Kartenverteilung durch den gleichen Kartengeber. War das richtig?

Entscheidung:

Das Vorgehen der Spieler war nicht richtig. Die Karten durften vom gleichen Kartengeber nicht neu verteilt werden.

Begründung:

Spielt Vorhand zu einem Grand-Hand aus, ohne das Reizen oder Passen abzuwarten, darf nach der Reklamation durch die Gegenpartei die ausgespielte Karte zurückgenommen werden. Der Spieler in Vorhand muss das Reizen oder Passen von Mittelhand und Hinterhand abwarten. Im vorliegenden Fall ist er aber verpflichtet, mindestens 72 zu halten. Wird Vorhand Alleinspieler, muss sie Grand-Hand ansagen und den Kreuz-Buben zum ersten Stich ausspielen. Die übereinstimmend getroffene Regelung, die Karten vom gleichen Geber neu verteilen zu lassen, ist nicht zulässig. Die Karten waren ordnungsgemäß verteilt, deshalb musste nach ISKO 3.2.16 auch ein gültiges Spiel zu Stande kommen.

Fall 3:

Der Kartengeber hat die Karten korrekt verteilt. Mittelhand reizt Vorhand bis 36. Vorhand versteht »weg« und Hinterhand schüttelt den Kopf. Daraufhin nimmt Vorhand den Skat auf. Mittelhand protestiert mit dem Hinweis, das Reizen sei noch nicht beendet. Schließlich einigen sich die Spieler darauf, dass der gleiche Kartengeber die Karten nochmals verteilt. Ist das zulässig?

Entscheidung:

Der gleiche Kartengeber darf nach korrekter Kartenverteilung niemals zweimal hintereinander geben.

Begründung:

Nach ISkO 3.2.16 muss nach ordnungsgemäßem Geben ein gültiges Spiel zu Stande kommen. Auch ein eingepasstes Spiel ist ein gültiges Spiel. Im vorliegenden Fall ist Vorhand vom weiteren Reizen ausgeschlossen (ISkO 3.3.9) und muss den unberechtigt aufgenommenen Skat, wenn dieser von allen Mitspielern eindeutig ausgemacht werden kann, verdeckt zurückgeben. Sind die beiden ursprünglich im Skat gelegenen Karten nicht mehr zweifelsfrei feststellbar, hat der Kartengeber aus den 12 Karten, die vom Schuldigen zu mischen sind, zwei Karten verdeckt als Skat zu ziehen und auf den Tisch zu legen. Mittelhand und Hinterhand sind nicht mehr an ihr Reizgebot gebunden. Sie können einpassen oder neu reizen. Auf keinen Fall darf nach ordnungsgemäßer Kartenverteilung der gleiche Kartengeber zweimal hintereinander geben.

Fall 4:

Der Alleinspieler in Vorhand hat ein Herzspiel mit einem durchgeführt. Nach Beendigung des Spiels sagte Mittelhand, es sei 22 gereizt worden. Hinterhand hat nach eigenem Bekunden 23 gereizt. Demnach benötigte der Alleinspieler zum Spielgewinn mindestens 90 Augen, die er aber nicht bekommen hat. Da sich Alleinspieler und Gegenspieler nicht einigen konnten, beendeten sie den Streitfall mit dem nochmaligen Verteilen der Karten durch den gleichen Kartengeber. War dieses Vorgehen richtig?

Entscheidung:

Der gleiche Kartengeber durfte die Karten nicht neu verteilen.

Begründung:

Es ist unstrittig, dass Vorhand Herz mit einem spielte. Unterschiedliche Meinungen bestehen aber hinsichtlich der Reizhöhe. Hier ist davon auszugehen, dass mehr als 20 gereizt war und der Alleinspieler die Gegenspieler deshalb Schneider spielen musste, um zu gewinnen. Hat er diese Gewinnstufe nicht erreicht, sind ihm 60 Minuspunkte (Herz mit einem, Schneider) abzuschreiben. Die Karten sind ordnungsgemäß gegeben worden. Deshalb musste ein gültiges Spiel zu Stande kommen. Auf keinen Fall durften die Karten vom gleichen Kartengeber noch einmal verteilt werden. Das Spiel durfte auch nicht als »eingepasst« in die Spielliste eingetragen werden. Vorhand hatte den höchsten Wert gehalten und war somit Alleinspieler geworden.

Fall 5:

Mittelhand hat sofort gepasst. Bevor Hinterhand reizt oder passt, fallen diesem Spieler für alle Mitspieler sichtbar vier Karten offen auf den Tisch. Vorhand ist der Meinung, wegen des Sichtbarwerdens der Karten müsste der gleiche Kartengeber die Karten neu verteilen. Ein an den Tisch gerufener Schiedsrichter entscheidet, bei ordnungsgemäßer Verteilung der Karten müsse ein gültiges Spiel zu Stande kommen; auch ein eingepasstes Spiel sei ein gültiges Spiel. Da Hinterhand ebenfalls passt, nimmt Vorhand den Skat zu einem Spiel auf, das er aber verliert. Anschließend ergab sich eine erregte Debatte über die Wertung dieses Spiels. Muss das Spiel als verloren gewertet werden?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren.

Begründung:

In diesem Streitfall war ordnungsgemäß gegeben worden. Deshalb musste nach ISkO 3.2.16 ein gültiges Spiel zu Stande kommen. Es durfte nicht noch einmal gegeben werden. Wenn wegen des Sichtbarwerdens einiger Karten eines Spielers niemand ein Spiel durchführen will, wenn also kein Spieler reizt, dann muss eingepasst werden und der nächste Kartengeber gibt zum neuen Spiel. Wird aber trotz der sichtbar gewordenen Karten gereizt, so nimmt damit der Spieler, der Alleinspieler geworden ist, billigend in Kauf, dass dem einen Gegenspieler bereits einige Karten seines Partners bekannt sind. Da er dieses Risiko beim Reizen mit einkalkuliert hat, darf er nachträglich für sich nicht mehr geltend machen, dass ein Gegenspieler über einige Karten des anderen Gegenspielers schon im Bilde war. In dem vorliegenden Fall hat der Alleinspieler sein Spiel verloren.

Siehe auch ISkO 3.2.15

Fall 6:

Die Karten wurden ordnungsgemäß verteilt. Vorhand und Hinterhand haben ihre Karten aufgenommen. Statt mit dem Reizen zu beginnen, erklärt Mittelhand, versehentlich den Skat aufgenommen und somit 12 Karten zu haben. Ein Schiedsrichter, der gerufen wird, entscheidet auf »nochmaliges Geben« und begründet seine Entscheidung damit, dass mit dem Reizen noch nicht begonnen worden sei. Hinterhand hat ein »starkes« Farbspiel und ist mit der Schiedsrichterentscheidung nicht einverstanden. Hat der Schiedsrichter richtig entschieden?

Entscheidung:

Die Entscheidung des Schiedsrichters ist falsch. Da die Karten ordnungsgemäß verteilt wurden, musste ein gültiges Spiel zu Stande kommen.

Begründung:

Ein Spieler, der den Skat nach ordnungsgemäßigem Geben vor Beendigung des Reizens ansieht, aufwirft oder aufnimmt, ist nach ISkO 3.3.9 vom weiteren Reizen auszuschließen. Will ein anderer Spieler ein Spiel machen, obwohl der Skat von einem Mitspieler vor Beendigung des Reizens aufgenommen wurde, hat der Kartengeber aus den 12 Karten, die vom Schuldigen zu mischen sind, zwei Karten als Skat verdeckt zu ziehen. Danach ist das Spiel in gewohnter Weise durchzuführen.

Nach ordnungsgemäßem Geben muss nach ISkO 3.2.16 ein gültiges Spiel zu Stande kommen. Diese Bestimmung der ISkO ist bindend; Ausnahmen hiervon sind nicht möglich. Keinesfalls darf der gleiche Kartengeber zweimal hintereinander geben. Wenn kein Spieler ein Spiel wagen will, muss eingepasst werden. Denn auch ein eingepasstes Spiel ist ein gültiges Spiel. Darauf hat der nächste Spieler zum neuen Spiel zu geben.

3.3 Reizen

3.3.1 Nach dem Geben ist durch das Reizen - Bieten und Halten von Spielwerten (siehe 5.1 bis 5.3 mit Berechnungsschema) - der Alleinspieler zu ermitteln. Entsprechend dem niedrigsten Spielwert für Karo mit oder ohne 1 Spitze, einfach gewonnen, beträgt das Mindestreizgebot 18.

Fall 1:

Es kommt häufig vor, dass Spieler überhaupt nicht reizen, sondern nur fragen, ob jemand mehr als 48 hat, oder dass sie zunächst »ordnungsgemäß« reizen, dann aber plötzlich »springen« (z.B. 18, 20, 22, 40, 48). Ist das statthaft?

Entscheidung:

Der Spieler, der zum Reizen an der Reihe ist, kann die Art und Weise des Reizens bestimmen und dabei auch Reizwerte überspringen.

Begründung:

Nach ISkO 3.3.1 beträgt das Mindestreizgebot 18. Daraus ergibt sich, dass es gestattet ist, mit einem höheren Reizwert zu beginnen. Es ist aber darauf zu achten, dass nur der Spieler reizen darf, der nach den Bestimmungen von ISkO 3.3.2 bis 3.3.4 auch zum Reizen an der Reihe ist. Es geht also nicht an, dass Vorhand, ohne das Reizen abzuwarten, von vornherein fragt, ob jemand mehr als 48 hat. Mittelhand wie Hinterhand kann dadurch nicht das Recht genommen werden, ihre Spiele auszureizen. Der Spieler, der zum Reizen an der Reihe ist, muss sich nach ISkO 3.3.2 zwar an die gültigen Reizwerte, nicht aber an deren zahlenmäßige Reihenfolge halten. Es ist also erlaubt, sprunghaft zu reizen.

Fall 2:

Mittelhand reizt Vorhand und sagt »17«. Vorhand und Hinterhand passen. Das Spiel sollte als eingepasst in die Spielliste eingetragen werden. Vorhand reklamiert und behauptet, der Spieler in Mittelhand müsse spielen, weil er als Einziger einen Reizwert geboten habe. Muss Mittelhand ein Spiel durchführen?

Entscheidung:

Mittelhand muss nicht spielen.

Begründung:

Nach ISkO 3.3.1 beträgt das Mindestreizgebot 18. Reizwerte unter 18 und über 264 sind bedeutungslos und müssen als »passen« gewertet werden.

Fall 3:

Vorhand hat einen Grand mit vieren und hält die von Mittelhand gebotenen 55. Dennoch legt der Spieler in Mittelhand seine Karten zu einem Null ouvert Hand auf, in der Meinung, sein Spiel sei das höchste. Auch Hinterhand hat ein Spiel mit höherem Spielwert, nämlich ein Kreuzspiel ohne vieren. Der Spieler in Vorhand fordert Mittelhand auf, die Karten wieder aufzunehmen, da er das höchste Spiel habe. Darf Vorhand den Grand mit vieren spielen?

Entscheidung:

Vorhand wird mit dem höchsten Reizgebot Alleinspieler und darf den Grand mit vieren spielen.

Begründung:

Nach der Skatordnung gibt es kein Spiel, das vor einem anderen Vorrang hat. Auch Null ouvert Hand und Grand Hand gehen nicht jedem anderen Spiel vor. Vielmehr wird bei jedem Spiel der Alleinspieler ausschließlich durch das Reizen ermittelt (ISkO 3.3.1). Alleinspieler wird stets derjenige, der den höchsten Reizwert geboten oder gehalten hat (ISkO 3.3.5). Dabei steht es ihm frei, ob er ein Spiel entsprechend dem Reizgebot oder von höherem Wert ansagt (ISkO 3.4.2). In dem geschilderten Streitfall hatte der Grand mit vieren einen Spielwert von 120. Der Null ouvert Hand zählt nur 59 und Kreuz ohne vieren lediglich 60 Punkte. Grand mit vieren von Vorhand ist eindeutig das höchste Spiel und darf deshalb auch durchgeführt werden.

Fall 4:

Vorhand wartet das Reizen nicht ab. Sie ist der Meinung, das höchste Spiel zu haben und legt die Karten auf den Tisch mit den Worten »Ich spiele Null ouvert Hand«. Nun meldet sich Mittelhand und sagt, sie habe einen Grand mit dreien. Sie verlangt, Vorhand müsse die auf dem Tisch liegenden Karten wieder aufnehmen. Ein Schiedsrichter hat entschieden, dass Mittelhand den Grand mit dreien spielen darf. War diese Entscheidung richtig?

Entscheidung:

Wenn Hinterhand kein höheres Reizgebot abgibt darf Mittelhand den Grand mit dreien spielen.

Begründung:

Nach dem Geben ist durch das Reizen der Alleinspieler zu ermitteln. Nach ISkO 3.3.5 wird stets derjenige Alleinspieler, der den höchsten Reizwert geboten oder gehalten hat. Im genannten Fall muss Vorhand die aufgelegten Karten wieder aufnehmen und Mittelhand darf den Grand mit dreien spielen, wenn Hinterhand kein höheres Reizgebot abgibt. Vorhand sollte ermahnt werden, weil sie nicht das Ende des Reizens abgewartet hat.

Fall 5:

Vorhand sagte einen Grand-Hand (mit zweien) an und spielt aus, ohne dass gereizt wurde. Da sagt Hinterhand: »Du hast verloren, denn ich wollte Kreuz ohne sieben aus der Hand spielen«. Hat Vorhand das Spiel verloren?

Entscheidung:

Vorhand hat den Grand-Hand durch das voreilige Ausspielen nicht verloren.

Begründung:

Es kommt verhältnismäßig oft vor, dass Vorhand, wenn sie einen Grand Hand hat, das Spiel ansagt und sofort ausspielt. Ein Grand Hand hat mindestens einen Spielwert von 72, hier sogar von 96. Erfahrungsgemäß kommt es ganz selten vor, dass zwei Spieler bis zu diesem Wert reizen.

Deshalb kann man es schon verstehen, wenn Vorhand glaubt, mit ihrem Spielwert unangefochten Alleinspieler werden zu können und zum ersten Stich ausspielt. Die bereits ausgespielte Karte ist zurückzunehmen und das Reizen in der üblichen Weise durchzuführen. Vorhand ist aber verpflichtet, ohne Rücksicht auf die Reizhöhe von Mittelhand und Hinterhand bis zum Spielwert des von ihr angesagten Grand-Hand die Reizgebote zu halten. Der Spieler, der zuletzt den höchsten Reizwert geboten oder gehalten hat, wird Alleinspieler (ISkO 3.3.5). Wird Vorhand Alleinspieler, so muss sie den bereits angesagten Grand-Hand spielen.

Fall 6:

Mittelhand sagt »15« und Hinterhand »17«. Der Spieler in Vorhand passt und behauptet, Hinterhand habe mit »17« am höchsten gereizt und sei deshalb Alleinspieler geworden. Ist die Auffassung von Vorhand richtig?

Entscheidung:

Die Auffassung von Vorhand ist falsch. Das Spiel ist als »eingepasst« zu werten.

Begründung:

Nach ISkO 3.3.1 beträgt das **Mindestreizgebot 18**. Mittelhand und Hinterhand sind mit ihren Ansagen »15« bzw. »17« unter diesem Mindestreizgebot geblieben. Sie haben damit unmissverständlich zu erkennen gegeben, dass sie nicht Alleinspieler werden, sondern passen wollen. Da auch Vorhand gepasst hat, gilt das Spiel als eingepasst.

Nach ISkO 3.3.7 gibt darauf der **Nächste** zum neuen Spiel. Niemals darf ein Teilnehmer nach korrekter Kartenverteilung zweimal hintereinander geben.

Fall 7:

Mittelhand reizt Vorhand bis 23. Nun sagt Vorhand: „Ich habe 48, hast du mehr?“ Mittelhand verneint. Nun wird Hinterhand gefragt, diese antwortet mit „ja“. Daraufhin erklärt Vorhand: „Dann halte ich auch 72“. Hinterhand passt. Nun wird ein Schiedsrichter gerufen. Dieser entscheidet, dass Vorhand mit einem Reizwert von 72 Alleinspieler geworden ist.

Entscheidung:

Die Entscheidung des Schiedsrichters ist richtig.

Begründung:

Nach ISkO 3.3.1 - 3.3.5 ist der Reizvorgang zur Ermittlung des Alleinspielers vorgegeben. Wenn Vorhand entgegen den o.a. Bestimmungen fragt: „Hat jemand mehr als 48 bzw. 72“ hat er damit nicht gegen die Bestimmungen der ISkO verstoßen, sondern sich verpflichtet, im Falle, dass er Alleinspieler wird, ein Spiel, das mindestens dem gebotenen Reizwert entspricht durchzuführen. Er kann mit seiner Frage aber nicht verhindern, dass Mittel- bzw. Hinterhand den Reizvorgang (zur Information an den Mitspieler durchführen. Mittelhand und Hinterhand hätten ihre Reizwerte z.B. durch die Aussagen: „Ich hätte 40 geboten“ und: „Ich habe 55“ mitteilen können, ohne dass der Alleinspieler dies verhindern kann.

3.3.2 Der Spieler, der zuerst Karten erhalten hat (Vorhand), fordert seinen linken Nachbarn (Mittelhand) zum Reizen auf. Mittelhand und auch Hinterhand sind dabei an die gültigen Reizwerte, aber nicht an deren zahlenmäßige Reihenfolge gebunden. Zur Vermeidung von Streitfällen sollte ausschließlich in Zahlen gereizt werden.

Fall 1:

Mittelhand reizt Vorhand 18, 20, 22 usw. bis 40. Dann überspringt Mittelhand die nächstfolgenden Reizwerte und bietet sofort 50. Jetzt reklamieren die beiden anderen Spieler und bringen vor, diese Art des Reizens sei nicht zulässig. Es müsse jeder einzelne Reizwert angesagt werden. Ist diese Auffassung richtig?

Entscheidung:

Die Auffassung der beiden Spieler ist nicht richtig. Mittelhand darf beim Reizen von 40 auf 50 springen.

Begründung:

Der Spieler, der zum Reizen an der Reihe ist, kann die Art und Weise des Reizens bestimmen und dabei auch springen, dabei ist er zwar an gültige Reizwerte, nicht aber an deren zahlenmäßige Reihenfolge gebunden. Das Springen von 40 auf 50 ist nicht zu beanstanden; es verstößt nicht gegen die Bestimmungen der ISKO.

Fall 2:

Muss beim Reizen mit 18 anfangen und die Reihenfolge der Reizwerte eingehalten werden, oder darf man auch mit einem höheren Reizwert beginnen? Ein Spieler vertritt die Auffassung, es müsse Reizwert für Reizwert angesagt werden. Nur so hätten die Mitspieler Gelegenheit, auf Grund der gebotenen und gehaltenen Reizwerte Rückschlüsse auf die Kartenverteilung zu ziehen. Ist das Verlangen berechtigt?

Entscheidung:

Das Verlangen ist nicht berechtigt. Das Reizen kann auch mit einem höheren Wert als 18 begonnen werden.

Begründung:

Entsprechend dem niedrigsten Spielwert für Karo mit oder ohne 1 Spitze, einfach gewonnen, beträgt das **Mindestreizgebot** 18 (ISKO 3.3.1). Daraus ergibt sich, dass es statthaft ist, auch mit einem höheren Reizwert zu beginnen. Es bleibt dem Spieler, der zum Reizen an der Reihe ist, überlassen, ob er jede Reizstufe exakt ansagt oder einzelne Reizstufen überspringt bzw. sein höchstes Reizgebot sofort macht.

Siehe auch ISKO 3.3.4 und 3.3.6

Fall 3:

Mitspieler 1, der die erste Liste führt, gibt die Karten. Während des Gebens stellt der Spieler 3, der die zweite Liste führt, eine Differenz in den beiden Spiellisten fest. Nach der Kartenverteilung sieht der Spieler 3 (Mittelhand) kurz in sein starkes Blatt, legt die Karten geschlossen auf den Tisch und unterhält sich zur Klärung der Differenz in den Spiellisten mit dem Mitspieler 1 (Kartengeber).

Während dessen fordert - von den Mitspielern 1 und 3 unbemerkt - der Spieler 2 (Vorhand) den Spieler 4 (Hinterhand) zum Reizen auf mit der Bemerkung, »Mittelhand hat nichts.« Hinterhand bekommt das Spiel mit gebotenen 18 und nimmt den Skat auf. Nachdem die Diskussion um die Differenz in den Spiellisten beendet ist, nimmt der Spieler 3 seine Karten auf und will reizen, worauf Spieler 4 sein Spiel (Karo ohne 1) ansagt. Da der Spieler 3 beim Reizen übergangen wurde, ruft er den Schiedsrichter. Dieser entscheidet, der Spieler 3 habe durch das Ablegen seiner Karten auf den Tisch dokumentiert, kein Interesse am Alleinspiel zu haben. Deshalb sei Hinterhand zu Recht Alleinspieler geworden. Ist diese Entscheidung richtig?

Entscheidung:

Der Schiedsrichter hat falsch entschieden.

Begründung:

Vorhand muss Mittelhand zum Reizen auffordern. Erst wenn Mittelhand eindeutig gepasst hat, darf der Spieler in Hinterhand reizen. Die von Mittelhand geschlossen auf den Tisch gelegten Karten können nicht als ein Passen dieses Spielers ausgelegt werden. Er muss das auch verbal deutlich zum Ausdruck bringen.

Aus dem geschilderten Sachverhalt geht hervor, dass Mittelhand weder zum Reizen aufgefordert wurde noch eindeutig gepasst hat. Der Spieler in Hinterhand ist daher unberechtigt Alleinspieler geworden. Da der ursprünglich gelegene Skat nicht mehr ausgemacht werden kann, muss er seine zwölf Karten mischen und der Kartengeber zieht daraus verdeckt zwei Karten als Skat. Der Spieler in Hinterhand wird vom Reizen ausgeschlossen. Die beiden anderen Spieler beginnen das Reizen noch einmal von vorn oder können einpassen. Der Spieler mit dem höchsten Reizgebot wird Alleinspieler. Das Spiel wird normal durchgeführt und gewertet.

Fall 4:

Mittelhand reizt 18, 20 und dann 40. Vorhand und auch Hinterhand passen. Als der Alleinspieler den Skat aufnimmt, beanstandet Vorhand das Sprungreizen von Mittelhand. Durch das Sprungreizen hätte sein Mitspieler in Hinterhand nicht feststellen können, dass er bis 33 gehalten hätte. Daraufhin behauptet der Alleinspieler, durch diese Äußerung von Vorhand, die Kartenverrat bedeute, habe er sein Spiel sofort gewonnen. Wer hat Recht?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sofort ein Spiel gewonnen.

Begründung:

Das Sprungreizen ist nach ISKO 3.3.2 statthaft. Mit dem Sprungreizen von 20 auf 40 hat sich Mittelhand einerseits um einen Vorteil gebracht, sich selbst über die mögliche Kartenverteilung zu informieren, andererseits wollte sie verhindern, dass ihre Gegner Kenntnis hierüber erhalten. Aus der Äußerung von Vorhand, sie hätte bis 33 gereizt, kann nicht nur der Alleinspieler, sondern auch der andere Gegenspieler erkennen, dass Vorhand vermutlich über ein Pikspiel verfügt und daraus seine Schlüsse auf die übrige Kartenverteilung ziehen. Daher liegt Kartenverrat (ISKO 4.2.9) vor. Dabei ist es gleichgültig, ob Vorhand ihre vermutlich lange Pikfarbe anzieht oder nur erwartet, dass ihr Mitspieler im Verlauf des Spiels in ihre Pikfarbe einspielt.

Fall 5: Mittelhand reizt bis 44, Vorhand hält dieses Reizgebot. Mittelhand bietet „47“. Vorhand beanstandet das mit der Bemerkung: „47 ist kein gültiger Spielwert“. Mittelhand antwortet: „Ich sage aber 47, das ist mehr als 46“. Daraufhin hält Vorhand das Reizgebot. Mittelhand und Hinterhand passen nun. Vorhand nimmt den Skat auf, drückt zwei Karten und sagt als Spiel „Null ouvert“ an. Mittelhand verlangt nun, dass der Alleinspieler ein Spiel verloren hat, da der letzte genannte Reizwert über 46 lag und somit kein Null ouvert mehr gespielt werden kann. Vorhand ist der Meinung, dass der letzte gültige Reizwert 44 betrug und sie diesen mit ihrem Null ouvert übertrifft.

Entscheidung:

Vorhand hat den höchsten Reizwert („47“) gehalten und wurde nach ISkO 3.3.5 Alleinspieler. Da der Reizwert von „46“ überboten wurde, muss Vorhand ein Spiel durchführen, das mindestens einem Reizwert von „48“ entspricht. Der Alleinspieler hat ein nicht mehr durchführbares Nullspiel angesagt und ein Farb- oder Grandspiel unter Berücksichtigung der letzten Reizhöhe und Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen verloren.

Begründung:

Der von Mittelhand abgegebene Reizwert „47“ wurde von Vorhand gehalten. Da es keinen Reizwert von 47 gibt, hat Mittelhand automatisch den nächsten Wert, also „48“ geboten und Vorhand hat diesen Wert gehalten. Das Bieten und Halten eines Reizwertes ist nach ISkO 3.3.8 unwiderruflich. Da Mittel- und Hinterhand kein höheres Reizgebot abgegeben haben, wurde Vorhand mit gehaltenen 48 Alleinspieler und muss ein Spiel durchführen das mindestens diesem Wert entspricht. Mittelhand ist zu verwarnen und darauf aufmerksam zu machen, dass sie sich künftig an die gültigen Reizwerte zu halten hat. Verstößt Mittelhand im weiteren Spielverlauf erneut gegen die Bestimmung 3.3.2 der ISkO kann sie vom Weiterspiel ausgeschlossen werden.

3.3.3 Hat Vorhand kein Spiel mit dem gebotenen oder einem höheren Reizwert, muss sie passen. Daraufhin reizt der dritte Spieler (Hinterhand) Mittelhand in gleicher Weise weiter oder passt.

Siehe ISkO 3.3.4 und 3.3.6

3.3.4 Wenn Mittelhand kein Spiel machen will oder ihr höchstes Reizgebot von Vorhand gehalten wird, muss sie passen. Dann reizt Hinterhand (weiter) oder passt.

Fall 1:

Bevor Mittelhand gereizt oder gepasst hat, sagt Vorhand: »Ich habe nichts«. Mittelhand fordert nun Hinterhand auf, mit dem Reizen zu beginnen. Hinterhand lehnt das mit der Begründung ab, trotz der voreiligen Äußerung von Vorhand müsse Mittelhand zuerst reizen oder passen. Dem widerspricht aber Mittelhand. Ist das Verlangen von Hinterhand berechtigt?

Entscheidung:

Die Forderung von Hinterhand ist berechtigt. Auch wenn Vorhand sofort gepasst hat, muss Mittelhand mit dem Reizen beginnen oder passen.

Begründung:

Die Reihenfolge des Reizens ist in ISkO 3.3.2 bis 3.3.4 festgelegt. Danach fordert Vorhand (der Spieler, der zuerst Karten erhalten hat) ihren linken Nachbarn (Mittelhand) zum Reizen auf. Hat Vorhand kein Spiel mit dem gebotenen oder einem höheren Reizwert, muss sie passen. Daraufhin reizt der dritte Mitspieler (Hinterhand) Mittelhand in der gleichen Weise oder passt (ISkO 3.3.3). Will Mittelhand kein Spiel machen, oder wird ihr höchstes Reizgebot von Vorhand gehalten, muss sie passen. Erst dann reizt Hinterhand (weiter) oder passt (ISkO 3.3.4). Im vorliegenden Fall ist Hinterhand zum Reizen erst an der Reihe, wenn vorher Mittelhand gereizt (oder gepasst) hat. Das Verlangen von Mittelhand, Hinterhand müsse mit dem Reizen beginnen, ist deshalb nicht berechtigt.

Fall 2:

In einer Skatrunde kommt es immer wieder zu Meinungsverschiedenheiten, in welcher Reihenfolge gereizt werden muss. Nach allgemeiner Kenntnis muss zunächst Mittelhand den Spieler in Vorhand reizen. Wenn Vorhand auf das Gebot von Mittelhand passt, muss Hinterhand Mittelhand weiter reizen? Ist diese Auffassung richtig?

Entscheidung:

Die geschilderte Reihenfolge beim Reizen ist richtig.

Begründung:

Der Mitspieler, der zuerst Karten erhalten hat, also Vorhand, fordert seinen linken Nachbarn (Mittelhand) zum Reizen auf. Hat Vorhand kein Spiel mit dem gebotenen oder einem höheren Reizwert, muss sie passen. Wenn Vorhand gepasst hat, reizt der dritte Mitspieler (Hinterhand) den Spieler in Mittelhand.

Fall 3:

Um das Reizen abzukürzen, sagt Vorhand Grand-Hand an, bevor Mittelhand mit dem Reizen begonnen oder gepasst hat. Hinterhand ist damit nicht einverstanden und besteht auf ordnungsgemäßem Reizen. Sie hat ebenfalls ein hohes Spiel und will durch das Reizen möglicherweise Anhaltspunkte über die Kartenverteilung bekommen und danach entscheiden, ob sie ihr Spiel reizt. Muss dem Verlangen von Hinterhand stattgegeben werden?

Entscheidung:

Dem Verlangen von Hinterhand ist stattzugeben. Vorhand darf das Spiel erst ansagen, wenn sie nach beendetem Reizen Alleinspieler geworden ist. Wird Vorhand Alleinspieler, muss sie den bereits vorher angesagten Grand-Hand spielen.

Begründung:

Ein Grand-Hand hat mindestens einen Reizwert von 72. Erfahrungsgemäß kommt es nur selten vor, dass zwei Spieler bis zu diesem Wert reizen. Deshalb ist es verständlich, wenn Vorhand das Reizen abkürzen will und das Spiel ansagt, bevor Mittelhand und Hinterhand gereizt oder gepasst haben. Diese voreilige Spielansage ist zwar nicht verboten, Mittelhand und Hinterhand können aber darauf bestehen, dass in der gewohnten Weise gereizt wird.

Zunächst muss also Mittelhand Vorhand reizen. Will Mittelhand kein Spiel machen, muss sie passen. Dann reizt Hinterhand weiter oder passt. Erst wenn Mittelhand und Hinterhand gepasst haben, Vorhand also nach ISkO 3.3.5 Alleinspieler geworden ist, darf sie den Grand-Hand ansagen und auch spielen.

Siehe auch ISkO 3.3.6

3.3.5 Alleinspieler wird stets derjenige, der den höchsten Reizwert geboten oder gehalten hat.

Fall 1:

Mittelhand reizt in der zahlenmäßigen Reihenfolge von 18 bis 46 und bietet dann 47, die Vorhand hält. Mittelhand bietet jetzt 48, worauf Vorhand passt. Mittelhand fordert nun Hinterhand auf, ein höheres Reizgebot abzugeben. Hinterhand behauptet jedoch, Vorhand dürfe noch nicht passen, da das Gebot von 47 dem Reizwert von 48 entspricht. Vorhand ist jedoch der Auffassung, dass 47 kein Reizgebot sei und er den gebotenen Reizwert 48 nicht halten kann. Auf Grund dieser Aussage passen nun Mittelhand und Hinterhand und behaupten, dass Vorhand mit gehaltenen 47 Alleinspieler geworden sei. Wer wurde Alleinspieler?

Entscheidung:

Vorhand wurde Alleinspieler.

Begründung:

Der von Mittelhand abgegebene Reizwert von 47 wurde von Vorhand gehalten. Da es keinen Reizwert von 47 gibt, hat Mittelhand automatisch den nächsthöheren Wert, also 48, geboten und Vorhand diesen Wert gehalten. Das Bieten und Halten eines Reizwertes ist nach ISkO 3.3.8 unwiderruflich. Mittelhand hat mit den gebotenen 48 nur die von Vorhand bereits gehaltenen (Zwischenwert) 47 wiederholt, also kein höheres Reizgebot abgegeben. Vorhand hat die gebotenen 48 gehalten und kann nicht passen. Da Mittelhand und Hinterhand kein höheres Reizgebot abgegeben haben, wurde Vorhand mit gehaltenen 48 Alleinspieler.

Fall 2:

Mittelhand passt. Ohne Hinterhand zu fragen, spielt Vorhand unter gleichzeitiger Ansage »Grand-Hand« aus. Sofort protestiert Hinterhand mit der Begründung, sie habe auch ein Spiel. Daraufhin weigert sich Mittelhand, die Gültigkeit des Spiels von Vorhand anzuerkennen, indem sie beanstandet, Vorhand müsse zuerst Hinterhand zum Reizen auffordern. Jetzt meldet sich der Kartengeber und behauptet, Vorhand dürfe ohne Reizen Grand-Hand ansagen und ausspielen. Ist es richtig, dass Vorhand Grand-Hand ansagen und ausspielen darf, bevor Mittelhand und Hinterhand gereizt oder gepasst haben?

Entscheidung:

Nein. Vorhand darf das Spiel erst ansagen und ausspielen, wenn sie Alleinspieler geworden ist.

Begründung:

Es kommt immer wieder vor, dass der Spieler in Vorhand einen Grand-Hand ansagt und sofort ausspielt, ohne das Reizen abzuwarten. Ein Grand-Hand hat einen Reizwert von mindestens 72. Erfahrungsgemäß kommt es nicht oft vor, dass ein anderer Spieler in dieser Situation höher reizen kann. Deshalb ist es verständlich, wenn Vorhand glaubt, mit einem Grand-Hand unangefochten Alleinspieler werden zu können.

Die bereits ausgespielte Karte ist zurückzunehmen und das Reizen in der üblichen Weise durchzuführen. Vorhand ist aber verpflichtet, die Reizhöhe bis zum Wert des von ihr angesagten Grand-Hand zu halten. Der Spieler, der den höchsten Reizwert bietet oder hält, wird Alleinspieler. Das gilt auch dann, wenn ein Spieler einen Grand-Hand hat. Wird Vorhand Alleinspieler, so muss sie das bereits angesagte Spiel durchführen und dieselbe Karte, die sie schon vorher ausgespielt hatte, auch jetzt als erste Karte bringen. Wenn Mittelhand oder Hinterhand Alleinspieler werden, so darf Vorhand eine beliebige Karte ausspielen. Durch das Reizen geben sie zu erkennen, dass sie das Sichtbarwerden einer Karte von Vorhand vor Spielbeginn billigend in Kauf nehmen. Das Spiel muss normal durchgeführt werden.

Fall 3:

Mittelhand reizt 48, worauf Vorhand passt. Danach reizt Hinterhand und bietet 48. Mittelhand nimmt jetzt den Skat auf, worauf Hinterhand protestiert. Mittelhand behauptet, zweimal das gleiche Gebot abzugeben bedeutet gepasst. Durfte Mittelhand den Skat aufnehmen?

Entscheidung:

Mittelhand durfte den Skat nicht aufnehmen. Sie muss sich vergewissern, dass Hinterhand nicht mehr als 48 reizen will.

Begründung:

Mittelhand hätte Hinterhand darauf hinweisen müssen, dass 48 bereits gereizt wurde und sie mehr reizen müsse, um das Spiel zu bekommen. Der Spieler in Hinterhand hat anscheinend den Reizvorgang nicht aufmerksam verfolgt.

3.3.6 Bieten Mittelhand und danach auch Hinterhand nichts, **darf Vorhand** den Skat ohne Erklärung aufnehmen (oder ein Handspiel ansagen). Sie verpflichtet sich damit zur Durchführung eines Spieles. Hat Vorhand hingegen keine 18, muss sie **vor dem Passen** immer erst ein Reizgebot von Mittelhand oder, wenn diese sofort passt, von Hinterhand abwarten.

Fall 1:

Mittelhand und Hinterhand passen sofort. Ohne »18« zu sagen, nimmt Vorhand den Skat zu einem Spiel auf. Die Gegenspieler protestieren und behaupten, Vorhand hätte »18« reizen müssen, um Alleinspieler werden zu können. Ist diese Auffassung richtig?

Entscheidung:

Die Auffassung der Gegenspieler ist falsch. Wenn Mittelhand und Hinterhand sofort gepasst haben, darf Vorhand ohne Erklärung den Skat zu einem Spiel aufnehmen.

Begründung:

Nach dem Geben ist durch das Reizen der Alleinspieler zu ermitteln (ISkO 3.3.1). Das wird stets derjenige, der den höchsten Reizwert geboten oder gehalten hat. Wenn Mittelhand und Hinterhand sofort passen, also darauf verzichten, Alleinspieler zu werden, muss der Spieler in Vorhand entscheiden, ob er Alleinspieler werden will oder nicht. Da er keinen Mitbewerber hat, braucht er nicht zu reizen; es gibt keine »Selbstreizung«. Durch die bloße Skataufnahme zeigt er an, dass er Alleinspieler werden will. Will er selbst auch nicht spielen, darf er den Skat nicht einsehen. Andernfalls muss er vor Einsichtnahme in den Skat deutlich zum Ausdruck bringen, dass er selbst nicht Alleinspieler werden, sondern den Skat nur interessehalber einsehen möchte.

Fall 2:

Muss Vorhand »18« sagen, um spielen zu können, auch wenn die beiden anderen Spieler sofort gepasst haben?

Entscheidung:

Nein. Wenn Mittelhand und Hinterhand sofort gepasst haben, darf Vorhand ohne Erklärung den Skat zu einem Spiel aufnehmen.

Begründung:

Nach dem Geben ist durch das Reizen der Alleinspieler zu ermitteln. Das wird stets derjenige, der den höchsten Reizwert geboten oder gehalten hat (ISkO 3.3.1 und 3.3.5).

Mittelhand und Hinterhand müssen mindestens »18« reizen, um Alleinspieler werden zu können. Lediglich Vorhand ist berechtigt, den Skat ohne Abgabe einer Erklärung aufzunehmen, wenn die beiden anderen Spieler passen. In diesem Fall muss Vorhand aber ein Spiel durchführen; eingepasst darf dann nicht mehr werden. Andernfalls muss Vorhand vor Aufnahme des Skats deutlich zum Ausdruck bringen, dass sie ebenfalls kein Spiel wagen will.

Fall 3:

Nachdem Mittelhand und Hinterhand gepasst haben, sagt Vorhand Grand-Hand an und spielt aus. Die Gegenspieler werfen daraufhin ihre Karten zusammen und erklären das Spiel für den Alleinspieler sofort mit Schneider und Schwarz als verloren, weil dieser nicht »18« gereizt habe. Darf Vorhand spielen, auch ohne sich selbst mit »18« gereizt zu haben?

Entscheidung:

Vorhand darf den Grand-Hand spielen.

Begründung:

Nach dem Geben ist durch das Reizen der Alleinspieler zu ermitteln. Das wird stets derjenige, der den höchsten Reizwert geboten oder gehalten hat (ISkO 3.3.1 und 3.3.5).

Im vorliegenden Fall haben Mittelhand und Hinterhand gepasst. Vorhand war deshalb berechtigt, Grand-Hand anzusagen und auszuspielen. Das Spiel ist durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten.

Fall 4:

Noch bevor Mittelhand gereizt oder gepasst hat, sagt Vorhand: »Ich passe«. Daraufhin reizt Hinterhand Mittelhand mit 18. Mittelhand will spielen und fordert Hinterhand auf, mehr als 18 zu bieten. Hinterhand ist der Meinung, das Reizen mit 18 beginnen zu müssen, da ja Vorhand gepasst habe. Ist die Auffassung von Hinterhand richtig?

Entscheidung:

Hinterhand darf im vorliegenden Falle das Reizen nicht mit 18 beginnen.

Begründung:

Hat Vorhand keine 18, muss sie **vor dem Passen** immer erst ein Reizgebot von Mittelhand oder, wenn diese sofort passt, von Hinterhand abwarten. Vorhand durfte also nicht vorweg passen. Auch wenn Vorhand sofort gepasst hat, muss Mittelhand, wenn sie spielen will, mindestens 18 bieten. Danach muss Hinterhand das Reizen mit einem höheren Reizwert als 18, also mindestens mit 20, fortsetzen.

Fall 5:

Bevor Mittelhand gereizt oder gepasst hat, sagt Vorhand: »Ich habe nichts«. Mittelhand fordert nun Hinterhand auf, mit dem Reizen zu beginnen. Hinterhand lehnt das mit der Begründung ab, trotz der voreiligen Äußerung von Vorhand müsse Mittelhand zuerst reizen oder passen. Dem widerspricht aber Mittelhand. Ist das Verlangen von Hinterhand berechtigt?

Entscheidung:

Das Verlangen von Hinterhand ist berechtigt. Auch wenn Vorhand voreilig gepasst hat, muss Mittelhand mit dem Reizen beginnen oder passen.

Begründung:

Die Reihenfolge des Reizens ist in ISkO 3.3.2 bis 3.3.4 festgelegt. Danach fordert Vorhand (der Spieler, der zuerst Karten erhalten hat) seinen linken Nachbarn (Mittelhand) zum Reizen auf. Hat Vorhand kein Spiel mit dem gebotenen oder einem höheren Reizwert, muss sie passen. Daraufhin reizt der dritte Mitspieler (Hinterhand) Mittelhand in der gleichen Weise weiter oder passt (ISkO 3.3.3). In dem vorliegenden Fall ist Hinterhand zum Reizen erst an der Reihe, wenn zuvor Mittelhand ein Reizgebot abgegeben oder gepasst hat. Das Verlangen von Mittelhand, Hinterhand müsse mit dem Reizen beginnen, ist nicht berechtigt.

Siehe auch ISkO 3.3.2 bis 3.3.4

Fall 6:

Noch bevor Mittelhand reizt, passt Vorhand. Nachdem Hinterhand ebenfalls gepasst hat, nimmt Mittelhand den Skat auf, ohne ein Reizgebot abzugeben. Nach Spielende, der Alleinspieler hat einen Grand gewonnen, reklamieren die Gegenspieler, dass der Alleinspieler kein Reizgebot abgegeben hat.

Entscheidung:

Mittelhand bekommt ihren Grand als gewonnen gutgeschrieben.

Begründung:

Die Aufnahme des Skats ohne Abgabe eines Reizgebots darf nur durch Vorhand erfolgen. Mittelhand muss vor Skataufnahme im jeden Fall ein Gebot abgeben. Wäre die Reklamation vor der Spielansage (ISkO 4.1.1) erfolgt, wäre Mittelhand vom Reizen wegen unberechtigter Einsicht in den Skat ausgeschlossen worden. Da die Reklamation des Regelverstößes zu spät erfolgt ist, muss die Skataufnahme und die Durchführung des Spiels als regelgerecht bewertet werden. Das Spiel wurde gespielt und ist seinem Ausgang entsprechend in die Spielliste einzutragen.

3.3.7 Zeigt niemand Spielinteresse, wird eingepasst. Darauf gibt der **Nächste** zum neuen Spiel. Niemals darf ein Mitspieler nach korrekter Kartenverteilung zweimal hintereinander geben (siehe SkWO 9.4).

Fall 1:

Die Karten wurden ordnungsgemäß verteilt. Mittelhand und Hinterhand passen. Da Vorhand nur ein unsicheres Spiel hat, passt sie ebenfalls. Daraufhin werden die Karten zusammengeworfen und vom gleichen Kartengeber noch einmal verteilt. Ist das zulässig?

Entscheidung:

Die Karten wurden korrekt verteilt. Der gleiche Kartengeber darf deshalb nicht zweimal hintereinander geben.

Begründung:

Die Karten wurden ordnungsgemäß gegeben. Nach ISkO 3.2.10 musste daher ein gültiges Spiel zu Stande kommen. Auch ein eingepasstes Spiel ist ein gültiges Spiel. Wenn alle drei Spieler gepasst haben, gibt der Nächste zum neuen Spiel. Es ist nicht gestattet, dass ein Teilnehmer nach korrekter Kartenverteilung zweimal hintereinander gibt. Alle Mitspieler an einem Tisch, an dem bei eingepassten Spielen derselbe Kartengeber noch einmal gibt, werden von der Veranstaltung ausgeschlossen. Das Gleiche gilt für jeden Mitspieler, der bei eingepassten Spielen auch nur das bloße Ansinnen der nochmaligen Kartenverteilung durch den gleichen Kartengeber stellt (SkWO 9.4). Durch diese strenge Regelanwendung sind Manipulationen ausgeschlossen. Insoweit ist die Chancengleichheit für alle Teilnehmer an Skatturnieren gewährleistet.

Fall 2:

In einer Skatrunde hat sich eingebürgert, dass bei eingepassten Spielen am Vierertisch der gleiche Kartengeber zweimal hintereinander geben muss. Am Dreiertisch dagegen gibt der Nächste zum neuen Spiel. Entspricht diese unterschiedliche Handhabung den Regeln?

Entscheidung:

Die unterschiedliche Verfahrensweise ist nicht regelgerecht. Bei **allen** eingepassten Spielen darf ein Mitspieler nie zweimal hintereinander geben.

Begründung:

Nach ordnungsgemäßigem Geben **muss** ein gültiges Spiel zu Stande kommen. Auch ein eingepasstes Spiel ist ein gültiges Spiel (ISkO 3.2.16).

Die in der Anfrage erwähnte Handhabung der nochmaligen Kartenverteilung am Vierertisch durch den gleichen Kartengeber steht im Widerspruch zu den Bestimmungen der ISkO, weil trotz korrekter Kartenverteilung ein Teilnehmer zweimal hintereinander gibt. Damit sind Manipulationen Tür und Tor geöffnet. Außerdem ist die Chancengleichheit nicht mehr gegeben. Wenn nämlich zwei Spieler gepasst haben und der dritte Spieler in Vorhand nur ein schwaches Spiel hat, würde er auch passen und bei nochmaliger Kartenverteilung auf ein stärkeres Spiel hoffen.

3.3.8 Die Erklärung des Passens sowie das Bieten und Halten eines Reizwertes sind unwiderruflich (siehe aber 3.3.9).

Fall 1:

Mittelhand reizt Vorhand. Nachdem Vorhand bei 22 gepasst hat, was Mittelhand jedoch überhörte, reizt Mittelhand 24. Jetzt passt auch Hinterhand. Muss Mittelhand nun ein Spiel mit einem Reizwert von mindestens 24 oder nur von 22 ansagen, weil ja Vorhand schon bei 22 gepasst hat?

Entscheidung:

Mittelhand muss ein Spiel entsprechend dem Reizgebot von 24 oder von höherem Wert ansagen.

Begründung:

Mittelhand ist mit 24 Alleinspieler geworden. Dabei ist unerheblich, dass Mittelhand 24 geboten hat, weil sie das Passen von Vorhand bei 22 überhörte. Nach ISkO 3.3.8 sind die Erklärung des Passens sowie das Bieten und Halten eines Wertes unwiderruflich.

Fall 2:

Nachdem Mittelhand gepasst hat, reizt Hinterhand weiter und bietet 48, die von Vorhand gehalten werden. Hinterhand bietet 50 und sagt im gleichen Atemzug, sie hätte sich überreizt, Vorhand könne das Spiel bei 48 bekommen. Vorhand will jetzt aber nicht mehr spielen. Kann Hinterhand von ihrem Reizgebot zurücktreten?

Entscheidung:

Hinterhand ist mit gebotenen 50 Alleinspieler geworden. Sie kann von diesem Reizgebot nicht mehr zurücktreten.

Begründung:

Nach dem Geben ist zunächst durch das Reizen der Alleinspieler zu ermitteln. Alleinspieler wird stets derjenige, der den höchsten Reizwert geboten oder gehalten hat. Es besteht kein Zweifel, dass Hinterhand mit gebotenen 50 Alleinspieler wurde, denn das Bieten und Halten eines Reizwertes sind unwiderruflich. Von diesem Reizgebot kann Hinterhand auch dann nicht mehr zurücktreten, wenn sie feststellt, dass sie sich mit dem zuletzt gebotenen Wert überreizt hat. Hinterhand muss nun ein Spiel ansagen, das unter Berücksichtigung der vorhandenen oder fehlenden Spitzen (siehe ISkO 2.4) mindestens dem Reizwert 50 entspricht. Sieht sie keine Gewinnchance, kann sie das angesagte Spiel sofort oder nach dem ersten Stich für verloren erklären.

Fall 3:

Hinterhand reizt Grand-Hand mit zweien, muss aber passen, als Vorhand 96 hält. Vorhand spielt Pik-Hand ohne vieren, verliert natürlich, weil sie sich überreizt hat. Hinterhand wirft Vorhand vor, abgereizt zu haben und verlangt Annullierung des überreizten Pik-Handspiels und Anerkennung ihres Grand-Handspiels, bei dem sie höchstens zwei Stiche abgegeben hätte. Ist so etwas möglich?

Entscheidung:

Es ist nicht möglich, Hinterhand den Punktwert für einen Grand-Hand gutzuschreiben. Vorhand hat den Reizwert 96 gehalten und ist damit Alleinspieler geworden. Das Halten dieses Reizwertes und das Ansagen eines Pik-Handspiels sind unwiderruflich. Vorhand verliert ihr Spiel mit $(99 \times 2) - 198$ Minuspunkten. Eintragung in die Spielliste: Pik »überreizt« = 198 Minuspunkte.

Begründung:

Beim Skatspiel wird der Alleinspieler durch das Reizen ermittelt (ISkO 3.3.1). Es gibt aber keine Bestimmung dafür, wie hoch man mit einem gewissen Blatt reizen muss oder darf. Jeder Spieler ist in der Beurteilung seiner Karten frei und kann selbst über die Höhe des Reizens entscheiden. Im Allgemeinen wird man wohl nur solche Spiele reizen, bei denen man Aussicht auf Erfolg hat. Es ist unbestritten, dass Vorhand mit gehaltenen 96 Alleinspieler wurde und ein Pik-Handspiel angesagt und durchgeführt hat. Das Halten des Reizwertes 96 ist unwiderruflich. Ebenso ist nach ISkO 3.4.7 die gültige Spielansage Pik-Hand unabänderlich. Da Vorhand bei gehaltenen 96 ein Pik-Handspiel ohne vieren durchgeführt und verloren hat, sind ihr 198 Minuspunkte abzuschreiben.

Fall 4:

Mittelhand reizt in der zahlenmäßigen Reihenfolge von 18 bis 36 und bietet dann 38, die Vorhand noch hält. Mittelhand bietet jetzt 40, worauf Vorhand passt. Nun reklamiert Hinterhand und behauptet, Vorhand dürfe noch nicht passen, da das Gebot von 38 dem Reizwert 40 entspreche. Ist der Einwand von Hinterhand berechtigt?

Entscheidung:

Die Reklamation ist berechtigt. Da Vorhand 38 gehalten hat, darf sie bei 40 nicht passen.

Begründung:

Es ist eine bekannte Tatsache, dass das Reizen nicht immer nach den Spielwerten erfolgt. Das Reizen von Zwischenstufen ist nicht erlaubt, da diese Reizweise immer wieder Anlass zu Missverständnissen bzw. Auseinandersetzungen gibt und gerade deshalb unbedingt unterlassen werden muss (ISkO 3.3.2).

In dem geschilderten Fall reizt Mittelhand 38. Da es im Skat keinen Spielwert von 38 gibt, hat Mittelhand damit automatisch den nächsten Spielwert, also 40, gereizt und Vorhand diesen Wert gehalten. Das Bieten und Halten eines Reizwertes sind nach ISkO 3.3.8 unwiderruflich. Mittelhand hat mit den gebotenen 40 nur die von Vorhand bereits gehaltenen 38 (Zwischenwert) wiederholt, also kein höheres Gebot abgegeben. Vorhand muss deshalb auch die gebotenen 40 halten und darf nicht passen. Wenn Mittelhand und danach auch Hinterhand passen, wird Vorhand nach ISkO 3.3.5 mit gehaltenen 40 Alleinspieler.

Fall 5:

Bevor Mittelhand mit dem Reizen beginnt, sagt Vorhand »18«. Mittelhand und Hinterhand passen. Jetzt will auch Vorhand passen. Begründung: Das Gebot sei für sie, weil noch nicht an der Reihe gewesen, ungültig. Gilt das Spiel als eingepasst oder hat Vorhand das Spiel bekommen?

Entscheidung:

Vorhand ist mit dem Reizgebot 18 Alleinspieler geworden.

Begründung:

Nach dem Geben ist durch das Reizen der Alleinspieler zu ermitteln. Er wird nach ISkO 3.3.5 stets derjenige, der den höchsten Reizwert geboten oder gehalten hat. Das Bieten oder Halten eines Reizwertes ist unwiderruflich und bleiben auch dann verbindlich, wenn der betreffende Spieler zum Reizen noch nicht an der Reihe war.

Im vorliegenden Fall hat Vorhand 18 geboten und ist damit Alleinspieler geworden, da Mittelhand und Hinterhand gepasst haben.

Fall 6:

Nachdem Mittelhand gepasst hat, reizt Hinterhand den Spieler in Vorhand weiter. Hinterhand will Karo-Hand ohne dreien (Reizwert 45), Vorhand Null ouvert spielen. Hinterhand reizt Vorhand bis 46 und passt dann. Darauf spielt Vorhand Null ouvert und verliert. Nach dem Spiel wird festgestellt, dass Hinterhand nur bis 45 reizen durfte. Ist das Spiel gültig oder ungültig?

Entscheidung:

Das Spiel ist gültig. Es muss für den Alleinspieler als verloren gewertet werden.

Begründung:

Es liegt im Ermessen eines jeden Skatspielers, welches Spiel er wie hoch reizt. Schließlich trägt er auch die Folgen selbst, die daraus entstehen können, wenn er ein Spiel erhält und verliert, weil er zu hoch gereizt hat. Auch wenn ein Spieler höher reizt, als es seine Karten eigentlich zulassen, kann der Spieler, der Alleinspieler geworden ist, aus dieser Tatsache keinen automatischen Gewinnanspruch ableiten. Das Spiel muss entsprechend seinem Ausgang - im vorliegenden Fall als verloren - gewertet werden.

Fall 7:

Mittelhand reizt bis 44, Vorhand hält dieses Reizgebot. Mittelhand bietet „47“. Vorhand beanstandet die mit der Bemerkung: „Das ist kein gültiger Spielwert“. Mittelhand antwortet: „Ich sage aber 47, das ist mehr als 46“. Daraufhin hält Vorhand das Reizgebot. Mittelhand und Hinterhand passen nun. Vorhand nimmt den Skat auf, drückt zwei Karten und sagt als Spiel „Null ouvert“ an. Mittelhand verlangt nun, dass der Alleinspieler ein Spiel verloren hat, da der letzte genannte Reizwert über 46 lag und somit kein Null ouvert mehr gespielt werden kann. Vorhand ist der Meinung, dass der letzte gültige Spielwert 44 betrug und sie diesen mit ihrem Null ouvert übertrifft

Entscheidung:

Vorhand hat den höchsten Reizwert („47“) gehalten und wurde nach ISkO 3.3.5 Alleinspieler. Da der Reizwert von „46“ überboten wurde, muss Vorhand ein Spiel durchführen, das mindestens einem Reizwert von „48“ entspricht. Der Alleinspieler hat ein nicht mehr durchführbares Nullspiel angesagt. Er hat ein Farb- oder Grandspiel unter Berücksichtigung der letzten Reizhöhe und Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen verloren.

Begründung:

Der von Mittelhand abgegebene Reizwert „47“ wurde von Vorhand gehalten. Da es keinen Reizwert von 47 gibt, hat Mittelhand automatisch den nächsten Wert, also „48“ geboten und Vorhand hat diesen Wert gehalten. Das Bieten und Halten eines Reizwertes ist nach ISkO 3.3.8 unwiderruflich. Da Mittel- und Hinterhand kein höheres Reizgebot abgegeben haben, wurde Vorhand mit gehaltenen 48 Alleinspieler und muss ein Spiel durchführen das mindestens diesen Wert entspricht. Mittelhand ist zu verwarnen und darauf aufmerksam zu machen, dass er sich künftig an die gültigen Reizwerte zu halten hat. Verstößt Mittelhand im weiteren Spielverlauf erneut gegen die Bestimmung 3.3.2 der ISkO kann er vom Weiterspiel ausgeschlossen werden.

3.3.9 Hat ein Spieler **vor Beendigung des Reizens** den Skat angesehen oder aufgenommen oder die Karten eines Mitspielers unberechtigt eingesehen, ist er vom weiteren Reizen auszuschließen. Außerdem sind die beiden anderen Spieler nicht mehr an ihr Reizgebot gebunden. Sie können einpassen oder neu reizen. Das gilt auch, wenn der Kartengeber oder ein anderer Mitspieler den Skat vor Beendigung des Reizens angesehen hat. Spieler, die vor Abgabe eines Reizgebotes gepasst haben, dürfen nicht am neuen Reizvorgang teilnehmen (siehe auch 3.2.15).

Fall 1:

Mittelhand reizt Vorhand ohne Übergang mit 40 an, worauf diese Mittelhand den Skat zuschiebt. Als Mittelhand den Skat ansieht moniert Hinterhand mit der Bemerkung: »Ich kann noch 46 sagen«. Mittelhand erklärt, sie könne mit vier Buben auf der Hand noch höher reizen. Da sich die Spieler am Tisch nicht einigen können, rufen sie einen Schiedsrichter. Der entscheidet, dass Mittelhand vom Reizen ausgeschlossen ist und Vorhand und Hinterhand einpassen oder neu reizen können. Ist diese Schiedsrichterentscheidung richtig?

Entscheidung:

Die Schiedsrichterentscheidung ist richtig. Mittelhand hat den Skat unberechtigt angesehen und ist vom weiteren Reizen ausgeschlossen. Vorhand und Hinterhand sind nicht mehr an ihr Reizgebot gebunden; sie können einpassen oder neu reizen.

Begründung:

Mittelhand war zum Reizen berechtigt. Sie durfte auch springen, d.h. das Reizen gleich mit 40 beginnen. Vorhand hat ordnungsgemäß gepasst. Dass sie den Skat zu Mittelhand hinschob, ist lediglich eine Bekräftigung des Passens, gibt aber Mittelhand nicht das Recht, den Skat aufzunehmen, bevor Hinterhand gepasst hat. Damit hat Mittelhand gegen ISKO 3.3.9 verstoßen, mit der Folge, dass sie vom weiteren Reizen ausgeschlossen ist. Die Tatsache, dass Mittelhand ein Spiel von höherem Wert hatte, ändert nichts an dem Regelverstoß und dessen Folgen.

Fall 2:

Am Dreiertisch hat der Kartengeber nach ordnungsgemäßer Kartenverteilung noch vor Beginn des Reizens den Skat angesehen und will deshalb noch einmal geben. Vorhand widerspricht und verlangt, dass nach korrekter Kartenverteilung gespielt werden muss. Sie sagt Grand ouvert an und legt ihre Karten offen auf den Tisch. Das Spiel (Grand ouvert mit dreien) ist unverlierbar. Mittelhand legt ihre Karten verdeckt auf den Tisch. Der Kartengeber (Hinterhand) nimmt die Karten von Mittelhand sowie den Skat und legt sie mit seinen Karten zum nochmaligen Geben zusammen. Vorhand besteht darauf, dass ihr der Grand ouvert mit dreien als gewonnen angeschrieben wird. Der Kartengeber will das Spiel von Vorhand nicht anerkennen, sondern nochmals geben. Ist das Spiel von Vorhand gültig?

Entscheidung:

Das Spiel ist gültig. Vorhand ist Grand ouvert mit dreien als gewonnen anzuschreiben.

Begründung:

Zunächst ist festzustellen, dass der Kartengeber die Karten ordnungsgemäß verteilt hat. Somit muss nach ISkO 3.2.16 ein gültiges Spiel zu Stande kommen. Das ist ein zwingender Grundsatz, der nicht durchbrochen werden kann. Der Kartengeber (Hinterhand), der den Skat vor Beendigung des Reizens angesehen hat, erreicht damit nur, dass er nach ISkO 3.3.9 vom weiteren Reizen ausgeschlossen wird. Dabei ist es unerheblich, ob die Einsichtnahme versehentlich oder absichtlich erfolgt ist. Haben Vorhand und Mittelhand schon mit dem Reizen begonnen, können sie von ihrem bisherigen Gebot zurücktreten oder neu reizen. Im vorliegenden Fall ist es offensichtlich, dass Vorhand ihren unverlierbaren Grand ouvert ansagen und die Karten auflegen darf, bevor Mittelhand gereizt oder gepasst hat. Der Wert dieses Spieles übersteigt auf alle Fälle die Reizhöhe der Mitspieler, wobei Hinterhand ohnehin vom Reizen ausgeschlossen ist. Vorhand sind folglich 240 Pluspunkte für den Grand ouvert mit dreien anzuschreiben.

Fall 3:

Am Vierertisch wurden die Karten ordnungsgemäß verteilt. Nachdem Mittelhand gepasst hat, aber Vorhand und Hinterhand noch reizen, sieht der Kartengeber interessehalber den Skat an. Hinterhand fühlt sich benachteiligt, weil sie befürchtet, dass Vorhand den Skat beim Aufnehmen durch den Kartengeber einsehen konnte. Hinterhand wollte Grand reizen und verlangt, dass ihr das Spiel, ohne dass es durchgeführt wird, als gewonnen gutgeschrieben wird. Ist dem Ansinnen von Hinterhand stattzugeben?

Entscheidung:

Nein, da der Reizvorgang noch nicht beendet war, wurde noch kein Alleinspieler ermittelt.

Begründung:

Die Karten sind ordnungsgemäß verteilt worden. Somit muss nach ISkO 3.2.16 ein gültiges Spiel zu Stande kommen, wobei auch ein eingepasstes Spiel ein gültiges Spiel ist. Im Übrigen hat der Kartengeber nicht das Recht, den Skat einzusehen. Sein Fehlverhalten ist mit einer Verwarnung zu ahnden und kann im Wiederholungsfall mit dem Ausschluss vom Weiterspiel bestraft werden. Da die Skateinsicht durch den Kartengeber nicht gestattet ist, sind die drei Spieler nicht mehr an ihr Reizgebot gebunden. Sie können einpassen oder neu reizen. Wird Hinterhand beim nochmaligen Reizen Alleinspieler, muss sie ein Spiel ansagen und auch durchführen. Ein sofortiger Spielgewinn steht ihr nicht zu. Durch das nochmalige Reizen hat sie billigend in Kauf genommen, dass der Kartengeber die beiden Karten im Skat gesehen hat.

Fall 4:

Die Karten wurden ordnungsgemäß verteilt. Hinterhand und Vorhand haben ihre Karten aufgenommen. Statt mit dem Reizen zu beginnen, erklärt Mittelhand, versehentlich den Skat mit aufgenommen und somit 12 Karten zu haben. Ein Schiedsrichter, der gerufen wurde, entscheidet auf »nochmaliges Geben und begründet das damit, dass das Reizen noch nicht begonnen habe. Hinterhand hat ein »starkes« Farbspiel und ist mit der Schiedsrichterentscheidung nicht einverstanden. Hat der Schiedsrichter richtig entschieden?

Entscheidung:

Die Entscheidung des Schiedsrichters ist falsch. Da die Karten korrekt verteilt wurden, musste ein gültiges Spiel zu Stande kommen. Der Kartengeber hat aus den von Mittelhand gemischten 12 Karten zwei verdeckt als Skat zu ziehen. Mittelhand wird vom Reizen ausgeschlossen.

Begründung:

Der geschilderte Streitfall ist in ISkO 3.2.14 bis 3.2.16, 3.3.9 und 3.3.10 geregelt. Hier ist festgelegt, dass ein Spieler, der den Skat nach ordnungsgemäßem Geben vor Beendigung des Reizens ansieht, aufwirft oder aufnimmt, vom Reizen ausgeschlossen wird. Will ein anderer Spieler ein Spiel machen, obwohl der Skat von einem Spieler vor Beginn des Reizens aufgenommen wurde, hat der Kartengeber aus den 12 Karten, die vom Schuldigen zu mischen sind, zwei Karten verdeckt als Skat zu ziehen. Danach wird der Alleinspieler durch das Reizen zwischen Vorhand und Hinterhand ermittelt. Nach ordnungsgemäßem Geben muss ein gültiges Spiel zu Stande kommen. Diese Bestimmung der ISkO ist bindend; Ausnahmen hiervon sind nicht möglich. Keinesfalls darf der gleiche Kartengeber zweimal hintereinander geben. Wenn kein Spieler ein Spiel wagen will, muss eingepasst werden. Denn auch ein eingepasstes Spiel ist nach ISkO 3.2.16 ein gültiges Spiel. Darauf hat der nächste Mitspieler zum neuen Spiel zu geben.

Fall 5:

Nachdem Mittelhand bei einem Reizgebot von 18 gepasst hat, reizt Hinterhand Vorhand weiter. Vorhand glaubt aber, verstanden zu haben, dass Hinterhand ebenfalls gepasst hat, nimmt den Skat auf und steckt ihn zu ihren 10 Karten. Darauf protestiert Hinterhand mit der Begründung, sie habe nicht gepasst. Das wird von Mittelhand und auch vom Kartengeber bestätigt. Sie verlangen, dass Vorhand den voreilig aufgenommenen Skat wieder zurücklegt. Uneinig sind sich die Spieler jetzt darüber, wie weiter zu verfahren ist. Da nur Vorhand den Skat gesehen hat und die beiden Karten kennt, hat sie auch die Möglichkeit, zwei andere Karten als Skat zurückzulegen. Dürfen oder müssen in diesem Fall die Mitspieler zwei Karten verdeckt aus den Karten von Vorhand ziehen und als Skat weglegen?

Entscheidung:

Der Kartengeber hat aus den vorher gemischten 12 Karten von Vorhand zwei verdeckt als Skat zu ziehen.

Begründung:

Vorhand hat den Skat - aus welchen Gründen auch immer - vor Beendigung des Reizens unberechtigterweise aufgenommen. Sie ist deshalb vom weiteren Reizen auszuschließen. Die beiden anderen Spieler sind nicht mehr an ihr Reizgebot gebunden. Sie können einpassen oder neu reizen (ISkO 3.3.9). Daraus ergibt sich, dass auch Mittelhand, die zunächst gepasst hat, wieder am Reizen teilnehmen kann. Wollen Mittelhand oder Hinterhand ein Spiel machen, obwohl der Skat von Vorhand vor Beendigung des Reizens aufgenommen wurde, hat der Kartengeber aus den 12 Karten, die vom Schuldigen zu mischen sind, zwei Karten verdeckt als Skat zu ziehen und dem Alleinspieler auszuhändigen. Der ursprünglich gelegene Skat ist lediglich dann auszuhändigen, wenn er von **allen** Mitspielern eindeutig ausgemacht werden kann. Das ist z.B. dann der Fall, wenn der Skat vom Schuldigen nur angehoben und eingesehen wurde oder in anderer Weise noch eindeutig von den 10 Karten getrennt ist.

Fall 6:

Während des Reizens nimmt ein Spieler im Irrglauben, Alleinspieler geworden zu sein, den Skat auf und steckt die beiden Blätter zu seinen 10 Handkarten. Zur gleichen Zeit protestiert der Spieler, der noch nicht gepasst hat. Muss der Spieler, der den Skat unberechtigt aufgenommen hat, die beiden Karten selbst wieder zurücklegen, auch auf die Gefahr hin, dass er zwei Karten legt, die er nicht gefunden hat?

Entscheidung:

Können die zwei Karten des Skats nicht von allen Mitspielern eindeutig ausgemacht werden, hat der Kartengeber aus den vom Schuldigen gemischten 12 Karten zwei verdeckt als Skat zu ziehen.

Begründung:

Zunächst ist darauf hinzuweisen, dass der Spieler, der den Skat vor Beendigung des Reizens aufgenommen hat, vom weiteren Reizen ausgeschlossen ist. Die anderen Mitspieler sind nicht mehr an ihr Reizgebot gebunden; sie können einpassen oder neu reizen (ISkO 3.3.9). Der unberechtigt aufgenommene Skat ist zurückzugeben. Kann er nicht von **allen** Mitspielern eindeutig ausgemacht werden, so muss im vorliegenden Fall der Kartengeber nach ISkO 3.3.10 aus den 12 Karten, die vom Schuldigen zu mischen sind, zwei verdeckt als Skat ziehen und dem Alleinspieler aushändigen. Danach ist das Spiel in gewohnter Weise durchzuführen und entsprechend seinem Ausgang zu werten. Der Alleinspieler hat keinen Anspruch darauf, dass ihm das Spiel sofort gutgeschrieben wird. Mit dem neuen Reizen hat er die Kenntnisnahme der 2 Karten im Skat durch einen Gegenspieler billigend in Kauf genommen.

Fall 7:

Der Kartengeber hat die Karten ordnungsgemäß verteilt. Mittelhand reizt Vorhand bis 36. Vorhand versteht »weg« und Hinterhand schüttelt den Kopf. Daraufhin nimmt Vorhand den Skat auf. Mittelhand protestiert mit dem Hinweis, das Reizen sei noch nicht beendet. Schließlich einigen sich die Spieler darauf, dass der gleiche Kartengeber die Karten noch einmal verteilt. Ist das gestattet?

Entscheidung:

Der gleiche Kartengeber darf nach korrekter Kartenverteilung niemals zweimal hintereinander geben.

Begründung:

Nach ISkO 3.2.16 muss nach ordnungsgemäßigem Geben ein gültiges Spiel zu Stande kommen. Auch ein eingepasstes Spiel ist ein gültiges Spiel.

Im genannten Fall ist Vorhand vom weiteren Reizen ausgeschlossen und muss den unberechtigt aufgenommenen Skat zurückgeben. Die anderen Mitspieler sind nicht mehr an ihr Reizgebot gebunden. Sie können einpassen oder neu reizen. Will ein anderer Spieler ein Spiel machen, obwohl der Skat von einem Mitspieler vor Beendigung des Reizens aufgenommen wurde, hat der Kartengeber aus den 12 Karten, die vom Schuldigen zu mischen sind, zwei verdeckt als Skat zu ziehen und dem Alleinspieler auszuhändigen. Wollen Mittelhand und Hinterhand kein Spiel wagen, muss eingepasst werden. Auf keinen Fall darf nach korrekter Kartenverteilung der gleiche Kartengeber zweimal hintereinander geben.

3.3.10 Hat **nach beendetem Reizen** nur die Gegenpartei die unrichtige Kartenzahl, hat der Alleinspieler ein Spiel, das mindestens dem letzten Reizwert und der Zahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen entspricht, gewonnen. Will der Alleinspieler ein höherwertiges Spiel durchführen, so ist die Kartenzahl zu berichtigen (siehe auch 3.2.15). Hat nur der Alleinspieler die unrichtige Kartenzahl, hat er ein Spiel verloren.

Fall 1:

Nachdem Vorhand das Reizgebot von 50 gehalten und bei 55 gepasst hat, wird Hinterhand Alleinspieler und sucht vergeblich den Skat. Es wird festgestellt, dass Vorhand den Skat versehentlich aufgenommen und in ihre Karten einsortiert hatte. Der Kartengeber fordert, dass aus den 12 Karten von Vorhand zwei Karten als Skat gezogen werden und Hinterhand jetzt entscheiden muss, ob sie ein Spiel durchführen oder das Spiel als eingepasst in die Spielliste eingetragen wird. Hinterhand fordert, dass ihr ein Spiel (Kreuz ohne viere) sofort als gewonnen angeschrieben wird. Wie ist zu entscheiden?

Entscheidung:

Der Schiedsrichter hat zu entscheiden, welches Spiel unter Berücksichtigung des letzten Reizwertes und der Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen Hinterhand als gewonnen angeschrieben wird.

Begründung:

Die Bestimmung ISkO 3.3.10 (siehe oben) wurde auf dem XXX. Deutschen Skatkongress am 20.11.2010 in Hannover dahingehend geändert, dass nach beendetem Reizen die Partei mit der richtigen Anzahl von Handkarten ein Spiel gewonnen hat.

In dem o.g. Fall hatte nur der Alleinspieler die richtige (10) Anzahl von Handkarten und ein Spieler der Gegenpartei (Vorhand) eine falsche (12) Anzahl. Aus diesem Grund muss ein Schiedsrichter entscheiden, welches Spiel aus vernünftigen Gründen unter Zugrundelegung des letzten Reizwertes und der Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen dem Alleinspieler als gewonnen angeschrieben wird.

Wäre Vorhand Alleinspieler geworden, wäre sie die Partei mit der unrichtigen Anzahl von Handkarten und sie hätte ein Spiel aus den gleichen Gründen und unter den gleichen Bedingungen verloren.

Fall 2:

Nachdem Hinterhand bei gereizten 27 Alleinspieler geworden ist, zieht er den Skat heran und stellt fest, dass drei Karten im Skat liegen und er nur neun Handkarten führt. Er verlangt, dass der gleiche Kartengeber die Karten noch einmal austeilt. Der Kartengeber weigert sich, die Karten noch einmal zu verteilen. Wie ist zu entscheiden?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat ein Spiel verloren.

Begründung:

Der Alleinspieler ist die einzige Partei, die nach beendetem Reizen die unrichtige Anzahl (9) von Handkarten führt. Aus diesem Grund muss ein Schiedsrichter entscheiden, welches Spiel unter Berücksichtigung des letzten Reizwertes (27) und der Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen als verloren abgeschrieben wird.

3.4 Spielansage

- 3.4.1 Der Alleinspieler ist in jedem Fall zu einer gültigen Spielansage verpflichtet (siehe 3.4.4 und 3.4.7). Sie muss vollständig sein und ohne Unterbrechung vorgenommen werden. Auch ein Hand- oder Ouvertspiel muss angesagt werden, wenn es als Berechnungsstufe gewertet werden soll. Eine Spielansage ist unwiderruflich.

Fall 1:

Der Alleinspieler in Vorhand nimmt den Skat auf, drückt zwei Karten und spielt, ohne das Spiel vorher anzusagen, den Kreuz-Buben aus. Die Gegenspieler geben Kreuz-7 und Kreuz-9 zu. Darauf reklamiert der Alleinspieler, dass Karo-Bube nicht bedient wurde. Er meint, wenn er den Kreuz-Buben ausspielt, bedeute das automatisch die Spielansage »Grand«. Was hat nun zu geschehen?

Entscheidung:

Der Alleinspieler muss das Spiel ordnungsgemäß ansagen. Die Gegenspieler dürfen die auf den Kreuz-Buben zugegebenen Karten wieder zurücknehmen und durch andere Karten ersetzen. Danach ist das Spiel durchzuführen.

Begründung:

Durch das Ausspielen des Kreuz-Buben ohne vorherige Spielansage zeigt der Alleinspieler keinesfalls automatisch an, dass er Grand spielt. Das Spiel muss vor dem ersten Ausspielen oder gleichzeitig damit oder unmittelbar danach angesagt werden. Da das im vorliegenden Fall nicht geschehen ist, dürfen die Gegenspieler die auf den Kreuz-Buben zugegebenen Karten wieder zurücknehmen und durch andere Karten ersetzen bzw. den Karo-Buben bedienen. Auf Grund der unterlassenen Spielansage kann sich der Alleinspieler auch nicht darauf berufen, durch das angeblich »falsche Bedienen« eines Gegenspielers das Spiel sofort gewonnen zu haben. Es muss durchgeführt werden und seinem Ausgang entsprechend gewertet werden.

Fall 2:

Nach ordnungsgemäßer Kartenverteilung wird Vorhand Alleinspieler und nimmt den Skat auf. Sie findet zwei Buben, zeigt sie voller Stolz den Gegenspielern, drückt zwei Karten und spielt Karo-9 aus. Auf die Frage von Mittelhand: »Was wird gespielt?« antwortet der Alleinspieler: »Grand natürlich«. Hat er das Spiel verloren, weil er ohne vorherige Spielansage ausgespielt hat?

Entscheidung:

Vorhand hat deshalb nicht verloren. Das Spiel muss als Grand durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet werden.

Begründung:

Nach ISkO 3.4.1 ist der Alleinspieler zu einer gültigen Spielansage verpflichtet, denn ohne eine solche kann kein Spiel durchgeführt werden. Dabei ist es unerheblich, ob die Spielansage vor dem ersten Ausspielen, gleichzeitig damit oder erst unmittelbar danach erfolgt. Notfalls müssen die Gegenspieler den Alleinspieler zu einer Ansage auffordern, bevor sie zu der von ihm ausgespielten Karte ihre zugeben. Weder der Alleinspieler noch die Gegenspieler haben durch eine verzögerte Spielansage Vor- oder Nachteile.

Der Alleinspieler ist berechtigt, auch nach einer bereits ausgespielten Karte ein Spiel seiner Wahl anzusagen. In dem geschilderten Fall hat der Alleinspieler Grand angesagt. Dieses Spiel muss durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet werden.

Fall 3:

Nachdem die Karten ordnungsgemäß verteilt wurden, erhält Vorhand das Spiel. Der Alleinspieler nimmt den Skat auf, drückt zwei Karten und spielt, ohne ein Spiel anzusagen, Kreuz-7 aus. Mittelhand und Hinterhand legen ihre Karten verdeckt auf den Tisch und fragen den Alleinspieler: »Was spielst du denn?«. Der Alleinspieler antwortet: »Na, das seht ihr doch, Kreuz natürlich, das habe ich ja ausgespielt«. Wie ist das Spiel zu werten?

Entscheidung:

Das Spiel muss als Kreuzspiel durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet werden.

Begründung:

Nach ISkO 3.4.1 ist der Alleinspieler zu einer gültigen Spielansage verpflichtet. Das Ausspielen der Kreuz-7 kann nicht als eine solche angesehen werden. Denn durch das Ausspielen dieser Karte zeigt der Alleinspieler keineswegs automatisch an, dass er Kreuz spielt. Denkbar wäre z.B. auch ein Nullspiel. Ohne eine gültige Spielansage kann kein Spiel durchgeführt werden. Dabei ist es unerheblich, ob das Spiel vor dem ersten Ausspielen, gleichzeitig damit oder erst unmittelbar danach angesagt wird. Wenn der Alleinspieler eine Karte ohne korrekte Spielansage ausspielt, müssen die Gegenspieler den Alleinspieler - wie in dem vorliegenden Fall geschehen - zur Spielansage auffordern. Dieser muss der Aufforderung nachkommen. Ein Spielverlust für den Alleinspieler kann aber aus der fehlenden Spielansage nicht abgeleitet werden.

In dem geschilderten Fall hat der Alleinspieler Kreuz angesagt. Dieses Spiel muss durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet werden.

Fall 4:

Vorhand wird bei gereizten 80 Alleinspieler. Neben Pik-, Herz- und Karo-Buben hat sie alle weiteren Karo-Karten auf der Hand. Es ist daher für sie logisch, dass sie lediglich einen Stich abzugeben hat, wenn Kreuz-Bube nicht im Skat liegt. Der Alleinspieler lässt den Skat unbesehen liegen und tauft sein Spiel »Grand, Schneider angesagt«. Obwohl die Gegenspieler nur 15 Augen bekommen, verlangen sie Spielverlust für den Alleinspieler, weil dieser sich überreizt habe.

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat seinen einfachen Grand mit Schneider und Schwarz verloren. Ihm sind 192 Augen abzuschreiben.

Begründung:

Die Gewinnstufen »Schneider angesagt« und »Schwarz angesagt« können nur dann berechnet werden, wenn eine Handansage vorgenommen wurde. Der Alleinspieler hatte den Reizwert 80 gehalten und seinen Grand ohne die Ansage eines Handspiels durchgeführt. Da die Ansage nicht erfolgte und somit auch nicht gewertet werden kann, ist nach ISkO 5.2.5 auch die Ansage »Schneider« ungültig. Bei einem Reizwert von 80 hätte der Alleinspieler seinen einfachen Grand daher mit »Schwarz« gewinnen müssen.

Die bisherige Vorschrift der ISkO 3.4.9, dass bei Verzicht auf Skateinsicht die Voraussetzung für ein Handspiel auch ohne ausdrückliche Ansage erfüllt ist, wurde auf dem Deutschen Skatkongress 1998 mit Wirkung vom 01.01.1999 an ersatzlos gestrichen. Das hat zur Folge, dass ein Handspiel angesagt werden muss, wenn es als Berechnungsstufe gewertet werden soll.

Fall 5:

Vorhand hat einen sicheren »Null ouvert Hand« und erhält das Spiel mit gehaltenen 48. Ohne den Skat anzusehen, legt sie sofort die Karten offen auf und sagt gleichzeitig »Null Hand« an. Obwohl das Spiel unverlierbar ist, fordern die Gegenspieler Spielverlust für den Alleinspieler, weil dieser sich überreizt habe.

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat ein Spiel verloren.

Begründung:

Der Alleinspieler hat keine vollständige Spielansage vorgenommen. Da die Ansage »ouvert« nicht erfolgt ist, kann sie auch als Berechnungsstufe nicht gewertet werden. Der Alleinspieler hat bei einem Reizgebot von 48 ein nicht mehr durchführbares Nullspiel angesagt. Ihm ist ein Farb- oder Grandspiel unter Berücksichtigung des letzten Reizwertes und der Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen abzuschreiben (siehe ISkO 3.4.4).

Fall 6:

Mittelhand wird bei gereizten 27 Alleinspieler. Nach Skataufnahme und Drücken tauft sie ihr Spiel »Männer«. Die Gegenspieler verlangen Spielverlust, weil keine ordnungsgemäße Spielansage erfolgte.

Entscheidung:

Der Alleinspieler ist zu einer ordnungsgemäßen Spielansage aufzufordern.

Begründung:

Besteht Unklarheit über das angesagte Spiel, haben sich die Gegenspieler durch Nachfrage zu vergewissern, welches Spiel durchgeführt werden soll. In keinem Fall hat der Alleinspieler durch eine nicht gebräuchliche Spielansage ein Spiel verloren.

Es gibt regionale Spielansagen, die nicht überall bekannt sind z.B. Schippen, Jungs, Buben, Eckstein usw. Sind die Gegenspieler sich nicht über die Spielansage im Klaren, haben sie den Alleinspieler aufzufordern ein nach der Skatordnung gültiges Spiel (ISkO 1.2.1) anzusagen.

Fall 7:

Vorhand bekommt das Spiel bei 27, lässt den Skat unbesehen liegen und sagt „Karo“ an. Nach einer kurzen Pause ergänzt Vorhand ihre Spielansage mit dem Wort „Hand“. Hinterhand will die Handansage nicht anerkennen.

Entscheidung:

Die Spielansage **muss** flüssig und ohne Unterbrechung erfolgen. Da die Ansage „Hand“ nicht mit der Spielansage getätigt wurde, kann sie auch nicht als Berechnungsstufe gewertet werden. Die nachträgliche Ansage „Hand“ erfolgte zu spät.

Begründung:

Der Alleinspieler hat keine vollständige Spielansage vorgenommen. Da die Ansage „Hand“ nicht bzw. zu spät erfolgt ist, kann sie auch nicht als Berechnungsstufe gewertet werden. Im vorliegenden Fall handelt es sich eindeutig um eine gültige Spielansage, diese ist unabänderlich und darf nicht mehr korrigiert werden. Der Alleinspieler steht bei der Spielansage nicht unter Zeitdruck, er hat genügend Zeit, sein Spiel so anzusagen, wie es gewertet werden soll.

Die bisherige Vorschrift der ISkO 3.4.9, dass bei Verzicht auf Skateinsicht die Voraussetzung für ein Handspiel auch ohne ausdrückliche Ansage erfüllt ist, wurde auf dem XXVII. Deutschen Skatkongress 1998 mit Wirkung vom 01.01.1999 an ersatzlos gestrichen. Das hat zur Folge, dass ein Handspiel ausdrücklich angesagt werden muss, wenn es als Berechnungsstufe gewertet werden soll.

3.4.2 Es steht dem Alleinspieler frei, ob er ein Spiel entsprechend dem Reizgebot oder von höherem Wert ansagt.

Fall 1:

Vorhand hält die von Mittelhand gebotenen 46 und wird Alleinspieler. Nach der Aufnahme des Skats drückt der Alleinspieler Kreuz-10 sowie Karo-10 und spielt von seinem Blatt: Pik-Bube, Herz-Bube, Pik-Ass, -Dame, Herz-Ass, -10, -König, -Dame, -8 und -7 das Herz-Ass aus. Muss Vorhand mit gehaltenen 46 Null ouvert spielen, der als verloren abgeschrieben wird, oder darf sie ein anderes Spiel ansagen?

Entscheidung:

Vorhand ist zu einer gültigen Spielansage verpflichtet. Sie muss aber nicht Null ouvert spielen, nur weil sie das Spiel mit 46 bekommen hat. Es steht ihr frei, ein Spiel entsprechend dem Reizgebot oder von höherem Wert anzusagen.

Begründung:

Nach ISKO 3.4.1 ist der Alleinspieler zu einer gültigen Spielansage verpflichtet. Dabei ist es unerheblich, ob die Spielansage vor, während oder nach dem ersten Ausspielen erfolgt. Notfalls müssen die Gegenspieler den Alleinspieler zur Spielansage auffordern, bevor sie zu der von ihm ausgespielten Karte ihre zugeben. Weder der Alleinspieler noch die Gegenspieler haben durch eine verzögerte Spielansage Vor- oder Nachteile. Ohne Spielansage kann kein Spiel durchgeführt und folglich auch kein Spielverlust für den Alleinspieler abgeleitet werden.

Der Alleinspieler ist berechtigt, auch nach einer bereits ausgespielten Karte noch ein Spiel anzusagen. Dabei steht es ihm nach ISKO 3.4.2 frei, ein Spiel entsprechend dem Reizgebot oder von höherem Wert anzusagen. Es ist offensichtlich, dass der Alleinspieler in dem geschilderten Fall Herz-Ass zu einem Grand ausgespielt hat. Sobald er das Spiel angesagt hat, muss es durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet werden. Der Alleinspieler hat das Spiel zwar mit 46 bekommen, aber ohne gültige Spielansage kann ihm kein Spiel als verloren abgeschrieben werden.

- 3.4.3.** Kann der Alleinspieler nach Skataufnahme in seinem beabsichtigten Spiel mit der für ihn höchstmöglichen Gewinnstufe den Reizwert nicht mehr erreichen, darf er ein Spiel ansagen, das dem gebotenen Reizwert entspricht und aufgeben (siehe 5.4.1).

Beispiele:

Pik ohne vier Spitzen bis 50 gereizt; Kreuz-Bube im Skat; mögliche Spielansage: Herz.

Farbspiel ohne Spitzen bis 59 gereizt; Pik-Bube im Skat; mögliche Spielansage: Kreuz oder Herz.

Fall 1:

Der Alleinspieler hat Kreuz ohne fünfzehn gereizt und das Spiel bei gereizten 50 bekommen. Er nimmt den Skat auf und findet Pik-Bube. Da der Alleinspieler jetzt nicht mehr gewinnen kann, lässt er es auf »Herz« abschreiben. Die Gegenspieler sind damit nicht einverstanden und wollen ihm 144 Minuspunkte (Grand ohne einen, Schneider, verloren) berechnen. Welche Punktzahl muss dem Alleinspieler abgeschrieben werden?

Entscheidung:

Dem Alleinspieler sind 100 Minuspunkte abzuschreiben.

Begründung:

Der Alleinspieler hat bei einer Reizhöhe von 50 den Pik-Buben gefunden und sich dadurch überreizt. Da er bei seinem beabsichtigten Spiel selbst mit der für ihn höchstmöglichen Gewinnstufe den Reizwert nicht mehr erreichen kann, darf er ein Spiel ansagen, das dem gebotenen Reizwert entspricht und aufgeben. In solchen Fällen ist der Alleinspieler berechtigt, sich den für ihn günstigsten er-rechenbaren Wert auszusuchen. Im vorliegenden Fall ist das ein Herzspiel, das mit 50, verloren 100, abzuschreiben ist. Dabei ist es unerheblich, wie viele Trümpfe der Alleinspieler in dem angesagten Spiel führt.

Um eine Kontrolle zu ermöglichen, ist in die Spielliste »Herz, ohne 1, überreizt« einzutragen.

Siehe auch ISkO 4.3.1 und 5.4.1

- 3.4.4** Eine Spielansage ist ungültig, wenn sie in einem für **alle** Mitspieler **erkennbaren** Widerspruch zu grundlegenden Spielbedingungen steht. Darunter fallen die Ansage eines Handspiels, von offenen Farbspielen, Grand ouvert und Gewinnstufen jeweils nach Skataufnahme. Umdrücken des Skats und Umbenennen eines Spiels sind nicht statthaft.

Die Ansage eines nicht mehr durchführbaren Nullspiels endet mit dem Verlust eines Farb- oder Grandspiels unter Berücksichtigung der letzten Reizhöhe und der Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen.

Fall 1:

Der Alleinspieler hat den Skat zu einem Null ouvert aufgenommen und, nachdem er zwei Karten gedrückt hat, »Null ouvert Hand« angesagt. Das Spiel ist unverlierbar. Dennoch verlangen die Gegenspieler, dem Alleinspieler das Spiel als verloren abzuschreiben. Zur Begründung führen sie an, bei Skataufnahme dürfe kein Handspiel mehr angesagt werden. Hat der Alleinspieler verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat das Spiel wegen der Hand-Ansage nach Skataufnahme nicht verloren.

Begründung:

Nach ISkO 3.4.4 ist eine Spielansage ungültig, wenn sie in einem für **alle** Mitspieler **erkennbaren** Widerspruch zu grundlegenden Spielbedingungen steht. Darunter fällt auch die Ansage eines Handspiels nach Skataufnahme.

Im vorliegenden Fall ist die Handansage ungültig; sie hat keine nachteiligen Folgen für den Alleinspieler. Das Spiel muss als Null ouvert durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend (gewonnen: 46 Pluspunkte, verloren: 92 Minuspunkte) gewertet werden.

Fall 2:

Mittelhand wird Alleinspieler, nimmt den Skat auf, drückt zwei Karten und tauft das Spiel »Grand, Schwarz«. Die Gegenspieler werden mit Sicherheit »Schwarz«, es sei denn, Vorhand spielt eine Farbe aus, die der Alleinspieler bedienen muss und Hinterhand mit dem Herz-Buben stechen kann. Ist das Spiel verloren, weil nach Skataufnahme »Schwarz« angesagt wurde?

Entscheidung:

Das Spiel ist wegen der Schwarz-Ansage nach Skataufnahme nicht verloren.

Begründung:

Die Berechnung von höheren Gewinnstufen durch eine Schneider- oder Schwarz-Ansage ist nur bei Handspielen möglich. Dabei verpflichtet sich der Alleinspieler, die Gegenpartei Schneider bzw. Schwarz zu machen. Wenn er die angesagte Gewinnstufe nicht erreicht, hat er sein Spiel verloren.

Bei Spielen mit Skataufnahme ist eine Schneider- oder Schwarz-Ansage nach ISkO 3.4.4 ungültig. Sie stellt daher auch keine Verpflichtung dar, diese Gewinnstufe tatsächlich erreichen zu müssen.

Wenn der Alleinspieler nach Skataufnahme einen Grand Schwarz ansagt und die Gegenpartei auch Schwarz macht, dann hat er sein Spiel mit Schneider und Schwarz gewonnen. Er hätte sein Spiel auch schon mit 61 Augen »Einfach« oder mit 90 Augen »Schneider« gewonnen, da eine Schneider- oder Schwarz-Ansage bei Spielen mit Skataufnahme unverbindlich ist.

Fall 3:

Vorhand erhält das Spiel zu einem Grand mit zweien. Nachdem sie den Skat aufgenommen und zwei Karten ordnungsgemäß gedrückt hat, sagt sie »Grand Schneider« an, da sie allenfalls auf Karo-7 einen Stich abgibt. Die Gegenspieler werfen die Karten hin und erklären das Spiel für verloren. Man könne nur bei Handspielen, in diesem Fall nur bei Grand-Hand, »Schneider« ansagen. Hat der Alleinspieler verloren, weil er »Schneider« angesagt hat?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat wegen der Schneider-Ansage nach Skataufnahme nicht verloren.

Begründung:

Nach ISkO 3.4.4 ist eine Spielansage ungültig, wenn sie in einem für **alle** Mitspieler **erkennbaren** Widerspruch zu grundlegenden Spielbedingungen steht. Darunter fällt auch die Schneider-Ansage nach Skataufnahme.

Im vorliegenden Fall ist eine Schneider-Ansage lediglich als Spielabkürzung zu sehen, da die Gegenspieler höchstens einen Stich bekommen. Das Spiel ist dann wie folgt zu bewerten: Grand mit zweien, Spiel 3, Schneider $4 \times 24 = 96$ Pluspunkte.

Fall 4:

Der Alleinspieler bekommt das Spiel mit 18, nimmt den Skat auf und drückt zwei Karten. Er legt seine Karten offen auf den Tisch und sagt gleichzeitig mit vier Buben Grand ouvert an. Die Gegenspieler bekommen keinen Stich. Hat der Alleinspieler wegen der Ansage Grand ouvert nach Skataufnahme verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat das Spiel deshalb nicht verloren.

Begründung:

Durch das Auflegen seiner Karten zeigt der Alleinspieler an, dass er alle Stiche macht. Trifft das nicht zu, so gehören nach ISkO 4.3.4 alle Stiche der Gegenpartei. In dem genannten Fall bekommt der Alleinspieler alle Stiche. Er hat deshalb einen Grand mit Schneider und Schwarz (Grand mit vieren, Spiel 5, Schneider 6, Schwarz $7 \times 24 = 168$ Pluspunkte) gewonnen. Ein Grand ouvert (Grundwert 24) kann nur ohne Skataufnahme durchgeführt werden. Das fragliche Spiel ist deshalb als Spiel mit Skataufnahme zu berechnen.

Fall 5:

Der Alleinspieler in Vorhand spielt mit den vier Buben, Kreuz-Ass, Pik-Ass, Herz-10, -König, -9 und -7 Grand. Er spielt den Herz-König aus, auf den Herz-Ass und Karo-Ass fallen. Während der Stich auf dem Tisch liegt, sagt der Alleinspieler: »Na ja, Schneider«. Wie er nachher angab, ist ihm das Wort »raus« im Hals stecken geblieben. Der Alleinspieler gibt in Herz noch einen weiteren Stich ab, mit dem die Gegenspieler aus dem Schneider kommen. Hat er sein Spiel gewonnen oder verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat seinen Grand mit vieren einfach gewonnen.

Begründung:

Nach der oben angeführten Bestimmung ist eine Schneider-Ansage bei Spielen mit Skataufnahme oder während des Spiels unverbindlich. Der Alleinspieler erhält durch solche (ungültigen) Ansagen keine höhere Gewinnstufe. Er ist daher auch nicht verpflichtet, seine Ansage einzuhalten. Im vorliegenden Fall sind dem Alleinspieler für einen Grand 120 Punkte (mit vieren, Spiel 5) gutzuschreiben.

Fall 6:

Mittelhand wird bei einem Reizwert von 24 Alleinspieler. Nach Skataufnahme drückt sie zwei Karten, legt ihre zehn Handkarten offen auf den Tisch und sagt gleichzeitig »Null« an. Obwohl das Spiel nicht zu verlieren ist, reklamieren die Gegenspieler und verlangen Spielverlust für den Alleinspieler, weil dieser sich überreizt hätte. Der Alleinspieler ist allerdings der Meinung, dass er durch das gleichzeitige Auflegen seiner Karten doch offensichtlich einen »Null ouvert« habe. Wie ist zu entscheiden?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat ein Farb- oder Grandspiel unter Berücksichtigung der letzten Reizhöhe und der Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen verloren.

Begründung:

ISkO 3.4.1 schreibt vor, dass ein Spiel nur so bewertet werden kann, wie es angesagt wurde. Da im vorliegenden Fall die Ansage »ouvert« nicht getätigt wurde, kann sie auch nicht als Berechnungsstufe gewertet werden. Der Alleinspieler hat ein nicht mehr durchführbares Nullspiel angesagt und damit ein Spiel (ISkO 3.4.4 letzter Satz) verloren.

Die Ansage »ouvert« ist nicht erfolgt und darf somit auch nicht als Berechnungsstufe gewertet werden. Da sie nicht als Berechnungsstufe im Gewinnfall gewertet wird, kann sie als solche auch nicht im Verlustfall abgeschrieben werden.

Jedem Nullspiel liegt ein beständiger Spielwert zu Grunde (ISkO 5.1.2). Bei einer Reizhöhe von 24 ist die Ansage »Null« zwar eine gültige Spielansage, die nicht im Widerspruch zu ISkO 3.4.4 steht, aber nicht mehr durchführbar. Eine Korrektur auf »Null ouvert« ist ausgeschlossen, da eine gültige Spielansage erfolgt ist.

Fall 7:

Vorhand wird Alleinspieler und tauft ihr Spiel nach Skataufnahme und ordnungsgemäßem Drücken »Herz«. Der zum ersten Stich ausgespielte Kreuz-Bube wird von den Gegenspielern jeweils mit Trumpf bedient. Mit dem Ausspielen von Pik-Bube zum zweiten Stich sagt Vorhand gleichzeitig: „Ihr werdet immer Schneider“. Das Spiel wird fortgesetzt. Die Gegenpartei erreicht 39 Augen und beansprucht nun Spielverlust für den Alleinspieler, da dieser erklärt hat, er würde das Spiel mit »Schneider« gewinnen. Der Alleinspieler ist der Auffassung, dass er durch seine Bemerkung keinesfalls die Gegenspieler im »Schneider« halten muss.

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen.

Begründung:

Eine Schneider-Ansage bei Spielen mit Skataufnahme oder während des Spiels ist nach der vorgenannten Bestimmung ungültig und damit unverbindlich. Hätte der Alleinspieler die Gegenspieler im »Schneider« gehalten, wäre ihm die Gewinnstufe »Schneider angesagt« keinesfalls berechnet worden. Sie kann daher im vorliegenden Fall auch nicht zum Spielverlust des Alleinspielers führen.

3.4.5 Eine ungültige Spielansage - nicht strafbar - ist sofort zu korrigieren. Dabei **muss** das angesagte Spiel innerhalb derselben Spielgattung/Farbe erhalten bleiben.

Fall 1:

Der Alleinspieler hat nach Skataufnahme vier Buben, sieben Blätter in Karo und die Herz-7. Es ist klar, dass er einen Grand mit vieren, Schneider, Schwarz hat, sobald er die Herz-7 und eine beliebige andere Karte drückt. In der Euphorie über das großartige Spiel übersieht er die Herz-7 und drückt zwei Blätter in Karo. Danach legt er seine Karten auf und sagt »Grand ouvert« an. Hat er das Spiel schon deshalb verloren, weil er ein Spiel ansagte, das er wegen der Skataufnahme gar nicht ansagen durfte?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat wegen der Spielansage »Grand ouvert« nicht verloren. Ihm ist aber nach ISkO 4.3.4 ein Grand mit vieren (240 Minuspunkte) abzuschreiben.

Begründung:

Wenn bei Spielen mit Skataufnahme »Hand«, »Schneider«, »Schwarz« und bei Grandspielen und Farbspielen »Offen« angesagt wird, so handelt es sich dabei um ungültige Spielansagen, die zwar nicht strafbar sind, aber sofort korrigiert werden müssen. Das gilt z.B. für die Ansage von Handspielen, wenn der Skat aufgenommen wurde. Wurde ein Grand- oder Farbspiel mit Skataufnahme als Hand- oder Ouvert-Spiel angesagt, muss dieses Spiel mit Skataufnahme durchgeführt und gewertet werden.

Ungültige Spielansagen sind nach ISkO 3.4.5 nicht strafbar; sie sind aber sofort zu korrigieren. In dem angeführten Fall stützt sich der Spielverlust für den Alleinspieler aber auf ISkO 4.3.4, weil er durch das Auflegen seiner Karten ohne Abgabe einer zutreffenden einschränkenden Erklärung angezeigt hat, dass er alle Stiche macht. Durch den »Fehlgriff« beim Drücken gibt er jedoch einen Stich auf Herz-7 ab und verliert dadurch Grand mit vieren (nicht Schneider und Schwarz). Ihm sind 240 Minuspunkte abzuschreiben.

Fall 2:

Der Alleinspieler spielt die blanke Kreuz-8 aus und sagt »Kreuz« an, verbessert sich aber sofort auf »Null«. Die Gegenspieler weisen darauf hin, dass das nicht statthaft sei. Der Alleinspieler dagegen ist der Meinung, er könne diese irrtümliche Spielansage sofort korrigieren, was er ja auch getan habe. Darf der Alleinspieler die ursprüngliche Spielansage »Kreuz« korrigieren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler darf die Spielansage nicht korrigieren.

Begründung:

ISkO 3.4.5 trifft nur für ungültige Spielansagen zu, z.B. die Ansage eines Handspiels, obwohl der Skat aufgenommen wurde. Im vorliegenden Fall handelt es sich aber um eine gültige Spielansage. Der Alleinspieler steht dabei nicht unter Zeitdruck. Vielmehr steht ihm für seine Überlegungen, welches Spiel er ansagen will, genügend Zeit zur Verfügung. Selbst wenn es sich bei der Spielansage »Kreuz« um einen Versprecher gehandelt haben sollte, ist die Ansage gültig, deshalb nach ISkO 3.4.7 unabänderlich und darf nicht mehr korrigiert werden. Der Alleinspieler hat ein Kreuzspiel einfach verloren, wenn er sich sofort oder nach dem ersten Stich streckt. Wird das Spiel durchgespielt, ist es seinem Ausgang entsprechend zu werten, z.B. auch mit Schneider oder Schwarz.

Fall 3:

Hinterhand wird Alleinspieler, nimmt den Skat auf, drückt zwei Karten und sagt mit vier Buben Grand Hand an. Wie wird das Spiel berechnet?

Entscheidung:

Das Spiel wird als Grand mit Skataufnahme durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend berechnet.

Begründung:

Nach ISkO 3.4.4 sind die Ansage eines Handspiels, von offenen Farbspielen, Grand ouvert und Gewinnstufen (Schneider angesagt, Schwarz angesagt) jeweils nach Skataufnahme ungültige Spielansagen. Im vorliegenden Fall ist die Ansage »Grand Hand« demnach ungültig. Sie ist nach ISkO 3.4.5 nicht strafbar, muss aber sofort korrigiert werden. Das Spiel wird als Grand mit Skataufnahme seinem Ausgang entsprechend gewertet.

- 3.4.6** Eine Spielansage mit mehr oder weniger als zehn Handkarten bedeutet, sofern ordnungsgemäß gegeben wurde, Spielverlust in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz).

Eine vor der Spielansage ausgespielte Karte gilt noch als Handkarte. Gleiches gilt für die bei Ouvertspielen aufgelegten Karten.

Fall 1:

Bei der Spielansage liegt der Skat noch nicht wieder auf dem Tisch. Die zum Drücken vorgesehenen zwei Karten sind aber schon deutlich erkennbar von den übrigen zehn Karten getrennt. Hat der Alleinspieler verloren, weil die beiden Karten zum Zeitpunkt der Spielansage noch nicht auf dem Tisch lagen?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat deshalb nicht verloren.

Begründung:

Sind die beiden zum Drücken vorgesehenen Karten bei der Spielansage bereits deutlich von den übrigen zehn Handkarten abgesondert und werden sie anschließend auch gedrückt, so ist diese Handlungsweise gestattet, auch wenn die zwei Karten zum Zeitpunkt der Spielansage noch nicht auf dem Tisch liegen.

Fall 2:

Der Alleinspieler legt nach Skataufnahme drei Karten verdeckt auf den Tisch und sagt sein Spiel an. Die Reklamation der Gegenspieler weist er mit dem Hinweis zurück, er beabsichtige, die oben liegende Karte auszuspielen. Ist dieses Vorgehen des Alleinspielers erlaubt?

Entscheidung:

Das Vorgehen des Alleinspielers ist nicht statthaft. Da er das Spiel mit weniger als zehn Handkarten angesagt hat, ist sein Spiel in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren.

Begründung:

Der weggelegte Skat darf nach der Spielansage nicht mehr verändert werden. Hat der Alleinspieler mit mehr oder weniger als zehn Handkarten das Spiel angesagt, so hat er das Spiel in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren (ISkO 3.4.6). Dabei ist es unerheblich, ob der Regelverstoß vor, während oder nach Beendigung des Spiels festgestellt wird.

Fall 3:

Der Alleinspieler nimmt den Skat auf und sagt mit zwölf Karten in der Hand Grand an. Anschließend drückt er zwei Karten. Die Gegenspieler reklamieren das verspätete Drücken und verlangen Spielverlust für den Alleinspieler.

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat seinen Grand in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren.

Begründung:

Nach der genannten Bestimmung der ISkO bedeutet eine Spielansage mit mehr oder weniger als zehn Handkarten Spielverlust in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz). In dem vorliegenden Fall hat der Alleinspieler den Grand mit zwölf Karten in der Hand angesagt und das Spiel deshalb verloren.

Fall 4:

Der Alleinspieler findet so gut, dass er einen unverlierbaren Null ouvert spielen kann. Nach der Spielansage legt er kommentarlos alle zwölf Karten offen auf den Tisch. Die Gegenspieler verlangen wegen des unterlassenen Drückens sofortigen Spielverlust des Alleinspielers.

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren.

Begründung:

Nach der oben stehenden Bestimmung der ISkO, die grundsätzlich keine Ausnahmen zulässt, bedeutet eine Spielansage mit mehr oder weniger als zehn Handkarten Spielverlust. Bei Spielen mit Skataufnahme müssen somit zwei Karten gedrückt werden. Bei Spielen mit Skataufnahme müssen somit immer zwei Karten gedrückt werden.

In Ausnahmefällen (wird nur bei Null ouvert und nicht bei Farb- oder Grandspielen nach ISkO 4.3.4 als Spielabkürzung gewertet) ist es aber statthaft, einen Null ouvert auch mit elf oder zwölf Karten anzusagen bzw. aufzulegen. Um das Spiel aber nicht sofort zu verlieren, muss der Alleinspieler mit der Spielansage eine Erklärung abgeben, aus der hervorgeht, dass er das Drücken der richtigen Kartenzahl nicht vergessen hat.

Fall 5:

Der Alleinspieler hat einen Null ouvert, der auch mit elf Karten unverlierbar ist. Er drückt eine Karte und legt die Restkarten mit der Bemerkung auf: »Auch mit elf Karten immer gewonnen«. Dennoch wollen die Gegenspieler den Null ouvert als verloren abschreiben mit der Begründung, es sei nur eine Karte in den Skat gelegt worden.

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat seinen Null ouvert gewonnen.

Begründung:

Nach der eingangs genannten Bestimmung der ISkO, die grundsätzlich keine Ausnahmen zulässt, bedeutet eine Spielansage mit mehr oder weniger als zehn Handkarten Spielverlust. Bei Spielen mit Skataufnahme müssen somit zwei Karten gedrückt werden. In Ausnahmefällen ist es aber gestattet, einen Null ouvert auch mit elf oder zwölf Karten anzusagen bzw. aufzulegen. Um das Spiel aber nicht sofort zu verlieren, muss der Alleinspieler mit der Spielansage eine Erklärung abgeben, aus der hervorgeht, dass er das Drücken der richtigen Kartenzahl nicht vergessen hat. In dem geschilderten Fall hat der Alleinspieler eine solche Erklärung abgegeben. Da er zudem offensichtlich keinen Stich bekommt, hat er den Null ouvert gewonnen.

Fall 6:

Als der Alleinspieler das Spiel ansagt, hat er eine Karte bereits gedrückt und die zweite dafür vorgesehene Karte getrennt von den übrigen Handkarten in der Hand. Die Gegenspieler verlangen, dem Alleinspieler das angesagte Spiel sofort als verloren anzuschreiben. Sie begründen das damit, er habe das Spiel mit elf Karten angesagt. Hat der Alleinspieler sofort verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel nicht sofort verloren. Es muss durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet werden.

Begründung:

Nach ISkO 3.4.6 bedeutet eine Spielansage mit mehr oder weniger als zehn Handkarten Spielverlust für den Alleinspieler, bei Grandspielen und Farbspielen in der Stufe Spiel einfach (nicht Schneider oder Schwarz). Bei einer Spielansage muss eindeutig klar sein, welche zwei Karten als Skat zu gelten haben. In dem genannten Streitfall hatte der Alleinspieler bei Spielansage eine Karte bereits gedrückt. Die zweite Karte war von den zehn Handkarten zum Drücken getrennt. Es konnte somit kein Missverständnis über die noch zu drückende Karte, die dann auch abgelegt werden muss, entstehen.

Der Alleinspieler darf, nachdem er die von seinen zehn Handkarten bereits getrennte zweite Karte des Skats gedrückt hat, sein Spiel durchführen. Ein Spielverlust kann aus der Handlungsweise des Alleinspielers nicht abgeleitet werden.

Fall 7:

Nach Aufnahme des Skats nimmt der Alleinspieler zwei Karten in die linke Hand, legt die zehn Karten der rechten Hand offen auf den Tisch und sagt Null ouvert an. Einer der Gegenspieler behauptet, der Alleinspieler habe verloren, weil er nicht gedrückt habe. Der Alleinspieler hat zu diesem Zeitpunkt die für den Skat vorgesehenen Karten noch offen in der linken Hand. Hat der Alleinspieler sofort verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel nicht sofort verloren. Er darf die zwei separat gehaltenen Karten drücken und das Spiel durchführen.

Begründung:

Normalerweise ist unter ISkO 3.4.6 zu verstehen, dass der Vorgang des Drückens zum Zeitpunkt der Spielansage abgeschlossen sein muss. Wenn aber eindeutig klar ist, welche zwei Karten in den Skat gelegt werden, so muss das toleriert werden, selbst wenn die zwei Karten des Skats bei Spielansage noch nicht auf dem Tisch liegen. Gerade bei sehr flotten Spielern geschieht es nicht selten, dass Drücken und Spielansage fast im gleichen Atemzug erfolgen.

Der Alleinspieler darf die zwei separat gehaltenen Karten drücken und das Spiel durchführen.

Fall 8:

Der Alleinspieler in Vorhand hat nach Skataufnahme einen Grand mit vier Buben, sechs Blätter in Pik ohne den König sowie Herz-Ass und -8. Er drückt lediglich die Herz-8 und sagt Grand an. Er zeigt seine Karten und sagt: »Ihr bekommt keinen Stich«. Die Gegenspieler behaupten, der Alleinspieler habe sein Spiel verloren, weil er nur eine Karte in den Skat gelegt habe. Der Alleinspieler besteht darauf, sein Spiel trotzdem gewonnen zu haben, da er selbst mit 11 Karten keinen Stich abgebe. Wie ist das Spiel zu bewerten?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren.

Begründung:

Der Alleinspieler gibt zwar keinen Stich ab, hat aber dennoch sein Spiel verloren, weil die Spielansage mit mehr als zehn Handkarten erfolgte. Obwohl der Alleinspieler zum Zeitpunkt des Regelverstoßes noch keinen Stich hatte, wird das Spiel in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) berechnet. Dem Alleinspieler sind in diesem Fall 240 Minuspunkte (Grand mit vieren, Spiel 5) abzuschreiben.

Fall 9:

Der Alleinspieler hat sein Spiel angesagt. Bevor er zum ersten Stich ausspielt, bemerkt ein Teilnehmer am Nachbartisch: »Warte, du hast nur eine Karte gedrückt!« Darf der Alleinspieler die zweite Karte noch in den Skat legen?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat verloren. Er darf keine zweite Karte mehr in den Skat legen.

Begründung:

Hat der Alleinspieler nur eine Karte gedrückt und dann sein Spiel angesagt, so hat er in jedem Fall verloren (ISkO 3.4.6). Nach ISkO 3.4.8 darf der Skat nach einer gültigen Spielansage weder verändert noch eingesehen werden. Das bedeutet, dass aus dem Skat keine Karte mehr ausgetauscht und bei einer unrichtigen Kartenzahl weder eine Karte hinzugelegt noch weggenommen werden darf.

Wird der Alleinspieler **vor** der Spielansage darauf aufmerksam gemacht, dass er nur eine Karte gedrückt hat, dann darf er ohne nachteilige Folgen noch die zweite Karte in den Skat legen. Daran ändert sich auch dadurch nichts, dass der Hinweis von einem Nebentisch kam.

Fall 10:

Vorhand wird bei gereizten 18 Alleinspieler und nimmt den Skat auf. Nachdem sie eine Karte gedrückt hat, überlegt sie, ob sie ein Farb- oder Grandspiel ansagen soll. Sie entscheidet sich für das Farbspiel und sagt: „Ich spiele Herz und muss noch eine Karte drücken“. Die Gegenspieler reklamieren auf Spielverlust, weil keine zwei Karten bei der Spielansage gedrückt waren. Der Alleinspieler will sein Spiel durchführen, da er ja erklärt hat, dass er noch eine Karte drücken muss.

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Herz-Spiel verloren.

Begründung:

In dem vorliegenden Fall hat der Alleinspieler sein Spiel »Herz« mit elf Karten in der Hand angesagt und das Spiel deshalb verloren. Die zusätzliche Aussage »Ich muss noch eine Karte drücken« ist unerheblich, da nach ISkO 3.4.8 der Skat nicht mehr verändert werden darf.

Nach beendetem Reizen hat der Alleinspieler ausreichend Zeit, sein Spiel auszurechnen, den Skat abzulegen und danach sein Spiel anzusagen. Er ist nicht berechtigt, bei einem Farb- oder Grandspiel eine Spielansage mit einschränkender Erklärung vorzunehmen und danach erst den Skat (oder Teile davon) abzulegen. Es bestand keine Notwendigkeit für den Alleinspieler, erst das Spiel anzusagen und dann den Vorgang des Drückens abzuschließen. Auch die Erklärung, dass er noch eine Karte drücken muss, verhindert nicht den Spielverlust.

Fall 11:

Vorhand wird bei einem Reizwert von 20 Alleinspieler. Bei Skataufnahme findet er so gut, dass er alle 12 Karten aufdeckt und folgende Aussage vornimmt: „Wenn ich die beiden Bilder drücke, brauche ich nur die beiden alten Buben und meine vier vollen Karten (zweimal Ass, zehn) zu spielen, und ich habe meinen Grand immer gewonnen!“ Obwohl die Aussage des Alleinspielers zutrifft, verlangen die Gegenspieler Spielverlust, weil der Alleinspieler eine Spielansage mit 12 Karten vorgenommen hat.

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel Grand mit zweien gewonnen.

Begründung:

Der Alleinspieler hat eine erlaubte Spielabkürzung nach ISkO 4.3.4 vorgenommen und einschränkend erklärt, dass er nicht alle, sondern nur die angekündigten sechs Stiche erhalten will. Gegen die Bestimmung von ISkO 2.2.2 hat er nicht verstoßen, da die Aussage: „Wenn ich die zwei Bilder drücke“ vor der Spielansage erfolgte. Das Skatgericht wertet diese Aussage genauso, als wenn die beiden zum Drücken vorgesehenen Karten schon von den übrigen Handkarten getrennt wären. Da die Aussage des Alleinspielers voll und ganz zutrifft und er immer (mindestens) 62 Augen erhält, ist ihm das Spiel als Gewinnspiel anzuschreiben. Anders zu entscheiden wäre, wenn der Alleinspieler vor seiner Aussage die Spielansage vornimmt. Z.B. „Ich spiele Grand und muss noch zwei Karten drücken!“ In diesem Fall hätte der Alleinspieler seine Spielansage mit der unrichtigen Anzahl von Handkarten vorgenommen und das angesagte Spiel verloren.

Fall 12:

Beim Skatturnier nimmt der Alleinspieler nach Reizen von 22 den Skat in Vorhand auf, nach einiger Überlegung spielt er den Kreuz Buben aus, ohne Drücken und ohne ein Spiel anzusagen. Ein Gegenspieler verlangt, durch das Ausspielen des Buben einen Grand als verloren abzuschreiben. Der zweite Gegenspieler verlangt eine gültige Spielansage. Der Alleinspieler sagt dann Karo an (aber mit einem - Schneider, -54 Punkte).

Entscheidung:

Bis zu diesem Zeitpunkt ist noch kein Regelverstoß im Sinne der ISkO gegangen worden.

Begründung:

Da ohne gültige Spielansage kein Spiel durchgeführt werden kann, ist der Alleinspieler nach dem Ausspiel (er war ausspielberechtigt) aufzufordern, eine gültige Spielansage vorzunehmen. Wird diese Spielansage mit „12“ Handkarten vorgenommen, hat der Alleinspieler das **angesagte Spiel** nach ISkO 3.4.6 (Spielansage mit mehr oder weniger als 10 Handkarten) verloren. Drückt der Alleinspieler nach dem Ausspiel zwei Karten und nimmt danach eine Spielansage (ISkO 4.1.1) vor, muss das Spiel durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet werden.

3.4.7 Eine gültige Spielansage ist unabänderlich.

Fall 1:

Der Alleinspieler sagt »Kreuz« an und spielt die blanke Kreuz-8 aus, verbessert sich aber sofort auf »Null«. Die Gegenspieler verweisen darauf, dass dies nicht möglich sei. Der Alleinspieler hingegen ist der Meinung, er könne diese irrtümliche Spielansage sofort korrigieren, was er ja auch getan habe. Darf der Alleinspieler die ursprüngliche Spielansage korrigieren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler darf die Spielansage »Kreuz« nicht korrigieren.

Begründung:

ISkO 3.4.4 und 3.4.5 sind nur anwendbar, wenn es sich um ungültige Spielansagen handelt, z.B. die Ansage eines Handspiels oder von Gewinnstufen nach Skataufnahme.

Im vorliegenden Fall handelt es sich eindeutig um eine gültige Spielansage. Der Alleinspieler steht dabei nicht unter Zeitdruck. Vielmehr steht ihm für seine Überlegungen, welches Spiel er ansagen will, genügend Zeit zur Verfügung. Selbst wenn es sich bei der Spielansage »Kreuz« um einen Versprecher gehandelt haben sollte, ist die Ansage gültig, deshalb nach ISkO 3.4.7 unabänderlich und darf nicht mehr korrigiert werden. Der Alleinspieler hat ein Kreuzspiel in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren, wenn er sich sofort oder nach dem ersten Stich streckt. Wird das Spiel durchgespielt, dann muss es seinem Ausgang entsprechend, z.B. auch mit Schneider oder Schwarz, gewertet werden.

Fall 2:

Der Alleinspieler nimmt den Skat auf, drückt Herz-10 und -König, sagt »Herz« an und spielt Pik-9 aus. Unmittelbar danach bemerkt er, dass er sich versprochen hat und tauft sein Spiel Pik. Was bekommt er angeschrieben? Spielen wollte er Pik ohne vieren, das versehentlich angesagte Herzspiel war ohne fünf.

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat ein Herz ohne fünf verloren. Ihm sind 120 Minuspunkte abzuschreiben.

Begründung:

Der Alleinspieler hat zuerst ein Herzspiel angesagt. Das ist keine ungültige Spielansage im Sinne von ISkO 3.4.4, sondern eine gültige, die nach ISkO 3.4.7 unabänderlich und nicht mehr korrigierbar ist. Von dieser Bestimmung der ISkO gibt es keine Ausnahme. Das gilt auch dann, wenn sich der Alleinspieler bei der Spielansage eindeutig versprochen hat.

In dem geschilderten Fall hat der Alleinspieler ein Herzspiel ohne fünf verloren, wenn er sich sofort oder nach dem ersten Stich streckt. Wird das Spiel durchgeführt, muss es seinem Ausgang entsprechend gewertet werden. Der Alleinspieler nimmt dabei aber in Kauf, dass er das Spiel möglicherweise auch mit Schneider oder Schwarz verliert.

Fall 3:

Der Alleinspieler tauft sein Spiel »Kreuz«. Als er feststellt, dass er am Ausspielen ist, erhöht er auf »Grand«. Die beiden Karten des Skats wurden nicht verändert. Ist die Spielerhöhung zulässig?

Entscheidung:

Eine Spielerhöhung ist nicht zulässig. Der Alleinspieler muss das zuerst angesagte Farbspiel (Kreuz) durchführen.

Begründung:

Bei der Spielansage »Kreuz« handelt es sich um eine gültige Spielansage, die nach ISkO 3.4.7 unabänderlich und nicht mehr korrigierbar ist. Auch die Erhöhung eines bereits angesagten Spiels ist seit 1974 nicht mehr erlaubt. In dem genannten Fall muss der Alleinspieler das zuerst angesagte Farbspiel (Kreuz) durchführen.

Fall 4:

Mittelhand (Schiedsrichter) reizt Vorhand (Schiedsrichter) 22. Mittelhand passt, Hinterhand sagt Grand Hand. Vorhand passt. Hinterhand nimmt den Skat nicht auf und sagt Grand Hand, Schneider angesagt. Vorhand will aber nur Grand Hand aufschreiben, mit der Begründung, dass eine nachträgliche Erhöhung der Gewinnstufen nicht rechten ist. Mittelhand sagt, dass die Ansage Grand Hand dem Reizen zuzuordnen ist und nachdem Vorhand gepasst hat, die Spielansage kam. Welche Schiedsrichtermeinung ist richtig?

Entscheidung:

Hinterhand muss sein Spiel als „Grand Hand“ durchführen. Die nachträgliche Ansage „Schneider angesagt“ ist zulässig, da diese erst getätigt werden kann, nachdem der Alleinspieler ermittelt wurde.

Begründung:

Der Alleinspieler wird durch das Bieten und Halten von Spielwerten (ISkO 3.3.1 – 3.3.5) ermittelt. Hinterhand hat anstelle eines Reizwertes eine voreilige Spielansage „Grand Hand“ getätigt, die mindestens dem Reizwert von „72“ entspricht. Wenn dieses Gebot nicht gehalten wird, wurde Hinterhand Alleinspieler und ist an seine voreilig abgegebene Spielansage „Grand Hand“ gebunden. Erst nachdem der Reizvorgang beendet wurde und der Alleinspieler feststeht, kann dieser sein Spiel als Grand Hand, Schneider angesagt vervollständigen. Das Spiel ist durchzuführen, seinem Ausgang entsprechend zu werten und so wie angesagt „Grand Hand, Schneider angesagt“ in die Spielliste einzutragen.

Fall 5:

Mittelhand hat einen Grand Hand und reizt Vorhand wie folgt: »18, 20, 22, Null«. Vorhand sowie Hinterhand passen und Mittelhand wird mit dem Gebot »Null« Alleinspieler. Muss der Alleinspieler »Null« spielen, weil er Vorhand beim Reizen »Null« anstatt »23« geboten hat?

Entscheidung:

Der Alleinspieler muss nicht »Null« spielen.

Begründung:

Nach ISkO 3.4.7 ist eine gültige Spielansage zwar unabänderlich, hier handelt es sich aber nicht um eine gültige Spielansage. Vielmehr ist das Gebot »Null«, solange der Alleinspieler noch nicht feststeht, als Reizwert »23« zu werten (siehe auch Anhang Fall 8).

Fall 6:

Nach ordnungsgemäßer Kartenverteilung fragt Hinterhand: »Hat jemand mehr als Grand ouvert Grand-Hand?« Vorhand und Mittelhand verneinen. Jetzt sagt Hinterhand »Grand-Hand« an, zu dem sie alle vier Buben führt. Vorhand will nun wissen, ob Hinterhand »Grand ouvert« oder »Grand-Hand« spielen muss.

Entscheidung:

Der Alleinspieler muss »Grand ouvert« spielen.

Begründung:

Durch die Frage »Hat jemand mehr als Grand ouvert Grand-Hand?« gibt der Spieler in Hinterhand zu erkennen, dass er ursprünglich Grand ouvert spielen wollte. Es ist nicht auszuschließen, dass Hinterhand noch während der Fragestellung erkannt hat, dass sie Grand ouvert nicht gewinnen kann und diese Aussage deshalb durch den Zusatz »Grand-Hand« korrigieren wollte.

In diesem Fall ist die erste Aussage als gültige Spielansage zu werten, die nach ISkO 3.4.7 unabänderlich ist.

Fall 7:

Der Alleinspieler in Vorhand tauft sein Spiel »Grand-Hand, Schneider, Schwarz angesagt« und legt mit der Ansage seine Karten sofort offen auf den Tisch, da er einen Grand ouvert hat. Ist das Spiel mit der Gewinnstufe »offen« zu berechnen?

Entscheidung:

Nein. Das Spiel ist mit dem Grundwert 24 und ohne die Gewinnstufe »offen« zu berechnen.

Begründung:

Das Spiel ist so zu berechnen, wie es angesagt wurde. Auch wenn es offensichtlich ist, dass der Alleinspieler einen Grand ouvert spielen will, wird ihm die Gewinnstufe »offen« nicht angeschrieben, da er diese nicht angesagt hat (ISkO 3.4.1). Eine gültige Spielansage ist nach ISkO 3.4.7 unabänderlich.

Fall 8:

Ohne das Reizen oder Passen abzuwarten, sagt Hinterhand »Grand-Hand« an. Vorhand verlangt, dass gereizt wird. Hinterhand bekommt das Spiel mit 22, nimmt den Skat auf, drückt zwei Karten und sagt Grand an. Die Gegenspieler reklamieren und wollen das Spiel als verloren abschreiben, da der Alleinspieler »Grand-Hand« angesagt, danach aber den Skat aufgenommen und das Spiel »Grand« getauft habe. Der Alleinspieler ist damit nicht einverstanden und zeigt seine Karten mit der Bemerkung: »Ihr werdet Schneider, ihr bekommt nur einen Stich«. Er macht geltend, wie der Grand-Hand mit einem, erreiche auch der Grand mit einem, Schneider einen Spielwert von 72 und deshalb habe er gewonnen. Wie ist das Spiel zu bewerten?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat Grand-Hand verloren.

Begründung:

Im oben geschilderten Fall wurde Hinterhand bei einem Reizwert von 22 Alleinspieler. Mit seiner voreilig vorgenommenen Ansage „Grand Hand“ hat er sich aber vor Beendigung des Reizvorganges verpflichtet, im Falle dass er Alleinspieler wird, ein Grandspiel aus der Hand durchzuführen.

Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler »Grand-Hand« angesagt und nach der Ansage den Skat aufgenommen. Er hat deshalb das angesagte Handspiel verloren. Hierfür sind ihm 144 Minuspunkte abzuschreiben. Den Spielverlust kann der Alleinspieler auch dann nicht vermeiden, wenn der Grand mit Skataufnahme und der Gewinnstufe »Schneider« ebenfalls einen Spielwert von 72 erreicht.

Fall 9:

Am letzten Spielabend ereignete sich folgender Fall: In Vorhand hielt ich sechsmal Pik (ohne Ass), Karo-Ass, Karo-König, Karo-Dame und Herz-Ass. Mittelhand passt und Hinterhand reizte 18, 20, 22, 23 und dann sofort Grand-Hand. Nach kurzer Überlegung sagte ich: "Habe ich". Hinterhand reizte nun 80, worauf ich passte. Hinterhand war nun der Meinung, dass sie den Skat aufnehmen dürfe, da die Grand-Hand-Reizung lediglich den Reizwert 72 symbolisieren sollte. Vorhand, Mittelhand und der Kartengeber bestanden darauf, dass Hinterhand ihren Grand aus der Hand zu spielen habe. Wie ist zu entscheiden?

Entscheidung:

Da der Reizwert von „72“ (Mindestgebot für Grand Hand) überschritten wurde, ist Hinterhand nicht mehr an seine voreilige Spielansage „Grand Hand“ gebunden. Er kann den Skat aufnehmen und jedes ihm beliebige Spiel durchführen.

Begründung:

Es kommt immer wieder vor, dass ein Spieler vor Beendigung des Reizens, einen Grand Hand ansagt Ein Grand Hand hat einen Reizwert von mindestens 72. Erfahrungsgemäß kommt es nicht oft vor, dass ein anderer Spieler in dieser Situation höher reizen oder den gebotenen Reizwert halten kann. Deshalb ist es verständlich, wenn der Spieler glaubt, mit einem Grand-Hand unangefochten Alleinspieler werden zu können.

Für diesen besonderen Fall haben die Mitglieder des Internationalen Skatgericht entschieden, dass der Spieler, wenn er bei einem Reizwert von „72“ Alleinspieler wird, sich an die voreilig vorgenommene Spielansage „Grand-Hand“ gebunden hat und diesen auch durchführen muss. Wird der Reizwert von „72“ allerdings überschritten, wird der Alleinspieler von seiner voreiligen Spielansage entbunden, er darf weiter am Reizvorgang teilnehmen und im Falle, dass er Alleinspieler wird, den Skat aufnehmen und jedes ihm beliebige Spiel durchführen.

Wird ein anderer Spieler Alleinspieler, hat er durch seine weitere Beteiligung am Reizvorgang signalisiert, dass er die voreilige Spielansage „Grand Hand“ billigend in Kauf nimmt. Er muss ein Spiel ansagen und durchführen. Dieses Spiel ist seinem Ausgang entsprechend zu werten.

3.4.8 Nach einer gültigen Spielansage darf der Skat nicht verändert und der abgelegte Skat nicht mehr angesehen werden. Zuwiderhandlungen führen zum Spielverlust in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz).

Fall 1:

Der Alleinspieler in Mittelhand sagt ein Farbspiel an. Nach der Spielansage, aber vor dem Ausspielen von Vorhand, sieht der Alleinspieler noch einmal den Skat an. Die Gegenspieler behaupten, der Alleinspieler habe verloren, weil er den Skat noch einmal angesehen hat. Stimmt das?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat durch das nochmalige Ansehen des Skats das Spiel in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren.

Begründung:

Das eigentliche Spiel beginnt nach ISkO 4.1.1 mit der Spielansage des Alleinspielers. Daraus ergibt sich, dass in dem geschilderten Fall der Alleinspieler den Skat nicht ohne spielrechtliche Folgen ungestraft nochmals ansehen durfte.

Fall 2:

Der Alleinspieler hat sein Spiel angesagt. Bevor er zum ersten Stich ausspielt, bemerkt ein Teilnehmer am Nachbartisch: »Warte, du hast nur eine Karte gedrückt!« Darf der Alleinspieler die zweite Karte noch in den Skat legen?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat verloren. Er darf die keine Karte mehr in den Skat legen.

Begründung:

Hat er aber nur eine Karte gedrückt und dann sein Spiel angesagt, so hat er in jedem Fall verloren (ISkO 3.4.6). Nach ISkO 3.4.8 darf der Skat nach einer gültigen Spielansage weder verändert noch eingesehen werden. Das bedeutet, dass aus dem Skat keine Karte mehr ausgetauscht und bei einer unrichtigen Kartenzahl weder eine Karte hinzugelegt noch weggenommen werden darf.

Wird der Alleinspieler **vor** der Spielansage darauf aufmerksam gemacht, dass er nur eine Karte gedrückt hat, dann darf er ohne nachteilige Folgen noch die zweite Karte in den Skat legen. Daran ändert sich auch nichts, wenn der Hinweis von einem Nebentisch kommt.

Fall 3:

Der Alleinspieler in Vorhand sagt sein Spiel an. Noch bevor er zum ersten Stich ausspielt, sieht er noch einmal in den Skat und tauscht eine Karte aus. Daraufhin legen beide Gegenspieler sofort die Karten hin und erklären das Spiel für verloren. Hat der Alleinspieler das Spiel verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat das Spiel verloren.

Begründung:

Nach einer gültigen Spielansage ist es nicht gestattet, den Skat anzusehen, er darf auch nicht mehr verändert werden, auch dann nicht, wenn der Alleinspieler hätte günstiger drücken können oder versehentlich nicht die richtige Zahl an Karten in den Skat gelegt hat. Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler nach der Spielansage den Skat angesehen und eine Karte des Skats ausgetauscht. Deshalb ist für ihn das Spiel in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren.

Fall 4:

In der Absicht, einen Null ouvert zu spielen, legt der Alleinspieler nach Skataufnahme seine Karten offen auf den Tisch, ohne ein Spiel anzusagen. Zunächst liegen drei Karten verdeckt als Skat auf dem Tisch. Einer der Gegenspieler sieht das und erklärt das Spiel für verloren. Daraufhin korrigiert der Alleinspieler den Skat und sagt »Null ouvert« an. Die Gegenspieler sind der Meinung, weil der Alleinspieler die Karten offen auf den Tisch gelegt hat, könne er den Skat nicht mehr ändern, auch wenn von ihm das Spiel noch nicht angesagt worden ist. Hat der Alleinspieler verloren, oder muss das Spiel durchgeführt werden?

Entscheidung:

Das Spiel muss durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend zu werten.

Begründung:

Es ist zwar ungewöhnlich, dass ein Alleinspieler noch vor der Spielansage seine Karten offen auf den Tisch legt, es hat aber keine nachteiligen Folgen für ihn. Dass zunächst drei Karten im Skat liegen, ist ebenfalls unerheblich, weil noch keine Spielansage erfolgt ist. Erst nach einer gültigen Spielansage darf der Skat entsprechend ISkO 3.4.8 nicht mehr verändert werden. **Vor** einer Spielansage ist das dem Alleinspieler aber gestattet, unabhängig davon, ob er seine Karten verdeckt in der Hand behält oder offen auf den Tisch legt. In dem geschilderten Fall durfte der Alleinspieler zwei beliebige Karten drücken, einen Null ouvert ansagen und das Spiel durchführen.

Fall 5:

Der Alleinspieler in Vorhand sagt sein Spiel an. Noch bevor er zum ersten Stich ausspielt, sieht er noch einmal in den Skat und tauscht eine Karte aus. Daraufhin legen beide Gegenspieler sofort die Karten hin und erklären das Spiel für verloren. Hat der Alleinspieler das Spiel verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat das Spiel verloren.

Begründung:

Nach einer gültigen Spielansage ist es nicht gestattet, den Skat anzusehen, er darf auch nicht mehr verändert werden, auch dann nicht, wenn der Alleinspieler hätte günstiger drücken können oder versehentlich nicht die richtige Zahl an Karten in den Skat gelegt hat. Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler nach der Spielansage den Skat angesehen und eine Karte des Skats ausgetauscht. Deshalb ist für ihn das Spiel in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren.

Fall 6:

Nach dem dritten Stich sieht der Alleinspieler noch einmal den Skat an. Die Gegenspieler verlangen sofortigen Spielverlust für den Alleinspieler. Ist die Forderung der Gegenspieler berechtigt?

Entscheidung:

Das Spiel ist mit dem Regelverstoß des Alleinspielers beendet. Hat er zu diesem Zeitpunkt weniger als 61 Augen, so ist das Spiel für ihn verloren.

Begründung:

In dem geschilderten Fall hat der Alleinspieler nach dem dritten Stich den Skat eingesehen. Damit ist das Spiel beendet, alle Reststiche gehören der Gegenpartei. Der Alleinspieler hat sein Spiel in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren, wenn von ihm zum Zeitpunkt des Regelverstoßes weniger als 61 Augen erreicht worden sind. Er ist aber trotz des Regelverstoßes Gewinner, wenn er nach dem dritten Stich (einschließlich des Skats) schon 61 oder mehr Augen eingebracht hat.

Fall 7:

Der Alleinspieler in Vorhand drückt zwei Karten, sieht sie noch einmal an, nimmt sie wieder auf und legt zwei andere Karten in den Skat. Danach sagt er sein Spiel an. Die Gegenspieler verlangen sofortigen Spielverlust mit der Begründung, der Alleinspieler habe den Skat verändert. Wie ist das Spiel zu bewerten?

Entscheidung:

Der Alleinspieler darf das angesagte Spiel durchführen. Die Bewertung erfolgt entsprechend dem Spielausgang.

Begründung:

ISkO 3.4.8 legt fest, dass der Skat **nach** einer gültigen Spielansage nicht mehr verändert werden darf. Ist das Spiel noch nicht angesagt, so ist es dem Alleinspieler jedoch gestattet, den Skat noch einmal aufzunehmen und umzudrücken. In dem genannten Fall hat Vorhand den Skat **vor** der Spielansage verändert. Ein Verstoß gegen ISkO 3.4.8 liegt somit nicht vor. Der Alleinspieler darf nach dem Umdrücken sein Spiel ansagen, das normal durchgeführt und entsprechend seinem Ausgang bewertet werden muss.

Fall 8:

Der Alleinspieler hat mit Kreuz-7, -8, -9; Karo-8, -9, -10, -Bube, -Dame, -König und Ass einen unverlierbaren Null ouvert, weil er die Karo-7 und eine weitere Karte in den Skat gelegt hat. Nachdem vom Gegenspieler in Vorhand zum ersten Stich ausgespielt worden ist, deckt der Alleinspieler den Skat auf und zeigt die gelegte Karo-7. Die Gegenspieler erklären jetzt das Spiel für den Alleinspieler als verloren, weil dieser nach dem Ausspielen zum ersten Stich den Skat angesehen hat. Ist das Spiel für ihn gewonnen oder verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat seinen Null ouvert gewonnen.

Begründung:

Zwar führt das nochmalige Ansehen des Skats nach der Spielansage zum Spielverlust, aber im geschilderten Fall kann diese Bestimmung der ISkO nicht angewendet werden. Der Alleinspieler hat einen unverlierbaren Null ouvert. Die Gegenspieler können das allerdings nicht erkennen, weil er die Karo-7 gedrückt hat. Durch seine Handlungsweise wollte der Alleinspieler nicht die beiden gedrückten Karten noch einmal ansehen. Vielmehr wollte er durch das Vorzeigen des Skats das Spiel in zulässiger Weise (ISkO 4.3.3) abkürzen. Daraus kann für ihn kein Spielverlust abgeleitet werden. Mit ihrer Forderung haben die Gegenspieler ein fadenscheiniges Recht gesucht, um ein für den Alleinspieler unverlierbares Spiel noch zu ihren Gunsten zu entscheiden.

3.5 Parteistellung

3.5.1 Die drei Spieler bilden zwei Parteien: Alleinspieler und Gegenspieler, die mit den anderen Mitspielern seine Gegenpartei sind.

Zu ISkO 3.5.1 sind keine Entscheidungen des Internationalen Skatgerichts ergangen.

Zu ISkO 3.5.1 ist anzumerken, dass **Ramsch** dem Skat wesensfremd ist. Beim Ramsch spielen **drei** Alleinspieler gegeneinander.

3.5.2 Jeder einzelne der Gegenpartei ist gleichermaßen am Erfolg wie Misserfolg der Gegenspieler beteiligt. Es haften demnach auch alle gemeinsam für die Folge von Regelverstößen im Gegenspiel oder bei Spielaufgabe.

Fall 1:

Nach dem fünften Stich haben die Gegenspieler 61 Augen erreicht. Den sechsten Stich bekommt der Alleinspieler, der damit einschließlich Skat 29 Augen hat. Jetzt wirft einer der Gegenspieler die Karten offen hin mit der Bemerkung: »Wir haben gewonnen, weil wir 61 Augen haben, wir können das Spiel abkürzen«. Der andere Gegenspieler protestiert, weil er alle restlichen Stiche bekommt und der Alleinspieler mit 29 Augen Schneider wird. Wie ist das Spiel zu werten?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat das Spiel in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren.

Begründung:

Offenes Hinwerfen der Karten beendet das Spiel für die betreffende Partei mit den von ihr bis dahin eingebrachten Augen (ISkO 4.3.6). Da von einem der Gegenspieler die Karten nach dem Erreichen von 61 Augen hingeworfen worden sind, hat der Alleinspieler nur in der Stufe einfach verloren. An diesem Ausgang des Spieles ist nichts mehr zu ändern. Denn nach ISkO 3.5.2 ist jeder Einzelne der Gegenpartei gleichermaßen am Erfolg wie Misserfolg der Gegenspieler beteiligt. Es haften demnach auch alle gemeinsam für die Folgen von Regelverstößen im Gegenspiel (gemeinsame Haftung). Das gilt auch dann, wenn einer der Gegenspieler die Karten offen hinwirft.

Im vorliegenden Fall muss die Gegenpartei hinnehmen, dass ein Gegenspieler die Karten nach dem Erreichen von 61 Augen hingeworfen und der Alleinspieler deshalb nicht mit Schneider, sondern nur in der Stufe einfach verloren hat.

Fall 2:

Der Alleinspieler in Vorhand ist Ausspielberechtigt. Auf die Frage von Mittelhand, wer ausspielt, sagt Hinterhand zu Mittelhand »Du«, worauf Mittelhand ausspielt. Der Alleinspieler reklamiert und behauptet, das Spiel gewonnen zu haben. Wie ist zu entscheiden?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sofort gewonnen.

Begründung:

Da ein Gegenspieler in Folge einer falschen Auskunft des anderen Gegenspielers unberechtigt ausgespielt hat, muss nach ISkO 4.1.3 auf sofortigen Spielgewinn für den Alleinspieler entschieden werden.

Anders wäre zu entscheiden, wenn die falsche Auskunft (oder die Aufforderung zum unberechtigten Ausspiel) von der anderen Partei (hier dem Alleinspieler) gegeben worden wäre. Spielt die andere Partei dann unberechtigt ausspielt, gilt das nicht als Regelverstoß. In diesem Fall darf die unberechtigt ausgespielte Karte zurückgenommen werden und der ausspielberechtigte Spieler spielt aus.

Siehe auch ISkO 3.5.3, 4.3.3 und 4.3.6

3.5.3 Der Alleinspieler erhält für ein gewonnenes Spiel von jedem der Gegenpartei den vollen Betrag. Umgekehrt muss er ihn bei Spielverlust an jeden von ihr bezahlen (siehe 5.3.4).

Fall 1:

Am Vierertisch gewinnt der Alleinspieler sein Spiel nur deshalb, weil der Gegenspieler in Mittelhand vor der Spielentscheidung unberechtigt ausgespielt hat. Der Gegenspieler in Hinterhand behauptet, in einem solchen Fall müsse der Schuldige, also Mittelhand, das Spiel allein bezahlen. Stimmt das?

Entscheidung:

Mittelhand muss nicht allein bezahlen. Der Alleinspieler erhält von jedem Gegenspieler und vom Kartengeber den vollen Betrag (gemeinsame Haftung).

Begründung:

Nach ISkO 3.5.2 ist jeder Einzelne der Gegenpartei (ISkO 3.5.1) gleichermaßen am Erfolg wie Misserfolg der Gegenspieler beteiligt. Es haften demnach auch alle **gemeinsam** für die Folgen von Regelverstößen im Gegenspiel. Genauso wie ein Gegenspieler allein nicht belohnt wird, wenn er durch besonders intelligentes Gegenspiel ein Spiel zu Gunsten der Gegenpartei entscheidet, wird ein Gegenspieler auch nicht allein bestraft, wenn er durch einen Regelverstoß den Spielgewinn des Alleinspielers erst ermöglicht. Die Gegenpartei wird also für den Gewinn bei jedem Spiel zu gleichen Teilen belohnt und muss den Verlust zu gleichen Teilen tragen.

Fall 2:

Während des Spiels sagt der Kartengeber: »Wir haben 61 Augen, ihr könnt hinwerfen«. Die Gegenspieler legen daraufhin die Karten offen auf den Tisch, obwohl sie noch einen Stich mit mindestens 2 Augen bekommen hätten. Beim Zählen stellt der Alleinspieler fest, dass er 61 Augen bekommen und das Spiel somit gewonnen hat. Die Gegenspieler haben tatsächlich nur 59 Augen in ihren Stichen. Sie verlangen jetzt vom Kartengeber, auch ihren vollen Betrag an den Alleinspieler zu zahlen, weil er durch sein falsches Zählen den Spielgewinn für den Alleinspieler ermöglicht hat. Der Kartengeber lehnt das ab. Wie ist dieser Fall zu entscheiden?

Entscheidung:

Das Verlangen der Gegenspieler ist nicht berechtigt. Der Alleinspieler erhält von jedem der Gegenpartei den vollen Betrag.

Begründung:

Offenes Hinwerfen der Karten beendet das Spiel für die betreffende Partei mit den von ihr bis dahin eingebrachten Augen (ISkO 4.3.6). Da die Gegenspieler die Karten hingeworfen haben, ist das Spiel beendet. Die restlichen Stiche gehen an den Alleinspieler und zwar auch dann, wenn die Gegenspieler beim Weiterspielen noch einen Stich bekommen hätten. Beim Nachzählen haben die Gegenspieler festgestellt, dass sie nur 59 Augen bekommen haben und der Alleinspieler folglich gewonnen hat. An diesem Ausgang des Spiels ist nichts mehr zu ändern.

Nach ISkO 3.5.2 ist jeder Einzelne der Gegenpartei, das sind am Vierertisch also die beiden Gegenspieler und der Kartengeber, gleichermaßen am Erfolg wie Misserfolg beteiligt. Sie genießen somit alle gemeinschaftlich den Erfolg ihres Spielens, tragen aber auch gemeinschaftlich den Misserfolg und die Folgen ihrer Versehen und Regelverstöße (gemeinsame Haftung).

3.5.4 Ein Mitspieler, der nicht am laufenden Spiel beteiligt ist, darf nur bei einem Spieler in die Karten sehen. Ein Recht auf Karteneinsicht besteht nicht.

Fall 1:

Am Vierertisch sieht der Kartengeber in die Karten seines linken und rechten Nachbarn. Ist das gestattet?

Entscheidung:

Der Kartengeber darf nur bei einem Mitspieler in die Karten sehen.

Begründung:

Nach ISkO 3.5.4 und SkWO 8.5 ist es dem Kartengeber verboten, in die Karten seines linken und rechten Nachbarn hineinzusehen; er darf das nur nach einer Seite beliebig lang und oft tun. Grundsätzlich hat der Kartengeber die Möglichkeit dazu nur dann, wenn der Mitspieler, bei dem er in die Karten sehen will, das auch duldet. Ein Recht des Kartengebers darauf besteht nicht. Sieht der Kartengeber bei zwei Mitspielern in die Karten und wird das von einem Mitspieler gerügt, ist er zu verwarnen mit dem Hinweis, dass er im Wiederholungsfall vom Weiterspiel ausgeschlossen werden kann.

4. Spieldurchführung

4.1 Ausspielen

4.1.1 Das Spiel beginnt mit der Spielansage. Nach der Spielansage spielt Vorhand aus. Danach spielt immer derjenige aus, der den vorangegangenen Stich gemacht hat.

Spielt der Alleinspieler **unberechtigt** vor der Spielansage aus, hat er ein Spiel unter Berücksichtigung der letzten Reizhöhe und der Anzahl der vorhandenen Spitzen verloren.

Fall 1:

Hinterhand wird mit gereizten 40 Alleinspieler. Sie nimmt den Skat auf und findet so gut, dass sie alle 12 Karten offen auf den Tisch legt. Es ist einwandfrei für jeden Mitspieler zu erkennen, dass der Alleinspieler bei einem Null ouvert keinen Stich bekommen kann. Noch bevor er drücken oder sein Spiel mit einer einschränkenden Erklärung ansagen kann, verlangt einer der Gegenspieler Spielverlust für den Alleinspieler. Er begründet den Spielverlust damit, dass der Alleinspieler vor der Spielansage seine Karten aufgelegt hat.

Entscheidung:

Der Alleinspieler kann - nach Drücken oder entsprechender Erklärung - seinen Null ouvert ansagen. Danach muss das Spiel durchgeführt und entsprechend seinem Ausgang gewertet werden.

Begründung:

Ein Regelverstoß liegt im vorliegenden Fall nicht vor. Das Spiel beginnt mit der Spielansage. Die Gegenspieler profitieren davon, dass sie alle Karten des Alleinspielers kennen; ein Nachteil ist ihnen dadurch nicht entstanden.

Fall 2:

Der Alleinspieler in Mittelhand legt seine Karten zum Null ouvert auf. Vorhand fordert ihn zum Ausspielen auf mit der Begründung, bei einem Null ouvert müsse der Alleinspieler zum ersten Stich ausspielen. Ist diese Auffassung richtig?

Entscheidung:

Die Auffassung von Vorhand ist nicht richtig. Bei jedem Spiel hat stets der Spieler in Vorhand auszuspieren.

Begründung:

Nach ISkO 4.1.1 beginnt das eigentliche Spiel damit, dass der Alleinspieler sein Spiel ansagt. Danach spielt Vorhand aus. Vorhandspieler ist immer derjenige, der links vom Kartengeber sitzt und von diesem die ersten Karten erhalten hat. Diese Bestimmung, von der es **keine** Ausnahme gibt, gilt natürlich nur für den ersten Stich eines Spiels. Danach spielt stets der Spieler aus, der den vorangegangenen Stich gemacht hat.

Fall 3:

Mittelhand wird bei gereizten 20 Alleinspieler. Sie drückt zwei Karten und spielt danach aus. Bevor Mittelhand ein Spiel ansagen kann, werfen die Gegenspieler ihre Karten offen auf dem Tisch und verlangen wegen des unberechtigten Ausspielens sofortigen Spielverlust. Der Alleinspieler vertritt die Meinung, dass ein nicht angesagtes Spiel auch nicht als verloren gewertet werden kann und die Gegenspieler vor der Spielansage das Spiel mit dem Hinwerfen der Karten aufgegeben haben. Wie ist zu entscheiden?

Entscheidung:

Spielt der Alleinspieler unberechtigt vor der Spielansage aus, hat er ein Spiel unter Berücksichtigung der letzten Reizhöhe und der Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen verloren.

Begründung:

Es ist gestattet, dass der Alleinspieler zum 1. Stich ausspielt und erst dann eine gültige Spielansage vornimmt (ISkO 3.4.6). Der Alleinspieler hat zwar noch keine gültige Spielansage (ISkO 4.1.1) vorgenommen, aber bereits zum 1. Stich ohne Ausspielberechtigung ausgespielt. Unberechtigtes Ausspielen beendet sofort das Spiel (ISkO 4.1.3) zugunsten der fehlerfreien Partei.

Der Alleinspieler ist verpflichtet, ein Spiel anzusagen, das mindestens dem letzten Reizwert entspricht. Dieses Spiel wird dem Alleinspieler als verloren abgeschrieben. Weigert sich der Alleinspieler, eine Spielansage vorzunehmen, muss ein Schiedsrichter entscheiden, welches Spiel dem Alleinspieler unter Zugrundelegung des letzten Reizwertes und der vorhandenen oder fehlenden Spitzen als verloren abgeschrieben wird.

4.1.2 Eine (aus)gespielte Karte darf nicht zurückgenommen werden. Eine Karte gilt dann als (aus)gespielt, wenn sie komplett auf dem Tisch liegt. Bei **offenen** Spielen entspricht die Ansage einer Ausspielkarte dem Ausspiel. Lediglich bei gefordertem Weiterspiel nach Regelverstoß ist eine regelgerechte Korrektur vorzunehmen.

Fall 1:

Vorhand wird bei einem Reizwert von 48 Alleinspieler, sagt Null ouvert Hand an und deckt seine Karten auf. Er führt in Herz und Karo jeweils 7, 9, Bube, König und Ass. Mittelhand fragt: „Was wird ausgespielt“? worauf der Alleinspieler antwortet: „Karo-9“. Nachdem keine Reaktion der Gegenspieler erfolgt, spielt Vorhand jetzt Herz-9 aus. Damit sind die Gegenspieler nicht einverstanden, weil sich die drei Karo-Karten auf einer Hand befinden und mit dem Ausspiel der Karo-9 der Alleinspieler sein Spiel verlieren würde.

Entscheidung:

Der Alleinspieler muss die ausgespielte Herz-9 zurücknehmen und die angekündigte Karo-9 ausspielen. Das Spiel ist durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten.

Begründung:

Die Bestimmung ISkO 4.1.2 (siehe oben) wurde auf dem XXX. Deutschen Skatkongress am 20.11.2010 in Hannover dahingehend geändert, dass bei **offenen Spielen** eine angekündigte Karte als ausgespielt gilt.

In dem o.g. Fall hat der Alleinspieler klar und unmissverständlich angekündigt, dass er die Karo-9 zum ersten Stich ausspielen wird. Mit dieser Aussage hat sich der Alleinspieler verpflichtet, die angekündigte Karte zu spielen.

Bei einer anderen Entscheidung würde man dem Alleinspieler einen ihm nicht zustehenden Vorteil verschaffen. Nachdem die Gegenspieler auf die Ankündigung, welche Karte er beabsichtigt auszuspielen, nicht reagieren (Karten zusammengeworfen) haben, kann der Alleinspieler vermuten, dass das Ausspiel dieser Karte evtl. zum Spielverlust führen kann. Aus diesem Grund kann (darf) man ihm nicht gestatten, eine andere als die angekündigte Karte zu spielen.

Fall 2:

Mittelhand wird Alleinspieler. Nach Skataufnahme und Drücken deckte er seine Karten auf, sagt Null ouvert an und äußert danach: „Die blanke Kreuz-8 spiele ich auf“. Die Gegenspieler verlangen Spielverlust für den Alleinspieler, weil dieser unberechtigt aufgespielt habe. Der Alleinspieler ist damit nicht einverstanden und erklärt, dass er noch keine Karte ausgespielt, sondern nur angekündigt hat.

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein angesagtes Spiel verloren.

Begründung:

Nach der o.g. Bestimmung, die auf dem XXX. Deutschen Skatkongress am 20.11.2010 in Hannover geändert wurde, hat der Alleinspieler eine Karte zum Ausspiel angekündigt. Da er nicht ausspielberechtigt ist, bei offenen Spielen eine angekündigte Karte nach der o.g. Bestimmung aber als ausgespielt gilt, hat er sein angesagtes Spiel verloren.

Fall 3:

Nach sechs Stichen ist bei einem Kreuz-Spiel noch keine Entscheidung gefallen. Zum siebten Stich spielt der Alleinspieler die Herz-Zehn aus. Mittelhand sticht mit dem Kreuz-Buben, nimmt diese Karte aber wieder zurück und legt dafür das Kreuz-Ass auf den Tisch. Der Alleinspieler reklamiert das, beansprucht alle Reststiche und behauptet, das Spiel gewonnen zu haben. Stimmt das?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat das Spiel in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) gewonnen.

Begründung:

Die letzten vier Stiche (7 bis 10) gehören dem Alleinspieler, der damit das Spiel in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) gewinnt

Eine ausgespielte Karte darf nicht zurückgenommen werden; was liegt, liegt! Geschieht das dennoch, so fallen von diesem Zeitpunkt an alle Reststiche an die andere Partei.

4.1.3 Unberechtigtes Ausspielen (oder ein anderer Regelverstoß) beendet das Spiel. Ist es bereits entschieden, gewinnt die betreffende Partei mit den von ihr bis dahin eingebrachten Augen (siehe 4.1.4).

Fall 1:

Nachdem der Alleinspieler 62 Augen erreicht hat, spielt er unberechtigt aus. Die Gegenpartei will das Spiel unter Hinweis auf diesen Regelverstoß des Alleinspielers als verloren abschreiben. Ist das Verlangen der Gegenpartei berechtigt?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen.

Begründung:

Der Alleinspieler hat nach dem Erreichen von 62 Augen unberechtigt ausgespielt. Damit war das Spiel durch Begehen des Fehlers beendet, und der Alleinspieler hat auf Grund der von ihm bis dahin eingebrachten 62 Augen unwiderruflich in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) gewonnen. Wegen des Regelverstoßes darf er aber nicht mehr weiterspielen, um eventuell die Gewinnstufen Schneider oder Schwarz zu erreichen.

Fall 2:

Die Gegenspieler haben 64 Augen, als einer von ihnen unberechtigt ausspielt. Ist der Alleinspieler durch diesen Regelverstoß Gewinner?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat das Spiel verloren.

Begründung:

Das Spiel war für den Alleinspieler bei dem Regelverstoß eines Gegenspielers schon verloren. Ein Spiel, das bereits verloren ist, kann durch einen danach erfolgten Regelverstoß nicht mehr gewonnen werden

Unberechtigtes Ausspielen beendet das Spiel. Ist es bereits entschieden, gewinnt die betreffende Partei mit den von ihr bis dahin eingebrachten Augen. Ein Spiel ist dann entschieden, wenn die Gegenspieler bis zum Regelverstoß mindestens 60 bzw. der Alleinspieler mindestens 61 Augen erreicht hat.

Siehe auch ISkO 4.1.4

Fall 3:

Der Alleinspieler in Hinterhand fordert den Gegenspieler in Mittelhand zum Auspielen auf. Vorhand kann das Auspielen von Mittelhand nicht verhindern. Jetzt verlangt der Kartengeber, dass dem Alleinspieler das Spiel als verloren abgeschrieben wird. Hat der Alleinspieler verloren? Wie ist zu entscheiden, wenn das unberechtigte Auspielen erst nach einem weiteren Stich reklamiert wird?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat dadurch, dass er Mittelhand zum Auspielen aufgefordert hat, nicht verloren. Wird das unberechtigte Auspielen erst reklamiert, wenn der Stich bereits vollendet ist, dann gilt das als rechtmäßiges Auspielen.

Begründung:

Wenn ein Spieler unberechtigt ausspielt, weil ein Spieler der anderen Partei ihn - mit oder ohne Absicht - dazu auffordert, dann darf in einem solchen Fall die bereits ausgespielte Karte zurückgenommen werden. Anschließend spielt Vorhand aus. Das Spiel wird normal durchgeführt und gewertet. Es muss ausgeschlossen werden, dass durch absichtliche Falschaussagen die betreffende Partei Nutzen aus einem dadurch entstandenen Regelverstoß ziehen kann.

Anders wäre zu entscheiden, wenn ein Gegenspieler infolge einer falschen Auskunft eines anderen Spielers der Gegenpartei unberechtigt ausspielt. Wegen der gemeinsamen Haftung der Gegenpartei (ISkO 3.5.2) muss dann auf sofortigen Spielgewinn für den Alleinspieler erkannt werden. Wenn das unberechtigte Auspielen erst reklamiert wird, nachdem der Stich bereits vollendet ist, gilt das nach ISkO 4.1.7 als rechtmäßiges Auspielen.

Siehe auch ISkO 3.5.2

- 4.1.4** Hat jemand vor der Spielentscheidung unberechtigt ausgespielt oder einen anderen Regelverstoß begangen, ist das Spiel für die schuldige Partei in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren. Eine höhere Gewinnstufe erfordert den Nachweis, dass sie bei regelgerechtem Spiel sicher erreicht worden wäre.

Fall 1:

Am Dreiertisch spielt der Alleinspieler zum ersten Stich unberechtigt aus. Kann er die Karte zurücknehmen oder ist das Spiel verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat das Spiel in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren.

Begründung:

Nach ISKO 4.1.3 beendet unberechtigtes Ausspielen das Spiel. Hat jemand vor der Spielentscheidung unberechtigt ausgespielt, ist das Spiel für die schuldige Partei in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren, also bei einem Regelverstoß auch schon beim ersten Stich.

Fall 2:

Der Alleinspieler in Hinterhand sagt Grand an. Er hat drei Buben (von oben), in einer Farbe Ass, 10, König, 8 und in einer anderen Farbe Ass, 10 und 8. Jetzt zeigt der Alleinspieler seine Karten vor und erklärt: „Wenn nicht abgestochen wird und der König (oder die Dame) nicht zu dritt steht, gewinne ich mit Schneider, evtl. sogar mit Schwarz“. Obwohl anhand des Kartenstandes kein Abstich erfolgen kann und die zweite Farbe nicht zu dritt steht, wollen die Gegenspieler dem Alleinspieler das Spiel nur einfach (ohne Schneider und Schwarz) als gewonnen anschreiben. Damit ist der Alleinspieler nicht einverstanden.

Entscheidung:

Der Alleinspieler gewinnt sein Spiel mit den Stufen Schneider und Schwarz.

Begründung:

In der Regel müssen die Gewinnstufen Schneider und Schwarz auch bei einem Regelverstoß im ersten Stich immer erspielt werden. In dem o.g. Fall kann der Alleinspieler aber anhand seiner Handkarten nachweisen, dass er sein Spiel (gleich wie der Kartenstand ist und er entsprechend spielt) immer mit der Stufe Schneider gewinnen wird. Anhand des Kartenstandes und der vom Alleinspieler abgegebenen Erklärung muss in diesem Fall dem Alleinspieler nach der o.a. Bestimmung das Spiel mit den Gewinnstufen Schneider und Schwarz berechnet werden.

Sind die Gegenspieler mit dieser Entscheidung nicht einverstanden, können Sie verlangen, dass das Spiel durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet wird.

Fall 3:

Der Alleinsspieler spielt zum ersten Stich unberechtigt aus. Hat er das Spiel mit Schneider und Schwarz verloren?

Entscheidung:

Der Alleinsspieler hat das Spiel in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren.

Begründung:

Hat jemand vor der Spielentscheidung unberechtigt ausgespielt, ist das Spiel für die schuldige Partei in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren. Die Zusatzstufen Schneider und Schwarz können grundsätzlich nur nach Durchführung eines Spiels eines Spiels (Ausnahme ISkO 4.1.5, 4.3.6 und 5.4.3), nicht aber bei einem Regelverstoß zu Beginn oder während des Spiels erreicht werden. Eine höhere Gewinnstufe erfordert den Nachweis, dass sie bei regelgerechtem Spiel sicher erreicht worden wäre.

Fall 4:

Der Alleinsspieler in Vorhand spielt bei einem Grand den Pik-Buben aus. Mittelhand übernimmt mit dem Kreuz-Buben und Hinterhand wimmelt das Herz-Ass. Der Alleinsspieler zieht den ersten Stich, der den Gegenspielern gehört, ein und spielt das Kreuz-Ass aus. Die Gegenspieler werfen die Karten auf den Tisch und wollen dem Alleinsspieler 96 Minuspunkte anschreiben, weil er einen Stich der Gegenspieler eingezogen und unberechtigt ausgespielt hat. Der Alleinsspieler beansprucht den Spielgewinn für sich und will 48 Punkte gutgeschrieben haben. Wie ist das Spiel zu werten?

Entscheidung:

Der Alleinsspieler hat sein Spiel mit 96 Minuspunkten verloren.

Begründung:

Hat jemand - wie im vorliegenden Fall - vor der Spielentscheidung unberechtigt ausgespielt, ist das Spiel für die schuldige Partei nach ISkO 4.1.4 in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren, also auch bei einem Regelverstoß nach dem ersten Stich. Dem Alleinsspieler sind deshalb für einen verlorenen Grand ohne eine Spitze 96 Minuspunkte abzuschreiben. Das unberechtigte Einziehen eines Stiches wird nur dann bestraft, wenn es mit einem daraus resultierenden unberechtigten Ausspielen verbunden ist. Wird der unberechtigt eingezogene Stich der anderen Partei ausgehändigt und der nach ISkO 4.4.2 dazu berechnete Spieler spielt dann zum nächsten Stich aus, so hat diese Handlungsweise keine nachteiligen Folgen.

Fall 5:

Zum achten Stich spielt einer der Gegenspieler unberechtigt aus. Daraufhin legen alle drei Spieler die restlichen Karten offen auf den Tisch. Jetzt entdeckt einer der Gegenspieler, dass der Alleinspieler eine Karte weniger hat, obwohl ordnungsgemäß gegeben wurde. Die fehlende Karte findet sich unter dem Tisch. Trotzdem hat der Alleinspieler bis zum Spielabbruch keinen Bedienfehler gemacht. Er beansprucht deshalb die Reststiche für sich und will das Spiel damit gewonnen haben. Wie ist in diesem Fall zu entscheiden?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat das Spiel verloren.

Begründung:

Es ist ohne Einfluss auf die Entscheidung, dass alle drei Spieler ihre restlichen Karten offen auf den Tisch gelegt haben. Zum Zeitpunkt des unberechtigten Ausspiels durch einen Gegenspieler wurde bemerkt, dass der Alleinspieler sein Spiel mit neun Karten durchgeführt hat, da eine Karte unter dem Tisch lag. Es ist trotz der fehlenden Karte kein Bedienfehler vorgekommen, fest steht jedoch, dass der Alleinspieler nicht die richtige Zahl der Karten hatte und zwar schon vor dem Zeitpunkt, als einer der Gegenspieler unberechtigt ausgespielt hat. Zeitlich liegt der Fehler des Alleinspielers vor dem Regelverstoß der Gegenspieler. Deshalb ist das Spiel für die Partei mit der richtigen Kartenzahl nach ISkO 4.2.6 einfach gewonnen.

Fall 6:

Bei einem Kreuzspiel mit einem und gereizten 24 spielt einer der Gegenspieler unberechtigt zum ersten Stich aus. Da der Alleinspieler Schneider spielen will, lässt er den Fehler korrigieren.

Danach verläuft das Spiel, bei dem der Alleinspieler 87 Augen erreicht, normal. Hat der Alleinspieler sein Spiel damit verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen.

Begründung:

Auch bei einem Regelverstoß des Gegenspielers beim ersten Stich hat der Alleinspieler sein Spiel nur in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) gewonnen. Er darf aber den Versuch unternehmen, eine höhere Gewinnstufe zu erreichen. Allerdings ist er nicht verpflichtet, diese auch tatsächlich zu erreichen. Der Fehler zählt dann als nicht begangen. Nach der Zurücknahme der unberechtigt ausgespielten Karte wird das Spiel normal durchgeführt. Erhält der Alleinspieler weniger als 61 Augen oder begeht er vor dem Erreichen des 61. Auges selbst einen Regelverstoß, hat er sein Spiel verloren.

Im vorliegenden Fall sind dem Alleinspieler 24 Punkte für ein gewonnenes Kreuzspiel mit einem gutzuschreiben.

- 4.1.5** Ist der Alleinspieler gezwungen, eine höhere Gewinnstufe zu erreichen, muss ihm bei unberechtigtem Ausspielen oder einem anderen Regelverstoß der Gegenpartei die fällige Gewinnstufe ausnahmsweise zuerkannt werden, sofern diese noch nicht von den Gegenspielern erreicht wurde (siehe aber 5.4.3).

Fall 1:

Vorhand erhält bei gebotenen 40 das Spiel und spielt Pik-Hand ohne zweien. Nach 3 Stichen haben die Gegenspieler 25 Augen. Zum vierten Stich spielt einer der Gegenspieler unberechtigt aus. Der Alleinspieler verlangt deshalb Spielgewinn für sich. Jetzt wird der Skat aufgedeckt und festgestellt, dass der Pik-Bube im Skat liegt. Die Gegenspieler wollen dem Alleinspieler das Spiel verloren anschreiben, da er sie ihrer Meinung nach durch den Pik-Buben im Skat Schneider spielen müsse. Die Gewinnstufen Schneider und Schwarz müssten aber doch erspielt werden. Wer hat das Spiel gewonnen?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Pik-Handspiel mit Schneider gewonnen.

Begründung:

Es ist richtig, dass die Gewinnstufen Schneider und Schwarz grundsätzlich erspielt werden müssen. Ist der Alleinspieler gezwungen, eine höhere Gewinnstufe zu erreichen, muss ihm bei unberechtigtem Ausspielen (oder einem anderen Regelverstoß) durch einen Gegenspieler die fällige Gewinnstufe ausnahmsweise zuerkannt werden. Zum Zeitpunkt des unberechtigten Ausspielens eines Gegenspielers hatte die Gegenpartei 25 Augen. Dem Alleinspieler muss deshalb die Gewinnstufe Schneider ausnahmsweise zuerkannt werden. Ihm sind 44 Punkte gutzuschreiben.

4.1.6 Die schuldige Partei ist zum Weiterspiel verpflichtet, wenn es die andere Partei verlangt. Dann zählt der Regelverstoß als nicht begangen.

Fall 1:

Der Alleinspieler in Hinterhand sagt Grand an. Zum ersten Stich spielt Mittelhand unberechtigt aus. Die Gegenspieler wollen wegen diesem Fehler dem Alleinspieler das Spiel gewonnen anschreiben. Der Alleinspieler besteht jedoch auf Berichtigung des Fehlers und Fortsetzung des Spiels in der Absicht, eine höhere Gewinnstufe zu erreichen. Nach ordnungsgemäßem Ablauf des Spiels hat der Alleinspieler nur 58 Augen. Hat er das Spiel trotzdem gewonnen?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren.

Begründung:

Die fehlerfreie Partei kann einen auftretenden Fehler berichtigen und das Spiel fortsetzen lassen, um eventuell eine höhere Gewinnstufe zu erreichen. Wird Weiterspiel verlangt, dann zählt der Regelverstoß als nicht begangen. In diesem Fall verzichtet die fehlerfreie Partei auf alle Rechte aus dem Fehler der anderen Partei. Das Spiel wird normal fortgesetzt. Der Alleinspieler muss hier die angestrebte Gewinnstufe Schneider nicht erreichen. Zum Spielgewinn benötigt er aber 61 Augen. Da der Alleinspieler nur 58 Augen erreichte, hat er das Spiel nach ISkO 5.2.2 verloren.

Fall 2:

Das Spiel ist durch das unberechtigte Ausspielen eines Gegenspielers beendet. Der Alleinspieler verlangt Weiterspiel, weil er gute Aussichten hat, die Gegenpartei Schneider zu spielen. Noch bevor der Alleinspieler 61 Augen erreicht hat, begeht er selbst einen Regelverstoß. Er behauptet aber, das Spiel auf Grund des ersten Fehlers unwiderruflich gewonnen zu haben. Wie ist dieses Spiel zu werten?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat das Spiel in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren.

Begründung:

Hat jemand vor der Spielentscheidung unberechtigt ausgespielt, ist das Spiel für die schuldige Partei in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren (ISkO 4.1.4). Die fehlerfreie Partei kann jedoch in jedem Fall Weiterspiel verlangen, um eine höhere Gewinnstufe zu erreichen. Zum Spielgewinn muss sie aber diese höhere Gewinnstufe nicht erreichen. Nach Zurücknahme der unberechtigt ausgespielten Karte wird das Spiel normal fortgesetzt. Die fehlerfreie Partei verzichtet damit auf den sofortigen Spielgewinn. Der Regelverstoß zählt dann als nicht begangen. Das Spiel muss entsprechend seinem Ausgang gewertet werden. In dem genannten Fall hat der Alleinspieler verloren, weil von ihm vor dem Erreichen des 61. Auges ein Regelverstoß begangen wurde.

Fall 3:

Vorhand spielt Trumpf aus, Mittelhand bedient nicht, und Hinterhand gibt eine Fehlfarbe mit null Augen dazu. Nach Vollendung des Stiches sagt Mittelhand: „Ich habe nicht bedient“. Der Alleinspieler möchte auf Schneider spielen und verlangt Weiterspielen. Muss nun der Verursacher die Karte zurücknehmen oder auch der andere Gegenspieler?

Entscheidung:

Beide Karten werden zurückgenommen.

Begründung:

Nach dem Regelverstoß durch Mittelhand (nicht bedienen) hat der Alleinspieler sein Spiel „einfach“ (nicht Schneider oder Schwarz) gewonnen. Nach ISkO 4.1.6 hat der Alleinspieler allerdings das Recht auf Weiterspielen (um weitere Gewinnstufen zu erreichen) zu bestehen. In dem o.a. Fall müssen Mittel- und Hinterhand ihre Karten zurücknehmen und durch andere Karten ersetzen. Der Regelverstoß gilt dann als nicht begangen. Das Spiel wird weiter durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet. Der Alleinspieler ist dabei nicht verpflichtet, die Gegenpartei im „Schneider“ zu halten, sondern benötigt lediglich „61“ Augen um sein Spiel zu gewinnen.

Dass Hinterhand seine Karte zurücknehmen darf, liegt in der Reihenfolge, in der der Stich vollendet wird. Wenn Mittelhand nach Rücknahme der gespielten Karte den Stich von Vorhand übernehmen kann, muss Hinterhand die Möglichkeit gegeben werden, eine andere als die Luschenkarte zuzugeben. Eine andere Entscheidung würde dem Alleinspieler einen Vorteil bringen, der ihm nicht zusteht. Anders zu entscheiden wäre, wenn Hinterhand nicht bedient hätte. In diesem Fall müsste (Reihenfolge des Stiches) die Karte von Mittelhand liegen bleiben, damit der Gegenpartei kein Vorteil entsteht.

4.1.7 Wird unberechtigtes Ausspielen erst bemerkt, nachdem der Stich vollendet ist, muss auf rechtmäßiges Ausspielen erkannt werden (siehe 4.4.1).

Fall 1:

Der Alleinspieler in Mittelhand sagt Grand an und spielt unberechtigt aus. Nach Beendigung des vom Alleinspieler gewonnenen Spiels beanstanden die Gegenspieler das unberechtigte Ausspielen. Hat der Alleinspieler das Spiel verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat das Spiel gewonnen.

Begründung:

Die Reklamation der Gegenspieler kam erst nach Beendigung des Spiels. Deshalb muss auf rechtmäßiges Ausspielen erkannt werden. Das Spiel ist seinem Ausgang entsprechend zu werten.

Fall 2:

Der Alleinspieler spielt Null. Einer der Gegenspieler spielt unberechtigt aus. Das wird vom Alleinspieler aber erst gerügt, nachdem der Stich bereits abgelegt und zum nächsten Stich ausgespielt ist. Wie ist das Spiel zu werten?

Entscheidung:

Das Spiel muss weiter durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet werden.

Begründung:

Wird unberechtigtes Ausspielen erst gerügt, nachdem der Stich - je eine Karte von Vorhand, Mittelhand und Hinterhand - bereits vollendet ist, muss auf rechtmäßiges Ausspielen erkannt werden.

Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler den Regelverstoß zu spät gerügt. Das Spiel wird durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet.

- 4.1.8** Es ist der Gegenpartei nicht gestattet, einen Gegenspieler am unberechtigten Ausspiel oder am Begehen eines anderen Regelverstoßes zu hindern. Bei Verstößen ergeben sich Konsequenzen aus den Bestimmungen 4.1.3. bis 4.1.6 (siehe auch 4.2.9).

Fall 1:

Das Spiel ist noch nicht entschieden. Nach dem fünften Stich zieht der nicht ausspielberechtigte Gegenspieler eine Karte vor. Der Kartengeber versucht, das unberechtigte Ausspielen zu verhindern. Der Alleinspieler behauptet, das Spiel gewonnen zu haben, weil die Karte als ausgespielt gelte und deshalb unberechtigtes Ausspielen vorliege. Hat der Alleinspieler sein Spiel gewonnen?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat das Spiel gewonnen.

Begründung:

Der nicht ausspielberechtigte Gegenspieler hat eine Karte zum Ausspiel vorgezogen. Der Kartengeber versuchte, das unberechtigte Ausspiel zu verhindern. Dazu ist er aber nicht berechtigt. Es ist ihm zwar gestattet, Regelverstöße sofort zu beanstanden (ISkO 4.1.11), er darf aber einen anderen Gegenspieler nicht daran hindern, einen Regelverstoß zu begehen. Da das Spiel zu diesem Zeitpunkt noch nicht entschieden ist, hat der Alleinspieler gewonnen, weil er alle Reststiche erhält.

Fall 2:

Der Alleinspieler macht einen Stich. Mittelhand zieht den Stich ein. Hinterhand nimmt den Stich, sagt das ist nicht unserer und legt ihn dem Alleinspieler hin. Ist das ein Regelverstoß?

Entscheidung:

Das Spiel ist weiter durchzuführen und dem Ausgang entsprechend zu werten.

Begründung:

Mittelhand hat zwar den Stich unberechtigt eingezogen, aber keinerlei Anstalten gemacht, zum Folgestich auszuspielen. Daher kann er von Hinterhand auch nicht am unberechtigten Ausspiel gehindert werden. Das unberechtigte Einziehen eines Stiches allein begründet noch keinen Spielverlust für die betreffende Partei. Es wird nur dann bestraft, wenn es mit einem daraus resultierenden Regelverstoß (unberechtigten Ausspielen oder der Hinderung am unberechtigten Ausspiel) verbunden ist. Der Gegenspieler in Hinterhand hat nur dafür Sorge getragen, dass der zu Unrecht eingezogene Stich an den rechtmäßigen Besitzer (den Alleinspieler) ausgehändigt wird. Diese Handlungsweise ist zulässig und verstößt nicht gegen die Bestimmungen der Internationalen Skatordnung. Der zu Unrecht eingezogene Stich wird dem Alleinspieler ausgehändigt. Spielt dieser danach zum nächsten Stich aus, so hat diese Handlungsweise keine weiteren Folgen. Das Spiel ist durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten. Hätte aber Mittelhand zum Folgestich ausgespielt oder ausspielen wollen und wäre daran von Hinterhand gehindert worden, so müsste man zugunsten des Alleinspielers entscheiden.

4.1.9 Zwei oder mehr gleichzeitig sichtbar ausgespielte oder aufgedeckt heraus gefallene Karten der Gegenspieler oder eine Karte eines Gegenspielers ohne Ausspielberechtigung beenden sofort das Spiel entsprechend den Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6.

Der Alleinspieler ist berechtigt, versehentlich heraus gefallene Karten ohne spielrechtliche Folgen wieder aufzunehmen. Er darf auch vorgezogene und sichtbar gewordene Karten zurücknehmen (Vorteil für die Gegenspieler).

Fall 1:

Mittelhand ist mit 44 Alleinspieler geworden. Er nimmt den Skat auf. Bevor er jedoch gedrückt hat, fallen dem Spieler in Vorhand zwei Karten sichtbar auf den Tisch. Der Alleinspieler verlangt nun, einen Grand ohne dreien als gewonnen angeschrieben zu bekommen.

Entscheidung:

Dem Alleinspieler ist ein Spiel als gewonnen anzuschreiben

Begründung:

Auf Grund des begangenen Kartenverrats des Gegenspielers ist es dem Alleinspieler nicht zuzumuten, ein Spiel durchzuführen. Ein Schiedsrichter hat zu entscheiden, welches Spiel dem Alleinspieler aus vernünftigen Gründen und unter Berücksichtigung des letzten Reizwertes und der Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen als Gewinnspiel angeschrieben wird. Ist der Alleinspieler mit der Entscheidung des Schiedsrichters nicht einverstanden, muss er ein Spiel seiner Wahl durchführen, und zwar mit allen Konsequenzen, die sich daraus ergeben können.

Fall 2:

Der Alleinspieler spielt zum ersten Stich gleichzeitig den Kreuz- und Pik-Buben aus. Die Gegenspieler behaupten, der Alleinspieler habe sein Spiel deshalb verloren. Wie ist das Spiel zu werten?

Entscheidung:

Der Alleinspieler darf eine der beiden Karten zurücknehmen. Das Spiel muss durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet werden.

Begründung:

Fallen dem Alleinspieler beim Ausspielen oder Bedienen versehentlich zwei Karten auf den Tisch, so ist er berechtigt, eine davon ohne spielrechtliche Folgen wieder aufzunehmen. Danach wird das Spiel durchgeführt. Die Gegenspieler haben aus der Kenntnis dieser Karte einen Vorteil; dem Alleinspieler können daraus nur Nachteile entstehen. Anders ist es, wenn einem Gegenspieler dieses Missgeschick widerfährt. Aus der Kenntnis dieser Karte könnte sein Partner spielentscheidende Schlüsse ziehen. Deshalb gehören in solchen Fällen alle Reststiche vom Regelverstoß an dem Alleinspieler. Er gewinnt damit aber nur in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz), falls er bis zum Regelverstoß eine höhere Gewinnstufe noch nicht erreicht hat und nicht auf Weiterspiel besteht.

Fall 3:

Der Alleinspieler spielt den Karo-König aus. Noch bevor die Karte liegt, fällt ihm das Pik-Ass auf den Tisch. Die Gegenspieler erklären, damit habe der Alleinspieler sein Spiel verloren. Wie ist zu entscheiden?

Entscheidung:

Der Alleinspieler darf die versehentlich herausgefallene Karte (Pik-Ass) wieder aufnehmen.

Begründung:

Bei der strittigen Karte handelt es sich eindeutig um eine versehentlich herausgefallene Karte des Alleinspielers und nicht um eine ausgespielte Karte. Die Gegenspieler haben durch die Kenntnis dieser Karte höchstens einen Vorteil, keinesfalls aber einen Nachteil. Der Alleinspieler durfte die versehentlich herausgefallene Karte ohne spielrechtliche Folgen wieder aufnehmen und das Spiel fortsetzen.

Fall 4:

Vorhand spielt das Karo-Ass aus. Der Alleinspieler in Mittelhand will mit dem Karo-König bedienen und zieht dabei versehentlich auch die Karo-10 mit heraus, so dass nun beide Karten offen neben dem Karo-Ass auf dem Tisch liegen. Daraufhin erklären die Gegenspieler, der Alleinspieler habe das Spiel verloren. Wie ist zu entscheiden?

Entscheidung:

Der Alleinspieler darf die Karo-10 zurücknehmen. Das Spiel ist fortzusetzen.

Begründung:

In dem geschilderten Streitfall ist der Alleinspieler berechtigt, die versehentlich herausgefallene Karo-10 ohne spielrechtliche Folgen wieder aufzunehmen. Der Karo-König gilt als rechtmäßig bediente Karte. Das Spiel wird normal fortgesetzt. Die Gegenspieler haben durch das Sichtbarwerden der herausgefallenen Karte höchstens einen Vorteil, aber keinen Nachteil.

Allerdings müsste anders entschieden werden, wenn dieses Missgeschick einem Gegenspieler unterlaufen wäre. In diesem Fall könnte der andere Gegenspieler aus der Kenntnis dieser Karte unter Umständen spielentscheidende Schlüsse ziehen. Deshalb muss auf Kartenverrat entschieden werden. Alle Reststiche vom Regelverstoß an gehören dann dem Alleinspieler.

Fall 5:

Einem Gegenspieler fallen gleichzeitig zwei Karten heraus. Die untere Karte ist aber nicht sichtbar. Der Spieler will beide Karten einziehen, um die sichtbar gewordene Karte wieder auszuspielen. Noch bevor er die Karten aufnehmen kann, hat der Alleinspieler beide Karten auseinandergeschoben und dadurch auch die bisher nicht sichtbar gewesene Karte aufgedeckt. Er beruft sich darauf, durch das Ausspielen von zwei Karten eines Gegenspielers das Spiel gewonnen zu haben. Ist diese Auffassung richtig?

Entscheidung:

Der Gegenspieler darf die versehentlich herausgefallene und zunächst nicht sichtbar gewordene zweite Karte wieder zurücknehmen.

Begründung:

Die oben genannte Bestimmung der ISkO ist nur dann anzuwenden, wenn die zweite (untere) Karte durch das Verschulden eines Gegenspielers sichtbar wird. Im vorliegenden Streitfall aber ist die untere Karte nur durch das unberechtigte Eingreifen des Alleinspielers erkennbar geworden. Er trägt daher selbst die Verantwortung dafür, dass der andere Gegenspieler die Karte sehen und unter Umständen Vorteile aus der Kenntnis dieser Karte ziehen konnte. Deshalb durfte die zweite Karte zurückgenommen werden. Danach war das Spiel fortzusetzen.

Fall 6:

Beim Ausspielen zum ersten Stich fallen dem Gegenspieler in Vorhand zwei Karten offen auf den Tisch. Darf Vorhand eine Karte zurücknehmen oder hat der Alleinspieler gewonnen?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) gewonnen.

Begründung:

Durch die zwei gleichzeitig sichtbar gewordenen Karten eines Gegenspielers ist das Spiel beendet. Die Kenntnis der zweiten Karte könnte spielentscheidend sein. Das Missgeschick von Vorhand ist als Kartenverrat anzusehen.

Fall 7:

Der Alleinspieler in Hinterhand nimmt den Skat auf, drückt zwei Karten, zögert aber noch mit der Spielansage. Ein Spieler am Nebentisch sagt lautstark sein eigenes Spiel »Grand« an. Im Irrglauben, die Spielansage am Nebentisch sei vom Alleinspieler seines Tisches erfolgt, spielt der Gegenspieler in Vorhand das Pik-Ass aus. Der Alleinspieler reklamiert sofort und verlangt die Gutschrift eines für ihn gewonnenen Spiels, weil vor der Spielansage ausgespielt wurde. Entsprechend dem Kartensitz hätte der Alleinspieler ein Pikspiel mühelos gewonnen. Er verlangt, dass ihm dieses Spiel sofort gutgeschrieben wird. Die Gegenspieler sind damit nicht einverstanden. Wie ist in diesem Fall zu entscheiden?

Entscheidung:

Der Alleinspieler muss ein Spiel ansagen. Dieses Spiel muss durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet werden.

Begründung:

Vorhand hat vor der Spielansage eine Karte ausgespielt. Allein durch diese Handlungsweise kann dem Alleinspieler nicht sofort ein Spiel gutgeschrieben werden. Der Alleinspieler muss ein Spiel ansagen und durchführen. Die von Vorhand vor der Spielansage ausgespielte Karte darf nicht zurückgenommen werden.

Fall 8:

Vorhand spielt Pik-8 aus. Der Alleinspieler in Mittelhand zieht Pik-7 aus seinem Blatt und hält sie für alle Mitspieler am Tisch sichtbar in der Hand. Er steckt sie dann wieder in sein Blatt zurück und übernimmt mit Pik-König. Die Gegenspieler protestieren und behaupten, da sie die Pik-7 gesehen hätten, müsse der Alleinspieler diese Karte auch zugeben. Was ist jetzt zu tun?

Entscheidung:

Der Alleinspieler darf die Pik-7 zurücknehmen und mit Pik-König übernehmen.

Begründung:

Die vom Alleinspieler gezogene Pik-7 ist zwar beiden Gegenspielern sichtbar geworden, der Alleinspieler ist aber - im Gegensatz zu den Gegenspielern - berechtigt, eine zum Ausspielen bzw. Bedienen vorgesehene und sichtbar gewordene Karte zurückzunehmen (Vorteilsregel). Denn durch die Kenntnis dieser Karte haben die Gegenspieler allenfalls Vorteile, nie aber Nachteile. Das Spiel muss durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet werden.

Fall 9:

Nach dem dritten Stich sitzt der Alleinspieler in Mittelhand. Der ausspielberechtigte Gegenspieler in Vorhand zieht eine Karte aus seinem Blatt, zögert kurz und steckt sie in sein Blatt zurück. Die Karte war dabei für die übrigen Spieler nicht sichtbar. Jetzt nimmt er eine andere Karte und spielt diese aus. Der Alleinspieler verlangt nun Spielgewinn, weil Vorhand eine Karte in klarer Spielabsicht gezogen, diese aber nicht ausgespielt habe. Wie ist zu entscheiden?

Entscheidung:

Vorhand darf die gezogene, aber nicht sichtbar gewordene Karte zurücknehmen und eine andere Karte spielen. Das Spiel wird fortgesetzt und seinem Ausgang entsprechend gewertet.

Begründung:

Da im vorliegenden Fall die von Vorhand gezogene Karte den Mitspielern nicht sichtbar wurde, liegt kein Kartenverrat vor. Vorhand darf deshalb die betreffende Karte wieder zurücknehmen und eine andere Karte spielen. Diese Regelung gilt für die Gegenspieler. Der Alleinspieler ist berechtigt, auch eine sichtbar vorgezogene Karte wieder zurückzunehmen, da durch den Alleinspieler kein Kartenverrat begangen werden kann. Die Gegenspieler haben durch die Kenntnis der sichtbar gewordenen Karte und eventuell einen Vorteil, niemals aber Nachteile. In diesem Fall gilt also die Vorteilsregel.

Fall 10:

Der ausspielberechtigte Gegenspieler zieht eine Karte an, die vom Alleinspieler, aber nicht vom zweiten Gegenspieler gesehen wird. Muss diese Karte ausgespielt werden?

Entscheidung:

Nein.

Begründung:

Da die vorgezogene Karte nur vom Alleinspieler und nicht vom zweiten Gegenspieler gesehen wurde, liegt kein Kartenverrat vor. Dem Alleinspieler ist durch die sichtbar gewordene Karte kein Nachteil (nur ein Vorteil) entstanden. Der ausspielberechtigte Gegenspieler kann die vorgezogene und dem Alleinspieler sichtbar gewordene Karte wieder einsortieren und eine beliebige andere Karte ausspielen. Das Spiel ist ordnungsgemäß durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten.

Anders würde die Entscheidung ausfallen, wenn die vorgezogene Karte dem zweiten Gegenspieler sichtbar geworden wäre. In diesem Fall müsste die vorgezogene Karte gespielt werden. Ansonsten hätte Vorhand einen Kartenverrat begangen und das Spiel wäre zugunsten des Alleinspielers beendet.

Fall 11:

Mittelhand spielt Null. Vorhand spielt Herz-9 aus, Mittelhand übernimmt mit Herz-10. Hinterhand, will Herz-Dame legen, hat diese bereits soweit gezogen, dass nur Mittelhand diese Karte sehen konnte. Jetzt fällt ihm auf, dass er Herz-7 zugeben kann und Mittelhand sein Spiel damit verloren hat. Er legt Herz-7. Die Gegenspieler verlangen Spielverlust für den Alleinspieler, während der Alleinspieler Spielgewinn beansprucht, da er bereits die vorgezogene Herz-Dame gesehen hat.

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Nullspiel verloren.

Begründung:

Die zum Bedienen vorgezogene Karte (Herz-Dame) ist nur dem Alleinspieler und nicht dem zweiten Gegenspieler sichtbar geworden. Aus diesem Grund liegt kein Kartenverrat im Sinne der ISkO vor. In diesem Fall darf der Gegenspieler in Hinterhand die vorgezogene und nur dem Alleinspieler sichtbar gewordene Herz-Dame zurücknehmen und durch Herz-7 ersetzen.

4.1.10 Unberechtigtes Ausspielen zum letzten Stich ist unerheblich.

Fall 1:

Der Alleinspieler hat den neunten Stich bekommen und mit ihm 58 Augen erreicht. Zum letzten Stich spielt einer der Gegenspieler unberechtigt aus. Obwohl der Stich mit 6 Augen in jedem Fall den Gegenspielern gehört, verlangt der Alleinspieler, dass ihm das Spiel wegen unberechtigten Ausspielens als gewonnen angeschrieben wird. Wie ist zu entscheiden?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat das Spiel verloren.

Begründung:

Aus dem unberechtigten Ausspielen zum letzten Stich entstehen keine nachteiligen Folgen für die schuldige Partei, da mit der letzten Karte kein Kartenverrat mehr begangen werden kann. Die ausgespielte Karte muss zurückgenommen werden. Der ausspielberechtigte Spieler, hier der Alleinspieler, spielt seine letzte Karte aus. Da der letzte Stich den Gegenspielern gehört, entscheiden sie das Spiel mit 62 Augen zu ihren Gunsten.

Fall 2:

Nach dem 8. Stich haben die Gegenspieler 47 Augen. Zum 9. Stich spielt der Alleinspieler Trumpf-7 aus, die Mittelhand mit Kreuz-Buben übernimmt. Der Gegenspieler in Hinterhand legt eine Dame dazu. Der Alleinspieler zieht diesen Stich, der normalerweise der Gegenpartei gehört, ein und spielt den letzten im Spiel befindlichen Trumpf aus. Mittelhand hat noch eine 10 und Hinterhand eine Lusche. Die Gegenpartei verlangt nun die beiden letzten Stiche, da der Alleinspieler den 9. Stich zu Unrecht eingezogen und zum letzten Stich unberechtigt ausgespielt hat. Mit diesen beiden Stichen hätte die Gegenpartei 62 Augen.

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen.

Begründung:

Unberechtigtes Ausspielen zum letzten Stich ist unerheblich. Der Alleinspieler übergibt den unberechtigt eingezogenen 9. Stich der Gegenpartei und nimmt die zum 10. Stich ausgespielte Trumpfkarte zurück. Der Besitzer des 9. Stiches (Mittelhand) spielt nun seine letzte Karte aus. Da zum 10. Stich jeder Spieler nur noch über eine Karte verfügt, kann kein Kartenverrat geltend gemacht werden. Der letzte Stich gehört dem Alleinspieler, der sein Spiel mit 68 Augen gewinnt.

4.1.11 Jedem Teilnehmer ist es gestattet, Regelverstöße sofort zu beanstanden.

Fall 1:

Der Alleinspieler drückt drei Karten und sagt sein Spiel an. Dass drei Karten in den Skat gelegt wurden, wird nur vom Kartengeber bemerkt. Er weist auf diesen Regelverstoß hin und verlangt Spielverlust für den Alleinspieler. Darf der Kartengeber den Regelverstoß beanstanden?

Entscheidung:

Auch dem Kartengeber ist es gestattet, Regelverstöße sofort zu beanstanden.

Begründung:

Es ist es jedem Teilnehmer, folglich auch dem Kartengeber, gestattet, Regelverstöße sofort zu beanstanden. Der Kartengeber soll aber nicht nur Fehler des Alleinspielers, sondern aus Fairnessgründen auch Fehler der Gegenspieler, also seiner eigenen Partei, rügen. Der Kartengeber hat aber keinesfalls das Recht, beratend in das Spiel einzugreifen oder jemand am Begehen eines Regelverstoßes zu hindern.

Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler drei Karten in den Skat gelegt und danach sein Spiel angesagt. Das bedeutet nach ISkO 3.4.6 sofortigen Spielverlust in der Stufe Spiel einfach, also nicht Schneider oder Schwarz.

Fall 2:

Am Vierertisch spielt der Alleinspieler in Mittelhand zum ersten Stich unberechtigt aus. Den beiden Gegenspielern fällt dieser Regelverstoß nicht auf, wohl aber dem Kartengeber. Noch bevor der Stich vollendet ist, reklamiert der Kartengeber das unberechtigte Ausspielen. Hat der Alleinspieler durch die Bemerkung des Kartengebers gewonnen oder verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren.

Begründung:

Es ist es jedem Teilnehmer, folglich auch dem Kartengeber, gestattet, Regelverstöße sofort zu beanstanden. In dem geschilderten Streitfall hat der Alleinspieler vor der Spielentscheidung unberechtigt ausgespielt. Er hat deshalb das Spiel nach ISkO 4.1.4 in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren.

Fall 3:

Das Spiel ist noch nicht entschieden. Nach dem fünften Stich, den die Gegenspieler bekommen haben, zieht der nicht ausspielberechtigte Gegenspieler eine Karte an. Der Kartengeber versucht, das unberechtigte Ausspielen zu verhindern. Der Alleinspieler besteht darauf, das Spiel gewonnen zu haben. Wie ist zu entscheiden?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat das Spiel gewonnen.

Begründung:

In dem genannten Fall hat der nicht ausspielberechtigte Gegenspieler eine Karte gezogen. Der Kartengeber hat versucht, diesen Regelverstoß (unberechtigtes Ausspiel) zu verhindern. Dazu ist er nach ISkO 4.1.8 nicht berechtigt. Nach der oben genannten Bestimmung ist es ihm zwar gestattet, Regelverstöße sofort zu beanstanden, er darf aber die anderen Mitspieler nicht am Begehen eines Fehlers hindern. Alle Reststiche vom Regelverstoß an gehen an den Alleinspieler, der sein Spiel damit in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) gewonnen hat.

Fall 4:

Hinterhand möchte ein Farbspiel ohne Vieren durchführen und wird bei gereizten 36 Alleinspieler. Im Skat findet sie Herz-Buben und sagt ein Herz-Spiel an. Nach Beendigung des Spiels haben die Gegenspieler 40 Augen erreicht und erklären dem Alleinspieler, dass er sein Spiel nur deshalb gewonnen habe, weil sie gleich zwei Spielfehler gemacht hätten. Bevor sie die Karten zusammenwerfen, meldet sich der Kartengeber vom Nebentisch, der das Spiel beobachtet hat, und erklärt, dass der Alleinspieler sein Spiel verloren hätte, weil er die Gegenspieler nicht »Schneider« gespielt hat. Der Alleinspieler ist über die Einmischung erbost und weist daraufhin, dass Kiebitzen verboten ist und vom Nachbartisch keine Aussage zu seinem Spiel gemacht werden darf. Im übrigen habe er sein Spiel gewonnen, da die Karten bereits zusammengeworfen wurden.

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel in der Stufe »Schneider« verloren; ihm sind 80 Punkte abzuziehen. Der Alleinspieler ist in jedem Fall nach ISkO 4.5.2 zu warnen.

Begründung:

Die Bestimmung ISkO 4.1.11 wurde auf dem XXVIII. Deutschen Skatkongress am 10.11.2002 in Papenburg dahingehend geändert, dass jeder Teilnehmer (vorher jeder Mitspieler) berechtigt ist, sofort auf Regelverstöße hinzuweisen.

Nach Ansicht des Skatgerichts muss jedem Teilnehmer einer Veranstaltung die Möglichkeit gegeben werden, seine eigenen Rechte und die Interessen der anderen Teilnehmer wahrzunehmen und zu schützen.

Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler versucht, die Unaufmerksamkeit seiner Gegenspieler zu seinem Vorteil auszunutzen und ein Verlustspiel in ein Gewinnspiel umzuwandeln. Der Teilnehmer vom Nachbartisch, der das Spiel zufällig mitbekommen hat, ist berechtigt bzw. **verpflichtet**, einen offensichtlichen Betrug zu verhindern.

Der Alleinspieler ist im Wiederholungsfall vom weiteren Spielbetrieb auszuschließen. Wenn das Spiel als Gewinnspiel in die Spielliste eingetragen worden wäre, hätte es sich um einen wissentlichen, vorsätzlichen Betrug gehandelt. Der Alleinspieler wäre dann sofort vom weiteren Turnier ausgeschlossen und seiner Verbandsgruppe und dem zuständigen Landesverband zur Beschlussfassung über weitere Konsequenzen gemeldet worden.

Die Bestimmung ISkO 4.1.11 berechtigt aber keinen Teilnehmer, der seine Serie beendet hat, an anderen Tischen zu kiebitzen, um Fehler oder Regelverstöße bei anderen Spielern zu suchen und zu reklamieren (siehe SkWO 7.1.5, 7.4.2 und 9.9).

4.2 Bedienen

- 4.2.1 Nach dem Ausspielen hat zunächst der linke Spieler eine Karte zuzugeben. Dabei muss er, wie dann auch der Dritte, stets irgendeine Karte in der ausgespielten Farbe oder im geforderten Trumpf bedienen, soweit das möglich ist.

Fall 1:

Der Alleinspieler in Hinterhand spielt Grand mit vieren. Vorhand spielt die Pik-7 aus. Mittelhand zögert mit dem Zugeben einer Karte. Der Alleinspieler in Hinterhand bedient Pik-Ass, und zwar, bevor Mittelhand eine Karte zugegeben hat. Daraufhin legt Mittelhand seine Karten verdeckt auf den Tisch und erklärt, der Alleinspieler habe das Spiel verloren. Wie ist zu entscheiden?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat durch das vorzeitige Bedienen nicht verloren. Das Spiel muss durchgeführt werden.

Begründung:

Durch das vorzeitige Bedienen von Pik-Ass seitens des Alleinspielers ist zwar die in ISKO 4.2.1 geforderte Reihenfolge nicht eingehalten; das kann aber nicht als Kartenverrat geahndet werden. Der Alleinspieler hat sich unter Umständen benachteiligt und verschafft dem Gegenspieler in Mittelhand durch das vorzeitige Bedienen eher einen Vorteil. Nachdem Mittelhand eine Karte zugegeben hat, ist das Spiel fortzusetzen und seinem Ausgang entsprechend zu werten.

Fall 2:

Das Spiel ist noch nicht entschieden. Vorhand spielt zum siebten Stich Herz-9 aus. Noch bevor Mittelhand eine Karte zugegeben hat, wirft der Alleinspieler in Hinterhand eine Karte einer anderen Farbe ab. Jetzt verlangen die Gegenspieler die Reststiche für sich, weil der Alleinspieler voreilig eine Karte zugegeben hat. Wie ist zu entscheiden?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat durch das voreilige Zugeben einer Karte nicht verloren. Sobald Mittelhand eine Karte zugegeben hat, muss das Spiel fortgeführt werden.

Begründung:

Zwar hat der Alleinspieler die in der ISKO 4.2.1 geforderte Reihenfolge nicht eingehalten; daraus erwachsen aber den Gegenspielern keinerlei Nachteile. Bestraft wird nur, wenn ein Gegenspieler seine Karten vor seinem Partner auf den Tisch legt, weil er dadurch dessen Verhalten wesentlich zu Ungunsten des Alleinspielers beeinflussen kann. Legt jedoch der Alleinspieler seine Karte auf den Tisch, bevor der rechts von ihm sitzende Gegenspieler eine Karte zugegeben hat, so nimmt er dadurch nur einen Nachteil in Kauf, für den er aber nicht bestraft wird.

- 4.2.2** Wer die ausgespielte Farbe nicht hat, muss entweder Trumpf zugeben, d.h. stechen, oder eine Karte einer anderen Farbe spielen. Wenn Trumpf gefordert wird, aber nicht bedient werden kann, muss eine beliebige Karte einer anderen Farbe zugegeben werden.

Fall 1:

Bei einem Grand spielt Vorhand das Pik-Ass aus. Der Alleinspieler in Mittelhand führt kein Pik, aber den Kreuz-Buben und den Karo-Buben. Um sich den Stich auf alle Fälle zu sichern, sticht er mit dem Kreuz-Buben. Der Gegenspieler in Hinterhand führt ebenfalls kein Pik, aber den Herz-Buben. Muss er den Herz-Buben bei diesem Stich zugeben?

Entscheidung:

Der Gegenspieler in Hinterhand muss den Herz-Buben nicht zugeben.

Begründung:

Sowohl der Alleinspieler in Mittelhand als auch der Gegenspieler in Hinterhand führen kein Pik. Nachdem der Alleinspieler das Pik-Ass mit dem Kreuz-Buben gestochen hat, darf der Gegenspieler in Hinterhand nach der oben genannten Bestimmung der ISkO eine beliebige Karte einer anderen Farbe zugeben.

Fall 2:

Bei einem Farbspiel stechen die Gegenspieler dem Alleinspieler abwechselnd Asse und Zehnen, so dass dieser das Spiel verliert, bevor er überhaupt einen Stich bekommt. Nachdem die Gegenspieler mehr als 60 Augen erreicht haben, werfen sie ihre restlichen Karten gleichzeitig offen in die Tischmitte, wobei sie durcheinander fallen. Deshalb kann der Alleinspieler nicht mehr feststellen, ob die Gegenspieler die jeweils ausgespielte Farbe tatsächlich nicht bedienen konnten und zum Stechen berechtigt waren. Wie ist in diesem Fall zu entscheiden?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat das Spiel gewonnen.

Begründung:

Wer eine ausgespielte Farbe nicht hat, darf stechen oder eine beliebige Karte einer anderen Farbe zugeben. Hier haben die Gegenspieler das Spiel abgekürzt, die Karten dabei aber so zusammengeworfen, dass der Alleinspieler nicht mehr feststellen konnte, ob im Spiel ein Bedienen seitens der Gegenspieler möglich war oder nicht. Da sie ihm diese Möglichkeit mit dem Durcheinanderwerfen ihrer Karten genommen haben, muss ihm das Spiel als gewonnen gutgeschrieben werden. Im Übrigen konnte die Spielabkürzung auch in der Weise erfolgen, dass jeder Gegenspieler seine Karten vor sich ablegte. Der Alleinspieler hätte dann die Möglichkeit gehabt, die Richtigkeit des gegenseitigen Stechens nachzuprüfen.

4.2.3 Wurde eine ausgespielte Farbe oder geforderter Trumpf nicht bedient, obwohl es möglich war, ist das Spiel sofort beendet und nach den Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 zu entscheiden. Wird von der fehlerfreien Partei Weiterspielen verlangt, ist der Fehler zu berichtigen.

Fall 1:

Bei einem Grand mit zweien bedient der Alleinspieler beim ersten Stich nicht. Die Gegenspieler schreiben ihm 240 Minuspunkte (Grand mit zweien, Spiel 3, Schneider 4, Schwarz 5) ab. Ist das richtig?

Entscheidung:

Dem Alleinspieler dürfen nur 144 Minuspunkte (Grand mit zweien, Spiel 3, verloren 6) abgeschrieben werden.

Begründung:

Die Gewinnstufen Schneider und Schwarz können grundsätzlich nur bei Spieldurchführung (Ausnahme ISkO 4.1.4, 4.1.5, 4.3.6 und 5.4.3), nicht aber durch einen Regelverstoß bei Beginn oder während des Spiels erreicht werden. Ein Spiel ist zwar zum Zeitpunkt des Nichtbedienens, in dem geschilderten Fall also beim ersten Stich, sofort beendet, der Alleinspieler hat dieses Spiel aber nur in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren. Deshalb dürfen dem Alleinspieler für einen verlorenen Grand mit zweien nur 144 Minuspunkte abgeschrieben werden.

Fall 2:

Vorhand spielt ein Farbspiel. Beim ersten Stich bedient Mittelhand nicht. Der Alleinspieler will das Spiel mit Schneider und Schwarz berechnen. Wie ist das Spiel zu werten?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) gewonnen.

Begründung:

Auch bei einem Regelverstoß im ersten Stich gewinnt die fehlerfreie Partei nur in der Stufe einfach. Die Gewinnstufen Schneider und Schwarz sind grundsätzlich nur zu berechnen, wenn das Spiel durchgeführt wird (Ausnahmen ISkO 4.4.4, 4.1.5, 4.3.6 und 5.4.3). Die fehlerfreie Partei ist berechtigt, nach der Korrektur des Fehlers das Spiel fortzuführen, um eventuell eine höhere Gewinnstufe zu erreichen. In diesem Fall gilt der Regelverstoß als nicht begangen. Die fehlerfreie Partei ist dabei aber nicht verpflichtet, die höhere Gewinnstufe tatsächlich zu erlangen. Der Alleinspieler kann das Spiel allerdings auch noch verlieren, wenn er vor Erreichen des 61. Auges selbst einen Regelverstoß begeht oder die Gegenpartei 60 oder mehr Augen vereinnahmt.

Fall 3:

Vorhand spielt Grand unter anderem mit Kreuz-Bube, Herz-Bube sowie fünf Karten in Pik ohne -10 und -7. Nach dem zweiten Stich stellt der Alleinspieler fest, dass sowohl die Restbuben als auch Pik -10 und -7 in einer Hand stehen. Er gibt deshalb das Spiel mit Einwilligung der Gegenspieler verloren. Beim offenen Hinlegen der Karten stellt der Alleinspieler fest, dass einer der Gegenspieler nicht bedient hat. Ist der Grand gewonnen, weil der Bedienfehler vor der Spielaufgabe erfolgte?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat seinen Grand gewonnen.

Begründung:

Bei einem Bedienfehler gehören von diesem Zeitpunkt an alle Reststiche der fehlerfreien Partei (siehe ISkO 4.2.4), hier also dem Alleinspieler. Dabei ist es unerheblich, ob dieser wegen des Bedienfehlers von einer ungünstigen Kartenverteilung ausging und das Spiel deshalb aufgab. In dem geschilderten Fall hat der Alleinspieler sein Spiel in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) gewonnen.

Fall 4:

Der Alleinspieler spielt zum vorletzten Stich die Trumpf-8 aus. Mittelhand übernimmt mit dem Herz-Buben. Damit haben die Gegenspieler 60 Augen. Hinterhand führt den Pik-Buben, bedient aber nicht. Beim letzten Stich bemerkt der Alleinspieler, dass Hinterhand beim vorletzten Stich den Pik-Buben nicht bedient hat. Hat der Alleinspieler das Spiel gewonnen oder verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen.

Begründung:

Durch das Nichtbedienen von Hinterhand gehören die beiden letzten Stiche dem Alleinspieler. Für den Spielausgang ist es völlig unerheblich, dass die Gegenpartei mit der von Mittelhand korrekt zugegebenen Karte 60 Augen hatte. Hätte Hinterhand Trumpf bedient, wären die Gegenspieler sogar auf 62 Augen gekommen. Zu einem Stich gehören die drei Karten von Vorhand, Mittelhand und Hinterhand. Bedient einer der Spieler nicht, so gehören dieser Stich und alle Reststiche der fehlerfreien Partei. In dem geschilderten Fall gehören der vorletzte und der letzte Stich dem Alleinspieler, der dadurch sein Spiel mit 62 Augen gewonnen hat.

Fall 5:

Vorhand erhält das Spiel bei gebotenen 40 und spielt Pik-Hand ohne zweien. Beim dritten Stich bedient einer der Gegenspieler nicht. Zu diesem Zeitpunkt haben die Gegenspieler einen Stich mit 15 Augen. Durch den Regelverstoß ist das Spiel sofort beendet. Beim Aufdecken des Skats stellt sich heraus, dass der Pik-Bube liegt. Daraufhin erklären die Gegenspieler, der Alleinspieler habe sein Spiel verloren, weil er sie durch den Pik-Buben im Skat Schneider spielen müsse. Wie ist in diesem Fall zu entscheiden?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel mit der Gewinnstufe Schneider gewonnen.

Begründung:

Auch bei einem Regelverstoß, bei dem die schuldige Partei erst einen Stich mit 15 Augen hat, gewinnt die fehlerfreie Partei grundsätzlich nur in der Stufe einfach. Ist der Alleinspieler gezwungen, eine höhere Gewinnstufe zu erreichen, muss ihm bei Nichtbedienen durch einen Gegenspieler die fällige Gewinnstufe ausnahmsweise zuerkannt werden. (ISkO 4.1.5)

Im genannten Fall hat der Alleinspieler ein Pikspiel aus der Hand ohne zweien bei gebotenen 40 erhalten. Durch den Pik-Buben im Skat war er auf Grund der Reizhöhe gezwungen, die Gegenspieler Schneider zu spielen, um zu gewinnen. Zum Zeitpunkt des Regelverstoßes durch einen Gegenspieler hatten die Gegenspieler erst 15 Augen. Deshalb muss dem Alleinspieler ausnahmsweise ein Pik-Handspiel ohne einen, Spiel 2, Hand 3, Schneider 4 = 44 Punkte gutgeschrieben werden.

Fall 6:

Beim zweiten Stich eines Spiels bedient einer der Gegenspieler nicht. Der Alleinspieler verlangt Zurücknahme der Karte und Weiterspiel. Daraufhin erklären die Gegenspieler, wenn er weiterspielen wolle, müsse er sie Schneider machen. Ist diese Auffassung richtig?

Entscheidung:

Dem Alleinspieler reichen 61 Augen zum Spielgewinn. Er muss die Gegenspieler nicht Schneider spielen.

Begründung:

Bei einem Regelverstoß kann die fehlerfreie Partei, hier der Alleinspieler, verlangen, dass der begangene Fehler berichtigt und das Spiel fortgesetzt wird. Damit verpflichtet sich die fehlerfreie Partei aber nicht, die angestrebte höhere Gewinnstufe (Schneider oder Schwarz) zu erreichen. Sie verzichtet aber durch die Forderung auf Weiterspiel auf den sofortigen Spielgewinn.

Im vorliegenden Fall benötigt der Alleinspieler mehr als 60 Augen zum (einfachen) Spielgewinn. Begeht er aber im weiteren Spielverlauf vor Erreichen des 61. Auges selbst einen Fehler oder erreicht er nur 60 oder weniger Augen, so hat er das Spiel verloren. Mit dem Verlangen auf Weiterspiel gilt der Regelverstoß als nicht begangen.

Fall 7:

Vorhand spielt mit Kreuz-Bube, Pik-Bube, Herz-Ass, -10, -9, -7, Karo-Ass. -10, -9 und -7 Grand ouvert. Herz-König, -Dame und -8 sind bei den Gegenspielern verteilt. Hingegen stehen Karo-König, -Dame und -8 beim Gegenspieler in Mittelhand. Die Stiche 1 bis 7 (2 Buben, 4 Blätter in Herz und Karo -Ass) gehören dem Alleinspieler. Beim 8. Stich verwirft sich der Gegenspieler in Mittelhand, indem er auf die Karo-10 des Alleinspielers statt der Karo-Dame das Pik-Ass zugibt. Darf der Grand ouvert mit dieser Karte des Alleinspielers überhaupt gespielt werden? Ist der Grand ouvert durch den Regelverstoß von Mittelhand für den Alleinspieler gewonnen oder müssen Schneider und Schwarz erspielt werden?

Entscheidung:

Der Alleinspieler darf mit seinem Blatt Grand ouvert spielen. Er hat das Spiel durch den Regelverstoß von Mittelhand gewonnen, da ihm in Anlehnung an ISkO 4.1.5 die zum Gewinn benötigten Gewinnstufen ausnahmsweise zuerkannt werden müssen.

Begründung:

Es liegt im Ermessen des Alleinspielers, welches Spiel er durchführen will. Die Gegenspieler müssen seine Spielansage akzeptieren. Im Skat kann jedes Spiel sowohl gewonnen wie auch verloren werden. Nichtbedienen beendet sofort das Spiel zu Gunsten der fehlerfreien Partei. Das gilt auch für einen Grand ouvert. In diesem Zusammenhang wird auf den Abschnitt »Grand ouvert« im Anhang der ISkO (Wissenswertes für Skatspieler) verwiesen.

In dem geschilderten Fall hatte die Gegenpartei bis zum Zeitpunkt ihres Regelverstoßes noch keinen Stich bekommen. Da vom Regelverstoß an alle Reststiche dem Alleinspieler gehören und die Bestimmung ISkO 4.1.5 zu seinen Gunsten ausgelegt werden muss, hat er den Grand ouvert gewonnen.

4.2.4 Wird Nichtbedienen erst im weiteren Spielverlauf oder nach Beendigung des Spiels festgestellt, so muss es **rückwirkend** vom Regelverstoß an als beendet angesehen werden. Die Entscheidung regelt sich gemäß der zutreffenden Bestimmung von 4.1.3 bis 4.1.5.

Fall 1:

Der Alleinspieler hat nach vier Stichen einschließlich der beiden Karten im Skat 46 Augen. Daraufhin sticht er eine Farbe, obwohl er in dieser Farbe das Ass führt. Das stellt sich jedoch erst nach dem neunten Stich heraus; da hat der Alleinspieler schon 67 Augen. Ist das Spiel für den Alleinspieler gewonnen oder verloren zu werten?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren.

Begründung:

Über den Gewinn oder Verlust eines Spiels bei Nichtbedienen entscheidet nicht die Augenzahl zum Zeitpunkt der Entdeckung des Fehlers. Im vorliegenden Fall muss das Spiel rückwirkend vom Regelverstoß, hier also vom fünften Stich an, zu dem der Alleinspieler nicht bediente, als beendet angesehen werden. Die Stiche 5 bis 10 gehören damit den Gegenspielern. Da der Alleinspieler beim Nichtbedienen erst 46 Augen hatte, ist ihm das Spiel als verloren abzuschreiben.

Fall 2:

Hinterhand spielt Grand mit dreien. Beim zweiten Stich zieht der Alleinspieler einen Buben, bemerkt aber nicht, dass der Karo-Bube nicht zugegeben wird. Beim dritten Stich wird ihm ein Ass gestochen. Der Alleinspieler reklamiert und will nach dem dritten Stich das Spiel mit Schneider angeschrieben haben, obwohl er schon beim zweiten Stich das Nichtbedienen hätte reklamieren müssen. Wie ist in diesem Fall zu entscheiden?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) gewonnen.

Begründung:

Nach der oben genannten Bestimmung der ISkO muss das Spiel rückwirkend vom Regelverstoß an als beendet angesehen werden, wenn Nichtbedienen erst im weiteren Verlauf des Spiels oder nach Beendigung des Spiels festgestellt wird. Dabei ist es für die Entscheidung unerheblich, dass der Alleinspieler den Fehler nicht sofort gerügt hat.

In dem geschilderten Fall hat der Alleinspieler sein Spiel in der Stufe einfach gewonnen. Will er eine höhere Gewinnstufe (z.B. Schneider) erreichen, muss der Fehler berichtigt werden. Anschließend wird das Spiel normal fortgesetzt. In diesem Fall gilt der Regelverstoß als nicht begangen. Der Alleinspieler kann dann sein Spiel auch verlieren, wenn er vor dem Erreichen des 61. Auges selbst einen Regelverstoß begeht oder die Gegenspieler mindestens 60 Augen vereinnahmen. Das Spiel muss nur dann nicht weiter durchgeführt werden, wenn der Alleinspieler nachweisen kann, (siehe ISkO 4.1.4) das er bei ordnungsgemäßer Spieldurchführung zusätzliche Gewinnstufen in jedem Fall erreicht hätte.

Fall 3:

Vorhand spielt Grand mit zweien. Beim ersten Stich wird auf den Kreuz-Buben nur der Karo-Bube bedient und erst beim zweiten Stich auf den Pik-Buben der Herz-Bube. Jetzt wird festgestellt, dass der eine Gegenspieler auf den Kreuz-Buben nicht bedient hat. Der Alleinspieler verlangt Weiterspiel. Muss der zum zweiten Stich ausgespielte Pik-Bube gespielt werden oder kann der Alleinspieler das Spiel mit einer beliebigen anderen Karte fortsetzen?

Entscheidung:

Der Alleinspieler kann nach der Fehlerberichtigung das Spiel zum zweiten Stich mit einer beliebigen anderen Karte fortsetzen.

Begründung:

Falls bei einem Bedienfehler der Alleinspieler eine höhere Gewinnstufe erreichen will und daher Weiterspiel verlangt, muss vor dem Weiterspiel der Bedienfehler korrigiert werden. In dem genannten Fall erhält dann der Alleinspieler auf seinen Kreuz-Buben die beiden Buben der Gegenspieler. Zum zweiten Stich darf der Alleinspieler eine beliebige Karte ausspielen. Er ist also nicht verpflichtet, den Pik-Buben zu spielen. Ihn hat er vorher doch nur deshalb als zweite Karte gezogen, weil er annehmen musste, dass die beiden Buben der Gegenspieler in einer Hand sitzen.

Fall 4

Bei einem Karospiel übersieht der Alleinspieler die Herz-7, die zwischen den Karoblättern steckt und sticht das Herz-Ass. Der Alleinspieler zählt am Ende des Spiels 93 Augen. Jetzt wird aber festgestellt, dass er nicht bedient hat. Beim Aufdecken der Stiche ergibt sich, dass der Alleinspieler vor dem Bedienfehler aber 68 Augen hatte. Wie ist das Spiel zu werten?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel in der Stufe einfach (nicht Schneider) gewonnen.

Begründung:

Über den Gewinn oder Verlust eines Spiels und über die erreichte Gewinnstufe bei Nichtbedienen (siehe auch ISkO 4.2.3) entscheidet nicht die Augenzahl zum Zeitpunkt der Entdeckung des Fehlers. Vielmehr ist das Spiel rückwirkend vom Regelverstoß an als beendet anzusehen. In dem geschilderten Fall haben die Beteiligten übereinstimmend festgestellt, dass der Alleinspieler zum Zeitpunkt des Regelverstoßes schon 68 Augen hatte. Er hat deshalb sein Spiel trotz des Bedienfehlers gewonnen. Die Gewinnstufe Schneider kann ihm allerdings nicht zugestanden werden.

Fall 5:

Bei einem Farbspiel fordert der Alleinspieler in Vorhand beim ersten Stich Trumpf. Einer der Gegenspieler gibt eine Karte in einer Fehlfarbe zu, so dass der Alleinspieler seine Spielweise darauf einrichtet, dass sich alle Trümpfe der Gegenspieler in einer Hand befinden. Beim fünften Stich stellt sich heraus, dass der betreffende Gegenspieler doch über Trümpfe verfügt, versehentlich aber nicht bedient hat. Obwohl sich die Kartenverteilung nicht mehr genau rekonstruieren lässt, fordert der Alleinspieler Spielgewinn mit Schneider. Die Gegenspieler sind nur mit einem einfachen Spielgewinn einverstanden. Wie ist zu entscheiden?

Entscheidung:

Für das Erreichen der Gewinnstufe Schneider ist der Nachweis dafür zu erbringen, dass diese bei ordnungsgemäßer Spieldurchführung sicher erreicht worden wäre. Andernfalls kann nur die Gewinnstufe »einfach« anerkannt werden.

Begründung:

ISkO 4.2.3 besagt, dass bei Nichtbedienen das Spiel sofort beendet ist, dass aber die fehlerfreie Partei Berichtigung des Fehlers und Weiterspiel verlangen darf. Nach der oben genannten Bestimmung ist das Spiel rückwirkend vom Fehler an als beendet anzusehen und gemäß ISkO 4.1.3 bis 4.1.5 zu werten, d.h. als einfach gewonnen bzw. verloren.

Um der fehlerfreien Partei aber die Möglichkeit einzuräumen, die andere Partei auch dann noch Schneider zu machen, wenn der Regelverstoß erst einige Stiche später festgestellt wird, muss von allen Spielern auf die Einhaltung von ISkO 4.4.4 geachtet werden. Hier heißt es: »Alle Stiche sind folgerichtig abzulegen und bis Spielende verdeckt nachprüfbar zu belassen«. Wenn also diese Bestimmung eingehalten worden wäre, hätte die Möglichkeit bestanden, die Karten vom Regelverstoß an wieder in die jeweilige Hand zurückzugeben und das Spiel ordnungsgemäß zu beenden. Die dann erreichte Gewinnstufe muss berechnet werden. Alle Spieler am Tisch sind für die Einhaltung von ISkO 4.4.4 mitverantwortlich. Wurde gegen diese Bestimmung verstoßen, so dass eine Rekonstruktion der gespielten Stiche nicht mehr möglich ist, d.h. kann also die fehlerfreie Partei nicht mehr den Nachweis dafür erbringen kann, dass sie bei ordnungsgemäßem Spielverlauf Schneider gemacht hätte, dann darf das betreffende Spiel nur mit der Gewinnstufe »einfach« gewertet werden.

4.2.5 Das Recht, Nichtbedienen im Nachhinein zu reklamieren, erlischt mit dem Zusammenwerfen der Karten beider Parteien.

Fall 1:

Am Vierertisch sieht der Kartengeber dem Alleinspieler in die Karten und stellt fest, dass dieser beim vorletzten Stich (das Spiel war noch nicht entschieden) nicht bedient hat. Er weist aber auf diesen Fehler nicht hin. Nach Beendigung des Spiels hat der Alleinspieler 63 Augen. Die Karten werden zusammengeworfen. Erst jetzt rügt der Kartengeber den Bedienfehler des Alleinspielers beim vorletzten Stich. Wer hat das Spiel gewonnen?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat das Spiel gewonnen.

Begründung:

Nach ISkO 4.1.11 ist es jedem Teilnehmer (auch dem Kartengeber) gestattet, Regelverstöße sofort zu beanstanden. Der Kartengeber konnte den Bedienfehler sofort rügen, spätestens aber vor dem Zusammenwerfen der Karten. Da im vorliegenden Fall die Karten zum Zeitpunkt der Reklamation bereits zusammengeworfen waren, hat der Alleinspieler sein Spiel trotz des angeblichen Bedienfehlers beim vorletzten Stich gewonnen. Anders wäre zu entscheiden, wenn der Alleinspieler den Bedienfehler einräumt.

4.2.6 Besitzt ein Spieler trotz ordnungsgemäßer Kartenverteilung im Laufe des Spiels zu wenig oder zu viel Karten, weil er fehlerhaft gedrückt, doppelt bzw. nicht zugegeben oder es in irgendeiner anderen Form verschuldet hat, ist das Spiel zugunsten der Partei mit der richtigen Anzahl von Karten entsprechend den Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 beendet.

Fall 1:

Die Karten wurden ordnungsgemäß verteilt. Ohne dass die Spieler das sofort bemerken, spielt der Alleinspieler mit 12 Karten Herz-Hand. Nach dem achten Stich hat der Alleinspieler 70 Augen. Erst jetzt wird festgestellt, dass jeder Gegenspieler noch je zwei, der Alleinspieler aber vier Karten in der Hand hält. Wie ist dieses Spiel zu werten?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat ein Herz-Spiel mit Skataufnahme (also nicht als Handspiel) verloren.

Begründung:

Der Alleinspieler zählt zwar nach dem achten Stich bereits 70 Augen; dennoch hat er das Spiel verloren. Denn trotz ordnungsgemäßer Kartenverteilung besitzt er nach acht Stichen noch vier, jeder Gegenspieler aber nur noch je 2 Karten. Im vorliegenden Fall ist das Spiel für die Partei mit der richtigen Anzahl von Karten, hier für die Gegenpartei, in der Stufe einfach gewonnen.

Fall 2:

Nach acht Stichen hat der Alleinspieler 57 Augen. Vor dem Ausspielen zum neunten Stich besitzt der Alleinspieler noch zwei Karten, der eine Gegenspieler drei und der andere nur eine. Ist das Spiel für den Alleinspieler gewonnen oder müssen die Karten vom gleichen Kartengeber nochmals verteilt werden?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat das Spiel gewonnen.

Begründung:

Nach ISKO 4.5.6 muss jeder Spieler nach beendetem Geben die Zahl der empfangenen Karten prüfen und eine zahlenmäßig unrichtige Kartenverteilung vor dem Ende des Reizens melden. Die beiden Gegenspieler sind dieser Verpflichtung nicht nachgekommen. Deshalb zählt das Spiel für die Partei mit der richtigen Anzahl von Karten in jedem Fall als einfach (nicht Schneider oder Schwarz) gewonnen. In dem geschilderten Streitfall hat der Alleinspieler die richtige Kartenzahl. Deshalb muss das Spiel für ihn als gewonnen gewertet werden.

Fall 3:

Die Karten wurden ordnungsgemäß verteilt. Der Spieler in Mittelhand legt während des Reizens zwei Karten vor sich auf den Tisch. Als Vorhand und Hinterhand gepasst haben, sagt Mittelhand Grand-Hand an. Nachdem Vorhand ausgespielt hat, nimmt der Alleinspieler die beiden vorher abgelegten Karten auf. Die Gegenspieler behaupten, der Alleinspieler habe verloren. Wie ist das Spiel zu werten?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein angesagtes Spiel verloren.

Begründung:

Der Alleinspieler hält bei der Spielansage zu wenig, nämlich nur acht Karten in der Hand und verstößt somit gegen ISkO 4.2.6 und 3.4.6. Der Einwand der Gegenspieler ist berechtigt. Der Alleinspieler hat sein Spiel in der Stufe einfach verloren. Mit der oben genannten Bestimmung soll verhindert werden, dass ein Spieler Karten irgendwo hinlegt und es für die anderen Spieler kaum noch feststellbar ist, welche Karten in den Skat, welche Karten zu den eingezogenen Stichen und welche Karten zu den noch zu spielenden Blättern gehören.

Fall 4:

Nach dem sechsten Stich haben die Gegenspieler schon über 60 Augen. Beim siebten Stich bedient ein Gegenspieler mit 2 zusammenklebenden Karten, so dass er beim achten Stich nur noch 2 statt 3 Karten besitzt. Ist das Spiel für den Alleinspieler deshalb gewonnen?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren.

Begründung:

In dem geschilderten Fall haben die Gegenspieler nach sechs Stichen schon über 60 Augen und das Spiel damit für sich entschieden. Erst nach der Spielentscheidung ist einem der Gegenspieler ein Fehler unterlaufen. Durch diesen Regelverstoß wird nur das Erreichen einer höheren Gewinnstufe für die Gegenspieler unmöglich. Das Spiel selbst bleibt für den Alleinspieler verloren.

Fall 5:

Der Alleinspieler spielt Grand und macht die Gegenspieler Schwarz. Beim vorletzten Stich wird bemerkt, dass ein Gegenspieler noch eine, der andere Gegenspieler dagegen drei Karten hat. Die Gegenspieler verlangen nochmalige Kartenverteilung durch den gleichen Kartengeber. Wie ist zu entscheiden?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel mit Schwarz gewonnen.

Begründung:

Wurden die Karten vergeben, ist nach ISkO 3.2.9 nur dann noch einmal zu geben, wenn die Beanstandung vor Beendigung des Reizens erfolgte oder beide Parteien eine fehlerhafte Anzahl von Karten haben. Offensichtlich sind die beiden Gegenspieler ihrer Verpflichtung nach ISkO 4.5.6, nach beendetem Geben die Zahl der empfangenen Karten zu prüfen, nicht nachgekommen. Da die Beanstandung nicht rechtzeitig erfolgte, darf der gleiche Kartengeber die Karten nicht noch einmal verteilen. Vielmehr zählt das Spiel für die Partei mit der richtigen Anzahl von Karten, also für den Alleinspieler, mindestens als einfach gewonnen. In dem geschilderten Fall konnte der Alleinspieler nachweisen, dass er - gleich wie die Kartenverteilung bei den Gegenspielern ist - sein Spiel immer mit Schwarz gewinnt. Deshalb hat er das Spiel mit der erreichbaren höheren Gewinnstufe gewonnen.

Fall 6:

Nach acht Stichen haben die Gegenspieler 63 Augen. Jetzt bemerkt einer von ihnen, dass er nur noch eine Karte, sein Partner aber drei Karten hat. Ein Bedienfehler wurde im Verlauf des Spiels nicht begangen. Obwohl die Gegenspieler schon mehr als 60 Augen haben, beansprucht der Alleinspieler den Spielgewinn für sich, weil er die Partei mit der richtigen Anzahl von Karten sei. Hat der Alleinspieler sein Spiel gewonnen oder verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen.

Begründung:

ISkO 4.5.6 schreibt vor, dass jeder Spieler nach beendetem Geben die Zahl der empfangenen Karten prüfen und eine zahlenmäßig unrichtige Kartenverteilung vor dem Ende des Reizens melden muss. Die Gegenspieler sind dieser Verpflichtung nicht nachgekommen und müssen deshalb die Folgen dieses Versäumnisses tragen. Daran ändert auch die Tatsache nichts, dass die Gegenspieler bei der Entdeckung der unrichtigen Kartenverteilung 63 Augen und bei jedem Stich richtig bedient haben. Es lässt sich nämlich nicht feststellen, ob bei einer ordnungsgemäßen Kartenverteilung der Alleinspieler nicht doch gewonnen hätte. In dem geschilderten Fall hat nur der Alleinspieler die richtige Anzahl der Karten. Er hat deshalb das Spiel in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) gewonnen.

4.2.7 Vorwerfen und spielbeeinflussendes Vorziehen einer Karte sind einem Gegenspieler nicht gestattet. Die Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 gelten entsprechend.

Fall 1:

Der Gegenspieler in Vorhand spielt aus. Bevor sein Partner in Mittelhand eine Karte zugegeben hat, wirft der Alleinspieler in Hinterhand eine Karte ab. Hat er sein Spiel dadurch verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat dadurch nicht verloren.

Begründung:

Nach der oben genannten Bestimmung der ISkO ist spielbeeinflussendes Vorwerfen nicht gestattet. Bestraft wird es aber nur dann, wenn ein Gegenspieler seine Karte vor seinem Partner auf den Tisch legt. Er kann dadurch dessen Verhalten wesentlich zu Ungunsten des Alleinspielers beeinflussen. Legt jedoch der Alleinspieler seine Karte vor der des Gegenspielers auf den Tisch, so nimmt er dadurch nur einen Nachteil in Kauf, für den er nicht bestraft wird. Durch die zugegebene Karte hat er sich endgültig festgelegt. Der vor ihm sitzende Gegenspieler kann jetzt die für ihn günstigste Karte zugeben, weil ja der hinter ihm sitzende Alleinspieler an seiner bereits gespielten Karte nichts mehr ändern kann.

In dem vorliegenden Fall hat der Alleinspieler durch sein Verhalten nicht verloren. Das Spiel muss vielmehr durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet werden.

Fall 2:

Das Spiel ist nach sechs Stichen noch nicht entschieden. Zum siebten Stich spielt der Alleinspieler in Vorhand den Karo-Buben aus. Bevor Mittelhand eine Karte zugeben kann, zieht der Gegenspieler in Hinterhand für alle Spieler am Tisch sichtbar den Pik-Buben. Daraufhin wimmelt Mittelhand ein Ass. Jetzt legt der Alleinspieler seine Karten auf den Tisch und beansprucht diesen Stich und alle Reststiche wegen Kartenverrats für sich. Ist dieses Verlangen berechtigt?

Entscheidung:

Alle Stiche vom Regelverstoß an gehören dem Alleinspieler.

Begründung:

Durch das spielbeeinflussende Vorziehen des Gegenspielers in Hinterhand ist das Spiel sofort beendet. Alle Stiche vom Regelverstoß an gehören der fehlerfreien Partei, also dem Alleinspieler.

In dem genannten Fall bekommt der Alleinspieler die restlichen vier Stiche. Da die Gegenspieler bis zum Begehen des Fehlers weniger als 60 Augen hatten, muss dem Alleinspieler sein Spiel als gewonnen angeschrieben werden.

Fall 3:

Nach sieben Stichen haben die Gegenspieler 36 Augen. Der Alleinspieler in Vorhand spielt zum achten Stich die Trumpf-Dame aus. Bevor der Gegenspieler in Mittelhand eine Karte bedienen kann, übernimmt der Gegenspieler in Hinterhand mit der Trumpf-10. Erst jetzt wimmelt der Gegenspieler in Mittelhand ein Ass in einer anderen Farbe. Durch diesen Stich haben die Gegenspieler 60 Augen. Der Alleinspieler fordert aber wegen des spielbeeinflussenden Vorwerfens von Hinterhand diesen und alle weiteren Stiche für sich. Wie ist zu entscheiden?

Entscheidung:

Dem Alleinspieler gehören vom Vorwerfen durch Hinterhand an alle Reststiche, also die Stiche 8 bis 10.

Begründung:

Das Bedienen des zweiten Gegenspielers in Hinterhand vor dem Gegenspieler in Mittelhand ist ein spielbeeinflussendes Vorwerfen und nach der oben genannten Bestimmung der ISkO nicht gestattet. Die Stiche 8, 9 und 10 gehören dem Alleinspieler. Da die Gegenpartei bis zum Vorwerfen von Hinterhand weniger als 60 Augen hatte, ist dem Alleinspieler sein Spiel als gewonnen anzuschreiben.

Fall 4:

Hinterhand wurde Alleinspieler und spielt Kreuz. Zum 1. Stich spielt Vorhand Herz-Ass aus. Als Mittelhand noch überlegt, welche Karten sie zugeben soll, zeigt Hinterhand das Trumpf-Ass. Deshalb legt Mittelhand Herz-8 bei, worauf der Alleinspieler das Trumpf-Ass zurück nimmt und mit Herz-Sieben bedient. Die Gegenspieler reklamieren, weil sie sich getäuscht fühlen.

Entscheidung:

Der Gegenspieler in Mittelhand kann die Herz-8 zurücknehmen und eine beliebige andere Herzkarte (evtl. Herz-10) zugeben. Das Spiel wird normal durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet. Der Alleinspieler ist zu verwarnen.

Begründung:

Der Alleinspieler hat durch das Vorziehen von Trumpf-Ass Mittelhand getäuscht. Aus diesem Grund muss er billigend in Kauf nehmen, dass Mittelhand seine gespielte Herz-8 durch eine andere Herzkarte ersetzen kann. Der Alleinspieler ist zu verwarnen und im Wiederholungsfall auszuschließen.

4.2.8 Wird der Skat während des Spiels von einem Mitspieler angesehen oder aufgedeckt, ist das Spiel sofort beendet. Für den Spielausgang sind die Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 anzuwenden.

Fall 1:

Bei der Spielansage liegt der Skat noch nicht auf dem Tisch. Die zum Drücken vorgesehenen zwei Karten sind aber schon deutlich erkennbar von den übrigen zehn Handkarten getrennt. Hat der Alleinspieler verloren, weil die beiden Karten zum Zeitpunkt der Spielansage noch nicht auf dem Tisch lagen?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat deshalb nicht verloren.

Begründung:

Sind die beiden zum Drücken vorgesehenen Karten bei der Spielansage bereits deutlich von den übrigen zehn Handkarten abge sondert und werden sie anschließend auch gedrückt, so ist diese Handlungsweise gestattet, auch wenn die zwei Karten zum Zeitpunkt der Spielansage noch nicht auf dem Tisch liegen. Ein Verstoß gegen die o.g. Bestimmung liegt nicht vor, nur weil der Skat zum Zeitpunkt der Spielansage noch nicht abgelegt war.

Fall 2:

Der Alleinspieler legt seine Karten ordnungsgemäß zu einem Null ouvert auf. Daraufhin nimmt einer der Gegenspieler den Skat an sich und sieht ihn ein. Jetzt verlangt der Alleinspieler sofortigen Spielgewinn.

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen.

Begründung:

Es ist keinem Gegenspieler gestattet, den vom Alleinspieler gedrückten Skat oder den Skat bei einem Handspiel einzusehen. Geschieht das dennoch, ist das Spiel sofort beendet. Durch diesen Regelverstoß hat der Alleinspieler sein Spiel gewonnen.

Fall 3:

Bei einem Handspiel deckt der Alleinspieler mit dem Ärmel unbeabsichtigt den Skat auf. Hat er sein Spiel verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Handspiel verloren.

Begründung:

Voraussetzung für ein Handspiel ist, dass der Alleinspieler während des gesamten Spiels den Skat liegen lässt und nicht einsieht. Er muss deshalb auf alle Fälle vermeiden, dass er den Skat umdrehen oder einsehen kann. Durch das Aufwerfen des Skats seitens des Alleinspielers ist das Spiel sofort zu Gunsten der Gegenspieler beendet. An dieser Entscheidung ändert sich auch dadurch nichts, dass der Skat vom Alleinspieler unabsichtlich aufgeworfen wurde. Maßgebend ist nicht die Absicht, sondern das Aufdecken des Skats.

Fall 4:

Mittelhand sagt einen Grand-Hand an. Vorhand schiebt den Skat zum Alleinspieler und deckt ihn dabei versehentlich auf. Der Alleinspieler ist der Auffassung, das Spiel Schwarz gewonnen zu haben. Wie ist das Spiel zu berechnen?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat den Grand-Hand in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) gewonnen.

Begründung:

Das Spiel sofort beendet, wenn der Skat während des Spiels angesehen oder aufgedeckt wird. Das Spiel wird nach den Bestimmungen von ISkO 4.1.3 bis 4.1.6 entschieden. Kann der Alleinspieler eine Gewinnstufe nicht nachweisen (ISkO 4.1.4), kann er verlangen, dass weitergespielt wird. Dann zählt der Fehler als nicht begangen.

Fall 5:

Vorhand bekommt das Spiel mit 18. Der Kartengeber sieht den Skat an und gibt ihn dann dem Alleinspieler. Dieser nimmt den Skat auf, drückt zwei Karten und sagt sein Spiel an. Danach legt er seine Karten auf den Tisch und beansprucht den sofortigen Spielgewinn, weil der Kartengeber den Skat angesehen hat. Ist das Spiel für den Alleinspieler sofort gewonnen oder muss es durchgeführt werden?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel nicht sofort gewonnen.

Begründung:

Nach der oben angeführten Bestimmung und nach ISkO 4.5.4 darf der Skat nur von dem dazu Berechtigten angesehen werden, keinesfalls von dem nicht spielenden Kartengeber. Der Alleinspieler hätte den Regelverstoß durch den Kartengeber vor der Skataufnahme reklamieren müssen. Da er jedoch den Skat aufgenommen hat, wurde der Regelverstoß billigend in Kauf genommen. Das Spiel muss nun durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet werden. Der Kartengeber und der Alleinspieler können wegen des Regelverstoßes verwahrt werden.

4.2.9 Alle Mitspieler haben sich jeglicher Äußerungen und Gesten zu enthalten, die geeignet sind, die Karten zu verraten oder den Spielverlauf zu beeinträchtigen. Bei Verstößen ergeben sich Konsequenzen aus den Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6.

Fall 1:

Mittelhand reizt Vorhand an. Diese passt und verlässt kurz den Tisch. Als sie wiederkommt, ist Hinterhand Alleinspieler geworden. Sie nimmt den Skat auf, drückt zwei Karten und sagt einen Grand an. Vor dem Ausspiel zum ersten Stich fragt Vorhand seinen Mitspieler nach der letzten Reizhöhe. Dieser antwortet wahrheitsgemäß, dass er 40 gehalten und bei von Hinterhand gebotenen 44 gepasst hat. Daraufhin spielt Vorhand Herz-Ass aus. Der Alleinspieler protestiert gegen die Mitteilung der letzten Reizhöhe von Mittelhand und verlangt sofortigen Spielgewinn wegen Kartenverrats, da nach seiner Meinung nur seine letzte Reizhöhe (44) bekannt gegeben werden durfte.

Entscheidung:

Das Spiel ist durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten.

Begründung:

Jeder Teilnehmer am Tisch konnte den Reizvorgang verfolgen und die letzten Reizhöhen zur Kenntnis nehmen. Wäre Vorhand während des gesamten Reizvorgangs am Tisch gewesen, hätte er mitbekommen, dass Mittelhand 40 gehalten und bei 44 gepasst hat. Die Bekanntgabe der letzten Reizhöhe durch Mittelhand ist daher nicht als Kartenverrat zu bewerten. Die auf Nachfrage von Vorhand zutreffende Mitteilung der Reizhöhen ist nur eine Wiederholung einer allen Beteiligten bekannten Information. Hieraus kann der Alleinspieler keinen Spielgewinn ableiten.

Fall 2:

Mittelhand reizt 18, 20 und dann 40. Vorhand und auch Hinterhand passen. Als der Alleinspieler den Skat aufnimmt, beanstandet Vorhand das Sprungreizen von Mittelhand. Durch das Sprungreizen hätte sein Mitspieler in Hinterhand nicht feststellen können, dass er bis 33 gehalten hätte. Daraufhin behauptet der Alleinspieler, durch diese Äußerung von Vorhand, die Kartenverrat bedeute, habe er sein Spiel sofort gewonnen. Wer hat Recht?

Entscheidung:

Die Äußerung von Vorhand bedeutet Kartenverrat. Der Alleinspieler hat sein Spiel in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) gewonnen.

Begründung:

Das Sprungreizen ist nach ISKO 3.3.2 statthaft. Mit dem Sprungreizen von 22 auf 40 hat sich Mittelhand einerseits um den Vorteil gebracht, sich selbst über die mögliche Kartenverteilung zu informieren, andererseits wollte sie verhindern, dass ihre Gegenspieler Kenntnis hierüber erhalten. Aus der Äußerung von Vorhand, sie hätte bis 33 gereizt, kann nicht nur der Alleinspieler, sondern auch der andere Gegenspieler in Hinterhand erkennen, dass Vorhand vermutlich über ein Pikspiel verfügt und daraus Schlüsse auf die übrige Kartenverteilung ziehen. Daher liegt Kartenverrat vor. Dabei ist es gleichgültig, ob Vorhand ihre vermutlich lange Pikfarbe anzieht oder nur erwartet, dass ihr Mitspieler im Verlauf des Spiels in ihre Pikfarbe einspielt.

Fall 3:

Der Alleinspieler hat bei einem Null ouvert Pik-7, -9 und -König. Zum ersten Stich spielt er die Kreuz-7 aus. Der Gegenspieler in Mittelhand führt kein Kreuz und überlegt, welche Karte er abwerfen soll. Um sein Zögern zu erklären, sagt er: »Ich habe kein Kreuz«. Hat der Alleinspieler durch diese Äußerung von Mittelhand gewonnen?

Entscheidung:

Das Spiel ist weiter durchzuführen.

Begründung:

Die Aussage von Mittelhand ist nicht geeignet, den Spielverlauf zu beeinträchtigen. Er verrät kein Geheimnis, denn den gleichen Schluss hätten die beiden Mitspieler ziehen können und müssen, wenn sie die von Mittelhand beigelegte Karte gesehen hätten. Dem Alleinspieler ist durch die Äußerung von Mittelhand kein Nachteil entstanden, den Gegenspielern andererseits kein ungerechtfertigter Vorteil erwachsen. In diesem Fall ergeben sich aus der Äußerung von Mittelhand keine Folgerungen. Das Spiel ist deshalb in der gewohnten Weise durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten.

Fall 4:

Der Alleinspieler nimmt den Skat auf, der auch vom Kartengeber gesehen wird, drückt beide Karten wieder und sagt sein Spiel Null ouvert an. Nach der Spielansage sagt der Kartengeber zu einem der Gegenspieler: »Herz-Bube und Pik-Ass lagen im Skat, du hättest einen schönen Grand gehabt«. Durch diese Aussage wussten die Gegenspieler, welche Karten der Alleinspieler gedrückt hat. Muss das Spiel durchgeführt werden?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat seinen Null ouvert sofort gewonnen.

Begründung:

Der Kartengeber hat eindeutig gegen die oben genannte Bestimmung der Skatordnung verstoßen. Seine Äußerung ist Kartenverrat. Beide Gegenspieler haben dadurch die Kartenverteilung sofort erkannt. Mit der Äußerung des Kartengebers ist das Spiel für den Alleinspieler gewonnen, auch wenn er es bei seiner Durchführung vielleicht verloren hätte.

Fall 5:

Der Alleinspieler in Mittelhand spielt Herz. Vorhand spielt Pik-König aus. Der Alleinspieler wirft Kreuz-8 ab, Hinterhand bedient Pik-9. Jetzt spielt Vorhand Kreuz-Ass, worauf Hinterhand den Kopf schüttelt und dabei Zischlaute von sich gibt. Da ganz klar ist, dass Hinterhand Pik sehen wollte, ist praktisch die Karte verraten worden. Ist die Forderung des Alleinspielers auf sofortigen Spielgewinn berechtigt?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel sofort gewonnen.

Begründung:

Es steht außer Zweifel, dass die Verhaltensweise von Hinterhand der oben genannten Bestimmung der ISkO widerspricht. Die Forderung des Alleinspielers auf Abbruch des Spiels und Zuerkennung des Spielgewinns ist berechtigt. Es mag sein, dass das Spiel des Alleinspielers am seidenen Faden hing. Solche Verstöße kommen häufig vor; sie werden jedoch selten gerügt, weil der Alleinspieler in Anbetracht eines sicher gewonnenen Spiels ein solches Fehlverhalten großzügig übersieht. Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler den Regelverstoß gerügt. Das Spiel war deshalb für ihn sofort gewonnen.

Fall 6:

Nachdem bei einem Farbspiel schon alle Buben gespielt sind, sagt einer der Gegenspieler: »Jetzt kannst du nicht mehr gewinnen. Wir haben 49 Augen und ich noch das Trumpf-Ass«. Hat der Alleinspieler durch diese Bemerkung sein Spiel gewonnen?

Entscheidung:

Nein! Das Spiel ist sofort beendet. Wenn die Gegenspieler mit dem Trumpf-Ass mindestens 60 Augen erreichen, hat der Alleinspieler verloren.

Begründung:

Zwar haben sich Mitspieler wie Teilnehmer jeglicher Äußerungen zu enthalten, die geeignet sind, die Karten zu verraten oder den Spielverlauf zu beeinträchtigen, im vorliegenden Fall sind die Voraussetzungen für einen sofortigen Spielgewinn des Alleinspielers aber nicht gegeben. Der Gegenspieler hat zum Alleinspieler nur gesagt, was sich durch den normalen Spielverlauf abzeichnete.

Fall 7:

Der Alleinspieler in Hinterhand spielt Null ouvert. Er hat acht »saubere« Karten, dazu in Kreuz und Karo jeweils die blanke 9. Der Gegenspieler in Mittelhand zeigt dem Alleinspieler seine Karten mit der Bemerkung, das Spiel sei verloren. Daraufhin spielt Vorhand die Karo-7 aus und bemerkt dazu, kein Blatt in Kreuz (Kreuz-Ass und -Bube waren gelegt) zu haben. Der Alleinspieler reklamiert eine spielentscheidende Äußerung durch Vorhand. Hat der Alleinspieler sein Spiel dadurch gewonnen?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen.

Begründung:

Die Bemerkung der beiden Gegenspieler ist in dem geschilderten Fall als spielentscheidende Äußerung und somit als Verstoß gegen die oben angeführte Bestimmung der ISkO anzusehen. Demzufolge hat der Alleinspieler seinen Null ouvert gewonnen.

Fall 8:

Der Alleinspieler spielt bei einem Pikspiel den Herz-Buben aus. Mittelhand bedient mit einem kleinen Trumpf. Der zweite Gegenspieler in Hinterhand sagt zunächst: »Den will ich sicherheitshalber mitnehmen«, ergänzt dann aber seine Aussage mit den Worten »Ach, ich lass ihn doch lieber laufen« und bedient ebenfalls einen kleinen Trumpf. Der Alleinspieler ist der Auffassung, das Spiel durch diese Bemerkung sofort gewonnen zu haben. Ist diese Auffassung richtig?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel sofort gewonnen.

Begründung:

Es steht außer Zweifel, dass die geschilderte Verhaltensweise des Gegenspielers in Hinterhand der vorgenannten Bestimmung der ISkO widerspricht. Hinterhand hat dem Partner in unzulässiger Weise Kenntnis davon gegeben, dass sie zumindest einen höheren Buben als den Herz-Buben in der Hand hat. Der Alleinspieler hat deshalb sein Spiel sofort gewonnen.

Fall 9:

Hinterhand wird gegen Vorhand mit gebotenen 36 Alleinspieler und sagt Kreuz-Hand an. Der Kartengeber unterhält sich mit Vorhand und sagt: »Darauf hätte ich einen Grand gespielt«; Vorhand erwidert: »Ich nicht«. Der Alleinspieler will durch die Äußerung des Kartengebers sein Spiel sofort gewonnen haben. Wie ist zu entscheiden?

Entscheidung:

Das Spiel muss in der üblichen Weise durchgeführt werden.

Begründung:

In der Bemerkung des Kartengebers ist kein Verstoß gegen die oben genannte Bestimmung der ISkO zu sehen. Er verrät dadurch kein Geheimnis, zumal er keinerlei Aussagen über die Karten von Vorhand gemacht hat. Dem Alleinspieler ist durch die Äußerung des Kartengebers kein Schaden entstanden. Es ergeben sich demnach keine Folgerungen, so dass das Spiel durchgeführt werden muss.

Fall 10:

Der Alleinspieler in Mittelhand spielt einen Null ouvert. Er führt in Karo-7,-8,-9 und Ass. Noch vor dem ersten Ausspiel von Vorhand legt Hinterhand die restlichen 4 Karo-Karten offen auf den Tisch. Die Gegenspieler verlangen sofortigen Spielverlust für den Alleinspieler; dieser ist damit nicht einverstanden.

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen.

Begründung:

Hinterhand muss warten, bis sie ans Spiel gebracht wird, bevor der Alleinspieler das Karo-Ass abwerfen kann. Erst dann darf Hinterhand seine vier Karo-Karten (Spielabkürzung) zeigen.

Fall 11:

Hinterhand spielt ein Nullspiel mit der Schwachstelle „Herz-9“. Vorhand spielt Karo-8 aus, worauf Mittelhand das Karo-Ass legt und bemerkt: „Hiermit kriegen wir ihn nicht!“ Hinterhand verlangt wegen Spielbeeinflussung sofortigen Spielgewinn.

Entscheidung:

Das Spiel ist weiter durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten.

Begründung:

Mittelhand hat eine Bemerkung, die in keinem Fall Einfluss auf den weiteren Spielverlauf nimmt, abgegeben. Das von Mittelhand zugegebene Karo-Ass kann von Hinterhand nicht übernommen werden. Aus der jetzt getätigten Aussage: „Hiermit kriegen wir ihn nicht“ kann dementsprechend auch kein Rückschluss auf die Kartenverteilung gezogen werden. Das Spiel ist weiter durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten.

Fall 12:

Mittelhand erhält bei einer Reizung (ohne Sprungreizung) von 44 das Spiel. Er legt den Skat ungesehen zur Seite und sagt „Pik“ an. Vorhand spielt eine Karte aus mit der Bemerkung „Du hast aber nicht Hand angesagt“. Daraufhin reklamiert der Alleinspieler „Kartenverrat“ und beansprucht den sofortigen Spielgewinn.

Entscheidung:

Das Spiel muss durchgeführt werden und seinem Ausgang entsprechend gewertet werden.

Begründung:

Mit seiner Aussage: „Du hast aber nicht Hand angesagt“ hat der Gegenspieler nicht in das Spiel eingegriffen und auch keine Information, die während des Spiels zum Nachteil des Alleinspielers hätte werden können, weitergegeben.

4.3 Spielabkürzungen

- 4.3.1 Im Allgemeinen ist jedes Spiel zu Ende zu spielen. Der Alleinspieler darf sein angesagtes Spiel aufgeben, solange er noch **mindestens neun** Handkarten führt. Es muss mindestens dem gebotenen Reizwert und der Zahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen entsprechen.

Fall 1:

Der Alleinspieler in Vorhand spielt Grand mit Pik- und Karo-Bube. Er sieht nur eine Möglichkeit zum Spielgewinn, wenn jeder Gegenspieler einen Buben hat und zieht deshalb den Pik-Buben. Da Mittelhand beide Buben hat, gibt der Alleinspieler sein Spiel nach dem ersten Stich verloren, um dem drohenden Schneider zu entgehen. Die Gegenpartei will das Spiel fortsetzen. Kann sie darauf bestehen, dass das Spiel durchgeführt wird?

Entscheidung:

Der Alleinspieler darf das Spiel nach dem ersten Stich für verloren erklären.

Begründung:

Der Alleinspieler darf sein angesagtes Spiel sofort oder nach dem ersten Stich für verloren erklären. Es wird ihm dann nur in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) abgeschrieben. Dieser Spielaufgabe können sich die Gegenspieler nicht widersetzen, selbst wenn sie gute Aussichten haben, beim Weiterspiel den Alleinspieler Schneider oder Schwarz zu spielen. Erst mit weniger wie neun Handkarten darf der Alleinspieler das Spiel nur mit Zustimmung der Gegenpartei aufgeben (ISKO 4.3.2).

Fall 2:

Ist es möglich, dass der Alleinspieler bei einem Farbspiel das Spiel auch dann aufgeben kann, wenn kein Bube im Skat lag?

Entscheidung:

Auch wenn kein Bube im Skat lag, darf der Alleinspieler sein angesagtes Spiel sofort oder nach dem ersten Stich für verloren erklären.

Begründung:

Dabei ist es völlig unerheblich, ob der Alleinspieler einen Buben im Skat gefunden hat. Er muss aber ein Spiel ansagen, das mindestens dem gebotenen oder gehaltenen Reizwert und der Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen entspricht.

Fall 3:

Darf der Alleinspieler nur dann sein Spiel sofort aufgeben, wenn er sich überreizt hat, weil ein Bube im Skat lag oder darf er nach Aufnahme des Skats das angesagte Spiel ohne Begründung aufgeben?

Entscheidung:

Der Alleinspieler darf sein Spiel sofort oder mit 9 Handkarten für verloren erklären.

Begründung:

Der Alleinspieler ist berechtigt, sein angesagtes Spiel ohne Begründung und ohne Beweis, dass ein Bube im Skat lag, sofort oder nach dem ersten Stich für verloren zu erklären. Für eine Aufgabe des Spiels mit weniger als neun Handkarten vom zweiten Stich an ist allerdings die Zustimmung eines Gegenspielers erforderlich.

Fall 4:

Der Alleinspieler bekommt das Spiel mit gehaltenen 20. Nach Aufnahme des Skats erkennt er, dass er kein Spiel gewinnen kann. Er führt keinen Buben und streckt sich. Die Gegenspieler behaupten, ihm müsse ein Spiel ohne vieren abgeschrieben werden. Ist diese Auffassung richtig?

Entscheidung:

Die Auffassung der Gegenspieler ist falsch.

Begründung:

Auch wenn der Alleinspieler sein Spiel sofort für verloren erklärt, muss er ein Spiel ansagen, das dem gebotenen Reizwert und der Zahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen entspricht.

Im vorliegenden Fall ist 20 gereizt. Der Alleinspieler führt keinen Buben. Deshalb ist es für ihn am günstigsten, wenn er sich mit einem Nullspiel (23, verloren 46) streckt. Denn jedes Spiel ohne vieren wäre erheblich teurer.

Fall 5:

Mittelhand wird bei gereizten 44 Alleinspieler und findet im Skat den Kreuz-Buben. Eigentlich wollte sie ein Pik-Spiel ohne Dreien durchführen. Da sie neben den beiden Buben sechs Pik von oben und zwei Luschen auf der Hand behält, sieht sie die Möglichkeit, auch einen Grand zu gewinnen, wenn die fehlenden Buben nicht auf einer Hand stehen. Sie sagt daher ihr Spiel »Grand« an. Das von Vorhand ausgespielte Kreuz-Ass nimmt sie mit Karo-Buben mit. Hinterhand bedient mit Kreuz-7. Jetzt spielt der Alleinspieler Kreuz-Buben und bemerkt gleichzeitig »Wenn die Buben jetzt nicht kommen, gebe ich das Spiel auf«. Ein Gegenspieler, der beide Buben führt, ist damit nicht einverstanden und will das Spiel zu Ende spielen. Der andere Gegenspieler schließt sich dem Verlangen an. Da für den Alleinspieler nicht feststeht, ob er überhaupt aus dem Schneider kommt, will dieser das Spiel nicht fortsetzen.

Entscheidung:

Das Spiel ist durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten.

Begründung:

Mit weniger als neun Handkarten kann die Aufgabe des Spiels nur mit Zustimmung mindestens eines Gegenspielers erfolgen (gemeinsame Haftung).

Diese Bestimmungen wurden auf dem XXVIII. Deutschen Skatkongress am 10.11.2002 in Papenburg modifiziert. Bis zu diesem Zeitpunkt konnte der Alleinspieler sein angesagtes Spiel sofort oder nach dem ersten Stich für verloren erklären. Da die Auslegung zu »nach dem ersten Stich« oftmals zu Streitfällen führte, ist durch die jetzige Formulierung Klarheit geschaffen worden. Danach darf der Alleinspieler das Spiel aufgeben, solange er noch neun Handkarten führt. Bei weniger als neun Handkarten bedarf die Spielaufgabe der Zustimmung mindestens eines Gegenspielers.

Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler zum 2. Stich den Kreuz-Buben ausgespielt und führt somit nur noch acht Handkarten. Er hat daher nicht mehr das Recht, sein Spiel aufzugeben. Da die Gegenspieler auf Spieldurchführung bestehen, ist das Spiel zu Ende zu spielen und seinem Ausgang entsprechend zu werten.

4.3.2 Mit weniger als neun Handkarten kann die Aufgabe des Spiels nur mit Zustimmung mindestens eines Mitspielers der Gegenpartei erfolgen (gemeinsame Haftung).

Fall 1:

Bei einem Reizwert von 40 wird Hinterhand Alleinspieler. Zum beabsichtigten Herzspiel ohne drei findet sie den Kreuz-Buben. Nachdem sie 13 Augen gedrückt hat, sagt sie ihr Spiel Grand an. Im ersten Stich kann sie 14 Augen stehen. Nachdem sie im zweiten Stich auf den gespielten Kreuz-Buben nur den Herz-Buben erhält, gibt sie folgende Erklärung ab: „Ich kann nicht mehr gewinnen und komme aus dem Schneider“. Der Kartengeber erklärt sich damit einverstanden. Ein anderer Gegenspieler erklärt, dass der Alleinspieler anhand seiner Karten keinen Stich mehr erhalten kann und sein Spiel mit der Stufe Schneider verloren hat. Damit ist der Alleinspieler nicht einverstanden.

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel einfach ohne die Stufe Schneider verloren.

Begründung:

Da der Kartengeber zur Gegenpartei zählt, reicht dessen Aussage aus, um die Spielaufgabe des Alleinspielers zu bestätigen. Der Alleinspieler hat damit sein Spiel einfach, ohne die Stufe Schneider, verloren. Daran ändert auch nichts, dass der andere Gegenspieler nachweisen kann, dass er alle weiteren Stiche erhalten würde.

ISkO 4.3.2 wurde durch den XXX. Deutschen Skatkongress am 20.11.2010 in Hannover dahingehend geändert, dass bei einer Spielaufgabe des Alleinspielers mit weniger als 9 Handkarten die Zustimmung nur eines Mitspielers der Gegenpartei erforderlich ist.

4.3.3 Ein Spiel ist beendet, sobald einer der Gegenpartei das Spiel aufgibt; die Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 gelten entsprechend (gemeinsame Haftung).

Fall 1:

Vorhand spielt Null ouvert, legt ihre Karten ordnungsgemäß auf und spielt aus. Der Gegenspieler in Mittelhand sagt: »Ist nicht drin«. Sein Partner in Hinterhand verlangt Durchführung des Spiels. Muss diesem Verlangen stattgegeben werden?

Entscheidung:

Dem Verlangen muss nicht stattgegeben werden. Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen.

Begründung:

Mit der Spielaufgabe von Mittelhand ist das Spiel beendet und dem Alleinspieler gewonnen anzuschreiben. Der Gegenspieler in Hinterhand kann nicht verlangen, dass das Spiel durchgeführt wird. Er muss Fehler und Versäumnisse seines Partners mittragen (gemeinsame Haftung).

4.3.4 Durch das Auflegen oder Zeigen seiner Karten (auch nur an einen Gegenspieler) während eines Farb- oder Grandspiels ohne Abgabe einer Erklärung verpflichtet sich der Alleinspieler, alle weiteren Stiche zu machen. Gibt er eine Erklärung ab, muss er sie in allen Punkten erfüllen. Die Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 gelten entsprechend. Bei Nullspielen zeigt er auf dieselbe Weise an, keinen Stich zu erhalten.

Fall 1:

Der Alleinspieler hat nach Skataufnahme vier Buben, sieben Blätter in Karo und die Herz-7. In der Euphorie über das großartige Spiel übersieht er die Herz-7 und drückt zwei Blätter in Karo. Danach legt er seine Karten auf und sagt Grand an. Wie ist das Spiel zu bewerten?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat seinen Grand mit vieren verloren.

Begründung:

Durch das Auflegen seiner Karten ohne Abgabe einer zutreffenden Erklärung hat der Alleinspieler angezeigt, dass er alle Stiche macht. Als Folge des Fehlgriffs beim Drücken gibt er jedoch auf die Herz-7 einen Stich ab. In dem genannten Fall hat der Alleinspieler seinen Grand mit vieren in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren. Ihm sind 240 Minuspunkte abzuschreiben.

Fall 2:

Der Alleinspieler in Mittelhand spielt Grand mit dreien. Die Gegenspieler haben im ersten Stich 11 Augen bekommen. Bevor Vorhand zum zweiten Stich ausspielt, zeigt der Alleinspieler seine Karten und sagt: »Ihr bekommt nichts mehr«. Trotzdem spielt der Gegenspieler in Vorhand die Herz-7 aus, die der Alleinspieler mit Herz-Dame übernimmt. Der andere Gegenspieler in Hinterhand führt kein Blatt in Herz, hat aber den Karo-Buben. Anstatt mit dem Karo-Buben zu stechen, wirft er die Kreuz-7 ab. Dadurch bekommt der Alleinspieler tatsächlich alle Stiche. Hat der Alleinspieler gewonnen oder verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat seinen Grand mit dreien gewonnen.

Begründung:

Für die Entscheidung ist nur der tatsächliche Spielverlauf maßgebend. In dem geschilderten Fall hat der Alleinspieler nach dem zweiten Stich erklärt, keinen Stich mehr abzugeben. Diese Aussage ist durch den Spielverlauf, wenn auch nur durch die Unachtsamkeit eines Gegenspielers, bewiesen worden. Das Spiel muss deshalb für den Alleinspieler mit Schneider gewonnen bewertet werden. Anders wäre es, wenn der zweite Gegenspieler mit dem Karo-Buben gestochen hätte. Dann wäre das Spiel für den Alleinspieler in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren gewesen. Es ist dabei bedeutungslos, ob die Gegenspieler mit dem Stich aus dem Schneider kommen oder nicht. Entscheidend war das Offenlegen der noch vorhandenen Handkarten und die Aussage des Alleinspielers, keinen Stich mehr abzugeben.

Fall 3:

Der Alleinspieler nimmt den Skat auf, drückt ordnungsgemäß zwei Karten und sagt Grand an, zu dem er Kreuz-Buben, Pik-Buben und Karo-Buben führt. Er legt seine Karten auf mit der Bemerkung: »Ihr seid Schneider, es ist höchstens ein Stich drin, wenn der Kreuz-König zu dritt sitzt«. Die Gegenspieler wollen dem Alleinspieler den Grand verloren abschreiben mit der Begründung, es sei nicht zulässig, die Karten bei einem Grand aufzulegen. Hat der Alleinspieler verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat seinen Grand gewonnen.

Begründung:

Der Alleinspieler ist durchaus berechtigt, auch bei einem Farbspiel oder Grand seine Karten offen auf den Tisch zu legen, denn die Gegenspieler haben dadurch nur einen Vorteil. Er muss allerdings ansagen, ob und wie viel Stiche er abgeben will. Ohne Abgabe einer zutreffenden Erklärung zeigt er an, dass er alle Stiche macht. Gelingt ihm das nicht, hat er sein Spiel verloren. In dem geschilderten Fall hat der Alleinspieler Grand mit zweien Schneider gewonnen, falls der Kreuz-König zu dritt steht. Sitzen die restlichen drei Blätter in Kreuz nicht in einer Hand, hat er das Spiel Schwarz gewonnen.

Fall 4:

Der Alleinspieler spielt Grand. Nach dem fünften Stich zeigt er ohne Abgabe einer Erklärung seine Karten vor, weil er der Meinung ist, die Reststiche zu bekommen. Da sagt einer der Gegenspieler: "Du hast verloren, wir bekommen noch einen Stich". Tatsächlich gibt der Alleinspieler noch einen Stich ab. Wie ist zu entscheiden?

Entscheidung:

Die fünf Reststiche gehören den Gegenspielern.

Begründung:

Der Alleinspieler hat seine Karten ohne Abgabe einer Erklärung vorgezeigt. Damit hat er sich verpflichtet, alle Reststiche zu erhalten. Im vorliegenden Fall haben die Gegenspieler noch einen Stich bekommen. Deshalb fallen ihnen die restlichen fünf Stiche zu. Wenn der Alleinspieler nach dem fünften Stich noch nicht mindestens 61 Augen eingebracht hat, muss ihm das Spiel verloren abgeschrieben werden.

Fall 5:

Noch bevor das Spiel entschieden ist, macht der Alleinspieler nach dem fünften Stich die Bemerkung: »Ich mache alle Stiche«. Und zeigt seine Karten vor, ohne sie auf den Tisch zu legen. Daraufhin zeigt einer der Gegenspieler die Kreuz-Dame und die Kreuz-8. Der Alleinspieler führt den Kreuz-König und die Kreuz 9. Die Gegenspieler beanspruchen die Reststiche für sich und erklären das Spiel für den Alleinspieler verloren. Der Alleinspieler fordert Weiterspiel mit der Begründung, der Gegenspieler mit den beiden Blättern in Kreuz könne sich ja noch verwerfen. Hat der Alleinspieler gewonnen oder verloren?

Entscheidung:

Die Reststiche gehören den Gegenspielern. Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren.

Begründung:

Durch das Auflegen oder Vorzeigen der Karten ohne Abgabe einer zutreffenden Erklärung zeigt der Alleinspieler an, dass er alle weiteren Stiche macht. Trifft dies nicht zu, gehören nach der obigen Bestimmung der ISKO alle Reststiche den Gegenspielern. In dem genannten Fall hat der Alleinspieler bekundet, dass ihm alle Reststiche gehören und die Karten vorgezeigt. Dass er die Karten dabei nicht auf den Tisch gelegt hat, ist für die Entscheidung ohne Einfluss. Wenn ein Gegenspieler nachweist, dass er einen Stich bekommt, dann gehören alle Reststiche seiner Partei. Das Vorzeigen der Karten ist lediglich eine Spielabkürzung. Auf die Möglichkeit, dass im weiteren Spielverlauf einer der Gegenspieler einen Fehler begehen könnte, kann sich der Alleinspieler nicht berufen. Die Stiche 6 bis 10 gehen an die Gegenspieler, die das Spiel damit für sich entschieden haben.

Fall 6:

Das Spiel ist noch nicht entschieden. Nach dem siebten Stich zeigt der Alleinspieler ohne Abgabe einer zutreffenden Erklärung seine restlichen Karten. Der Gegenspieler in Mittelhand legt daraufhin seine Karten offen auf den Tisch, weil er der Meinung ist, keinen Stich mehr zu bekommen. Währenddessen sagt der andere Gegenspieler: »Ich mache noch einen Stich«. Diese Aussage traf auch zu. Hat der Alleinspieler gewonnen, weil einer der Gegenspieler die Karten offen auf den Tisch gelegt hat?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren.

Begründung:

Durch das Auflegen oder Vorzeigen der Karten ohne Abgabe einer zutreffenden Erklärung zeigt der Alleinspieler an, dass er alle weiteren Stiche macht. Trifft das nicht zu, gehören alle Reststiche den Gegenspielern. Zum Zeitpunkt des Vorzeigens seiner restlichen drei Karten hat der Alleinspieler noch keine 61 Augen. Da er noch einen Stich abgeben muss, ist das Spiel für ihn verloren. Daran ändert sich auch nichts, wenn ein Gegenspieler dieser Aussage vertraut und seine Karten - vielleicht etwas vorschnell - auf den Tisch wirft. Es könnte ja sein, dass der Alleinspieler eine derartige Reaktion absichtlich herbeiführen will, um ein Spiel, das er sonst nicht mehr gewinnen kann, doch noch für sich zu entscheiden. Deshalb darf für diesen Fall ISKO 4.3.3 (gemeinsame Haftung) nicht angewandt werden.

Fall 7:

Nach dem zweiten Stich zeigt der Alleinspieler den beiden Gegenspielern seine Karten mit der Bemerkung: »Ihr könnt nach meinen Karten weiterspielen. Das Spiel ist unverlierbar«. Die Gegenspieler bekommen aber noch einen Stich. Hat der Alleinspieler gewonnen oder verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen.

Begründung:

Durch das Auflegen oder Vorzeigen der Karten ohne Abgabe einer zutreffenden Erklärung zeigt der Alleinspieler an, dass er alle weiteren Stiche macht. Trifft das nicht zu, gehören alle Reststiche den Gegenspielern. Hier hat aber der Alleinspieler eine Erklärung abgegeben, aus der zweifelsfrei zu entnehmen ist, dass er keineswegs die Absicht hatte, alle Stiche zu machen. Vielmehr wollte er den Gegenspielern nur das Weiterspiel erleichtern bzw. nachweisen, dass sein Spiel unverlierbar ist. Bei dem angeführten Sachverhalt ist das Spiel für den Alleinspieler als gewonnen zu werten.

Fall 8:

Bei einem Grand hat der Alleinspieler nach sechs Stichen noch den Herz-Buben, Pik-Ass, -10 und -König. Er ist zum siebten Stich ausspielberechtigt und weiß, dass der Pik-Bube noch fehlt. Nach dem siebten Stich hat der Alleinspieler 56 Augen. Beim achten Stich wird die Pik-Zehn mit dem Pik-Buben gestochen. Daraufhin legt der Alleinspieler Pik-König und Herz-Bube auf den Tisch und bemerkt dazu: »Der Rest gehört mir«. Dem widerspricht einer der Gegenspieler mit der Begründung, der Alleinspieler habe unberechtigt ausgespielt. Deshalb gehören der achte und alle weiteren Stiche den Gegenspielern. Hat der Alleinspieler gewonnen oder verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen.

Begründung:

Im vorliegenden Fall handelt es sich um eine erlaubte Spielabkürzung durch den Alleinspieler, da er in jedem Fall die beiden Reststiche bekommt. Der Alleinspieler hat damit sein Spiel gewonnen. Spielabkürzungen in Verbindung mit einer zutreffenden Erklärung sind auch dann gestattet, wenn der Alleinspieler noch einen Stich abgibt, aber auf diesen Umstand hinweist. Beispiel: Der Alleinspieler spielt einen Grand und gibt einen Stich auf den Kreuz-Buben ab. Er darf dann mit der Bemerkung »Ihr bekommt nur einen Stich und seid Schneider« sofort seine Karten vorzeigen und dadurch das Spiel abkürzen. Aus der Erklärung muss aber hervorgehen, dass dem Alleinspieler bekannt ist, dass die Gegenspieler noch einen Stich bekommen. Gibt er aber mit aufgelegten oder gezeigten Karten ohne diese Erklärung noch einen Stich ab, dann gehören die restlichen Karten den Gegenspielern.

Fall 9:

Hinterhand wird Alleinspieler, nimmt den Skat auf, drückt Kreuz-9 und Karo-8 und hat dann mit Kreuz-Bube, Pik-Bube und Karo-Bube; Kreuz-Ass; Herz-Ass, -10, -Dame, -9, -8 und Karo-Ass einen unverlierbaren Grand. Noch ehe Vorhand ausspielt, zeigt der Alleinspieler seine Karten und sagt: »Schneider, Schwarz«. Jetzt zeigt auch der Gegenspieler in Mittelhand seine Karten mit der Bemerkung, er habe kein Karo, aber den Herz-Buben. Der Alleinspieler habe sein Spiel deshalb verloren. Wie ist das Spiel zu werten?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat Grand mit zweien in den Stufen Schneider und Schwarz gewonnen.

Begründung:

Nach der oben genannten Bestimmung der ISkO darf der Alleinspieler seine Karten nur mit der Abgabe einer zutreffenden Erklärung vorzeigen oder auflegen. Andernfalls verliert er sein Spiel in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz). Die Bemerkung von Mittelhand ist als Eingriff (Kartenverrat) in den Spielverlauf zu werten und der Alleinspieler hat deshalb sein Spiel zu seinen Bedingungen gewonnen.

Fall 10:

Der Alleinspieler in Vorhand spielt Grand mit vieren. Er hat neben den Buben Kreuz-Ass, -König, -Dame sowie Karo-Ass, -10, -König in der Beikarte und spielt die Kreuz-Dame aus. Der Gegenspieler in Mittelhand hat kein Blatt in Kreuz und überlegt, was er machen soll. Nun sagt der Alleinspieler: »Leg eine Karte bei, das ist der einzige Stich, den ihr macht«. Da Mittelhand immer noch zögert, legt der Alleinspieler seine restlichen neun Karten kommentarlos auf den Tisch. Jetzt gibt auch Mittelhand eine Karte zu, aber Hinterhand übernimmt den Stich nicht. Der Alleinspieler sagt daraufhin: »Dann übernimmst du eben den nächsten oder den letzten Stich«. Hinterhand behauptet nun, der Alleinspieler müsse alle Stiche machen. Andernfalls habe er das Spiel verloren, weil er seine Karten aufgelegt habe. Auf den Kreuz-König gebe er aber noch einen Stich ab. Hat der Alleinspieler sein Spiel gewonnen oder verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel mit Schneider gewonnen.

Begründung:

Durch das auflegen oder zeigen seiner Karten ohne Angabe einer Erklärung zeigt der Alleinspieler an, dass er alle weiteren Stiche macht. Trifft das nicht zu, gehören alle Reststiche den Gegenspielern. Die Äußerung des Alleinspielers »Leg' eine Karte bei, das ist der einzige Stich, den ihr macht« ist als einschränkende Erklärung anzusehen. Er hat damit eindeutig festgestellt, dass die Gegenspieler nur einen Stich bekommen können. Dabei ist es völlig unerheblich, ob sie diesen Stich sofort oder erst im weiteren Spielverlauf erhalten. Die Gegenspieler suchen im vorliegenden Fall ein fadenscheiniges Recht. Sie verstoßen damit auch gegen ISkO 4.5.2. Der Alleinspieler hat sein Spiel mit Schneider gewonnen.

Fall 11:

Der Alleinspieler spielt einen Grand. Nachdem alle Buben gespielt sind und er den siebten Stich ordnungsgemäß eingezogen hat, will er das Spiel abkürzen. Er legt seine restlichen Karten, die aus Herz-Zehn, -König und -Sieben bestehen, offen mit der Bemerkung auf den Tisch: »Die restlichen Stiche gehören mir!« Herz-Ass und -Acht waren bereits gefallen. Ein Gegenspieler führt noch die Herz-Dame und -Neun. Er will nun aus den Karten des Alleinspielers die Herz-Sieben ziehen, um diese mit Herz-Dame zu übernehmen. Er ist der Meinung, dass damit die restlichen drei Stiche den Gegenspielern gehören und Vorhand sein Spiel verloren hat. Das Spiel war bis zu diesem Zeitpunkt noch nicht entschieden. Hat der Alleinspieler verloren, weil er eventuell noch einen Stich abgibt.

Entscheidung:

Wenn die Gegenspieler Weiterspiel verlangen, bleibt es dem Alleinspieler überlassen, welche Karte er in welcher Reihenfolge ausspielt.

Begründung:

Es handelt sich um eine nach ISkO 4.3.4 erlaubte Spielabkürzung. Wenn die Gegenspieler der Meinung sind, dass sie trotz der Aussage des Alleinspielers »Die restlichen Stiche gehören mir« doch noch einen Stich erhalten können, dann müssen sie den Alleinspieler zum Weiterspiel auffordern. Dabei ist es dem Alleinspieler überlassen, welche Karte er in welcher Reihenfolge ausspielt. Die Gegenspieler können nicht vom Alleinspieler das Ausspielen einer für sie günstigen Karte verlangen. Erhalten die Gegenspieler im Verlauf des Weiterspiels noch einen Stich, so gehören ihnen sämtliche Reststiche vom Zeitpunkt des Vorzeigens der Karten des Alleinspielers an. Da das Spiel zu diesem Zeitpunkt noch nicht entschieden war, hätte der Alleinspieler sein Spiel verloren.

Fall 12:

Nach dem vierten Stich haben die Gegenspieler 29 Augen. Jetzt zeigt der Alleinspieler in Mittelhand nur Vorhand seine Karten mit dem Hinweis „Schneider“. Vorhand sieht keine Möglichkeit mehr einen Stich zu bekommen und wirft ihre Karten offen hin. Hinterhand wirft ebenfalls ihre Karten weg. Als sie danach die Karten des Alleinspielers sieht, stellt sie fest, dass sie mir ihren Pik-König noch einen Stich gemacht hätte. Hinterhand fordert darauf Spielverlust für den Alleinspieler. Mittelhand behauptet, eine Spielansage „Schneider“ während des Spiels sei unbedeutend, und sie habe ihr Spiel gewonnen.

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel mit der Gewinnstufe Schneider gewonnen.

Begründung:

Mit dem Vorzeigen seine Karten (auch nur an einen Gegenspieler) hat der Alleinspieler eine Spielabkürzung vorgenommen und sich verpflichtet, alle Reststiche zu erhalten. Da der Gegenspieler in Vorhand aufgrund der Karteneinsicht keinen Stich mehr erhalten kann, ist seine Verhaltensweise (das offene Wegwerfen der Karten) logisch und nachvollziehbar. Warum Hinterhand die Karten wegwirft und damit dem Alleinspieler das Spiel „praktisch schenkt“, ist nicht nachvollziehbar. Der jetzt vorgebrachte Einwand „Mein Pik-König macht aber noch einen Stich“, erfolgt zu spät. Dieser Einspruch hätte vor dem offenen Wegwerfen der Karten vorgebracht werden müssen. Die Gewinnstufe „Schneider“ muss dem Alleinspieler berechnet werden, da es sich hier um eine erlaubte Spielabkürzung handelt.

Anders zu entscheiden wäre, wenn Hinterhand ihre Karten nicht offen weggeworfen, sondern auf der Hand gehalten und ihren Stich angemeldet hätte. In diesem Fall wäre mit dem Pik-König noch ein Stich an die Gegenspieler gegangen und der Alleinspieler wäre nach ISkO 4.3.4 seiner Verpflichtung, die Gegenpartei Schneider zu spielen, nicht nachgekommen.

Der Spieler, der noch einen Stich erhält, muss seine Karten auf der Hand behalten und diesen Stich auch anmelden. Es ist nicht ausreichend, wenn nach dem offenen Hinwerfen der Karten einer der Gegenspieler (oder der Kartengeber) diesen Stich und damit den Spielgewinn für die Gegenpartei beansprucht. Mit dem offenen Hinwerfen der Karten haben die Gegenspieler die Bedingungen des Alleinspielers akzeptiert. Aus diesem Grund muss dem Alleinspieler auch die Gewinnstufe „Schneider“ zuerkannt werden.

Fall 13:

Der Alleinspieler hat noch keine 61 Augen. Zur Abkürzung legt der Alleinspieler seine Karten offen auf den Tisch. Er erklärt hierzu lediglich: „Ich gewinnen das Spiel.“ Weitere Erklärungen folgen nicht. Die Gegenpartei erhält noch einen Stich.

Entscheidung:

Das Spiel ist weiter durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten.

Begründung:

Bei einer Spielabkürzung kann der Alleinspieler seine Karten ohne Kommentar aufdecken und verpflichtet sich nach ISkO 4.3.4 damit, alle weiteren Stiche zu erhalten. Trifft das nicht zu, gehen alle Reststiche an die Gegenpartei. Ist das Spiel zu diesem Zeitpunkt noch nicht entschieden, hat der Alleinspieler sein Spiel verloren. Ist das Spiel zu diesem Zeitpunkt schon zugunsten des Alleinspielers entschieden (61 oder mehr Augen), hat dieser sein Spiel gewonnen.

Macht der Alleinspieler eine Aussage (z.B.: „Ihr bleibt immer Schneider!“, „Ich spiele euch immer Schwarz!“ oder „Es gibt nichts mehr!“) ohne seine Karten offen zu zeigen oder diese aufzudecken, ist er an seine Aussage nicht gebunden und auch nicht verpflichtet diese zu erfüllen.

Mit dem Aufdecken seiner Karten sollte der Alleinspieler auch eine Erklärung abgeben, wenn er noch mindestens einen Stich abgibt. Aus dieser Erklärung muss klar und eindeutig hervorgehen, wie viele Stiche er noch abgibt und ob die Gegenspieler im Schneider oder Schwarz bleiben. Der Alleinspieler verpflichtet sich damit selbst alle in seiner Aussage enthaltenen Punkte zu erfüllen. Verbindlich sind Aussagen, die die Anzahl der Stiche und die Gewinnstufen (Schneider oder Schwarz) enthalten.

Einige Beispiele der Erklärungen:

1. „Ihr macht noch einen Stich mit dem Kreuz-Buben und bleibt Schneider!“ Die Gegenpartei macht den Stich mit dem Pik-Buben und bleibt Schneider.
„Wenn der König zu dritt steht, kommt ihr aus dem Schneider!“ Der König steht blank, aber die Dame steht zu dritt und macht den Stich.
Ausspiel einer Zehn mit der Aussage: „Den bekommt ihr noch, und der Rest gehört mir!“ Der Gegenspieler der das Ass führt, bleibt weg und beansprucht den Stich mit dem König. Mit dieser Aussage hat der Alleinspieler klar und eindeutig erklärt, dass ihm bewusst ist, noch einen Stich abzugeben. Ob dieser Stich mit dem Pik- anstelle des Kreuz-Buben, mit der Dame anstelle des Königs, oder ob das Ass den König anstelle der Zehn übernimmt, ist in den a.o. Fällen unerheblich.
2. „Ihr macht noch einen Stich und bleibt Schneider!“ Die Gegenspieler machen noch zwei Stiche und bleiben im Schneider oder die Gegenspieler kommen mit einem Stich aus dem Schneider. In beiden Fällen konnte der Alleinspieler seiner sich selbst auferlegten Verpflichtung, nur einen Stich abzugeben und Schneider zu spielen, nicht nachkommen und hat sein angesagtes Spiel verloren, sofern es noch nicht entschieden war.

3. „Ihr bleibt Schneider!“ Mit dieser Aussage verpflichtet sich der Alleinspieler die Gegenpartei Schneider zu spielen. Dabei ist es unerheblich, ob die Gegenspieler noch einen, zwei oder mehr Stiche erhalten. Sie müssen nur weniger als 31 Augen erhalten.
4. „Ich gewinne!“ Mit dieser Aussage verzichtet der Alleinspieler auf alle möglich Zusatzstufen (z.B.: Schneider). Er will sein Spiel lediglich mit 61 (oder mehr) Augen gewinnen. Die Gegenspieler haben jetzt den Vorteil, dass sie sich die Karten des Alleinspielers in aller Ruhe ansehen, den nachfolgenden Spielverlauf (ohne sich ihre eigenen Karten zu verraten) durchrechnen und das Spiel weiter durchführen können.
5. Der Alleinspieler kürzt das Spiel ab und erklärt: „Ihr habt 28 Augen und seid Schneider!“ In Wirklichkeit haben die Gegenspieler bereits 31 Augen und sind aus dem Schneider. Da die Gegenspieler bei der Spielabkürzung und der vorgenommenen Aussage des Alleinspielers bereits aus dem Schneider waren, ist diese Aussage unerheblich. Sie wird nicht bestraft und hat keinen Einfluss auf den Spielausgang.

4.3.5 Ein Gegenspieler darf bei einem Farb- oder Grandspiel nur dann offen spielen, wenn **er** unabhängig von Kartenstand und Spielführung alle weiteren Stiche macht. Andernfalls gehören sie dem Alleinspieler. Die Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 gelten entsprechend.

Fall 1:

Nach dem siebten Stich ist das Spiel noch nicht entschieden. Der Gegenspieler in Vorhand deckt seine restliche drei Karten mit der Bemerkung: »Du machst keinen Stich mehr« auf. Er führt die beiden letzten im Spiel befindlichen Trumpfkarten und die Pik-7. Der Alleinspieler in Mittelhand führt keinen Trumpf und auch keinen Pik mehr. Der Gegenspieler in Hinterhand führt noch Pik-8, -9 und -Dame. Der Alleinspieler beansprucht die letzten drei Stiche für sich, da der Gegenspieler in Vorhand nicht alle Stiche macht.

Entscheidung:

Die letzten drei Stiche gehören dem Alleinspieler.

Begründung:

Der Gegenspieler in Vorhand kann nur die beiden Trumpfstiche machen. Da er noch Pik-7 führt und Hinterhand drei höhere Pikkarten hat, geht ein Stich an den Gegenspieler in Hinterhand. Damit verstößt Vorhand gegen die o.g. Bestimmung und die restlichen drei Stiche gehören dem Alleinspieler; der dadurch sein Spiel gewinnt.

Diese Bestimmung wurde anlässlich des XXVII. Deutschen Skatkongresses am 21.11.1998 in Halle/Saale geändert. Bis zum Inkrafttreten der neuen Vorschrift war es ausreichend, wenn die Gegenspieler unabhängig vom Kartenstand und Spieldurchführung alle weiteren Stichen machten. Nach der geänderten und jetzt gültigen Bestimmung muss ein Gegenspieler, der offen spielt, selbst alle weiteren Stiche bekommen.

Fall 2:

Der Alleinspieler hat nach dem siebten Stich insgesamt 50 Augen, jetzt legt einer der Gegenspieler seine drei Restkarten mit den letzten drei noch im Spiel befindlichen Trümpfen offen auf den Tisch. Der Alleinspieler verlangt den Spielgewinn für sich, weil der Gegenspieler nicht erklärt habe, alle restlichen Stiche zu machen. Hat der Alleinspieler gewonnen oder verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren.

Begründung:

Nach der obigen Bestimmung der ISkO darf ein Gegenspieler bei einem Farb- oder Grandspiel nur dann offen spielen, wenn **er** unabhängig vom Kartenstand und von der Spielführung alle weiteren Stiche macht. Es ist unerheblich, ob der Gegenspieler beim Auflegen seiner Karten eine Erklärung abgibt oder nicht. In dem geschilderten Fall kann der Alleinspieler keinen weiteren Stich machen, da der Gegenspieler mit seinen drei Trümpfen ohnehin alle Reststiche bekommt. Der Alleinspieler hat deshalb sein Spiel mit 50 Augen verloren.

Fall 3:

Bei einem Pikspiel hat der Alleinspieler nach sieben Stichen 55 Augen und führt noch die Trumpf-Dame, Trumpf-9 sowie Karo-8, die er zum achten Stich ausspielt. Der Gegenspieler in Mittelhand übernimmt mit dem Karo-König, sein Partner bedient die Karo-Dame. Bevor Mittelhand zum neunten Stich ausspielt, spielt der Partner in Hinterhand die beiden hohen Trümpfe Pik-Ass und Pik-König kommentarlos aus. Der Alleinspieler reklamiert unberechtigtes Ausspielen und fordert die Reststiche für sich. Wie ist zu entscheiden?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren.

Begründung:

In diesem Fall handelt es sich um eine erlaubte Spielabkürzung. Da der Gegenspieler in Hinterhand mit den beiden höchsten noch im Spiel befindlichen Trümpfen ohnehin die beiden Reststiche macht, ist es völlig unerheblich, ob er am Ausspielen ist oder nicht. Die Reklamation des Alleinspielers ist unberechtigt. Die Gegenspieler haben das Spiel mit 65 Augen für sich entschieden.

4.3.6 Offenes Hinwerfen der Karten beendet das Spiel für die betreffende Partei mit den von ihr bis dahin eingebrachten Stichen und Augen (siehe aber 4.3.1).

Fall 1:

Bevor das Spiel entschieden ist, legt einer der Gegenspieler nach dem achten Stich seine beiden Restkarten offen auf den Tisch mit der Bemerkung: »Wir bekommen keinen Stich mehr«. Der andere Gegenspieler will das Spiel fortsetzen, aber der Alleinspieler fordert die beiden Reststiche für sich, obwohl er noch einen Stich abgegeben und das Spiel dadurch verloren hätte. Hat der Alleinspieler sein Spiel gewonnen oder verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen.

Begründung:

Nach ISkO 3.5.2 ist jeder Einzelne der Gegenpartei gleichermaßen am Erfolg wie Misserfolg der Gegenspieler beteiligt. Folglich haften auch alle gemeinsam für die Folgen von Regelverstößen im Gegenspiel. Da einer der beiden Gegenspieler seine restlichen Karten offen auf den Tisch gelegt hat, gehören die Reststiche dem Alleinspieler, der damit sein Spiel gewonnen hat. Daran ändert sich auch dann nichts, wenn der andere Gegenspieler noch einen oder gar beide Stiche bekommen hätte.

Fall 2:

Der Alleinspieler spielt einen Grand. Nach sieben Stichen haben die Gegenspieler 15 Augen. Zum achten Stich spielt der Alleinspieler ein Ass aus, worauf ein Gegenspieler seine restlichen drei Karten „offen“ auf den Tisch wirft. Der Alleinspieler möchte jetzt seinen Grand mit Schneider gewonnen angeschrieben haben. Die Gegenspieler sind damit nicht einverstanden. Wie ist das Spiel zu bewerten?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat seinen Grand mit Schneider gewonnen.

Begründung:

Durch das offene Hinwerfen der Karten ist das Spiel für die betreffende Partei mit den von ihr bis dahin eingebrachten Augen beendet. Im vorliegenden Fall hat einer der Gegenspieler seine restlichen drei Karten hingeworfen, nachdem vom Alleinspieler zum achten Stich ausgespielt wurde. Da die Gegenspieler zu diesem Zeitpunkt erst 15 Augen hatten, ist dem Alleinspieler sein Spiel mit Schneider gewonnen anzuschreiben.

Fall 3:

Nach sieben Stichen haben die Gegenspieler 50 Augen. Einer der Gegenspieler wirft seine Karten offen hin, weil er annimmt, dass seine Partei keinen Stich mehr bekommt. Danach werfen auch der zweite Gegenspieler und der Alleinspieler ihre Karten hin. Jetzt stellt sich heraus, dass der zweite Gegenspieler alle Reststiche erhalten und die Gegenspieler mit diesen Stichen mehr als 60 Augen erreicht hätten. Wer hat das Spiel gewonnen?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen.

Begründung:

Da ein Gegenspieler nach dem siebten Stich die Karten offen hingeworfen hat, war das Spiel für die Gegenspieler mit den von ihnen bis dahin eingebrachten Augen beendet. Daran ändert sich auch dadurch nichts, dass beim Weiterspiel die Gegenspieler die Reststiche bekommen und das Spiel deshalb zu ihren Gunsten entschieden hätten. Nach ISkO 3.5.2 ist jeder Einzelne der Gegenpartei gleichermaßen am Erfolg wie Misserfolg der Gegenspieler beteiligt. Es haften demnach auch alle gemeinsam für die Folgen von Regelverstößen im Gegenspiel (gemeinsame Haftung). In dem geschilderten Fall hat der Alleinspieler sein Spiel mit 70 Augen gewonnen.

Fall 4:

Bei einem Grand-Hand hat der Alleinspieler die Pik-7 und -8 als die beiden letzten Karten. Da nur noch Pik-Ass und -10 ausstehen, wirft er beide Karten offen auf den Tisch, weil er glaubt, keinen Stich mehr zu bekommen. Pik-Ass und -10 liegen aber im Skat. Jetzt beansprucht der Alleinspieler auch noch die beiden letzten Stiche für sich. Wem gehören diese Stiche?

Entscheidung:

Die Stiche 9 und 10 gehören den Gegenspielern.

Begründung:

Zweifellos hat der Alleinspieler Pik-7 und -8 hingeworfen, weil er der Meinung war, keinen Stich mehr zu bekommen. Damit war das Spiel für ihn mit den von ihm bis dahin eingebrachten Augen (einschließlich der 21 Augen im Skat) beendet. Nach Einsicht in die Kartenverteilung und in den Skat können nachträglich keinerlei rückwirkende oder die Spielaufgabe aufhebende Ansprüche geltend gemacht werden.

Fall 5:

Einer der beiden Gegenspieler wirft nach dem achten Stich offen seine restlichen Karten hin, weil seine Partei zu diesem Zeitpunkt 61 Augen erreicht hat. Der Alleinspieler behauptet, durch das Hinwerfen der Karten sein Spiel gewonnen zu haben. Hat der Alleinspieler sein Spiel tatsächlich gewonnen?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren.

Begründung:

Das Hinwerfen der Karten nach der Spielentscheidung steht zwar nicht im Widerspruch zu den Bestimmungen der ISkO, ist aber dennoch nicht üblich. Nach der oben genannten Bestimmung der ISkO beendet offenes Hinwerfen der Karten das Spiel für die betreffende Partei mit den von ihr bis dahin eingebrachten Augen und Stiche. Im vorliegenden Fall hat einer der Gegenspieler die Karten hingeworfen, nachdem seine Partei 61 Augen erreicht hatte. Zu diesem Zeitpunkt haben die Gegenspieler demnach das Spiel für sich entschieden. Der Alleinspieler kann ein bereits verlorenes Spiel auch durch einen nachfolgenden Regelverstoß oder das Hinwerfen der Karten der Gegenspieler nicht mehr gewinnen. Ihm ist das Spiel verloren abzuschreiben.

Fall 6:

Der Alleinspieler in Hinterhand drückt Herz- und Karo-Ass und sagt mit Kreuz-Ass, -9, -8 und -7, Pik-Ass -9, -8 und -7, Herz-10 und Karo-10 einen Grand an. Nach den ersten vier Stichen hat er bereits 84 Augen. Jetzt wirft einer der Gegenspieler seine Karten ohne Abgabe einer Erklärung offen auf den Tisch, weil das Spiel nach den eingebrachten Augen für den Alleinspieler gewonnen ist. Der Alleinspieler und der andere Gegenspieler zeigen nun ebenfalls ihre restlichen Karten. Obwohl alle Mitspieler erkennen, dass der Alleinspieler keinen Stich mehr bekommen hätte, beansprucht dieser Spielgewinn mit den Gewinnstufen Schneider und Schwarz. Die Gegenpartei behauptet aber, dass man keinen Grand ohne vieren mit Schwarz gewinnen kann.

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat seinen Grand ohne vieren mit den Gewinnstufen Schneider und Schwarz gewonnen.

Begründung:

Das offene Hinwerfen der Karten ist als Spielaufgabe zu werten. Nach ISkO 4.3.6 beendet offenes Hinwerfen der Karten das Spiel für die schuldige Partei mit den von ihr bis dahin eingebrachten Augen. Da die Gegenspieler zum Zeitpunkt der Spielaufgabe noch keinen Stich hatten, erhält der Alleinspieler seinen Grand ohne vieren mit den Gewinnstufen Schneider und Schwarz (168 Punkte) gutgeschrieben.

Fall 7:

Mittelhand wird bei gereizten 46 Alleinspieler und spielt ohne Skataufnahme mit Kreuz-, Pik-, Herz- und Karo-Buben, Kreuz-Ass, -10 und -König sowie Pik-7, Herz -8 und Karo-8 Grand Hand. Die Kartenverteilung ist für den Alleinspieler so ungünstig, dass die Gegenspieler bereits nach den ersten 3 Stichen 63 Augen erhalten haben. Da der Alleinspieler mitgezählt hat, wirft er seine restlichen Karten ohne Abgabe einer Erklärung offen auf den Tisch. Nun verlangen die Gegenspieler, dass dem Alleinspieler der Grand mit vieren einschließlich der Stufen Schneider und Schwarz abgeschrieben wird. Da der Alleinspieler aber beweisen kann, dass er mit den vier Buben und Kreuz-Ass, -10 und -König alle Reststiche gemacht hätte, will er sein Spiel nur einfach verloren haben.

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat seinen Grand Hand mit vieren Schneider und Schwarz verloren.

Begründung:

Durch das offene Hinwerfen seiner Karten hat der Alleinspieler sein Spiel aufgegeben. Nach ISkO 4.3.6 beendet offenes Hinwerfen der Karten das Spiel für die schuldige Partei mit den von ihr bis dahin eingebrachten Augen. Der Alleinspieler hatte zum Zeitpunkt der Spielaufgabe noch keinen Stich und hat daher seinen Grand Hand mit vieren einschließlich Schneider und Schwarz verloren. Ihm sind 384 Punkte abzuschreiben.

4.4 Stiche

- 4.4.1 Ein Stich besteht aus je einer Karte von Vorhand, Mittelhand und Hinterhand. Er ist vollendet, sobald die dritte Karte auf dem Tisch liegt.

Fall 1:

Der Alleinspieler zieht, bevor das Spiel entschieden ist, übereilt einen unvollendeten Stich ein und spielt zum zweiten Stich aus, bevor der dritte Spieler eine Karte zugeben konnte. Darauf wirft der andere Gegenspieler in Vorhand seine Karten offen auf den Tisch und erklärt das Spiel für den Alleinspieler als verloren, obwohl dieser mit der höchsten Karte übernommen hatte und der dritte Spieler die Farbe bedienen musste. Wie ist zu entscheiden?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel einfach (nicht Schneider oder Schwarz) gewonnen.

Begründung:

Das Einziehen eines nicht kompletten Stiches und das Ausspielen zum nächsten Stich, bevor die dritte Karte zugegeben wurde, begründet nicht automatisch Spielverlust für den voreilig Ausspielenden. Ein Spielverlust tritt nur dann ein, wenn durch die fehlende Karte ein anderer Spieler den Stich macht. Dann ist das Spiel wegen unberechtigten Ausspielens zu Gunsten der anderen Partei beendet.

In dem geschilderten Fall muss der unvollendete Stich noch einmal aufgedeckt und die fehlende dritte Karte beigelegt werden. Da sich durch diese Karte die Besitzverhältnisse des Stiches nicht geändert haben, bleibt das voreilige Ausspielen ohne Folgen. Dadurch, dass einer der Gegenspieler seine restlichen Karten offen auf den Tisch geworfen hat, ist es dem Alleinspieler nicht mehr zuzumuten, sein Spiel weiter durchzuführen. Da das offene Wegwerfen der Karten wegen eines vermeintlichen Regelverstoßes geschehen ist, wird es nicht als Spielaufgabe nach ISkO 4.3.6 bewertet. Aus diesem Grund hat der Alleinspieler sein Spiel einfach (nicht Schneider oder Schwarz) gewonnen.

Fall 2:

Der Alleinspieler in Hinterhand hat einen Grand mit vier Buben, fünf Herzkarten von oben und einer Karo-Lusche. Er gibt also allenfalls einen Stich ab. Vorhand zieht Kreuz-Ass, das Mittelhand mit der Kreuz-Dame bedient. Ohne einzustechen zieht der Alleinspieler beide Karten ein. Er spielt einen Buben aus und bemerkt nach dem Ausspielen, dass er beim ersten Stich nicht gestochen hat. Deshalb legt er die beiden eingezogenen Karten offen auf den Tisch und sticht dann ein. Die Gegenspieler protestieren, werfen die Karten verdeckt auf den Tisch und erklären den Alleinspieler zum Verlierer. Wie ist zu entscheiden?

Entscheidung:

Das Spiel muss in der üblichen Weise fortgesetzt werden.

Begründung:

Ein Stich ist erst nach dem Bedienen der dritten Karte vollendet. Hat der Alleinspieler wie im vorliegenden Fall seine Karte zur Vervollständigung des Stiches

versehentlich nicht zugegeben, muss man ihm die Möglichkeit geben, das nachzuholen, obwohl von ihm bereits zum nächsten Stich ausgespielt wurde. Aus der geschilderten Situation ist klar ersichtlich, dass dem Alleinspieler dadurch kein Vorteil und den Gegenspielern kein Nachteil entsteht. Das Spiel muss deshalb nach Vervollständigung des Stiches in der üblichen Weise durchgeführt werden.

Fall 3:

Der Alleinspieler spielt zum vorletzten Stich die Trumpf-8 aus, die Mittelhand mit dem Herz-Buben übernimmt. Damit haben die Gegenspieler 60 Augen. Hinterhand besitzt den Pik-Buben, bedient aber nicht. Beim letzten Stich bemerkt der Alleinspieler, dass Hinterhand den Pik-Buben beim 9. Stich nicht bedient hat. Ist das Spiel für den Alleinspieler gewonnen oder verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen.

Begründung:

Ein Stich ist vollendet, sobald die dritte Karte auf dem Tisch liegt. Durch das Nichtbedienen von Hinterhand gehören die beiden letzten Stiche dem Alleinspieler. Dabei ist es völlig unerheblich, dass die Gegenspieler mit dem von Mittelhand zugegebenen Herz-Buben bereits 60 Augen hatten und ohne den Bedienfehler von Hinterhand sogar auf 62 Augen gekommen wären. Da der Stich mit der Karte von Mittelhand noch nicht vollendet war, gehören vom Regelverstoß an alle Stiche dem Alleinspieler, der damit sein Spiel mit 62 Augen gewonnen hat.

Fall 4:

Nach dem vierten Stich haben die Gegenspieler 49 Augen. Der fünfte Stich geht an den Alleinspieler. Zum sechsten Stich spielt der Alleinspieler die Kreuz-7 aus. Mittelhand bedient mit Kreuz-10 und Hinterhand übernimmt mit Kreuz-Ass. Damit haben die Gegenspieler 70 Augen. Der sechste Stich liegt noch offen auf dem Tisch, als Mittelhand unberechtigt ausspielt. Der Alleinspieler reklamiert das sofort und verlangt nun den sechsten Stich und alle Reststiche für sich. Er begründet sein Verlangen damit, dass vom unberechtigten Ausspielen an alle Stiche, auch der liegen gelassene sechste Stich, ihm gehören. Die Gegenspieler beanspruchen jedoch den sechsten Stich für sich. Hat der Alleinspieler gewonnen oder verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren.

Begründung:

Die Gegenspieler hatten nach dem fünften Stich bereits 49 Augen bekommen. Der sechste Stich wurde korrekt beendet und brachte den Gegenspielern 21 Augen ein. Damit hatten die Gegenspieler insgesamt 70 Augen erreicht und das Spiel zu ihren Gunsten entschieden.

Wenn den Gegenspielern nach Vollendung des sechsten Stiches ein Regelverstoß unterläuft, das Spiel zu diesem Zeitpunkt aber schon entschieden ist, dann ist dadurch zwar keine Wertsteigerung (z.B. auf Schneider) mehr möglich, das Spiel bleibt aber für den Alleinspieler verloren. Daran ändert sich nichts mehr, auch wenn der sechste Stich zum Zeitpunkt des Regelverstoßes noch nicht eingezogen war. Denn das Spiel war mit der dritten Karte des sechsten Stiches bereits entschieden.

Fall 5:

Der Alleinspieler spielt einen Grand. Als er einen Moment abgelenkt ist, spielt der Gegenspieler in Vorhand die Herz-7 aus, Mittelhand wirft Kreuz-8 dazu, die unter die Herz-7 rutscht. Als der Alleinspieler die gespielten Karten sieht, nimmt er in der Annahme, dass Kreuz-8 ausgespielt wurde, seine Kreuz-9 und zieht den Stich ein. Daraufhin zeigt er seine restlichen Karten, da ihm alle weiteren Stiche gehören. Die Gegenspieler reklamieren und verlangen Spielverlust, weil der Alleinspieler nicht bedient hat, obwohl er Herz-Ass führt.

Entscheidung:

Der Alleinspieler kann seine Kreuz-9 zurück- und den Stich mit Herz-Ass übernehmen. Das Spiel wird ordnungsgemäß zu Ende gespielt und entsprechend seinem Ausgang gewertet.

Begründung:

In dem geschilderten Fall muss der Alleinspieler davon ausgehen, dass Kreuz-8 ausgespielt wurde und er den Stich mit Kreuz-9 übernehmen kann. Das danach erfolgte Aufdecken der Karten ist eine nach ISkO 4.3.4 gestattete Spielabkürzung. Der Alleinspieler (gilt auch für die Gegenpartei) ist nicht verpflichtet, bei jedem Stich, bei dem er in Hinterhand sitzt, sich nach der Reihenfolge der Karten zu erkundigen. Er muss davon ausgehen, dass die untere Karte die ausgespielte Karte ist. Die Gegenspieler sind Verursacher der Situation und suchen ein faden-scheiniges Recht. Sie sind nach ISkO 4.5.2 zu verwarnen.

- 4.4.2** Der Stich gehört demjenigen, der unter Beachtung der Regeln
- zu der ausgespielten Farbe die ranghöchste Karte gespielt hat, sofern der Stich keine Trumpfkarte enthält
 - den höchsten Trumpf des Stiches gespielt hat.

Fall 1:

Der Alleinspieler zieht einen unvollendeten Stich ein und spielt zum nächsten Stich aus, bevor der dritte Spieler eine Karte zugeben konnte. Daraufhin wirft der andere Gegenspieler seine Karten offen auf den Tisch und erklärt das Spiel für den Alleinspieler verloren, obwohl dieser mit der höchsten Karte übernommen hatte und der dritte Spieler die Farbe bedienen musste. Wie ist zu entscheiden?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel einfach (nicht Schneider oder Schwarz) gewonnen.

Begründung:

Das Einziehen eines nicht kompletten Stiches und das Ausspielen zum nächsten Stich, bevor die dritte Karte zugegeben wurde, begründet nicht automatisch den Spielverlust für den voreilig Ausspielenden. Ein Spielverlust tritt nur dann ein, wenn sich durch die fehlende Karte die Besitzverhältnisse an dem Stich ändern. Dann ist das Spiel wegen unberechtigten Ausspielens zu Gunsten der anderen Partei beendet.

In dem geschilderten Fall muss der unvollendete Stich noch einmal aufgedeckt und die fehlende dritte Karte beigelegt werden. Da sich durch diese Karte die Besitzverhältnisse des Stiches nicht geändert haben, bleibt das voreilige Ausspielen ohne Folgen. Dadurch, dass einer der Gegenspieler seine restlichen Karten offen auf den Tisch geworfen hat, ist es dem Alleinspieler nicht mehr zuzumuten, sein Spiel weiter durchzuführen. Da das offene Wegwerfen der Karten wegen eines vermeintlichen Regelverstoßes geschehen ist, wird es nicht als Spielaufgabe nach ISkO 4.3.6 gewertet. Aus diesem Grund hat der Alleinspieler sein Spiel einfach (nicht Schneider oder Schwarz) gewonnen.

Fall 2:

Der Alleinspieler zieht einen Stich ein, der ihm nicht gehört. Daraufhin erklären die Gegenspieler, das Spiel sei vom Alleinspieler verloren worden, weil er einen fremden Stich eingezogen habe. Ist die Auffassung der Gegenspieler richtig?

Entscheidung:

Die Auffassung der Gegenspieler ist nicht richtig. Der Alleinspieler hat durch das Einziehen des Stiches nicht verloren.

Begründung:

Zieht der Alleinspieler einen Stich ein, der ihm nicht gehört, spielt aber danach nicht aus, so kann daraus kein Spielverlust für ihn abgeleitet werden. Er muss diesen Stich an die Gegenspieler zurückgeben und das Spiel wird weiter gespielt.

Spielt er aber nach dem Einziehen unberechtigt aus, gehören von diesem Zeitpunkt an der vorangegangene Stich und alle restlichen Stiche den Gegenspielern. Da in dem geschilderten Fall der Alleinspieler nach dem Einziehen des Stiches nicht ausgespielt hat, ist nach der Rückgabe des fraglichen Stiches an die Gegenspieler das Spiel in der üblichen Weise fortzusetzen.

Fall 3:

Der Alleinspieler in Vorhand spielt bei einem Grand den Pik-Buben aus. Mittelhand übernimmt mit dem Kreuz-Buben, der Partner in Hinterhand wimmelt das Kreuz-Ass. Der Alleinspieler zieht den ihm nicht gehörenden Stich ein und spielt zum nächsten Stich aus. Die Gegenspieler werfen die Karten zusammen und verlangen, dass dem Alleinspieler für einen verlorenen Grand ohne einen 96 Minuspunkte abgeschrieben werden. Zur Begründung führen sie an, Vorhand habe einen den Gegenspielern gehörenden Stich eingezogen und außerdem unberechtigt ausgespielt. Hat der Alleinspieler sein Spiel verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat seinen Grand verloren.

Begründung:

Das unberechtigte Einziehen eines Stiches allein begründet noch keinen Spielverlust für die betreffende Partei. Es wird nur dann bestraft, wenn es mit einem daraus resultierenden unberechtigten Ausspielen verbunden ist. Wird ein solcher Stich der anderen Partei ausgehändigt und spielt der dazu berechnigte Spieler danach zum nächsten Stich aus, so hat diese Handlungsweise keine weiteren Folgen.

In dem geschilderten Fall hat der Alleinspieler nach dem Einziehen des Stiches unberechtigt ausgespielt. Er hat deshalb seinen Grand einfach verloren.

Fall 4:

Der Alleinspieler hat einen »Bomben-Grand«, bei dem er nur auf den ihm fehlenden Kreuz-Buben einen Stich abgibt. Er spielt den Pik-Buben aus, den Mittelhand mit dem Kreuz-Buben übernimmt. Weil die Gegenpartei den Stich nicht einzieht, erledigt das der Alleinspieler. Ohne dass er zum nächsten Stich ausgespielt hat, wollen ihm die Gegenspieler den Grand als verloren abschreiben. Hat der Alleinspieler verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel nicht verloren.

Begründung:

Das Einziehen eines Stiches, der dem Hereinnehmenden nicht gehört, führt nicht automatisch zum Spielverlust für diesen Spieler. Er muss nur diesen Stich der anderen Partei übergeben.

In dem genannten Fall hat der Alleinspieler den Stich an die Gegenspieler zu übergeben. Da er bei seinem Grand nur einen Stich auf den ihm fehlenden Kreuz-Buben abgibt, hat er sein Spiel mit Schneider gewonnen. Ihm sind 72 Punkte gutzuschreiben.

Fall 5:

Nach acht Stichen ist das Spiel noch nicht entschieden, als der Gegenspieler in Vorhand eine Karte ausspielt, die vom Alleinspieler übernommen und vom Gegenspieler in Hinterhand gestochen wird. Mit diesem Stich haben die Gegenspieler 60 Augen erzielt. Ohne diesen Stich einzuziehen, spielt der ausspielberechtigte Gegenspieler seine letzte Karte aus mit den Worten: „Und das ist auch meiner!“ Der Alleinspieler besitzt allerdings noch den Kreuz-Buben und beansprucht die letzten beiden Stiche für sich.

Entscheidung:

1. Hat der Gegenspieler die letzte Karte auf den 9. Stich gespielt, gehören der 9. und der 10. Stich dem Alleinspieler.
2. Hat der Gegenspieler die letzte Karte neben den 9. Stich gespielt, geht der 9. Stich an die Gegenpartei und der 10. Stich an den Alleinspieler.

Begründung:

Zu 1.) Die Aussage des Gegenspielers in Hinterhand: „Und das ist auch meiner!“ ist für die Entscheidung nicht relevant. Von Bedeutung ist die Handlungsweise des Spielers. Spielt er die letzte Karte auf den 9. Stich, zeigt er damit an, dass er den 9. und den 10. Stich erhält. Da der 10. Stich aber an den Alleinspieler geht, würde ihm in diesem Falle auch der 9. Stich zustehen.

Zu 2.) Hat Hinterhand die Karte zum 10. Stich neben den 9. Stich gespielt, gehört der 9. Stich der Gegenpartei und der 10. Stich dem Alleinspieler. Nach ISkO 4.4.2 ist es dem Besitzer eines Stiches erlaubt, vor dem Einziehen seines Stiches zum nächsten Stich auszuspielen.

4.4.3 Die Stiche sind so einzuziehen, dass jeder Spieler auch die zuletzt zugegebene Karte deutlich erkennen kann. Auf Verlangen eines Spielers, der noch keine Karte ausgespielt oder zugegeben hat, muss der letzte Stich noch einmal gezeigt werden.

Fall 1:

Darf der Hereinnehmende den abgelegten letzten Stich noch einmal ansehen, bevor zum nächsten Stich ausgespielt ist?

Entscheidung:

Der abgelegte letzte Stich darf vor dem Ausspielen zum nächsten Stich nochmals angesehen werden.

Begründung:

Nach der oben angeführten Bestimmung der ISkO darf der letzte Stich von beiden Parteien, also von den Gegenspielern und dem Alleinspieler, immer nachgesehen werden, solange noch nicht zum nächsten Stich ausgespielt ist.

Fall 2:

Der Alleinspieler hat den dritten Stich rechtmäßig eingezogen und damit 27 Augen erreicht. Nachdem er zum vierten Stich ausgespielt hat, sieht er noch einmal den abgelegten letzten Stich an. Hat er das Spiel verloren?

Entscheidung:

Der vierte Stich und alle weiteren folgenden Stiche gehören den Gegenspielern.

Begründung:

Der Alleinspieler darf den letzten Stich nur nochmals ansehen, solange er noch keine Karte ausgespielt hat. Da er bereits zum nächsten Stich ausgespielt hat, durfte der Alleinspieler den letzten Stich nicht nochmals ansehen. Durch diesen Regelverstoß gehen dieser und alle weiteren Stiche an die Gegenspieler. Allerdings hat nach ISkO 4.1.4 der Alleinspieler nur in der Stufe einfach (nicht Schneider) verloren.

Fall 3:

Der Alleinspieler bekommt den ersten Stich und legt ihn ordnungsgemäß ab. Bevor er die Karte zum nächsten Ausspielen zieht, sieht er den ersten Stich noch einmal an und spielt danach aus. Die Gegenspieler verlangen Spielverlust für den Alleinspieler, weil er den bereits abgelegten Stich unerlaubt noch einmal angesehen habe. Hat der Alleinspieler verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat durch das nochmalige Ansehen des letzten Stiches sein Spiel nicht verloren.

Begründung:

In dem geschilderten Fall hat der Alleinspieler den bereits abgelegten Stich nachgesehen, bevor er zum nächsten Stich ausgespielt hat. Das hat keine nachteiligen Folgen für ihn. Nach der oben genannten Bestimmung der ISKO darf der letzte Stich nur vor dem neuen Ausspielen nachgesehen werden. Das Spiel muss deshalb in der üblichen Weise durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet werden.

Fall 4:

Zum sechsten Stich eines Spiels legt Vorhand Karo-8 auf den Tisch. Der Alleinspieler in Mittelhand wirft eine Karte in einer anderen Farbe ab und der andere Gegenspieler in Hinterhand übernimmt den Stich. Dieser Stich wird nun vom Gegenspieler in Vorhand eingezogen. Als Hinterhand zum nächsten Stich ausspielt, fragt der Alleinspieler, ob Hinterhand überhaupt am Ausspielen sei. Zur Klärung will er den letzten Stich zur Seite legen lassen. Vorhand zeigt aber diesen Stich vor. Der Alleinspieler fordert nunmehr den Spielgewinn für sich. Ist diese Forderung berechtigt?

Entscheidung:

Die Forderung des Alleinspielers ist nicht berechtigt.

Begründung:

Das Aufdecken des Stiches durch Vorhand ist nach der oben genannten Bestimmung der ISKO zu Recht erfolgt und hat für die Gegenspieler keine nachteiligen Folgen. Das Beiseitelegen eines Stiches ist nicht erforderlich, da ja nach ISKO 4.4.4 alle Stiche folgerichtig abzulegen und bis Spielende verdeckt nachprüfbar zu belassen sind. Durch das Vorzeigen des letzten Stiches haben sich die Gegenspieler keinen ungerechtfertigten Vorteil verschafft. Vielmehr ist dadurch der Zweifel des Alleinspielers über die Ausspielberechtigung von Hinterhand sofort ausgeräumt worden. Ein Nachteil ist ihm dadurch nicht entstanden. Im vorliegenden Fall war das Spiel in der gewohnten Weise fortzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten.

Fall 5:

Der Alleinspieler spielt einen Grand. Nachdem der Alleinspieler zum 2. Stich ausgespielt hat, wird er gebeten, noch einmal den letzten Stich zu zeigen. Dabei deckt er versehentlich eine Karte von seinem Skat mit auf. Die Gegenspieler verlangen Spielverlust für den Alleinspieler.

Entscheidung:

Der Alleinspieler dreht die gezeigten Karten wieder um und das Spiel wird fortgesetzt und entsprechend seinem Ausgang gewertet.

Begründung:

Alle Bestimmungen der ISkO und die Entscheidungen des ISkG richten sich nach dem Verursacherprinzip. In dem o.g. Fall ist der Alleinspieler **Ausführender** und nicht **Verursacher**. Verursacher ist der Spieler der Gegenpartei, der das Vorzeigen des letzten Stiches verlangt hat, was lt. ISkO 4.4.3 sein gutes Recht ist. Diesem Verlangen muss derjenige, der den letzten Stich eingezogen hat, in jedem Fall nachkommen. Der Alleinspieler selbst hat keine Möglichkeit mehr, den letzten Stich einzusehen, da er bereits zum zweiten Stich ausgespielt hat. Ohne die Aufforderung des Gegenspielers wäre der Alleinspieler nicht zum **Ausführenden** geworden und diese Situation nicht entstanden. Dass dem Alleinspieler bei dem Vorzeigen des ersten (letzten) Stiches das Missgeschick passiert, in dem er eine Karte des Skats mit aufdeckt, ist nicht als Vorsatz zu bewerten. Nach der obigen Schilderung ist bei dem Alleinspieler nicht die Absicht zu erkennen, dass er den Skat nochmals einsehen wollte. Durch das Sichtbarwerden des Skats (oder einer Karte davon) ist dem Alleinspieler ein Nach- und den Gegenspielern ein Vorteil entstanden, da sie jetzt eine (oder beide) gedrückten Karten des Alleinspielers kennen.

Aus den o.g. Gründen kann die Bestimmung ISkO 3.4.8 hier nicht angewendet werden. Der Alleinspieler ist als **Ausführender** und die Gegenpartei als **Verursacher** zu sehen. Der vorgezeigte Stich und der Skat werden wieder abgelegt und das Spiel wird weiter durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet.

Anders wäre zu entscheiden, wenn der Alleinspieler **selbst** (vor dem Ausspiel zum zweiten Stich) den umgedrehten Stich nochmals ansieht und dabei den Skat (oder einen Teil davon) mit aufdeckt. In diesem Fall wäre der Alleinspieler selbst verantwortlich und er müsste die daraus entstehenden Konsequenzen (Spielverlust) tragen.

4.4.4 Jeder Stich ist einzuziehen, folgerichtig aufeinander zu legen und bis Spielende verdeckt nachprüfbar zu belassen. Bei Zuwiderhandlungen gelten die Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 (siehe aber 4.4.5).

Fall 1:

Ein Stich gehört demjenigen, der ihn gemacht hat. Haben die Gegenspieler ein Recht darauf, dass jeder Gegenspieler seine Stiche an seinem Platz, getrennt von den Stichen des Partners, ablegt?

Entscheidung:

Diese Handhabung ist zwar unüblich, aber zulässig.

Begründung:

Die ISkO legt nicht fest, welcher Gegenspieler die Stiche seiner Partei abzulegen hat. Die Entscheidung darüber liegt bei den Gegenspielern. Es ist zwar nichts dagegen einzuwenden, dass jeder Gegenspieler seine eigenen Stiche bei sich ablegt, es muss aber in jedem Falle die Nachprüfbarkeit gewährleistet sein. Lässt sich durch das getrennte Ablegen der Stiche der Gegenpartei die richtige Reihenfolge des Spielablaufs nicht mehr eindeutig rekonstruieren, könnte sich das nachteilig für die Gegenspieler auswirken.

Fall 2:

Müssen der Skat und die eingezogene Stiche auf dem Spieltisch abgelegt werden, oder darf das auch an anderer Stelle geschehen?

Entscheidung:

Die ISkO enthält keine Bestimmung, an welcher Stelle der Skat und die eingezogenen Stiche abzulegen sind.

Begründung:

Als die Skatordnung 1927 erarbeitet wurde, waren die Spielstätten, in denen das Spiel durchgeführt wurde, noch nicht so komfortabel wie das heute der Fall ist. Da Skat (damals wie heute) an sehr unterschiedlichen Orten (z.B. Eisenbahn, Bus, Schiff, Schulen, Kasernen, Park usw.) gespielt wurde/wird, lässt sich auch keine exakte Vorschrift für den Ablageplatz der beiden als Skat abgelegten Karten festlegen. Es muss nur eine Kontrollmöglichkeit für alle Spieler gegeben sein. In der Bestimmung 2.2.2 (siehe unten) der Internationalen Skatordnung (ISkO) ist daher nur vorgegeben, dass der Skat (und unter ISkO 4.4.4 die abgelegten Stiche) bis Spielende verdeckt nachprüfbar zu belassen ist. Üblicherweise geschieht das am Spieltisch, und zwar so, dass der Skat und die abgelegten Stiche auch für alle Mitspieler erkennbar sind. Sie sollten Ihren Mitspieler darauf aufmerksam machen, dass der Skat und die abgelegten Stiche für alle (wenn es machbar ist) sichtbar auf dem Tisch liegen und nicht mit dem Arm oder sonstigen Gegenständen verdeckt werden sollten.

Als Jugendliche haben wir einen Schulranzen als Ablage benutzt, den Skat und die Stiche in der Brusttasche, unter dem Ranzen oder an anderen möglichen Stellen abgelegt.

4.4.5 Zieht der Alleinspieler einen oder mehrere Stiche hintereinander nicht ein, so zeigt er damit an, dass er alle weiteren Stiche macht. Andernfalls gilt das Spiel rückwirkend vom letzten ordnungsgemäß eingezogenen Stich an als beendet. Die Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 gelten entsprechend. Für die Gegenspieler gilt ausschließlich 4.4.4.

Fall 1:

Nach dem sechsten Stich spielt der Alleinspieler seine restlichen vier Karten und lässt jeden Stich bedienen, zieht sie aber nicht ein. Beim letzten Stich ergibt sich, dass dieser Stich an die Gegenspieler fällt. Hat das zur Folge, dass die Stiche 7, 8 und 9 ebenfalls den Gegenspielern gehören?

Entscheidung:

Der Alleinspieler muss die letzten vier Stiche an die Gegenspieler abgeben.

Begründung:

Nach ISkO 4.4.4 muss jeder Stich eingezogen werden. Lediglich der Alleinspieler ist berechtigt, einen oder mehrere Stiche hintereinander nicht einzuziehen, wenn er keinen Stich mehr abgibt. Die obige Bestimmung muss dann angewendet werden, wenn der Alleinspieler ohne Abgabe einer zutreffenden Erklärung seine Stiche nicht einzieht, aber im Verlaufe des Spiels noch einen oder mehrere Stiche abgibt. In dem geschilderten Fall muss der Alleinspieler daher die Stiche 7 bis 10 an die Gegenspieler abgeben.

Fall 2:

Der Alleinspieler in Vorhand spielt ein Farbspiel mit vieren und lässt zunächst die von ihm nacheinander gezogenen Buben mit den von den Gegenspielern zugegebenen Karten offen auf dem Tisch liegen. Anschließend nimmt er die vier Stiche auf, legt sie ab und spielt zum fünften Stich aus. Diesen Stich machen die Gegenspieler. Daraufhin erklären die Gegenspieler das Spiel für den Alleinspieler als verloren. Wie ist zu entscheiden?

Entscheidung:

Alle Stiche gehören den Gegenspielern. Der Alleinspieler hat sein Spiel in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren.

Begründung:

Nach der oben genannten Bestimmung muss der Alleinspieler alle Reststiche bekommen, sobald er einen oder mehrere Stiche hintereinander nicht einzieht. Trifft das nicht zu, gehören die nicht eingezogenen Stiche sowie alle Reststiche den Gegenspielern. In dem geschilderten Fall hat der Alleinspieler ohne eine zutreffende Erklärung die Stiche 1 bis 4 zunächst offen auf dem Tisch liegen lassen und erst vor dem fünften Stich eingezogen. Den fünften Stich hat er aber an die Gegenspieler abgegeben. Sämtliche Stiche gehören daher den Gegenspielern. Der Alleinspieler hat sein Spiel einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren.

Fall 3:

Der Alleinspieler gibt nach dem sechsten Stich keinen Stich mehr ab. Er lässt den siebten und achten Stich liegen und spielt zum neunten Stich aus. Jetzt behauptet einer der Gegenspieler, der Alleinspieler habe verloren, weil er nicht jeden Stich eingezogen habe. Der Alleinspieler bekommt die vier Reststiche und beansprucht den Spielgewinn für sich, weil die Gegenspieler nur auf 49 Augen gekommen seien. Wer hat das Spiel gewonnen?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen.

Begründung:

Die oben genannte Bestimmung gibt dem Alleinspieler das Recht, mehrere Stiche hintereinander offen auf dem Tisch liegen zu lassen, wenn er alle Reststiche bekommt. Trifft das nicht zu, gehören die nicht eingezogenen Stiche und alle Reststiche den Gegenspielern. In dem geschilderten Fall hat der Alleinspieler die Stiche vom siebten Stich an nicht eingezogen. Damit hat er sich verpflichtet, alle Reststiche zu machen, wie es auch geschehen ist. Die Stiche 7 bis 10 gehören dem Alleinspieler, der sein Spiel somit gewonnen hat.

4.4.6 Das Nachsehen (verdeckt), Nachzählen oder Aufdecken der abgelegten Stiche bzw. Augen durch einen Mitspieler beendet das Spiel entsprechend den Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 (siehe aber 4.4.3).

Fall 1:

Der Alleinspieler hebt gedankenverloren und nur überlegend, was er ausspielen oder auf die ausgespielte Karte zugeben soll, seine verdeckt liegenden Stiche ca. 10 bis 15 cm an, ohne die Stiche anzusehen oder aufzudecken. Ein Gegenspieler behauptet, dass allein durch das Anheben der Stiche das Spiel verloren ist. Ist diese Auffassung richtig?

Entscheidung:

Allein durch das Anheben der Stiche, ohne diese anzusehen oder aufzudecken, ist das Spiel nicht verloren.

Begründung:

Das Anheben des Skats und der eingebrachten Stiche wird nur dann mit der sofortigen Spielbeendigung für die schuldige Partei bestraft, wenn dabei die abgelegten Karten für den Beschuldigten erkennbar geworden sind. Trifft das nicht zu, ist diese Handlungsweise zu tolerieren. Allerdings sollte der betreffende Spieler ermahnt werden, künftig die vereinnahmten Karten nicht mehr anzuheben, um unnötigen Streit zu vermeiden.

Fall 2:

Nach dem sechsten Stich ist das Spiel noch nicht entschieden. Der Alleinspieler hat die Augen seiner Stiche nicht mitgezählt und den Überblick verloren. Er fächert seine vor ihm abgelegten Stiche auseinander und versucht den bisherigen Spielverlauf von der Rückseite dieser Karten her zu rekonstruieren. Ein Gegenspieler ruft den Schiedsrichter, weil er der Meinung ist, dass das nicht zulässig ist.

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren.

Begründung:

Der Alleinspieler hat die abgelegten Stiche auseinander gefächert und damit einen Regelverstoß begangen. Da das Spiel zum Zeitpunkt des Regelverstoßes noch nicht entschieden war, hat der Alleinspieler das Spiel verloren.

4.5 Allgemeine Grundregeln

- 4.5.1** Als oberstes Spielgebot gilt, die einzelnen Punkte der Skatordnung auch zur weiteren Förderung des Einheitsskats zu beachten und einzuhalten.

Fall 1:

Am Vierertisch verlassen die Spieler A, B und C nach dem 31. Spiel den Tisch. Als Grund geben sie die dauernde Nörgelei und Besserwisserei des Spielers D an. Dieser bleibt am Tisch sitzen und will wissen, ob die Spielliste gültig bleibt.

Entscheidung:

Die Spielliste bleibt gültig und ist mit dem Stand nach dem 31. Spiel abzurechnen.

Begründung:

Selbst wenn die Spieler A, B und C mit dem Verhalten des Spielers nicht einverstanden waren, hatten sie nicht das Recht, den Tisch ohne Zustimmung der Spielleitung aufzulösen. Sie haben damit gegen ISkO 4.5.1 und 4.5.9 verstoßen. Die drei Spieler waren verpflichtet, die Spielleitung zu rufen, um den Sachverhalt am Tisch zu klären. Sie hätte den Spieler D wegen eines Verstoßes gegen ISkO 4.5.2 wohl verwarnt und darauf hingewiesen, dass er im Wiederholungsfall vom Weiterspiel ausgeschlossen wird. Auf keinen Fall aber durften die drei Spieler den Tisch ohne Anhörung der Spielleitung auflösen.

Die Spielliste ist nach dem 31. Spiel abzurechnen und bleibt gültig. Über eine Fortsetzung und eine etwaige Bestrafung der Spieler entscheidet der Vorstand des Vereins, bei Skatturnieren die zuständige Turnierleitung.

Siehe auch ISkO 4.5.2

4.5.2 Alle Teilnehmer haben sich in jeder Situation fair, sachlich und sportlich zu verhalten und kein fadenscheiniges Recht zu suchen.

Fall 1:

Der Alleinspieler hat mit Kreuz 7, -8, -9; Karo -8, -9, -10, -Bube, -Dame, -König und -Ass einen unverlierbaren Null ouvert, weil er die Karo-7 und eine weitere Karte in den Skat gelegt hat. Nachdem der Gegenspieler in Vorhand zum ersten Stich ausgespielt hat, deckt der Alleinspieler den Skat auf und zeigt die von ihm gelegte Karo-7. Die Gegenspieler erklären jetzt das Spiel für den Alleinspieler als verloren, weil dieser nach dem Ausspielen von Vorhand den Skat angesehen habe. Hat der Alleinspieler sein Spiel gewonnen oder verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen.

Begründung:

Zwar führt das nochmalige Ansehen des Skats nach der Spielansage zum Spielverlust. In dem geschilderten Sonderfall kann diese Bestimmung der ISKO aber nicht angewendet werden. Der Alleinspieler hat einen unverlierbaren Null ouvert. Die Gegenspieler können das allerdings nicht erkennen, weil er in Karo die Sieben seiner langen Farbe gedrückt hat. Durch das Aufdecken des Skats wollte der Alleinspieler nicht die beiden gedrückten Karten noch einmal ansehen, sondern lediglich das Spiel in zulässiger Weise abkürzen. Daraus kann für ihn aber kein Spielverlust abgeleitet werden. Mit ihrer Forderung haben die Gegenspieler ein fadenscheiniges Recht gesucht, um ein für den Alleinspieler unverlierbares Spiel noch zu ihren Gunsten zu entscheiden.

Fall 2:

Es wurde bis 27 gereizt. Der Alleinspieler hat den Karo-Buben auf der Hand und findet den Pik-Buben im Skat. Um zu gewinnen, muss er die Gegenspieler bei einem Farbspiel also Schneider machen. Nach Beendigung des Spiels haben die Gegenspieler 50 Augen und erklären das Spiel für den Alleinspieler als gewonnen. Es wird für den Alleinspieler als einfach gewonnen in die Spielliste eingetragen. Erst danach macht der Alleinspieler die Gegenspieler darauf aufmerksam, dass er auf Grund der Reizhöhe hätte Schneider spielen müssen, verlangt aber, dass die Eintragung bestehen bleibt, weil dieser Tatbestand den Gegenspielern entgangen ist. Hat er das Spiel gewonnen oder verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Farbspiel ohne einen, Schneider, verloren.

Begründung:

Es gehört zu den selbstverständlichen moralischen Grundsätzen, dass man ein eindeutig verlorenes Spiel auch als solches anerkennt. Dieses gebietet auch die oben genannte Bestimmung der ISKO. Ohne die nachträgliche Einlassung des Alleinspielers könnten ihm unter Umständen sogar Betrugsabsichten unterstellt werden.

In dem geschilderten Fall hat der Alleinspieler sein Farbspiel ohne einen, Schneider, verloren. Er ist zu verwarnen und kann im Wiederholungsfall vom Weiterspiel ausgeschlossen werden. Die Spielliste ist zu korrigieren.

Fall 3:

Mittelhand wird Alleinspieler. Nach dem Drücken des Skats fordert ihn Hinterhand zum Ausspielen aus, was der Alleinspieler auch befolgt. Darauf erklärt Hinterhand das Spiel für den Alleinspieler wegen unberechtigten Ausspielens für verloren. Der Alleinspieler ist damit nicht einverstanden.

Entscheidung:

Der Alleinspieler darf in diesem Fall die von ihm ausgespielte Karte zurücknehmen und Vorhand spielt zum ersten Stich aus. Hinterhand muss verwahrt werden und darf im Wiederholungsfall nicht mehr weiterspielen.

Begründung:

Die Handlungsweise von Hinterhand stellt eine üble Bauernfängerei dar und darf keinesfalls geduldet werden. Sie verstößt gröblich gegen die Bestimmungen der ISKO und die geforderte Fairness am Tisch.

Fall 4:

Der Alleinspieler in Mittelhand spielt einen Null ouvert. Vorhand spielt eine Farbe aus, die vom Alleinspieler bedient und von Hinterhand übernommen wird. Dann legt Hinterhand die restlichen Karten auf den Tisch und erklärt das Spiel für den Alleinspieler als verloren, da er den Alleinspieler in der gespielten Farbe, die sein Partner nicht mehr führt, »einspielen« kann. Die Aussage von Hinterhand entspricht den Tatsachen. Der Alleinspieler beansprucht trotzdem Spielgewinn, da Hinterhand seine Karten unberechtigterweise gezeigt habe.

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat seinen Null ouvert verloren.

Begründung:

Das Auflegen der restlichen Karten durch Hinterhand hat stellt keinen Kartenverrat, sondern lediglich eine Spielabkürzung dar. Dem Alleinspieler muss unterstellt werden, dass er durch eine spitzfindige Auslegung der Skatregeln ein faden-scheiniges Recht sucht, um einen sich aus der Kartenverteilung ergebenden Spielverlust zu verhindern.

Fall 5:

Bei einem Spiel, das noch nicht entschieden ist, spielt der Gegenspieler in Vorhand den König einer Fehlfarbe aus. Als der in Mittelhand sitzende zweite Gegenspieler zögert, zeigt ihm der Alleinspieler die Neun der ausgespielten Farbe. Daraufhin wimmelt Mittelhand. Der Alleinspieler zieht die gezeigte Neun zurück und übernimmt mit dem Ass der ausgespielten Farbe. Darf der Alleinspieler den König übernehmen?

Entscheidung:

Der Alleinspieler darf das Herz Ass liegen lassen, jedoch darf Mittelhand die gewimmelte Karte austauschen. Danach wird das Spiel fortgesetzt. Der Alleinspieler wird außerdem wegen unfairen Spiels verwahrt mit der Androhung, im Wiederholungsfall vom Weiterspiel ausgeschlossen zu werden.

Begründung:

Es ist richtig, dass der Alleinspieler eine gezeigte Karte wieder zurücknehmen darf. So die gezeigte Karte beim Ausspielen oder wenn von ihm versehentlich zwei Karten sichtbar werden. Im vorliegenden Fall aber hat der Alleinspieler seine Gegner arglistig getäuscht. Er wollte den zweiten Gegenspieler durch das Zeigen der Neun zum Wimmeln verleiten, um sich so einen unzulässigen Vorteil zu verschaffen. Durch das unsportliche Verhalten des Alleinspielers kann hier ISkO 4.1.2 (eine gespielte Karte darf nicht zurückgenommen werden) nicht angewandt werden.

Fall 6:

Der Alleinspieler sagt nach beendetem Reizen „Null ouvert-Hand“ an und legt seine Karten regelgerecht auf den Tisch. Da man am Dreiertisch spielt und nicht genau weiß, wer am Ausspielen ist, wird in der Spielliste nachgesehen. Dabei ergibt sich, dass der Alleinspieler in Vorhand sitzt. Zum Zeichen des Ausspielens schiebt er eine Karte in die Tischmitte. Jetzt bemerkt der Listenführer, dass er das letzte Spiel noch nicht eingetragen hat und zwar mit der Folge, dass der Alleinspieler nicht in Vorhand ist. Die Gegenspieler verlangen daraufhin Verlust des Spiels wegen unberechtigten Ausspielens. Das Spiel selbst war unverlierbar. Hat der Alleinspieler gewonnen oder verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat seinen Null ouvert-Hand gewonnen.

Begründung:

Die Ausspielberechtigung darf immer durch Befragen der Mitspieler oder durch Nachsehen in der Spielliste festgestellt werden. Falsche Auskünfte oder unvollständiger letzter Stand in der Spielliste führen bei daraus resultierendem unberechtigtem Ausspielen nicht zum Spielverlust. Sonst könnte es vorkommen, dass durch bewusste Falschinformation versucht wird, unberechtigt zu Punkten für verlorene Spiele zu kommen. Solche Versuche werden durch eine Entscheidung im Sinne der oben angeführten Bestimmung der ISkO unterbunden. Diese Entscheidung gilt für Dreiertische und Vierertische gleichermaßen. Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler seinen Null ouvert-Hand gewonnen.

Fall 7:

Der Alleinspieler zieht einen Stich ein, der ihm nicht gehört. Bevor er ausspielt, sieht er den Stich noch einmal an, stellt fest, dass dieser den Gegenspielern gehört und gibt ihn zurück. Die Gegenspieler lehnen die Annahme des Stiches ab und verlangen, dass dem Alleinspieler das Spiel abgeschrieben wird. Hat der Alleinspieler schon durch das Einziehen eines Stiches der Gegenspieler sein Spiel verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat das Spiel durch das Einziehen eines Stiches der Gegenspieler nicht sofort verloren.

Begründung:

Im Allgemeinen bestehen keine Zweifel darüber, wem der zuletzt gespielte Stich gehört. Dieser Spieler oder dessen Partei ist zum Einziehen des Stiches berechtigt. Der Spieler, der den vorhergehenden Stich gemacht hat, ist verpflichtet, zum nächsten Stich auszuspielen. Zieht ein Unberechtigter einen fremden Stich ein, dann ist er vom Berechtigten zur Herausgabe aufzufordern. So etwas kommt immer wieder vor, in den meisten Fällen wohl unabsichtlich. Fällt dem Spieler

sein Versehen noch vor dem nächsten Ausspielen selbst auf, dann ist er nicht nur berechtigt, sondern auch verpflichtet, den Stich dem tatsächlichen Eigentümer zu übergeben. Dieser darf die Annahme nicht verweigern und muss zum nächsten Stich ausspielen. Sollte der rechtmäßige Eigentümer des Stiches auf das unberechtigte Ausspielen des Gegners gewartet haben, um daraus für seine Partei möglicherweise einen Spielgewinn abzuleiten, dann wäre diese unfaire Spielweise ein Verstoß gegen die oben genannte Bestimmung der ISkO.

Fall 8:

Der Alleinspieler in Vorhand spielt Grand mit vieren. Er hat neben den Buben Kreuz-Ass, -König, -Dame sowie Karo-Ass, -10, -König in der Beikarte und spielt die Kreuz-Dame aus. Der Gegenspieler in Mittelhand hat kein Blatt in Kreuz und überlegt, was er machen soll. Nun sagt der Alleinspieler: »Leg eine Karte bei, das ist der einzige Stich, den ihr macht«. Da Mittelhand immer noch zögert, legt der Alleinspieler seine restlichen neun Karten kommentarlos auf den Tisch. Jetzt gibt auch Mittelhand eine Karte zu, aber Hinterhand übernimmt den Stich nicht. Der Alleinspieler sagt daraufhin: »Dann übernimmst du eben den nächsten oder den letzten Stich«. Hinterhand behauptet nun, der Alleinspieler müsse alle Stiche machen. Andernfalls habe er das Spiel verloren, weil er seine Karten ohne Abgabe einer zutreffenden Erklärung aufgelegt habe. Auf den Kreuz-König gebe er aber noch einen Stich ab. Hat der Alleinspieler sein Spiel gewonnen oder verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel mit Schneider gewonnen.

Begründung:

Nach der obigen Bestimmung der ISkO zeigt der Alleinspieler durch das Auflegen oder Vorzeigen seiner Karten mit Abgabe einer zutreffenden Erklärung an, dass er alle weiteren Stiche macht. Trifft das nicht zu, gehören alle Reststiche der Gegenpartei. Die Äußerung des Alleinspielers »Leg eine Karte bei, das ist der einzige Stich, den ihr macht« ist als einschränkende Erklärung anzusehen. Er hat damit eindeutig festgestellt, dass die Gegenspieler nur einen Stich bekommen können. Dabei ist es völlig unerheblich, ob sie diesen Stich sofort oder erst im weiteren Spielverlauf erhalten. Die Gegenspieler suchen im vorliegenden Fall ein fadenscheiniges Recht. Sie verstoßen damit auch gegen ISkO 4.5.2. Der Alleinspieler hat sein Spiel mit Schneider gewonnen.

Fall 9:

Der Alleinspieler in Vorhand spielt einen Null ouvert Hand mit Karo-7, -8, -9, -10, -Dame, Herz-7, -8, -9 -10 und -Dame. Nach der Spielansage legt er die Karten offen auf den Tisch und zeigt auch offen den Skat vor.

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Null ouvert Hand gewonnen.

Begründung:

In dem geschilderten Fall kann der Alleinspieler sein Spiel nur verlieren, wenn er eine der beiden Damen aufspielt, aber dies ist selbst von einem Anfänger nicht zu erwarten. Es gehört zur gängigen Praxis, dass nach der Spieltaufe bei einem sicheren offenen Spiel der Skat vor dem Ausspiel aufgedeckt wird. In dem o.g Fall suchen die Gegenspieler einen fadenscheinigen Grund, um ein unverlierbares Spiel zu ihren Gunsten zu entscheiden.

- 4.5.3** Die Karten sind so zu geben, dass ihre Innenseiten keinem Spieler sichtbar werden. Die Kartenaufnahme sollte (zur Vermeidung unnötiger Reklamationen) erst nach der vollständigen und ordnungsgemäßen Verteilung aller Karten erfolgen (siehe 3.2.10).

Fall 1:

Nachdem die Karten gemischt und abgehoben wurden, verteilt der Kartengeber die Karten so, dass der Skat seinem Gegenüber klar und deutlich sichtbar wird. Mittelhand, die ihre Karten noch nicht aufgehoben hatte, sagt: „Im Skat liegen Karo-7 und Herz-Bube, es muss noch einmal gegeben werden“.

Obwohl die Aussage von Mittelhand zutreffend war (wurde vom Kartengeber überprüft), verlangt Vorhand, dass gereizt und das Spiel durchgeführt wird. Vorhand, die einen Grand Hand hatte, ist der Meinung, dass sich durch das Sichtbarwerden der beiden Karten im Skat die Kartenverteilung nicht verändert und sie das höchste Spiel erhalten hat. Der Kartengeber stimmt der Aussage von Vorhand zu und weigert sich, die Karten noch einmal zu verteilen. Wie ist zu entscheiden?

Entscheidung:

Die Karten müssen noch einmal vom gleichen Kartengeber verteilt werden.

Begründung:

Nach der o.g. Bestimmung ist der Kartengeber verpflichtet, die Karten so zu verteilen, dass deren Innenseite keinem Mitspieler sichtbar wird. Dieser Verpflichtung ist der Kartengeber nicht nachgekommen. Er hat es verschuldet, dass die beiden Karten im Skat sichtbar wurden. Mittelhand hat ihre Karten noch nicht eingesehen (Vorteilsnahme) und den Regelverstoß sofort (ISkO 4.5.10) beanstandet. Aus diesem Grund ist der Kartengeber verpflichtet, die Karten neu zu verteilen.

Anders wäre zu entscheiden, wenn Mittelhand ihre Karten schon aufgehoben hätte. In diesem Fall wäre sie ihrer Verpflichtung, den Regelverstoß **sofort** zu beanstanden, nicht nachgekommen. Im Gegenteil, Mittelhand hätte durch die Kartenaufnahme erst überprüft, ob ihr die beiden Karten im Skat gepasst hätten. Wäre dies nicht der Fall gewesen, wäre eine Reklamation erfolgt. In diesem Fall wäre Mittelhand zu verwarnen, da sie versucht hätte, sich einen ihr nicht zustehenden Vorteil zu verschaffen.

Der Kartengeber ist aufzufordern, darauf zu achten, dass künftig die Karten nicht mehr sichtbar werden.

4.5.4 Der Skat darf nur von dem dazu Berechtigten angesehen werden. (siehe 2.2.1, 3.3.9, 3.4.8 und 4.2.8).

Fall 1:

Vorhand bekommt das Spiel mit 18. Mit Einverständnis des Alleinspielers sieht der Kartengeber den Skat an und gibt ihn dann dem Alleinspieler. Dieser nimmt den Skat auf, drückt zwei Karten und tauft sein Spiel. Danach legt er seine Karten auf den Tisch und beansprucht den sofortigen Spielgewinn, weil der Kartengeber den Skat angesehen hat. Ist das Spiel für den Alleinspieler sofort gewonnen oder muss es durchgeführt werden?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel nicht sofort gewonnen. Es muss vielmehr durchgeführt werden.

Begründung:

Nach der oben angeführten Bestimmung der ISkO darf der Skat nur von dem dazu Berechtigten angesehen werden, keinesfalls von den nichtspielenden Teilnehmern. Im vorliegenden Fall hat aber der Alleinspieler sein Spiel nicht sofort gewonnen, da er dem Kartengeber nach Beendigung des Reizens die Einsicht in den Skat erlaubt hatte. Deshalb muss jetzt das Spiel durchgeführt werden. Auf sofortigen Spielgewinn für den Alleinspieler ist nur dann zu entscheiden, wenn die Skateinsicht ohne Einverständnis des Alleinspielers erfolgt wäre oder wenn in Verbindung mit der Skateinsicht ein Kartenverrat stattgefunden hätte, d.h. wenn die Gegenspieler den Skat hätten erkennen können oder ihnen dieser durch den Kartengeber verraten worden wäre. Desgleichen ist das Spiel in den Fällen von ISkO 4.2.8 sofort zu Gunsten des Alleinspielers beendet.

Fall 2:

Hinterhand wird mit gebotenen 48 Alleinspieler und sagt mit Kreuz-Ass, -10, -König, -Dame, -9, -8, -7; Herz-Ass; Karo-Ass und -König ein Kreuz-Handspiel an. Der Kartengeber besieht den Skat. Neben einer Lusche liegt noch der Kreuz-Bube. Er deckt den Skat auf, um das nach seiner Meinung für den Alleinspieler verlorene Spiel abzukürzen. Der Alleinspieler protestiert und verlangt, dass ihm das Spiel als gewonnen angeschrieben wird. Hat der Alleinspieler gewonnen oder verloren und welche Punktzahl ist anzuschreiben?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat ein Kreuz-Handspiel mit einem, Schneider, gewonnen. Ihm sind 48 Punkte gutzuschreiben.

Begründung:

Der Kartengeber ist nach der oben genannten Bestimmung der ISkO nicht berechtigt, den Skat anzusehen. Durch das Aufdecken des Skats hat er gegen ISkO 4.2.8 verstoßen mit der Folge, dass das Spiel sofort beendet ist. Hinsichtlich des Spielausgangs sind die Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 der ISkO anzuwenden. Durch den Kreuz-Buben im Skat ist der Alleinspieler gezwungen, die Gegenspieler Schneider zu spielen. Diese Gewinnstufe muss ihm im vorliegenden Fall ausnahmsweise zuerkannt werden (ISkO 4.1.5). Der Alleinspieler hat deshalb ein Kreuz-Handspiel mit einem, Schneider, gewonnen.

Für dieses Spiel sind ihm 48 Punkte (Kreuz mit einem, Spiel 2, Hand 3, Schneider 4) gutzuschreiben. Anders müsste entschieden werden, wenn der Alleinspieler das Spiel auch theoretisch nicht mehr hätte gewinnen können, d.h., wenn er wegen der letzten Reizhöhe mit Schwarz gewinnen müsste (ISkO 5.4.3), was bei drei Buben in der Hand der Gegenspieler nicht möglich ist. In diesem Fall hätte der Alleinspieler trotz des Regelverstoßes durch den Kartengeber sein Spiel verloren.

Fall 3:

Mittelhand passt. Hinterhand bietet 18, die Vorhand hält. Daraufhin passt auch Hinterhand. Mittelhand wird während des Reizens von Hinterhand und Vorhand abgelenkt, glaubt, dass auch Hinterhand und Vorhand gepasst haben und deckt den Skat auf. Vorhand verlangt, dass ihm sofort ein Spiel als gewonnen angeschrieben wird. Wie ist zu entscheiden?

Entscheidung:

Dem Alleinspieler muss ein gewonnenes Spiel angeschrieben werden.

Begründung:

Dem Alleinspieler ist wegen des vor der Spielansage aufgedeckten Skats durch einen Gegenspieler eine Spieldurchführung nicht mehr zuzumuten. Deshalb muss in diesem Fall ein Schiedsrichter unter Berücksichtigung des letzten Reizwertes und der Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen entscheiden, welches Spiel gutzuschreiben ist.

Fall 4:

Der Alleinspieler legt seine Karten ordnungsgemäß zu einem Null ouvert auf. Daraufhin nimmt einer der Gegenspieler den Skat an sich und sieht ihn ein. Im selben Augenblick erklärt der Alleinspieler zu verlieren, wenn viermal Karo in einer Hand steht. Tatsächlich führt der andere Gegenspieler diese vier Karten. Hat der Alleinspieler gewonnen oder verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen.

Begründung:

Es ist keinem Gegenspieler gestattet, den vom Alleinspieler gedrückten Skat oder den Skat bei einem Handspiel einzusehen. Geschieht das dennoch, ist das einer Spielaufgabe (ISkO 4.3.3) gleichzusetzen und das Spiel nach ISkO 4.2.8 sofort beendet. Diese Bestimmungen hat Vorrang vor der Aussage des Alleinspielers. Er hat daher sein Spiel gewonnen.

- 4.5.5** Jeder Spieler hat seine Karten so aufzunehmen und zu halten, dass ein anderer Spieler sie nicht einsehen kann. Es ist auch nicht gestattet, in die Karten anderer Spieler hineinzusehen oder sich deren Karten verraten zu lassen.

Fall 1:

Hinterhand bietet 60, die von Mittelhand gehalten werden. Daraufhin bietet Hinterhand 63, die Mittelhand ebenfalls hält. Jetzt zeigt Hinterhand für alle Mitspieler sichtbar die vier Buben in ihrem Blatt und bietet 66. Da Mittelhand die gebotenen 66 hält, passt Hinterhand. Mittelhand sagt Grand-Hand an und verlangt, dass ihr wegen Kartenverrats durch einen Gegenspieler sofort 144 Punkte gutgeschrieben werden. Muss der Alleinspieler das angesagte Spiel durchführen oder hat er sofort gewonnen?

Entscheidung:

Der Alleinspieler muss das angesagte Spiel durchführen.

Begründung:

Die Spielansage Grand-Hand ist eine gültige Spielansage. Sie ist nach ISkO 3.4.7 unabänderlich. Ein sofortiger Spielgewinn ist im vorliegenden Fall nicht möglich, weil der Alleinspieler durch das Halten der von Hinterhand gebotenen 66 es billigend in Kauf genommen hat, dass die vier Buben gezeigt wurden. Er hat in eigener Verantwortung gehandelt und muss das Spiel durchführen. Der Gegenspieler in Hinterhand hat gegen die oben genannte Bestimmung der ISkO verstoßen. Er ist zu verwarnen und kann im Wiederholungsfall vom Weiterspiel ausgeschlossen werden.

Fall 2:

Die Karten wurden ordnungsgemäß verteilt. In der Annahme, Kartengeber zu sein, sieht ein Spieler vor dem Ende des Reizens in die Karten eines Spielers. Er wird deshalb vom Reizen ausgeschlossen. Das Spiel erhält derjenige Spieler, dessen Karten von einem anderen Spieler eingesehen wurden. Nach beendetem Reizen macht der Alleinspieler sofortigen Spielgewinn geltend, weil er auf Grund der Einsichtnahme in seine Karten durch einen Gegenspieler benachteiligt sei. Muss der Alleinspieler sein Spiel durchführen?

Entscheidung:

Das Spiel ist durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten.

Begründung:

Der Spieler, der sich die Karten eines Spielers angesehen hat, ist vom Reizen ausgeschlossen. Die beiden anderen Spieler sind an ihr bisheriges Gebot nicht mehr gebunden. Sie beginnen das Reizen noch einmal von vorn und der Spieler, der zuletzt den höchsten Wert geboten oder gehalten hat, wird Alleinspieler. Falls jetzt aber beide Spieler nicht mehr reizen wollen, muss eingepasst werden. Andernfalls muss das Spiel durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet werden. In dem geschilderten Fall hat der Alleinspieler nicht sofort gewonnen. Durch das weitere Reizen hat er billigend in Kauf genommen, dass ihm einer der Spieler in die Karten gesehen hat. Das Spiel ist durchzuführen.

Fall 3:

Die Karten wurden ordnungsgemäß verteilt. Mittelhand passt. Hinterhand bietet 27. Noch vor dem Ende des Reizens sagt Vorhand zu Hinterhand: »Ich kann jetzt so hoch reizen wie ich will und spielen was ich will, ich habe immer gewonnen, weil Mittelhand in deine Karten sieht«. Jetzt fällt das auch Hinterhand auf. Hinterhand hat ein gutes Kreuzspiel mit zweien, Vorhand ein »wackeliges« Pikspiel ohne vieren. Hat Vorhand sofort gewonnen falls sie Alleinspieler wird?

Entscheidung:

Wird Vorhand Alleinspieler, muss das angesagte Spiel auch durchgeführt werden.

Begründung:

Vorhand hat nicht sofort gewonnen, falls sie Alleinspieler wird. Das angesagte Spiel muss vielmehr durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet werden.

Nach ISkO 3.2.16 muss nach ordnungsgemäßigem Geben ein gültiges Spiel zu Stande kommen. Auch ein eingepasstes Spiel ist ein gültiges Spiel. Der Spieler, der in die Karten eines anderen Spielers gesehen hat, wird vom Reizen ausgeschlossen. Er wird verwahrt und kann im Wiederholungsfall vom Weiterspiel ausgeschlossen werden. Das trifft in diesem Fall Mittelhand. Die beiden anderen Spieler sind nicht mehr an ihr bisheriges Reizgebot nicht mehr gebunden. Sie beginnen das Reizen noch einmal von vorn und nehmen billigend in Kauf dass der vom Reizen ausgeschlossene Spieler die Karten eines anderen Spielers kennt. Der Spieler, der zuletzt den höchsten Reizwert geboten oder gehalten hat, wird Alleinspieler. Falls jetzt aber beide Spieler nicht mehr reizen wollen, muss eingepasst werden.

Fall 4:

Am Dreiertisch werden die Karten ordnungsgemäß gegeben. Der Kartengeber legt seine Karten hin und sieht einem Mitspieler in die Karten. Dieser legt seine 10 Handkarten verdeckt auf den Tisch und verlangt, dass vom gleichen Kartengeber neu gegeben wird. Muss der Kartengeber dieser Forderung nachkommen?

Entscheidung:

Der gleiche Kartengeber darf die Karten nicht neu verteilen.

Begründung:

Da der Kartengeber die Karten ordnungsgemäß verteilt hat, muss ein gültiges Spiel zu Stande kommen (ISkO 3.2.16). Das Ansinnen des Mitspielers, die Karten noch einmal vom selben Kartengeber austeilen zu lassen, darf nicht befolgt werden. Der Kartengeber, der in die Karten seines Nachbarn gesehen hat, wird vom Reizen ausgeschlossen. Die beiden anderen Spieler beginnen den Reizvorgang neu.

Fall 5:

Vorhand erhält das Spiel. Noch bevor der Alleinspieler ein Spiel ansagt, sieht ihm einer der Gegenspieler, der nicht mitzuspielen glaubt, in die Karten. Wie ist zu entscheiden?

Entscheidung:

Dem Alleinspieler ist ein gewonnenes Spiel gutzuschreiben.

Begründung:

Wegen des unmittelbar vor der Spielansage begangenen Regelverstoßes eines Gegenspielers ist dem Alleinspieler nicht zuzumuten, ein Spiel durchzuführen. In diesem Fall muss ein Schiedsrichter unter Berücksichtigung des letzten Reizwertes entscheiden, welches Spiel aus vernünftigen Gründen gutzuschreiben ist. Ist der Alleinspieler mit dem vom Schiedsrichter vorgeschlagenen Spiel nicht einverstanden, kann er ein anderes Spiel ansagen, das mindestens der letzten Reizhöhe entsprechen muss. Dieses Spiel muss durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet werden.

Fall 6:

Die Karten wurden ordnungsgemäß gegeben. Während Mittelhand dem Spieler in Vorhand 20 bietet, fallen Hinterhand für alle Spieler am Tisch sichtbar einige Karten offen auf den Tisch. Die Spieler einigen sich darauf, dass derselbe Kartengeber die Karten neu verteilt. Ist das gestattet?

Entscheidung:

Da die Karten ordnungsgemäß verteilt wurden, durfte der gleiche Kartengeber in keinem Fall neu geben.

Begründung:

Nach ISkO 3.2.16 muss nach ordnungsgemäßigem Geben ein gültiges Spiel zu Stande kommen. In dem geschilderten Fall hätte deshalb nicht neu gegeben werden dürfen. Vielmehr sind Vorhand und Mittelhand nicht mehr an ihr bisheriges Gebot gebunden. Das Reizen beginnt von vorn. Der Spieler, der den höchsten Reizwert bietet oder hält, wird Alleinspieler. Ist das Vorhand oder Mittelhand, hat der Betreffende dabei billigend in Kauf, dass ein Gegenspieler einige Karten des anderen Gegenspielers gesehen hat. Das gilt auch für den Fall, dass Hinterhand Alleinspieler wird und beide Gegenspieler einige Karten des Alleinspielers kennen. Das Spiel wird durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet. Wollen alle drei Spieler nicht reizen, muss eingepasst werden.

4.5.6 Jeder Spieler muss nach beendetem Geben die Zahl der empfangenen Karten prüfen und eine zahlenmäßig unrichtige Kartenverteilung vor Beendigung des Reizens melden (siehe 3.2.9).

Fall 1:

Ohne dass einer der Spieler es bemerkt, werden die Karten vergeben. Beim letzten Stich wird festgestellt, dass der Alleinspieler 10, die beiden Gegenspieler aber 9 bzw. 11 Karten hatten. Der Alleinspieler fordert Spielgewinn für sich, weil die Gegenspieler nach dem Geben die Zahl der empfangenen Karten nicht geprüft haben. Wie ist zu entscheiden?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen.

Begründung:

Nach der oben angeführten Bestimmung der ISkO muss eine zahlenmäßig unrichtige Kartenverteilung vor dem Ende des Reizens gemeldet werden. Dieser Verpflichtung sind die Gegenspieler offensichtlich nicht nachgekommen. Da in dem geschilderten Fall der Alleinspieler die richtige und die Gegenspieler die falsche Kartenzahl hatten, muss das Spiel für den Alleinspieler als gewonnen gewertet werden.

Fall 2:

Vorhand wird mit gehaltenen 46 Alleinspieler und tauft ihr Spiel - ohne Skateinsicht - »Grand Hand«. Als sie den Skat an sich zieht, stellt sie fest, dass drei Karten im Skat liegen. Der Gegenspieler in Mittelhand hat zehn, der Gegenspieler in Hinterhand neun Karten auf der Hand. Jetzt fordert Hinterhand: »Ich habe nur neun Karten, es muss neu gegeben werden«. Vorhand weigert sich, auf ihren Grand zu verzichten und fordert, dass ihr das Spiel gutgeschrieben wird.

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein angesagtes Spiel gewonnen. Bei der Bewertung des Spiels bleiben die drei Karten im Skat unberücksichtigt.

Begründung:

Der Alleinspieler hat die richtige Kartenzahl auf der Hand, einer der Gegenspieler nur neun Karten. Da der Reizvorgang beendet war und der Alleinspieler die richtige Kartenzahl führt, hat er sofort sein angesagtes Spiel gewonnen. Jeder Spieler hat nach beendetem Geben die Zahl der empfangenen Karten zu prüfen und eine zahlenmäßig unrichtige Kartenverteilung vor Beendigung zu melden. Er ist aber nicht verpflichtet, die Kartenzahl seiner Gegenspieler oder die Zahl der Karten im Skat zu kontrollieren.

Siehe auch ISkO 3.2.9

4.5.7 Jede Partei hat ihre Stiche selbst einzuziehen.

Fall 1:

Im Verlauf eines Spiels, bei dem die Gegenspieler noch keinen Stich bekommen haben, zieht der Alleinspieler einen Stich der Gegenspieler ein und legt ihn verdeckt bei seinen Stichen ab. Daraufhin deckt er seine Karten mit der Bemerkung auf: »Es gibt keinen Stich mehr«. Die Gegenspieler bekommen tatsächlich keinen Stich mehr. Zum Zeitpunkt des vom Alleinspieler unberechtigt eingezogenen Stiches war das Spiel noch nicht entschieden. Hat der Alleinspieler das Spiel gewonnen oder verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat das Spiel gewonnen.

Begründung:

Es ist richtig, dass jede Partei ihre Stiche selbst einziehen muss. Im »Eifer des Gefechts« kann es schon einmal vorkommen, dass ein Stich von der Gegenseite unberechtigt eingezogen wird. Dann muss der rechtmäßige Inhaber unverzüglich die Herausgabe des Stiches fordern und das Spiel wird fortgesetzt. Wird nach dem Einziehen eines Stiches der anderen Partei unberechtigt ausgespielt, fallen alle Reststiche und der vorher unberechtigt eingezogene Stich an die andere Partei.

In dem geschilderten Fall hat der Alleinspieler vor dem Ausspielen zum nächsten Stich seine Karten vorgezeigt und dazu angesagt, alle Stiche zu machen. Das ist aber nicht als unberechtigtes Ausspielen anzusehen, sondern als erlaubte Spielabkürzung. Der Alleinspieler verschafft sich durch das Vorzeigen der Karten vor dem rechtmäßigen Ausspielen durch einen Gegenspieler keinen ungerechtfertigten Vorteil. Er nimmt vielmehr eine Erschwernis in Kauf, da die Gegenspieler aus der Kenntnis der Karten des Alleinspielers den weiteren Spielablauf bestimmen können. Der Alleinspieler hat keinen Regelverstoß begangen, der zum Spielverlust führt. Ihm ist das Spiel mit der erreichten Gewinnstufe entsprechend der Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen gutzuschreiben.

Fall 2:

Der Alleinspieler macht den letzten Stich. Während einer der beiden Gegenspieler bereits zählt, schiebt ihm sein Partner diesen letzten Stich zu. Bis zum neunten Stich hatten die Gegenspieler schon 80 Augen erreicht. Dennoch beansprucht der Alleinspieler den Spielgewinn für sich, weil einer der Gegenspieler den letzten Stich unberechtigt eingezogen habe. Hat der Alleinspieler das Spiel gewonnen oder verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren.

Begründung:

Alleinspieler und Gegenspieler ihre Stiche selbst einzuziehen. Das liegt auch im berechtigten Interesse beider Parteien, da die erreichte Augenzahl letzten Endes über Gewinn oder Verlust eines Spiels entscheidet. Dass ein Gegenspieler irrtümlich einen Stich des Alleinspielers eingezogen hat, führt nicht zum Spielgewinn für den Alleinspieler. Die Gegenspieler haben ihm den letzten Stich zurückzugeben. Da die Gegenspieler nach dem neunten Stich bereits 80 Augen eingebracht hatten, ist das Spiel für den Alleinspieler verloren.

Fall 3:

Der Alleinspieler in Mittelhand sticht die von Vorhand ausgespielte Karte mit Trumpf. Da Hinterhand die Farbe bedienen muss, nimmt der Alleinspieler den Stich auf, legt ihn aber nicht bei sich, sondern bei Hinterhand ab. Bevor zum nächsten Stich ausgespielt wird, nimmt er den Stich wieder auf, überzeugt sich, dass dieser ihm gehört und legt ihn dann zu seinen anderen Stichen. Die Gegenspieler wollen dem Alleinspieler das Spiel als verloren abschreiben. Hat der Alleinspieler tatsächlich verloren oder muss das Spiel durchgeführt werden?

Entscheidung:

Das Spiel muss durchgeführt werden.

Begründung:

Jeder Stich muss von der Partei an sich genommen werden, der er auch gehört. Dass der Alleinspieler seinen Stich irrtümlich erst Hinterhand hinlegte, dann ihn wieder aufnahm und zu seinen Stichen legte, führt nicht zum sofortigen Spielverlust für den Alleinspieler. Das Spiel muss deshalb durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet werden.

Fall 4:

Ein Stich gehört demjenigen, der ihn gemacht hat. Haben die Gegenspieler ein Recht darauf, dass jeder Gegenspieler seine Stiche an seinem Platz, getrennt von den Stichen des Partners, ablegt?

Entscheidung:

Diese Handhabung ist zwar unüblich, grundsätzlich aber zulässig.

Begründung:

Die ISKO legt nicht fest, welcher Gegenspieler die Stiche seiner Partei abzulegen hat. Die Entscheidung darüber liegt bei beiden Gegenspielern. Es ist zwar nichts dagegen einzuwenden, dass jeder Gegenspieler seine eigenen Stiche bei sich ablegt, es muss aber in jedem Falle die Nachprüfbarkeit gewährleistet sein. Falls durch das getrennte Ablegen der Stiche der Gegenspieler die richtige Reihenfolge des Spielablaufs nicht mehr eindeutig zu rekonstruieren ist, könnte sich das nachteilig für die Gegenpartei auswirken.

Fall 5:

Der Alleinspieler zieht einen Stich ein, der ihm nicht gehört. Bevor er zum nächsten Stich ausspielt, sieht er den Stich noch einmal an, stellt fest, dass dieser den Gegenspielern gehört und gibt ihn zurück. Die Gegenspieler lehnen die Annahme des Stiches ab und verlangen, dass dem Alleinspieler das Spiel als verloren abgeschrieben wird. Hat der Alleinspieler schon durch das Einziehen eines Stiches der Gegenspieler sein Spiel verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat das Spiel durch das Einziehen eines Stiches der Gegenspieler nicht verloren.

Begründung:

Im Allgemeinen besteht kein Zweifel darüber, wem der zuletzt gespielte Stich gehört. Dieser Spieler oder dessen Partei ist zum Einziehen des Stiches berechtigt. Der Spieler, der den vorhergehenden Stich gemacht hat, ist verpflichtet, zum nächsten Stich auszuspielen. Zieht ein Unberechtigter einen fremden Stich ein, dann ist er vom Berechtigten zur Herausgabe aufzufordern. So etwas kommt immer wieder vor, in den meisten Fällen wohl unabsichtlich. Fällt dem Spieler sein Versehen noch vor dem nächsten Ausspielen selbst auf, dann ist er nicht nur berechtigt, sondern auch verpflichtet, den Stich dem tatsächlichen Eigentümer zu übergeben. Dieser darf die Annahme nicht verweigern und muss zum nächsten Stich ausspielen. Sollte der rechtmäßige Eigentümer des Stiches auf das unberechtigte Ausspielen des Gegners gewartet haben, um daraus für seine Partei möglicherweise einen Spielgewinn abzuleiten, dann wäre diese unfaire Spielweise ein Verstoß gegen ISkO 4.5.2.

4.5.8 Lautes Zählen der Trümpfe oder Augen ist keinem Mitspieler erlaubt (siehe 4.2.9).

Fall 1:

Der Gegenspieler in Vorhand zählt plötzlich die erreichten Augen laut mit, so dass sein Partner in Hinterhand genau wusste, was er zugeben musste, um 60 Augen zu erreichen. Daraufhin legt der Alleinspieler in Mittelhand die Karten auf den Tisch und verlangt, dass ihm das Spiel als gewonnen gutgeschrieben wird. Hat der Alleinspieler gewonnen oder verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen.

Begründung:

Zählt einer der Gegenspieler vor einer Spielentscheidung laut mit, verschafft er seiner Partei einen ungerechtfertigten Vorteil, der unbedingt mit Spielgewinn für den Alleinspieler geahndet werden muss. Außerdem kann der schuldige Spieler verwahrt und im Wiederholungsfall vom Weiterspiel ausgeschlossen werden.

Fall 2:

Darf der Alleinspieler während des Spiels seine Augen laut mitzählen?

Entscheidung:

Das laute Zählen der Augen ist keinem Mitspieler gestattet.

Begründung:

Die Bestimmung der ISkO ist so auszulegen, dass keiner Partei durch Äußerungen, Bemerkungen usw. der anderen Partei ein Nachteil entsteht. Wenn ein Spieler der Gegenpartei die Augen laut mitzählt gibt er damit eine Information an seinem Mitspieler weiter und es entsteht dem Alleinspieler ein Nachteil. Wenn der Alleinspieler dieses laute Zählen sofort reklamiert und das Spiel noch nicht entschieden ist, muss ihm das Spiel als gewonnen gewertet werden.

Anders sieht es aus, wenn der Alleinspieler seine oder die Augen der Gegenspieler laut mitzählt. Aus dem Zählen der eigenen Augen können die Gegenspieler (wenn sie auch mitgezählt haben) die gedrückten Augen des Alleinspielers erfahren. Sie haben aus einer solchen Handlungsweise also nur Vor- und keine Nachteile.

Sollte einer der Gegenspieler das laute Zählen des Alleinspielers als störend empfinden oder vermuten, dass der Alleinspieler bewusst und mit Vorsatz falsche Zahlen angibt, kann er einen Schiedsrichter hinzuziehen, der dem Alleinspieler das laute Zählen untersagt. Sollte sich der Alleinspieler im weiteren Spielverlauf nicht an die Anordnung des Schiedsrichters halten, ist ihm das im Gang befindliche Spiel (wenn es noch nicht entschieden ist) nach ISkO 4.5.8 als verloren abzuschreiben.

4.5.9 Mit dem Spielen darf erst nach Beendigung einer Runde aufgehört werden. Ein Mitspieler muss eine solche Absicht stets vor Beginn der Runde bekannt geben.

Fall 1:

Am Vierertisch gibt der Spieler A das erste Spiel. Wer gibt nach vier Runden das letzte Spiel?

Entscheidung:

Das letzte Spiel gibt der rechts vom Spieler A sitzende Spieler.

Begründung:

Die Entscheidung stützt sich auf die oben genannte Bestimmung der ISkO, wonach mit dem Spielen erst nach Beendigung einer Runde aufgehört werden darf. Die Chancengleichheit für alle Spieler am Tisch ist nur dann insoweit gegeben, wenn jeder Spieler die Karten gleich oft verteilt und ebenso oft in den Spielpositionen Vorhand, Mittelhand und Hinterhand ist.

Fall 2:

Bei einem Preisskat, bei dem drei Serien zu je 24 Spielen am Vierertisch gespielt werden, verlässt in der 3. Serie der Spieler auf Platz 2 nach 20 Spielen den Tisch und spielt nicht mehr weiter. Bleibt die Liste gültig, oder wird die 3. Serie als Dreiertisch neu begonnen?

Entscheidung:

Die Liste bleibt gültig. Die Serie wird als Dreiertisch zu Ende gespielt.

Begründung:

Da der Spieler auf Platz 2 vor Beendigung der Serie mit dem Spielen aufgehört hat, ist wie folgt zu verfahren: Die letzte Runde der Serie werden als Dreiertisch mit nur noch drei Spielen (Spiele 21 - 23) gespielt. Bei der Abrechnung der Spielkarte werden die verlorenen Spiele bis einschließlich Spiel 20 mit je 30 Punkten berechnet. Vom Spiel 21 an erhalten die Gegenspieler für verlorene Spiele des Alleinspielers eine Gutschrift von 40 Punkten je verlorenes Spiel. In die Berechnung werden auch die verlorenen Spiele des Spielers aufgenommen, der den Tisch vor Beendigung der Serie verlassen hat.

Fall 3:

Am Vierertisch sind von 48 Spielen 20 durchgeführt, als der Spieler auf Platz 3 krankheitsbedingt ausscheidet. Bleibt die Spielliste gültig?

Entscheidung:

Die Spielliste bleibt gültig.

Begründung:

Wenn ein Teilnehmer während einer laufenden Serie das Spiel unfreiwillig beenden muss, kann die Spielleitung in solchen Notfällen einen Beauftragten bestimmen, der rechtmäßig und eigenverantwortlich den vorzeitig ausscheidenden Teilnehmer ersetzt. Sollte der Spielleitung das nicht möglich sein, weil kein Spieler zur Verfügung steht, müssen die drei Spieler auf den Plätzen 1, 2 und 4 die

Serie vom 21. Spiel an als Dreiertisch zu Ende spielen. Für verlorene Spiele erhalten die Gegenspieler bis Spiel 20 je 30 und ab Spiel 21 je 40 Punkte gutgeschrieben.

Fall 4:

Bei einem Skatturnier sind am Dreiertisch von 36 Spielen 20 durchgeführt. Aus Verärgerung über seine geringe Punktzahl verlässt der Spieler C die Veranstaltung. Werden die von den Spielern A und B bis dahin erzielten Punkte auf 36 Spiele hochgerechnet, oder zählen nur die bis Spiel 20 erreichten Punkte?

Entscheidung:

Die Punkte werden nicht hochgerechnet. Die Serie ist mit einem von der Spielleitung einzusetzenden Spieler fortzusetzen.

Begründung:

Wenn an einem Dreiertisch ein Mitspieler ausscheidet, müssen die beiden anderen Spieler mit dem Weiterspiel so lange warten, bis die Spielleitung einen dritten Spieler an den Tisch beordert hat. Dazu teilt sie vorrangig einen nicht mitspielenden Skatfreund ein. Sollte das nicht möglich sein, ist die Spielleitung berechtigt, einen dritten Mitspieler von einem anderen Tisch einzuteilen, sobald dieser Tisch seine Serie beendet hat. Dieser Spieler ersetzt den vorzeitig ausgeschiedenen Spieler rechtmäßig und eigenverantwortlich. Die Abrechnung der Spielliste ist nur für die Spieler A und B gültig.

Es ist allgemein üblich, dass Vergehen dieser Art mit einer Verwarnung geahndet werden. Im Wiederholungsfall kann ein Ausschluss vom Spielbetrieb für eine bestimmte Dauer verfügt werden. Die Bestrafung obliegt dem Vorstand des Vereins, bei einem Skatturnier der zuständigen Spielleitung.

Fall 5:

Am Vierertisch verlassen die Spieler A, B und C nach dem 31. Spiel den Tisch. Als Grund für das vorzeitige Ausscheiden geben sie die dauernden Nörgeleien des Spielers D an. Der Spieler D bleibt am Tisch sitzen. Ist die Spielliste gültig?

Entscheidung:

Die Spielliste bleibt gültig und ist mit dem Stand nach 31 Spielen abzurechnen.

Begründung:

Auch wenn die Spieler A, B und C mit dem Verhalten und dem Auftreten des Spielers D nicht einverstanden waren und sich bevormundet fühlten, hatten sie nicht das Recht, den Tisch ohne Zustimmung der Spielleitung aufzulösen. Sie haben damit gegen ISkO 4.5.1, 4.5.2 und 4.5.9 verstoßen. Die drei Spieler waren verpflichtet, die Spielleitung zu rufen, um den Sachverhalt am Tisch zu klären. Wahrscheinlich wäre der Spieler D wegen eines Verstoßes gegen ISkO 4.5.2 verwarnt und darauf hingewiesen worden, dass er im Wiederholungsfall vom Weiterspiel ausgeschlossen wird. Auf keinen Fall aber durften die drei Spieler den Tisch auflösen, ohne die Spielleitung gehört zu haben. Die Spielliste ist nach dem 31. Spiel abzurechnen. Über eine Fortsetzung und eine etwaige Bestrafung der Spieler entscheidet der Vorstand des Vereins, bei Skatturnieren die zuständige Spielleitung.

4.5.10 Verstöße gegen die Internationale Skatordnung und Skatwettbewerbordnung sind von jedem Teilnehmer **sofort** zu beanstanden.

Fall 1:

Der Alleinspieler in Hinterhand spielt Kreuz. Vorhand eröffnet mit Karo-Ass, Mittelhand bedient mit Karo 7. Der Alleinspieler, der kein Karo führt, »sticht« mit Pik Dame, zieht den Stich ein und spielt anschließend zum nächsten Stich aus. Nach Beendigung des Spiels sind die Karten noch ordnungsgemäß abgelegt, als der Kartengeber zum Alleinspieler sagt: »Du hast den 1. Stich mit der Pik-Dame gestochen, obwohl Kreuz Trumpf war und danach unberechtigt ausgespielt«. Der Alleinspieler schaut sich den 1. Stich an und bestätigt die Aussage des Kartengebers. Die Gegenspieler, die 45 Augen bekommen haben, reklamieren jetzt auf Spielverlust für den Alleinspieler.

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat das Spiel gewonnen.

Begründung:

Der Kartengeber hat den Regelverstoß (unberechtigtes Ausspiel zum 2. Stich) erst nach Beendigung des Spiels und damit zu spät reklamiert. Im Nachhinein kann nur auf rechtmäßiges Ausspielen erkannt werden. Der vom Alleinspieler unberechtigt eingezogene erste Stich ist der Gegenpartei auszuhändigen. Da die Gegenspieler mit diesem Stich lediglich 59 Augen erreichen, hat der Alleinspieler das Spiel gewonnen. Wird nach ISkO 4.1.7 unberechtigtes Ausspielen erst bemerkt, nachdem der Stich vollendet ist, muss auf rechtmäßiges Ausspielen erkannt werden (siehe 4.4.1).

Fall 2:

Hinterhand ist mit 20 Alleinspieler geworden. Sie hat den Skat aufgenommen, überlegt welche Karten sie drücken soll. Mittelhand will ihre Karten umstecken, dabei fällt ihr versehentlich eine Karte offen auf den Tisch. Hinterhand, die eigentlich Herz spielen wollte, drückt zwei Karten, sagt »Grand« an und verlangt gleichzeitig (dass ihr das Spiel wegen Kartenverrat von Mittelhand), als gewonnen gutgeschrieben wird.

Entscheidung:

Der Alleinspieler muss sein angesagtes Grandspiel durchführen.

Begründung:

Die Reklamation erfolgte zu spät, der Alleinspieler hat das Sichtbarwerden der Karte von Mittelhand billigend in Kauf genommen. Aus diesem Grund kann nicht mehr auf Kartenverrat entschieden werden. Das Spiel ist durchzuführen und wird seinem Ausgang entsprechend gewertet.

Anders zu entscheiden wäre, wenn Hinterhand sofort den Kartenverrat von Mittelhand beanstandet hätte. In diesem Fall hat ein Schiedsrichter darüber zu entscheiden, welches Spiel dem Alleinspieler unter Berücksichtigung der letzten Reizhöhe und der Anzahl der fehlenden oder vorhandenen Spitzen gutzuschreiben ist. Will der Alleinspieler ein höheres Spiel wagen, muss dieses Spiel durchgeführt werden.

4.5.11 Bei Streitfällen **entscheidet einer der eingesetzten Schiedsrichter**. Einsprüche gegen seine Entscheidung sind nur bis zum Beginn der nächsten Serie möglich. Nach der letzten Serie der Veranstaltung ist ein Einspruch bis 15 Minuten nach Ende der Veranstaltung (Zeitlimit) einzulegen und vom Schiedsgericht vor Bekanntgabe des Ergebnisses zu behandeln (siehe aber auch SkWO 7.3.3).

Zu ISkO 4.5.11 sind keine Entscheidungen des Internationalen Skatgerichts ergangen.

5 Spielbewertung

5.1 Grundwerte

5.1.1 Jedes Farb- und Grandspiel hat einen unveränderlichen Grundwert. Er beträgt für Karo 9, Herz 10, Pik 11, Kreuz 12, Grand 24 (siehe 5.2.6).

Fall 1:

Nachdem der Alleinspieler einen Grand gewonnen hat, gibt es Meinungsverschiedenheiten über die Berechnung dieses Spiels. Der Alleinspieler behauptet, der Grundwert für einen Grand betrage 24, die beiden Gegenspieler sind der Meinung, ein Grand sei mit dem Grundwert 20 zu berechnen. Welchen Grundwert hat der Grand?

Entscheidung:

Der Grundwert für Grand beträgt 24.

Begründung:

Der XIII. Deutsche Skatkongress hat am 4. November 1932 in Altenburg den Grundwert für den Grand auf 24 festgelegt. Diese Änderung war notwendig geworden, weil der Grand seinem Namen nach das alles beherrschende Spiel sein soll. Bei einem Grundwert von 20 erreicht er in seinem niedrigsten Fall nur einen Wert von 40 Punkten und kann von einem Null ouvert (Spielwert 46) überboten werden. Er ist dann aber nicht mehr das »große Spiel«. Dieses Missverhältnis war durch die Erhöhung des Grundwertes von 20 auf 24 sofort beseitigt. Der niedrigste Punktwert für einen Grand beträgt nun 48 und überbietet damit den Null ouvert.

Fall 2:

Bei einem Grand mit einem erreichten die Gegenspieler 49 Augen. Der Alleinspieler ist deshalb der Meinung, das Spiel gewonnen zu haben. Die Gegenspieler behaupten, der Alleinspieler habe verloren, weil der Grand mit dem Grundwert 20 berechnet werde, der Alleinspieler somit die Gegenspieler bei gereizten 44 Schneider spielen müsse. Wie ist das Spiel zu berechnen? Hat der Alleinspieler gewonnen oder verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat seinen Grand mit einem gewonnen und erhält 48 Punkte gutgeschrieben.

Begründung:

Nach der oben genannten Bestimmung der ISKO beträgt der Grundwert für Grand 24. Mithin zählt das Spiel Grand mit einem, $\text{Spiel } 2 \times 24 = 48$ Punkte. Die Erhöhung des Grundwertes für Grand von 20 auf 24 beim XIII. Deutschen Skatkongress am 4. November 1932 in Altenburg war notwendig geworden, damit der Grand als »Großspiel« nicht von einem Null ouvert (Spielwert 46) überboten werden kann.

Fall 3:

Ohne den Kreuz-Buben und den Pik-Buben sagt der Alleinspieler »Grand-Hand, offen« an und legt seine 10 Handkarten auf. Ein Gegenspieler weist ihn darauf hin, dass er sein Spiel verloren habe, da er bei einem offenen (Grand- oder Farb-) Handspiel keinen Stich abgeben dürfe. Der Alleinspieler ist der Meinung, zum Spielgewinn genügen ihm mehr als 60 Augen. Er besteht auf Durchführung des Spiels und erhält 63 Augen. Nun kann am Tisch keine Einigung über die Berechnung des Spiels erzielt werden. Der Alleinspieler verlangt, dass ihm 120 Punkte gutgeschrieben werden (Grand ohne zweien, Spiel 3, Hand 4, offen $5 \times 24 = 120$ Punkte).

Die Gegenspieler wollen ihm aber 432 Minuspunkte für einen verlorenen Grand offen (Grand ohne zweien, Spiel 3, Hand 4, Schneider 5, angesagt 6, Schwarz 7, angesagt 8, offen 9 verloren $18 \times 24 = 432$ Punkte) abschreiben. Wie ist das Spiel zu bewerten?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat Grand ouvert verloren. Ihm sind 432 Minuspunkte abzuschreiben.

Begründung:

Nach der vorstehend genannten Bestimmung der ISkO beträgt der Grundwert für Grand ouvert 24. Voraussetzung für den Spielgewinn ist, dass der Alleinspieler alle Stiche bekommt (siehe ISkO 5.2.6). Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler »Grand-Hand, offen« angesagt, aber nicht alle Stiche gemacht. Er hat deshalb das angesagte Spiel verloren.

5.1.2 Jedem Nullspiel liegt ein beständiger Spielwert zugrunde: Null 23, Null Hand 35, Null ouvert 46, Null ouvert Hand 59.

Fall 1:

Beträgt der Spielwert für Null ouvert-Hand 59 oder 69?

Entscheidung:

Der Spielwert für Null ouvert Hand beträgt 59.

Begründung:

Die Nullspiele sind erst nachträglich in das System der beim Skat möglichen Spiele eingeführt worden. Wann und wo das zum ersten Mal geschah, ist nicht feststellbar. Man weiß nur, dass nicht überall auch alle Arten der Nullspiele üblich waren. So wurden an einem Ort nur Null und Null ouvert, anderenorts lediglich Null ouvert und »Revolution« gespielt. Schließlich waren als Nullspiele auch Null, Null ouvert und Null ouvert Hand oder gar die vier Nullspiele Null, Null ouvert und Null ouvert Hand und »Revolution« zugelassen. Ebenso ging die Bewertung der Spiele von 16 über 32, 46, 59, 69 bis zu 92. Dabei fällt auf, dass der Spielwert für Null ouvert fast ausschließlich 46 und für den Null ouvert Hand sehr häufig 69 betrug.

Diesem heillosen Durcheinander setzte der XIII. Deutsche Skatkongress, der vom 4. bis 6. November 1932 in Altenburg stattfand, ein Ende. Er legte endgültig fest, dass es nur noch vier Arten von Nullspielen, nämlich zwei Nullspiele mit Skataufnahme (Null und Null ouvert) und zwei Nullspiele ohne Skataufnahme (Null-Hand und Null ouvert-Hand) bzw. zwei Nullspiele mit verdeckten Karten (Null und Null-Hand) und zwei Nullspiele mit aufgelegten Karten (Null ouvert und Null ouvert-Hand) gibt.

Geht man auf den geschichtlichen Ausgangspunkt der Einreihung der Nullspiele zurück, so erweist sich, dass man die beiden »Nullspiele mit Skataufnahme« (Null und Null ouvert) mit 23 und 46 zwischen Pik und Kreuz mit je 2 und 4 Fällen einsetzte. Was lag nun näher, als auch die zwei Handspiele (Null-Hand und Null ouvert-Hand) nach den gleichen Gesichtspunkten einzureihen, also zwischen Pik und Kreuz mit je 3 und 5 Fällen.

Es stehen nunmehr:

Null mit 23

zwischen 22 und 24 (Pik und Kreuz mit 2 Fällen),

Null-Hand mit 35

zwischen 33 und 36 (Pik und Kreuz mit 3 Fällen),

Null ouvert mit 46

zwischen 44 und 48 (Pik und Kreuz mit 4 Fällen),

Null ouvert-Hand mit 59

zwischen 55 und 60 (Pik und Kreuz mit 5 Fällen).

Man erhielt so eine Spielwertsteigerung innerhalb der vier Nullspiele, die derjenigen aller übrigen entspricht und sich harmonisch in das System des Skatspiels einfügt.

Die Steigerung von Null (23) auf Null-Hand (35) beträgt 12 Punkte. Dass die Steigerung auf Null ouvert (46) nur 11 Punkte und die weitere Steigerung auf Null ouvert-Hand (59) dann 13 Punkte beträgt, liegt darin begründet, dass der Skatkongress 1932 es bei dem traditionellen Wert von 46 für den Null ouvert belassen und nicht den »rechnerischen« Wert 47 (23 - 35 - 47 - 59) festgelegt hat. Der Skatkongress hatte sich auch deshalb einstimmig dafür ausgesprochen, den Traditionswert »46« nicht zu verändern, weil zwischen 45 und 48 ohnehin kein anderer Spielwert angesiedelt ist.

Zwar hat man auch bei der Einteilung Null, Null ouvert, Null ouvert Hand und »Revolution« mit den Spielwerten 23, 46, 69 und 92 insgesamt vier verschiedene Nullspiele mit einer Steigerung von sogar jeweils 23 Punkten. Diese Einteilung lässt aber außer Betracht, dass es hierbei lediglich ein Nullspiel mit verdeckten Karten gibt, dafür aber drei Nullspiele mit aufgelegten Karten durchgeführt werden und zudem das Spiel »Revolution« gespielt wird. Wegen des Kartentausches - ein dem Skatspiel wesensfremdes Element - und wegen der unsinnig hohen Bewertung mit 92 Punkten hat der XIII. Deutsche Skatkongress 1932 dieses Spiel bei der Neuregelung der Nullspiele und der Festlegung ihrer Spielwerte nicht berücksichtigt.

Fall 2:

Als man den Grundwert des Grands mit 24 festlegte, wollte man den einfachen Grand über den Reizwert eines Null ouvert stellen. Warum hat man dann - der Gerechtigkeit wegen - den Spielwert für den Null ouvert nicht auf 47 festgesetzt? Zwischen Null (23) und Null-Hand (35) besteht ein Unterschied von 12 Punkten, der durch den Spielwert 46 für den Null ouvert unterbrochen wird. Würde man diesen Wert auf 47 erhöhen, hätte man zwischen allen Nullspielen einen Unterschied von 12 Punkten.

Im Falle des Punktegleichstandes zweier Spieler ist der Spieler benachteiligt, der einen Null ouvert spielte und 46 anstatt der »gerechtfertigten« 47 Punkte angeschrieben bekommt.

Entscheidung:

Der Spielwert für den Null ouvert beträgt 46.

Begründung:

Die Skatordnung ist auf dem XI. Deutschen Skatkongress am 10. Juli 1927 in Altenburg unter dem Namen »Neue Deutsche Skatordnung« den Mitgliedern des Skatverbandes vorgestellt und zu einer einjährigen Probe übergeben worden. Auf dem XII. Deutschen Skatkongress 1928 in Altenburg wurde die »Skatordnung« endgültig eingeführt. Die Nullspiele hat man aber erst im Jahre 1932 in die Skatordnung aufgenommen. Bis dahin gab es die unterschiedlichsten Bewertungen für die Nullspiele. Örtlich ganz verschieden lagen die Spielwerte für die Nullspiele zwischen 16 und 92. Null-Hand wurde von den meisten Skatspielern abgelehnt. Sie waren der Auffassung, dann könne man auch Null ouvert spielen. Der Spielwert war ebenfalls nicht einheitlich festgelegt. Seltsamerweise wurde jedoch der Null ouvert überall mit 46 bewertet und auch in der gleichen Weise gespielt. Bei Null ouvert-Hand unterschied man wieder zwischen den Spielwerten 59 und 69. Dazu gab es das Spiel »Revolution« mit einem Spielwert von 92 und der Möglichkeit des Kartentausches der beiden Gegenspieler.

Auf dem XIII. Deutschen Skatkongress 1932 wurde die Gattung der Nullspiele in das allgemeine Spielsystem eingegliedert und ihnen eine normale Steigerung gegeben. Man einigte sich darauf, das Spiel »Revolution« künftig wegfällen zu lassen, da es durch den Kartentausch in einem wesentlichen Punkt von den Grundsätzen des Skatspiels abwich und mit 92 Punkten übermäßig hoch bewertet war. Der Skatkongress beließ es bei den dann noch möglichen vier Nullspielen (Null, Null-Hand, Null ouvert, Null ouvert-Hand) und reihte sie mit den Spielwerten 23, 35, 46 und 59 jeweils zwischen die Pikspiele und Kreuzspiele ein. Die Väter dieser Ideen konnten natürlich auch rechnen und wussten, dass man den Spielwert für Null ouvert eigentlich auf 47 hätte festlegen müssen. Da aber alle Skatspieler den Null ouvert bisher mit 46 Punkten bewertet hatten, ist man bei dem »Traditionswert« von 46 geblieben. Dabei ging der Skatkongress davon aus, dass der Nachteil des »ungerechten« Spielwertes 46 wesentlich geringer ist als die Tatsache, allen Skatspielern den »gerechten« Spielwert 47 beibringen und ihn durchsetzen zu müssen.

Fall 3:

Nach der Skatordnung beträgt der Spielwert für Null ouvert-Hand 59. Müsste der Spielwert nicht 69 betragen (3 x 23)?

Entscheidung:

Der Spielwert für Null ouvert Hand beträgt 59.

Begründung:

Die Nullspiele sind im Jahre 1932 in das Bewertungssystem eingegliedert worden. Das Spiel »Revolution« ist weggefallen, weil es mit 92 Punkten offensichtlich überbewertet war und der Kartentausch der Gegenspieler nichts mit dem Skatspiel zu tun hat. Der Wert der anderen Nullspiele liegt mit 23, 35, 46 und 59 jeweils zwischen den Pikspielen und Kreuzspielen. So ergibt sich für den Null ouvert Hand ein Spielwert von 59 (und nicht von 69). Bei der Festlegung des Spielwertes für den Null ouvert ist man bewusst von der üblichen Steigerung um 12 Punkte abgewichen, um den bei allen Skatspielern bekannten und unumstrittenen Traditionswert nicht zu verändern.

Fall 4:

Gibt es das Spiel Null-Hand? Wie wird es bewertet? Darf dieses Spiel bei Turnieren und Meisterschaften gespielt werden?

Entscheidung:

Bei der Gattung der Nullspiele gibt es das Spiel Null-Hand. Sein Spielwert beträgt 35. Es darf bei Turnieren und Meisterschaften gespielt werden.

Begründung:

Die Nullspiele sind erst nachträglich in das System der beim Skat möglichen Spiele eingeführt worden. Den verschiedenen Arten von Nullspielen bis hin zum Spiel »Revolution« und deren unterschiedlicher Bewertung setzte der XIII. Deutsche Skatkongress 1932 ein Ende. Er legte endgültig fest, dass es nur noch vier Arten von Nullspielen gibt und zwar zwei Nullspiele **mit** Skataufnahme (Null und Null ouvert) und dementsprechend auch zwei Nullspiele **ohne** Skataufnahme (Null-Hand und Null ouvert-Hand).

Die Begründung für diese Einteilung ist schlüssig, denn wenn alle anderen Spiele auch als Handspiele durchgeführt werden können, dann muss das ebenso bei Null und Null ouvert möglich sein.

Die Gegner des Null-Handspiels führen als Argument für ihre Ablehnung an, wer Null-Hand habe, der habe auch einen Null ouvert. Diese Begründung ist unlogisch und hält einer näheren Prüfung nicht stand. Mit 8 und 10, oder 7 und 10, oder 7, 8 und Dame (die Reihe könnte noch weiter fortgesetzt werden) kann man zwar gut Null-Hand, Null ouvert aber nur mit einem erheblichen größeren Risiko spielen.

ISkO 2.1.2 enthält eine Aufstellung sämtlicher beim Skat möglichen Spiele. Bei der Gattung der Nullspiele sind die vier Spiele Null, Null-Hand, Null ouvert und Null ouvert-Hand aufgeführt.

Selbstverständlich darf das Spiel Null-Hand auch bei Turnieren und Meisterschaften gespielt werden.

5.2 Gewinnstufen und Gewinnkriterien

5.2.1 Bei den Farbspielen und Grandspielen unterscheidet man nachstehende Gewinnstufen:

Stufenzahl	Klasse I	Spiele mit Skataufnahme
1	Spiel einfach	gewonnen oder verloren
2	Schneider	gewonnen oder verloren
3	Schwarz	gewonnen oder verloren
Stufenzahl	Klasse II	Spiele ohne Skataufnahme -Handspiele- (Sie haben gegenüber Spielen mit Skataufnahme die Gewinnstufe >Hand< voraus)
2	Spiel einfach	gewonnen oder verloren
3	Schneider	gewonnen oder verloren
4	Schneider angesagt oder Schwarz	gewonnen oder verloren
5	Schneider angesagt und Schwarz	gewonnen oder verloren
6	Schwarz angesagt	gewonnen oder verloren
7	Offen	gewonnen oder verloren

Fall 1:

Der Alleinspieler hat das Spiel mit 24 bekommen. Er findet den Pik-Buben im Skat und spielt Herz. Er macht die Gegenspieler nicht Schneider, wie es zum Spielgewinn notwendig wäre. Vielmehr erhält er selbst nur 29 Augen. Wie ist das Spiel zu bewerten?

Entscheidung:

Das Spiel ist wie folgt zu berechnen: Herz ohne einen, Spiel 2, Schneider 3 verloren $6 \times 10 = 60$ Minuspunkte.

Begründung:

Der Alleinspieler hat ein Spiel mit Skataufnahme durchgeführt. Bei diesen Spielen gibt es nach der oben genannten Bestimmung der ISKO die 3 Gewinnstufen Spiel einfach, Schneider und Schwarz, gewonnen oder verloren. Durch den im Skat liegenden Pik-Buben musste der Alleinspieler zum Spielgewinn die Gegenspieler Schneider spielen. Das ist ihm nicht gelungen; vielmehr ist er mit 29 Augen selbst Schneider geblieben. Die ISKO sieht eine doppelte Berechnung von Schneider nicht vor. Der Eigenschneider des Alleinspielers bildet also keine besondere Berechnungsstufe und hat in diesem Fall auf die Bewertung des Spiels keinen Einfluss (siehe ISKO 5.2.5). Das Spiel war daher wie in der Entscheidung dargelegt zu berechnen.

Fall 2:

Der Alleinspieler reizt Kreuz ohne vieren und erhält das Spiel bei 50. Er nimmt den Skat auf und findet den Kreuz-Buben. Er spielt Grand und hofft auf eine günstige Kartenverteilung, um die Gegenpartei Schneider zu spielen. Durch die für ihn ungünstige Kartenverteilung wird er selbst Schneider. Die Gegenspieler haben bei der Berechnung des Spiels deshalb die Gewinnstufe Schwarz dazugerechnet. Der Alleinspieler war damit nicht einverstanden. Wie ist das Spiel zu berechnen?

Entscheidung:

Das Spiel ist wie folgt zu berechnen: Grand mit einem, Spiel 2, Schneider 3 verloren $6 \times 24 = 144$ Minuspunkte, die dem Alleinspieler abzuschreiben sind bzw. deren Gegenwert er seinen Spielpartnern zu zahlen hat.

Begründung:

Die Berechnung des Spiels ergibt sich aus der oben angeführten Bestimmung der ISkO. Das Spiel kann nur mit der Gewinnstufe Schneider abgeschrieben werden (siehe ISkO 5.2.5). Da die Gegenpartei nicht alle 10 Stiche bekommen hat (ISkO 5.2.4), kann die Gewinnstufe Schwarz auch nicht berechnet werden.

Fall 3:

Der Alleinspieler hat Karo ohne zweien gereizt und das Spiel mit 22 bekommen. Im Skat findet er den Pik-Buben. Um das Spiel zu gewinnen, muss der Alleinspieler die Gegenspieler Schneider machen. Er verliert aber das Spiel und wird selbst Schneider. Die Gegenspieler wollen ihm deshalb 72 Minuspunkte ab schreiben und zwar Karo ohne einen, Spiel 2, Schneider 3, Schwarz $4 \times 9 = 36$, verloren 72 Minuspunkte. Der Alleinspieler ist damit nicht einverstanden. Wie ist das Spiel zu berechnen?

Entscheidung:

Dem Alleinspieler sind 54 Minuspunkte abzuschreiben (Karo ohne einen, Spiel 2, Schneider 3, verloren $6 \times 9 = 54$ Minuspunkte).

Begründung:

Der Alleinspieler hat ein Spiel mit Skataufnahme durchgeführt. Bei diesen Spielen gibt es nach der oben genannten Bestimmung der ISkO die 3 Gewinnstufen Spiel einfach, Schneider und Schwarz, gewonnen oder verloren.

Die ISkO lässt eine doppelte Berechnung der Gewinnstufe Schneider nicht zu (siehe ISkO 5.2.5). Sie kann deshalb nur einmal berechnet werden. Das gilt auch für solche Fälle, in denen der Alleinspieler zum Spielgewinn Schneider machen muss, im Verlauf des Spiels aber selbst Schneider wird. Das Spiel ist deshalb wie folgt zu berechnen: Karo ohne einen, Spiel 2, Schneider 3, verloren $6 \times 9 = 54$ Minuspunkte, die dem Alleinspieler abzuschreiben sind bzw. deren Gegenwert er an seine Spielpartner zu zahlen hat.

5.2.2 Einfach gewonnen hat der Alleinspieler sein Spiel mit dem 61. Auge einschließlich der beiden Karten im Skat.

Fall 1:

Nach Beendigung des Spiels zählt der Alleinspieler die in seinen Karten enthaltenen Augen und legt danach stillschweigend seine Karten offen auf den Tisch. Der Gegenspieler in Vorhand zählt die von seiner Partei eingebrachten Stiche und Augen und sagt: »Wir haben 62 Augen, wir haben gewonnen«. Jetzt legt Vorhand die Karten auf die Karten des Alleinspielers, um zu mischen und zum nächsten Spiel zu geben. Nun meldet sich der Alleinspieler und behauptet, das Spiel mit 63 Augen gewonnen zu haben. Hat der Alleinspieler gewonnen oder verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren.

Begründung:

Die Entscheidungen des Deutschen Skatgerichts stützen sich darauf, dass in einem solchen Fall das Außergewöhnliche nachgewiesen werden muss. Da rund 80 v.H. aller Spiele vom Alleinspieler gewonnen werden, ist es außergewöhnlich im Sinne der Entscheidungen des Skatgerichts, wenn der Alleinspieler verliert. Die Gegenspieler müssen also den Spielverlust des Alleinspielers nachweisen (ISkO 5.2.8). Dieser Verpflichtung sind die Gegenspieler durch die von Vorhand abgegebene Erklärung, 62 Augen erhalten und damit das Spiel gewonnen zu haben, nachgekommen. Der zu diesem Zeitpunkt noch mögliche Nachweis wurde durch das Schweigen des Alleinspielers verhindert. Er muss es deshalb hinnehmen, wenn gegen ihn entschieden und das Spiel für ihn als verloren erklärt wird.

Fall 2

Nach Beendigung des Spiels werden die Karten zusammengeworfen und vom nächsten Kartengeber gemischt, ohne dass eine der beiden Parteien die von ihr eingebrachten Augen angegeben hat. Als sich der Alleinspieler, der zugleich Listenführer ist, das Spiel als gewonnen anschreibt, stellt einer der Gegenspieler fest, seine Partei habe 60 Augen eingebracht, das Spiel sei deshalb für den Alleinspieler verloren. Der Alleinspieler hingegen behauptet, das Spiel mit 61 Augen gewonnen zu haben. Hat der Alleinspieler sein Spiel gewonnen oder verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen.

Begründung:

Nach ISkO 5.2.8 muss die Gegenpartei im Zweifelsfall dem Alleinspieler den Spielverlust nachweisen. Dieser Verpflichtung sind die Gegenspieler nicht nachgekommen. Sie haben es nämlich versäumt, vor dem Zusammenwerfen der Karten die von ihnen eingebrachten Augen anzugeben und ihre Stiche zu sichern, bis der Ausgang des Spiels festgestellt war. Deshalb spricht die Wahrscheinlichkeit dafür, dass der Alleinspieler gewonnen hat. Ihm muss im vorliegenden Fall das Spiel gutgeschrieben werden.

Fall 3:

Der Alleinspieler spielt Grand und hat nach dem siebten Stich bereits 65 Augen eingebracht. Zum achten Stich spielt einer der Gegenspieler die Herz-Dame aus. Der Alleinspieler hat noch das Herz-Ass und den -König, sticht aber versehentlich mit dem Kreuz-Buben ein. Die Gegenspieler behaupten, durch das falsche Bedienen habe der Alleinspieler verloren. Der Alleinspieler ist der Meinung, das Spiel trotzdem gewonnen zu haben. Wer hat das Spiel gewonnen?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel einfach gewonnen, da er zum Zeitpunkt des Fehlers einschließlich der beiden Karten im Skat 65 Augen hatte.

Begründung:

Nach dem Erreichen des 61. Auges ist jedes Farb- oder Grandspiel unwiderruflich für den Alleinspieler bei regelgerechter Spieldurchführung in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) gewonnen, es sei denn, er ist zum Erreichen einer höheren Gewinnstufe verpflichtet. Das Weiterspielen auf Schneider oder Schwarz bedeutet nur den Versuch, eine Steigerung des erworbenen Spielwerts zu erlangen. Verstößt die gewinnende Partei im Weiterspiel gegen eine Spielregel, so wird dadurch nur die Wertsteigerung (Schneider oder Schwarz) unmöglich, das Spiel selbst aber bleibt gewonnen.

Wie bei einem Rennen mit dem Zerreißen des Zielbandes der Sieg unwiderruflich feststeht, so ist es auch hier mit dem 61. Auge für den Alleinspieler. Ein Spiel, das bereits gewonnen ist, kann nie mehr verloren werden. Umgekehrt kann ein verlorenes Spiel nie mehr gewonnen werden. In dem geschilderten Fall hat der Alleinspieler sein Spiel in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) gewonnen.

Fall 4:

Nachdem der Alleinspieler 62 Augen erreicht hat, spielt er unberechtigt aus. Die Gegenspieler behaupten, durch diesen Regelverstoß habe der Alleinspieler sein Spiel verloren. Hat der Alleinspieler sein Spiel gewonnen oder verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen.

Begründung:

Ein Spiel ist dann entschieden, wenn die Gegenspieler bis zum Regelverstoß 60 oder mehr bzw. der Alleinspieler 61 Augen oder mehr vereinnahmt haben. Im vorliegenden Fall wurden vom Alleinspieler vor dem Regelverstoß 62 Augen erreicht. Nach der o.g. Bestimmung der ISkO hat er das Spiel damit einfach gewonnen. Ein bereits gewonnenes Spiel kann auch durch einen späteren Regelverstoß nicht mehr verloren werden. Nur das Erreichen einer höheren Gewinnstufe (Schneider oder Schwarz) ist nach dem Regelverstoß nicht mehr möglich.

Fall 5:

Einer der beiden Gegenspieler wirft nach dem 8. Stich seine restlichen Karten hin, weil seine Partei zu diesem Zeitpunkt 61 Augen erreicht hat. Der Alleinspieler behauptet, durch das Wegwerfen der Karten sein Spiel dennoch gewonnen zu haben. Hat der Alleinspieler sein Spiel tatsächlich gewonnen?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren.

Begründung:

Im vorliegenden Fall hat einer der Gegenspieler die Karten hingeworfen, nachdem seine Partei 61 Augen erreicht hatte (ISkO 4.3.6). Zu diesem Zeitpunkt war das Spiel entschieden. Der Alleinspieler kann das bereits verlorene Spiel auch nicht mehr durch einen nachfolgenden Regelverstoß oder durch das Hinwerfen der Karten gewinnen. Ihm ist das Spiel als verloren abzuschreiben.

Fall 6:

Nach dem sechsten Stich haben die Gegenspieler schon über 60 Augen eingebracht. Beim siebten Stich, der dem Alleinspieler gehört, bedient ein Gegenspieler mit zwei Karten, so dass er vor dem Ausspielen zum achten Stich nicht drei, sondern nur noch zwei Karten auf der Hand hat. Der Alleinspieler reklamiert die unterschiedliche Kartenzahl der Gegenspieler und verlangt, dass ihm das Spiel deshalb als gewonnen angeschrieben wird. Hat der Alleinspieler das Spiel gewonnen?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren.

Begründung:

Nach der oben genannten Bestimmung der ISkO hat der Alleinspieler sein Spiel mit dem 61. Auge einschließlich der beiden Karten im Skat einfach gewonnen. Erreichen die Gegenspieler 60 oder mehr Augen, hat der Alleinspieler sein Spiel unwiderruflich verloren.

In dem genannten Fall hat ein Gegenspieler beim achten Stich versehentlich zwei Karten bedient. Zu diesem Zeitpunkt war das Spiel für den Alleinspieler aber schon verloren, weil die Gegenspieler mehr als 59 Augen erreicht hatten. Ein verlorenes Spiel ist aber auch durch einen nachfolgenden Regelverstoß nicht mehr zu gewinnen. Deshalb muss das Spiel dem Alleinspieler als verloren angeschrieben werden.

5.2.3 **Schneider** ist die Partei, die 30 oder weniger Augen erreicht hat.

Fall 1:

Bei einem Farbspiel erreicht der Alleinspieler einschließlich der beiden Karten im Skat 30 Augen. Er behauptet, damit aus dem Schneider zu sein. Hat der Alleinspieler einfach oder mit Schneider verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel mit Schneider verloren.

Begründung:

Die Partei die 30 oder weniger Augen erreicht ist Schneider. Beide Parteien, also Alleinspieler und Gegenspieler, benötigen demnach mehr als 30 Augen, um aus dem Schneider zu sein.

Beim Skatspiel stehen sich Alleinspieler und Gegenspieler als gleichberechtigte Parteien gegenüber. Die scheinbare Benachteiligung des Alleinspielers wenn beide Parteien auf je 60 Augen kommen, hat einen anderen Grund. Mit der Spielübernahme verpflichtet sich der Alleinspieler, **mehr als die Hälfte** der im Spiel enthaltenen Augen einzubringen. Dieses Ziel hat er aber nur erreicht, wenn er mindestens 61 Augen vereinnahmt. Erreicht er nur 60 Augen, ist er seiner Verpflichtung nicht nachgekommen und wird mit dem Spielverlust bestraft. Von dieser Entscheidung abgeleitet, glauben immer noch viele Spieler, dass die Gegenspieler mit 30 Augen aus dem Schneider wären. Hier besteht aber Gleichberechtigung. Daraus folgt, dass beide Parteien **mehr als ein Viertel** der im Skatspiel vorhandenen Augen benötigen, um Schneider frei zu sein. Mit anderen Worten: Sie sind erst mit 31 Augen aus dem Schneider.

Fall 2:

Nach Beendigung des Spiels haben die Gegenspieler 30 Augen und sind der Meinung, damit aus dem Schneider zu sein. Der Alleinspieler widerspricht dieser Auffassung und will sein Spiel mit Schneider gewonnen haben, weil auch die Gegenspieler 31 Augen erreichen müssen, um aus dem Schneider zu sein. Hat der Alleinspieler einfach oder mit Schneider gewonnen?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel mit Schneider gewonnen.

Begründung:

Die Partei die 30 oder weniger Augen erreicht ist Schneider. 60 oder 30 Augen bedeuten eine Teilung der gesamten Augenzahl von 120 Augen in die Hälfte bzw. in das Viertel. Zur Entscheidung des Spiels gehört aber ein Übergewicht über die Schnitte 60 und 30, also 61 und 31.

Mit der Spielübernahme verpflichtet sich der Alleinspieler bei Farbspielen und Grandspielen, in den von ihm eingebrachten Stichen einschließlich der beiden Karten im Skat mehr als die Hälfte der im Spiel vorhandenen 120 Augen zu bekommen. Er muss also mindestens 61 Augen haben, um zu gewinnen. Erreicht er nur 60 (oder weniger) Augen, ist er der Verpflichtung, mehr als die Hälfte der Augen einzubringen, nicht nachgekommen und hat das Spiel verloren. Hingegen genügen den Gegenspielern 60 Augen, um das Spiel für sich zu entscheiden.

Anders sieht es bei der Gewinnstufe Schneider aus. Erzielen der Alleinspieler oder die Gegenspieler nur 30 Augen, befinden sie sich noch im Schnitt. Wenn sie »aus dem Schnitt« (Schneider) kommen wollen, benötigen sie mehr als ein Viertel der im Spiel vorhandenen, nämlich 31 Augen.

Fall 3:

Nachdem die Karten beider Parteien zusammengeworfen waren, gibt der Alleinspieler beim Eintragen des Spiels in die Spielliste an, 90 Augen erreicht und die Gegenspieler Schneider gespielt zu haben. Die Gegenspieler widersprechen und behaupten, mit 32 Augen aus dem Schneider gewesen zu sein. Wie ist das Spiel zu bewerten?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel einfach (nicht Schneider) gewonnen.

Begründung:

In den Fällen dieser Art ist davon auszugehen, dass das Außergewöhnliche nachgewiesen werden muss. Es ist allgemein bekannt, dass etwa 80 v.H. aller Spiele vom Alleinspieler gewonnen werden. Außergewöhnlich im Sinne der Entscheidungen des Deutschen Skatgerichts ist es, wenn der Alleinspieler ein Spiel verliert oder ein Spiel mit Schneider oder Schwarz gewinnt. Deshalb muss der Alleinspieler nach ISkO 5.2.8 im Zweifelsfall nachweisen, dass die Gegenspieler Schneider oder Schwarz sind. Dieser Verpflichtung ist der Alleinspieler nicht nachgekommen. Folglich kann die Gewinnstufe Schneider, selbst wenn sie vom Alleinspieler tatsächlich erreicht worden ist, im vorliegenden Fall nicht berechnet werden. Der Alleinspieler hat das Spiel deshalb nur in der Stufe einfach (nicht Schneider) gewonnen.

5.2.4 Schwarz ist die Partei, die keinen Stich erhalten hat.

Fall 1:

Der Alleinspieler spielt einen Grand, zu dem er 22 Augen in den Skat gelegt hat. Er bekommt keinen Stich und hat das Spiel natürlich verloren. Die Gegenspieler wollen den Grand mit Schwarz berechnen. Der Alleinspieler wehrt sich dagegen mit der Begründung, es sei klar, dass die Gegenspieler Schwarz seien, wenn sie keinen Stich haben. Denn dann hätten sie ja auch keine Augen bekommen. Beim Alleinspieler sei das aber anders. Wenn er 22 Augen gelegt habe und keinen Stich erhalte, sei er nur Schneider. Der Alleinspieler sei nur dann Schwarz, wenn er keinen Stich bekommen und auch keine Augen gedrückt habe. Bei den Gewinnstufen Spiel gewonnen und Schneider zähle ja auch die Augenzahl. Hat der Alleinspieler sein Spiel mit Schneider oder Schwarz verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat den Grand mit Schwarz verloren.

Begründung:

Die Partei die keinen Stich erhalten hat ist Schwarz. Während der Spielgewinn in der Stufe einfach und die Gewinnstufe Schneider von der Augenzahl abhängen, bestimmt sich die Gewinnstufe Schwarz ausschließlich nach der Zahl der Stiche. Wenn das nicht so wäre, könnte der Alleinspieler das Risiko, Schwarz zu werden, von vornherein ausschließen. Dazu müsste er lediglich wenigstens 2 Augen in den Skat legen. Im Gegensatz dazu könnten die Gegenspieler dieses Risiko nie ausschalten, da sie ja ohne Stich auch keine Augen bekommen können. Der vom Alleinspieler weggelegte Skat ist kein Stich (ISkO 4.4.1). Die Augen des Skats werden deshalb nur dann gewertet, wenn der Alleinspieler mindestens einen Stich gemacht hat.

Fall 2:

Der Alleinspieler erhält lediglich einen Stich ohne jedes Auge. Da er auch keine Augen in den Skat gelegt hat, zählen die Gegenspieler in ihren Stichen 120 Augen. Sie wollen deshalb dem Alleinspieler das Spiel mit Schwarz abschreiben. Hat der Alleinspieler das Spiel mit Schneider oder mit Schwarz verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel mit Schneider verloren.

Begründung:

Die Entscheidung stützt sich auf die oben genannte Bestimmung der ISkO. Danach ist die Partei Schwarz, die keinen Stich erhalten hat. Bei einem einzigen Stich ohne Augen ist sie nur Schneider. Zwar haben die Gegenspieler in ihren Stichen 120 Augen, da sie aber nicht alle Stiche gemacht haben (120 Augen genügen nicht), ist die Voraussetzung für die Gewinnstufe Schwarz nicht erfüllt.

5.2.5 Schneider angesagt und Schwarz angesagt wird nur dann berechnet, wenn der Alleinspieler bei einem **Handspiel** die betreffende Gewinnstufe tatsächlich angesagt hat. Erreicht er sie nicht, hat er das Spiel mindestens in der angesagten Gewinnstufe verloren. Gewinnt er in einer höheren Gewinnstufe als der angesagten, zählt die höhere. Verliert der Alleinspieler in der angesagten Gewinnstufe, wird ihm diese nicht doppelt berechnet (den sog. Eigenschneider gibt es nicht).

Fall 1:

Mittelhand wird mit gereizten 36 Alleinspieler. Ohne den Skat aufzunehmen, tauft sie ihr Spiel nach kurzer Überlegung: »Grand Hand, Schwarz angesagt«. Nach Beendigung des Spiels, der Alleinspieler hat alle Stiche bekommen, will der Listenführer die Gewinnstufen Schneider angesagt und Schwarz angesagt nicht in die Spielliste eintragen. Als Begründung gibt er an, dass der Alleinspieler die Gewinnstufe Schneider nicht angesagt hat und damit auch die Ansage »Schwarz angesagt« ungültig sei. Der Alleinspieler behauptet, dass in der Ansage »Schwarz« automatisch auch Schneider enthalten sein muss. Wie ist zu entscheiden?

Entscheidung:

Der Alleinspieler bekommt seinen Grand Hand einschließlich der Gewinnstufen Schneider, Schneider angesagt, Schwarz und Schwarz angesagt gutgeschrieben.

Begründung:

Die Skatordnung unterscheidet zwischen Berechnungs- (ISkO 3.4.1) und Gewinnstufen (ISkO 5.2.5). Dabei ist es für die Berechnung der Gewinnstufen unabdingbare Voraussetzung, dass eine vollständige Spielansage nach ISkO 3.4.1 stattgefunden hat, d.h. die Gewinnstufen kommen ausnahmslos in Verbindung mit einem angesagten Handspiel in Betracht. Die Ansage der Gewinnstufe Schwarz beinhaltet dabei auch die Gewinnstufe Schneider.

Ein Widerspruch zur vollständigen Spielansage ergibt sich hierdurch nicht, denn die Spielansage nach ISkO 3.4.1 beinhaltet die Ansage des Spiels in der jeweiligen Spielklasse. In ISkO 2.1.1 und 2.1.2 sind alle möglichen Spiele mit und ohne Skataufnahme aufgeführt (Farb-, Grand- und Nullspiele jeweils mit der Möglichkeit Hand und offen). Schneider und Schwarz gehören dagegen in die Kategorie der Gewinnstufen (ISkO 5.2.1). Berechnungsstufen und Gewinnstufen sind damit in der Skatordnung eindeutig getrennt und dürfen nicht miteinander vermischt werden.

Fall 2:

Der Alleinspieler spielt Grand-Hand mit dreien. Durch den für ihn günstigen Kartensitz wird die Gegenpartei Schwarz. Der Alleinspieler will deshalb die bei Handspielen mögliche und vor der Gewinnstufe Schwarz stehende Gewinnstufe Schneider angesagt ebenfalls berechnet haben. Die Gegenspieler lehnen das ab und erklären, da er diese Gewinnstufe nicht angesagt habe, könne sie auch nicht gewertet werden. Wird die Gewinnstufe Schneider angesagt berechnet?

Entscheidung:

Die Gewinnstufe Schneider angesagt darf nicht berechnet werden.

Begründung:

Es ist zwar richtig, dass es bei der Klasse der Handspiele (außer den Nullspielen) auch die Gewinnstufen Schneider angesagt und Schwarz angesagt gibt. Nach der obigen Bestimmung der ISKO werden diese Gewinnstufen nur dann berechnet, wenn der Alleinspieler bei einem Handspiel mit der Spielansage die betreffende Gewinnstufe tatsächlich angesagt hat. Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler Schneider nicht angesagt. Die Gewinnstufe Schneider angesagt bleibt außer Betracht. Das Spiel ist wie folgt zu berechnen: Grand mit dreien, Spiel 4, Hand 5, Schneider 6, Schwarz $7 \times 24 = 168$ Punkte, die dem Alleinspieler gutzuschreiben sind.

Fall 3:

Mittelhand spielt einen Grand-Hand mit zweien, Schneider angesagt. Die Gegenspieler erhalten 32 Augen, womit der Alleinspieler verloren hat. Nun bestehen Meinungsverschiedenheiten, wie das Spiel zu berechnen ist. Der Alleinspieler will die Stufe Schneider nicht anerkennen, weil er mit erhaltenen 88 Augen nicht Schneider sei. Wie ist das Spiel zu berechnen? Wie wäre es zu berechnen, wenn der Alleinspieler Schneider geworden wäre?

Entscheidung:

Dem Alleinspieler sind für seinen Grand-Hand 288 Minuspunkte abzuschreiben.

Begründung:

Es ist zwar richtig, dass der Alleinspieler nicht Schneider geworden ist, da er ja 88 Augen erreichte. Er hat sich aber bei der Spielansage verpflichtet, die Gegenspieler im Schneider zu halten. Da er die angesagte Gewinnstufe nicht erreicht hat, ist das Spiel für ihn mindestens in der angesagten Gewinnstufe verloren.

In dem geschilderten Fall sind dem Alleinspieler für einen Grand mit zweien, Spiel 3, Hand 4, Schneider 5, Schneider angesagt 6, verloren $12 \times 24 = 288$ Minuspunkte abzuschreiben.

Verliert der Alleinspieler in der angesagten Gewinnstufe, wäre er also selbst Schneider geblieben, darf ihm diese nicht doppelt berechnet werden (sog. Eigenschneider). Folglich hätte sich auch an der Berechnung des Spielwertes nichts geändert.

Fall 4:

Der Alleinspieler nimmt den Skat auf, drückt zwei Karten und tauft sein Spiel Grand, Schneider. Die Gegenspieler erklären das Spiel sofort für verloren, weil eine solche Ansage nach Aufnahme des Skats nicht gestattet sei. Hat der Alleinspieler sofort verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat das Spiel durch die Ansage Schneider nach Skataufnahme nicht verloren. Es muss durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet werden.

Begründung:

Die Ansage von Schneider und Schwarz ist nur bei Handspielen möglich. Die Ansage Schneider nach der Skataufnahme ist eine ungültige Spielansage, die jedoch keineswegs zum sofortigen Spielverlust für den Alleinspieler führt. Ansagen dieser Art sind gegenstandslos (ISkO 3.4.4 und 3.4.5). Die Ansage Schneider und Schwarz nach der Skataufnahme bedeuten keine Verpflichtung für den Alleinspieler, diese Gewinnstufen zu erreichen. Diese ungültige Schneider- oder Schwarz-Ansage nach Skataufnahme hat schließlich auch keine Auswirkung auf die Berechnung des Spielwerts.

Im vorliegenden Fall musste das Spiel durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend berechnet werden.

Fall 5:

Vorhand will Kreuz ohne vieren spielen, hält die von Hinterhand gebotenen 50 und wird Alleinspieler. Er nimmt den Skat auf und findet den Kreuz-Buben und das Herz-Ass. Da er das vorgesehene Farbspiel in Kreuz nicht mehr durchführen kann, versucht er, einen Grand mit Schneider zu gewinnen. Die Karten sind für ihn aber so ungünstig verteilt, dass er selbst Schneider wird. Die Gegenspieler wollen deshalb Schneider doppelt berechnen. Welche Punktzahl ist dem Alleinspieler abzuschreiben?

Entscheidung:

Dem Alleinspieler sind für einen verlorenen Grand mit einem, Schneider 144 Minuspunkte abzuschreiben.

Begründung:

Die ISkO enthält keine Bestimmung, nach der für ein Spiel »Doppelschneider« oder »Eigenschneider« berechnet werden muss (siehe ISkO 5.2.5, letzter Satz). Vielmehr darf dem Alleinspieler, falls er in der angesagten Gewinnstufe verliert, diese nicht doppelt berechnet werden.

Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler bei gereizten 50 einen Grand mit einem angesagt. Folglich musste er zum Spielgewinn die Gegenspieler Schneider machen. Da ihm das nicht gelungen ist, hat er das Spiel verloren.

Für die Berechnung des Spielwertes ist es unerheblich, ob die Gegenspieler aus dem Schneider gekommen sind oder der Alleinspieler selbst Schneider geworden ist. In beiden Fällen sind ihm für einen verlorenen Grand mit einem, Spiel 2, Schneider 3, verloren $6 \times 24 = 144$ Minuspunkte zu berechnen.

5.2.6 Offen als Gewinnstufe kommt nur bei offenen Farb- und Grandspielen in Betracht. Der Alleinspieler darf hier keinen Stich abgeben. Diese Spiele gelten von vornherein als Schwarz angesagt. Ein Kreuz ouvert mit zweien zählt demnach $9 \times 12 = 108$ Punkte; ein Grand ouvert mit vieren zählt $11 \times 24 = 264$ Punkte.

Fall 1:

Ohne den Kreuz-Buben und den Pik-Buben sagt der Alleinspieler »Grand Hand, offen« an und legt seine 10 Handkarten sofort auf. Ein Gegenspieler weist ihn darauf hin, dass er sein Spiel verloren hat, da er nicht alle Stiche bekommt. Der Alleinspieler ist der Meinung, zum Spielgewinn genügen ihm mehr als 60 Augen. Er besteht auf Durchführung des Spiels und erhält 63 Augen. Nun kann am Tisch keine Einigung über die Berechnung des Spiels erzielt werden. Der Alleinspieler verlangt, dass ihm 120 Punkte gutgeschrieben werden (Grand ohne zweien, Spiel 3, Hand 4, offen 5×24). Die Gegenspieler wollen ihm aber 432 Minuspunkte für einen verlorenen Grand offen (Grand ohne 2, Spiel 3, Hand 4, Schneider 5, angesagt 6, Schwarz 7, angesagt 8, offen 9, verloren 18×24) abschreiben. Wie ist das Spiel zu bewerten?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat Grand ouvert verloren. Ihm sind 432 Minuspunkte zu berechnen.

Begründung:

Der Alleinspieler darf beim Grand ouvert keinen Stich abgeben. Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler »Grand Hand, offen« angesagt, aber nicht alle Stiche erhalten. Er hat deshalb sein angesagtes Spiel verloren.

Fall 2:

Muss der Alleinspieler beim Grand ouvert und bei den offenen Farbspielen alle Stiche erhalten oder genügen zum Spielgewinn 61 Augen?

Entscheidung:

Bei allen offenen Farbspielen und beim Grand ouvert darf der Alleinspieler keinen Stich abgeben.

Begründung:

Die offenen Farbspiele und der Grand ouvert gelten von vornherein als Schwarz angesagt. Der Grand ouvert ist das höchste und teuerste Spiel, das es im Skat gibt. Sein Grundwert beträgt 24. Im Höchstfall kommt man bei ihm mit allen vier Buben auf 11 Fälle und zwar: Mit vieren, Spiel 5, Hand 6, Schneider 7, Schneider angesagt 8, Schwarz 9, Schwarz angesagt 10, offen $11 \times 24 = 264$ Punkte. Er ist immer ein Handspiel, der Skat bleibt also uneingesehen liegen. Wie bei allen Spielen im Skat spielt auch hier Vorhand aus. Der Alleinspieler muss seine zehn Handkarten vor Beginn des Spiels, also bevor Vorhand ausspielt, auflegen. Er muss alle zehn Stiche erhalten, um zu gewinnen. Es genügen nicht nur 120 Augen. Es ist eine falsche Meinung, dass ein Grand ouvert nur dann gespielt werden darf, wenn er, die Gegner mögen spielen, wie sie wollen, in jedem Fall gewonnen wird. Im Skat kann jedes Spiel sowohl gewonnen als auch verloren werden, mithin auch der Grand ouvert. Nach den Bestimmungen der ISKO kommt Offen als Gewinnstufe ausschließlich bei offenen Farb- und Grandspielen in Betracht.

Zu den offenen Spielen gehören der Grand ouvert, die beiden Nullspiele Null ouvert und Null ouvert-Hand und die offenen Farbspiele. Bei allen offenen Spielen muss der Alleinspieler seine zehn Karten sofort auflegen, bevor Vorhand das erste Blatt ausspielt. Es wird also kein Stich verdeckt gespielt.

Der Alleinspieler muss beim Grand ouvert und bei allen offenen Farbspielen seine Gegner Schwarz machen, d.h. alle zehn Stiche bekommen. 120 Augen allein genügen nicht. Diese Spiele müssen ohne Skataufnahme durchgeführt werden. Bei allen offenen Spielen spielt wie immer Vorhand aus. Die offenen Farbspiele sind leider noch zu wenig bekannt. Sie wurden durch den XIV. Deutschen Skatkongress eingeführt. Sie sind eine weitere logische Feinheit im Skatspiel. Man kann einen Grand offen spielen (Grand ouvert), man kann zwei Nullspiele offen spielen (Null ouvert, Null ouvert Hand), folglich muss man auch ein Farbspiel offen spielen können. Von dieser Logik ließ sich der Skatkongress 1937 leiten, als er die offenen Farbspiele einführte. Sie sind selbstverständlich selten.

Hat z.B. ein Spieler außer den vier Buben noch Kreuz-Dame, -9 und -8, dazu Pik-Ass, -10 und -König, dann wird er in Vorhand ein offenes Kreuzspiel spielen und seine Gegner unbedingt Schwarz spielen. Ein Grand-Hand oder Grand geht leicht verloren, denn wenn in Hinterhand viermal Kreuz sitzt und Mittelhand 32 Augen wimmeln kann, ist so ein Grand-Hand oder Grand verloren, da der Alleinspieler die Kreuz-Dame zugeben muss. Hätte er in Kreuz aber 7, 8 und 9, wäre ein Grand-Hand oder Grand unverlierbar.

5.2.7 Ein Nullspiel ist für den Alleinspieler gewonnen, wenn er **keinen** Stich macht.

Fall 1:

Mittelhand spielt Null, zu dem Vorhand Pik-8 ausspielt. Der Alleinspieler übernimmt mit Pik-10. Hinterhand führt keinen Pik und wirft ab. Vorhand nimmt den Stich auf, legt ihn ab und spielt zum zweiten Stich Pik-9 aus. Erst jetzt bemerkt sie, dass der Alleinspieler den ersten Stich übernommen und damit das Spiel verloren hat. Der Alleinspieler behauptet, das Spiel dennoch gewonnen zu haben, weil Vorhand den ersten Stich eingezogen und danach unberechtigt ausgespielt habe. Hat der Alleinspieler gewonnen oder verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren.

Begründung:

Der Alleinspieler hat den ersten Stich übernommen. Da der Gegenspieler in Hinterhand die ausgespielte Farbe nicht führt, ist das Spiel zu diesem Zeitpunkt bereits für den Alleinspieler verloren. Dabei ist es unerheblich, ob die Gegenspieler das Übernehmen des Stiches durch den Alleinspieler bemerkt oder nicht bemerkt haben. Das Einziehen des ersten Stiches durch einen Gegenspieler und das erneute Ausspielen von Vorhand zum zweiten Stich haben auf die Bewertung des schon beim ersten Stich verlorenen Spiels keinen Einfluss mehr.

Fall 2:

Der Alleinspieler in Vorhand reizt Pik ohne vieren, bekommt das Spiel mit 40 und nimmt den Skat auf. Er findet den Pik-Buben und die Kreuz-9. Das vorgesehene Pikspiel kann er jetzt nicht mehr durchführen. Nachdem er zwei Karten gedrückt hat, legt er folgende Karte zum Null ouvert auf: Kreuz-7, -9, -10 und -König, dazu 6 Blätter in Pik ohne 7 und König. Sind die beiden Karten bei den Gegenspielern verteilt, gewinnt er das Spiel. Er spielt die Pik-8 aus. In diesem Augenblick zeigt der Gegenspieler in Hinterhand seine Karten und sagt: »Es ist alles klar, ich habe kein Pik«. Darauf behauptet der Alleinspieler, sein Spiel gewonnen zu haben. Hat Vorhand gewonnen?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren.

Begründung:

Die ISKO untersagt alles, wodurch sich eine der beiden Parteien (Alleinspieler oder Gegenspieler) versucht einen unberechtigten Vorteil zu verschaffen. Im vorliegenden Fall hat ein Gegenspieler bei einem Null ouvert auf die vom Alleinspieler ausgespielte Karte geäußert, dass er diese Farbe nicht führt. Diese Bemerkung hat der Gegenspieler bereits gemacht, bevor sein Partner zu der vom Alleinspieler ausgespielten Karte eine Karte zugegeben hat. Darin kann aber keine den Spielablauf und -ausgang beeinflussende Bemerkung gesehen werden, die für den Alleinspieler den sofortigen Spielgewinn zur Folge hätte.

Nun weiß jeder Skatspieler, dass das zum Skat benutzte Kartenspiel 32 Karten enthält, die in 4 Farben zu je 8 Karten aufgeteilt sind (ISkO 1.2.1). Da der Alleinspieler sechs Blätter in Pik aufgelegt hat, weiß der Gegenspieler, der die beiden restlichen Karten der Pikfarbe besitzt, dass sein Partner diese Farbe nicht führt. Die Bemerkung dieses Partners bedeutet somit keinen Kartenverrat, sondern bestätigt nur eine dem anderen Gegenspieler bereits bekannte Tatsache. Selbst wenn dieser aber - aus welchen Gründen auch immer - die ausgespielte Pik-8 übernehmen würde, könnte der zweite Gegenspieler Pik nicht bedienen, so dass die danach ausgespielte Pik-7 zum Spielverlust des Alleinspielers führen würde. Da die beiden dem Alleinspieler fehlenden Blätter in Pik nicht verteilt sind, sondern in der Hand eines Gegenspielers stehen, ist das Spiel für den Alleinspieler verloren.

5.2.8 Im Zweifelsfall muss die Gegenpartei dem Alleinspieler den Spielverlust und der Alleinspieler das Erreichen von Gewinnstufen nachweisen.

Fall 1:

Nachdem der Alleinspieler bei einem Kreuzspiel die beiden letzten Stiche eingezogen und gezählt hat, schiebt er seine Karten wortlos zur Tischmitte. Vorhand zählt ihre Stiche und legt sie mit der Bemerkung, sie habe 62 Augen, auf den Kartenstoß des Alleinspielers. Der Alleinspieler widerspricht dieser Feststellung und behauptet, er habe 62 Augen. Daraufhin nimmt der Gegenspieler in Vorhand die Stiche seiner Partei wieder an sich und zählt noch einmal. Dabei stellt er fest, dass er offensichtlich auch mehrere Karten des Alleinspielers an sich genommen hat. Welche Karten es waren, kann nicht mehr festgestellt werden. Hat der Alleinspieler sein Spiel gewonnen oder verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen.

Begründung:

Im vorliegenden Fall handelt es sich um einen Streitfall, bei dem beide Parteien behaupten, das Spiel auf Grund der erreichten Augenzahl für sich entschieden zu haben.

Der Alleinspieler hat sich zunächst korrekt verhalten, als er nach beendetem Zählen und stillschweigendem Feststellen seines vermeintlichen Gewinns seine Karten wortlos zur Mitte schob, wie es unter flotten Skatspielern üblich ist. Auch der Gegenspieler in Vorhand hat sich richtig verhalten, als er nach beendetem Zählen sagte, seine Partei habe 62 Augen und der Alleinspieler deshalb verloren. Er musste aber damit rechnen, dass der Alleinspieler den Spielverlust in Abrede stellen würde und sich in seinem Verhalten darauf einrichten. Wenn er schon die von den Gegenspielern eingebrachten Stiche nicht in der Hand behielt, so musste er sie in einer solchen Weise auf den Kartenstoß des Alleinspielers legen, dass er sie jederzeit ohne Schwierigkeiten wieder herunternehmen und durch nochmaliges Nachzählen die Richtigkeit seiner Angaben nachweisen konnte.

Im Zweifelsfall muss die Gegenpartei dem Alleinspieler den Spielverlust nachweisen. Diesen Nachweis hat der Gegenspieler in Vorhand durch sein Verhalten nicht mehr führen können, mit der Folge, dass in diesem Fall der Alleinspieler sein Spiel gewonnen hat.

Fall 2:

Nachdem die Karten beider Parteien zusammengeworfen wurden, gibt der Alleinspieler beim Eintragen seines Spiels in die Spielliste an, 90 Augen erreicht zu haben. Die Gegenspieler widersprechen dieser Feststellung des Alleinspielers und behaupten, mit 32 Augen aus dem Schneider gewesen zu sein. Wie ist das Spiel zu bewerten?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel in der Stufe einfach (nicht Schneider) gewonnen.

Begründung:

In den Fällen dieser Art ist davon auszugehen, dass das Außergewöhnliche nachgewiesen werden muss. Bekanntlich werden etwa 80 v.H. aller Spiele vom Alleinspieler gewonnen. Außergewöhnlich in diesem Sinne ist es, wenn der Alleinspieler ein Spiel verliert oder ein Spiel mit Schneider oder Schwarz gewinnt. Deshalb muss nach der vorstehenden Bestimmung der ISkO der Alleinspieler im Zweifelsfall nachweisen, dass die Gegenspieler Schneider oder Schwarz sind. Diesen Nachweis hat der Alleinspieler nicht erbracht. Folglich kann die Gewinnstufe Schneider im vorliegenden Fall nicht berechnet werden. Der Alleinspieler hat das Spiel deshalb nur in der Stufe einfach (nicht Schneider) gewonnen.

Fall 3:

Der Alleinspieler in Mittelhand spielt einen Grand ohne vieren. Die von Vorhand ausgespielte Herzkarte übernimmt er sofort mit dem Herz-Ass, zieht hintereinander die drei anderen in seiner Hand befindlichen Asses, die er auch nach Hause bringt. Danach wirft er seine restlichen Karten mit der Bemerkung hin, er habe 61 Augen. Da er seine Karten nach dem vierten Stich hingeworfen hat, wollen ihm die Gegenspieler das Spiel als verloren werten. Hat der Alleinspieler sein Spiel verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat den Grand ohne vieren gewonnen.

Begründung:

Durch das offene Hinwerfen der Karten nach dem vierten Stich ist das Spiel für den Alleinspieler mit den von ihm bis dahin eingebrachten Augen beendet. Mit dem Erreichen des 61. Auges war das Spiel für ihn gewonnen. Durch das Hinwerfen seiner restlichen Karten hat der Alleinspieler den Nachweis der Gegenspieler nicht verhindert. Vielmehr hätten sie ohne weiteres die Möglichkeit gehabt, die noch in ihrer Hand befindlichen und die auf dem Tisch liegenden Restkarten des Alleinspielers hereinzunehmen und den tatsächlichen Endstand festzustellen. Wenn sie das nicht getan haben, ist es ihr eigenes Verschulden, das dem Alleinspieler nicht angelastet werden kann. Das Hinwerfen der Karten nach der Spielentscheidung widerspricht nicht den Bestimmungen der ISkO. Es ist nicht zulässig, daraus einen Spielverlust abzuleiten.

In dem genannten Fall hat die Gegenpartei dem Alleinspieler den Spielverlust nicht nachgewiesen. Deshalb müssen dem Alleinspieler 120 Punkte für einen Grand ohne vieren gutgeschrieben werden.

5.3 Spielwerte

- 5.3.1** Die Spielwerte der Einzelspiele werden in Wertpunkten (Punkten) ausgedrückt. Sie richten sich außer bei den Nullspielen mit ihren beständigen Spielwerten nach Klasse, Gattung und Grundwert des Spiels, ferner nach Gewinnstufen und Anzahl der beim Alleinspieler vorhandenen oder fehlenden Spitzen.

Zu ISkO 5.3.1 sind keine Entscheidungen des Internationalen Skatgerichts ergangen.

5.3.2 Spitzen und Gewinnstufen werden addiert und ergeben die Summe der Fälle. In den beiden Spielklassen gibt es dafür folgende Möglichkeiten:

	Klasse I Spiele mit Skataufnahme	Klasse II Handspiele
Spitzen	1 bis 11	1 bis 11
+ Gewinnstufen	1 bis 3	2 bis 7
= Summe der Fälle	2 bis 14	3 bis 18

Die jeweilige Summe der Fälle wird dann mit dem Grundwert des angesagten Spiels multipliziert und ergibt so den konkreten Spielwert bei einem gewonnenen Spiel.

Fall 1:

Wie kann man bei den Fällen auf 18 kommen. Ein Spieler hat doch nur maximal 10 Karten auf der Hand und kann als höchstes die 7 Gewinnstufen (also offen) erreichen, somit als Summe der Fälle nur $10+7 = 17$.

Entscheidung:

Wenn der Alleinspieler mit den zwei Karten im Skat 11 Trümpfe hat, ergeben sich 18 Fälle.

Begründung:

Führt ein Spieler beispielsweise vier Buben, Ass, 10, König, Dame, 9, und 8 einer Farbe, so kann er jetzt ein Farbspiel mit 10 Trümpfen und folgende Gewinnstufen anreizen: Mit 10, Spiel 11, Hand 12, Schneider 13, Schneider angesagt 14, Schwarz 15, Schwarz angesagt 16 und offen gespielt 17. Wenn jetzt die Trumpf-7 im Skat liegt, wird die Berechnung um eine Stufe (mit 11 usw. ...bis 18) erhöht. Dieses Beispiel ist allerdings nur Theorie, da der Spieler mit dieser Karte auch einen „Grand ouvert“ spielen kann und somit ein Farbspiel mit 18 Stufen nur selten in Betracht kommt.

Fall 2:

Hinterhand führt alle sieben Herzkarten, Herz- und Karo-Buben und das Pik-Ass. Nachdem Vorhand 46 gehalten und bei 48 gepasst hat, nimmt Hinterhand folgende Spielansage vor: „Herz-Hand, Schneider angesagt“. Im Skat lagen Kreuz- und Pik-Bube. Wie ist dieses Spiel zu berechnen und welche Punktzahl ist dem Alleinspieler anzuschreiben?

Entscheidung:

Dem Alleinspieler sind 160 Punkte anzuschreiben, die sich wie folgt berechnen: Mit 11, Spiel 12, Hand 13, Schneider 14, Schneider angesagt 15, Schwarz 16.

Begründung:

Mit den beiden Buben im Skat und den sieben Herzkarten führt der Alleinspieler alle 11 im Spiel befindlichen Trumpfkarten. Da er das Spiel aus der Hand durchführt, die Gegenspieler Schneider und Schwarz spielt und die Gewinnstufe Schneider angesagt hat, muss ihm $16 \times$ der Grundwert des angesagten Spiels berechnet werden.

5.3.3 Farb- und Grandspiele mit Spitzen haben bei gleicher Gewinnstufe denselben Wert wie Spiele ohne die gleiche Spitzenzahl.

Fall 1:

Der Alleinspieler spielt ein Herzspiel, zu dem er u.a. die vier Buben sowie Herz-Ass und -10 führt. Nachdem er das Spiel mit 82 Augen gewonnen hat, bestehen Meinungsverschiedenheiten über die Berechnung des Spiels. Der Alleinspieler will 70 Punkte gutgeschrieben bekommen. Die Gegenspieler wollen dem Alleinspieler nur 50 Punkte gutschreiben mit der Begründung, man könne zwar ohne sechsen aber nicht mit 6 Spitzen spielen. Welche Punktzahl muss dem Alleinspieler gutgeschrieben werden?

Entscheidung:

Dem Alleinspieler müssen 70 Punkte gutgeschrieben werden.

Begründung:

Spiele mit Spitzen haben bei gleicher Gewinnstufe denselben Wert wie Spiele ohne dieselbe Spitzenzahl. In dem geschilderten Fall sind dem Alleinspieler für ein Herzspiel mit sechsen, Spiel $7 \times 10 = 70$ Punkte gutzuschreiben. Gewinnt der Alleinspieler ein Herz ohne sechsen in derselben Gewinnstufe sind ihm ebenfalls 70 Punkte gutzuschreiben.

5.3.4 Jedes verlorene Spiel muss mit **doppelter Punktzahl** in die Spielliste eingetragen bzw. zum doppelten Wert bezahlt werden.

Fall 1:

Der Alleinspieler hat ein Herz-Handspiel ohne zweien verloren. Er behauptet, verlorene Handspiele würden nicht „bestraft“. Daher könnten ihm nur 40 Punkte abgezogen werden. Die Gegenspieler sind anderer Ansicht und wollen das Spiel mit 80 Minuspunkten abschreiben.

Entscheidung:

Dem Alleinspieler sind 80 Minuspunkte abzuschreiben.

Begründung:

Seit dem 01.01.1999 werden alle verlorenen Spiele (also auch Handspiele) doppelt abgeschrieben. Zu diesem Zeitpunkt trat die Internationale Skatordnung (ISKO), die auf dem XXVII. Deutschen Skatkongress 1998 in Halle/Saale verabschiedet wurde, in Kraft. Vor dem 01.01.1999 wurden verlorene Handspiele nicht doppelt abgeschrieben.

5.4 Überreiztes Spiel

5.4.1 Bei einem überreizten Spiel mit Skataufnahme muss der Grundwert des Spiels so oft berechnet werden, bis er mindestens den angesagten Reizwert erreicht. In die Spielliste ist neben dem Grundwert und den Spitzen »überreizt« einzutragen, wenn ein Spielwert nicht möglich ist.

Beispiele:

Reizwert 50 - Kreuz-Bube im Skat.

Spielansage: Herz.

Eintragung:

Herz mit 1 »überreizt« = - 100 Punkte.

Reizwert 59 - Pik-Bube im Skat.

Spielansage: Kreuz oder Herz.

Eintragung:

Kreuz bzw. Herz ohne 1 »überreizt« = - 120 Punkte.

Fall 1:

Der Alleinspieler will Karo ohne dreien spielen und bekommt das Spiel bei 30. Er nimmt den Skat auf und findet den Kreuz-Buben. Da er das vorgesehene Spiel nicht mehr durchführen kann, sagt er ein Herzspiel an und erklärt es sofort für verloren. Die Gegenspieler wollen ihm trotz dieser Spielansage 72 Punkte abschreiben. Der Alleinspieler ist damit nicht einverstanden und verlangt, dass ihm nur 60 Punkte abgeschrieben werden, da er vor dem Strecken ein Herzspiel angesagt habe. Welche Punktzahl ist abzuschreiben?

Entscheidung:

Dem Alleinspieler sind 60 Punkte (Herz mit einem, Spiel 2, Schneider 3 verloren $6 \times 10 = 60$ Punkte abzuschreiben.

Begründung:

Bei einem überreizten Spiel mit Skataufnahme muss das Vielfache des Grundwertes des angesagten Spiels berechnet werden, so dass der Reizwert mindestens erreicht wird.

Der Alleinspieler hat bei gereizten 30 den Kreuz-Buben im Skat gefunden und daraufhin sofort das Spiel aufgegeben, da er sein gereiztes Karospiel ohne dreien nicht Schneider und Schwarz gewinnen kann.

Diese Spielaufgabe ist nach ISkO 4.3.1 zulässig. Da 30 gereizt war, hat der Alleinspieler das Recht, vor der Spielaufgabe Herz mit einem, Schneider, anzusagen. Diese Spielansage ist selbst dann möglich, wenn der Kreuz-Bube in der angesagten Farbe der einzige Trumpf ist. Die Gegenspieler müssen einer Spielaufgabe auch dann zustimmen, wenn sie mit Sicherheit annehmen können, den Alleinspieler Schneider oder gar Schwarz zu spielen. Durch seine Spielansage »Herz« werden ihm nicht 72 Punkte, wie bei einem Karo mit einem, Schneider, Schwarz abgezogen, sondern nur 60 Punkte für ein verlorenes Herzspiel mit einem, Spiel 2, Schneider 3.

Siehe auch ISkO 4.3.1

5.4.2 Erreicht ein Handspiel den gebotenen oder gehaltenen Reizwert nicht, weil ein Spitzentrumpf im Skat lag, hat sich der Alleinspieler überreizt und somit das Spiel auch dann verloren, wenn von ihm mehr als 60 Augen eingebracht worden sind. Es ist das Vielfache des Grundwertes des angesagten Spieles zu berechnen, so dass der Reizwert mindestens erreicht wird.

Beispiel:

Herz-Handspiel ohne drei Spitzen nach einem Reizgebot von 36 - Kreuz-Bube im Skat.

Das an sich gewonnene Spiel ist nicht mit 36, sondern mit 4 mal 10 verloren = 80 Minuspunkten zu berechnen, so als ob bis 40 gereizt worden wäre.

Fall 1:

Der Alleinspieler ist mit gereizten 48 zu einem Karo-Hand ohne vieren ans Spiel gekommen und erreicht 64 Augen. Im Verlaufe des Spiels wird festgestellt, dass der Pik-Bube im Skat liegt und der Alleinspieler deshalb verloren hat. Welche Punktzahl ist abzuschreiben?

Entscheidung:

Dem Alleinspieler sind 108 Punkte abzuschreiben.

Begründung:

Das Spiel ist durch den Spitzentrumpf im Skat verloren, auch wenn der Alleinspieler 64 Augen bekommen hat. Das Spiel hat dadurch den Spielwert 27 (Karo ohne einen, Spiel 2, Hand 3). Mit 27 ist die Reizhöhe 48 nicht erreicht. Dem Alleinspieler müssen deshalb 54×2 (verloren) Punkte für den nächsten nach 48 liegenden Karowert abgeschrieben werden. In die Spielliste ist einzutragen: Karo, ohne einen, Hand, überreizt = 108 Minuspunkte.

Fall 2:

Der Alleinspieler ist bei 60 ans Spiel gekommen und spielt Pik-Hand ohne vieren. Bei der Durchführung des Spiels stellt sich heraus, dass der Kreuz-Bube im Skat liegt. Hat der Alleinspieler verloren, obwohl die Gegenpartei Schneider wurde?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren.

Begründung:

Der Alleinspieler hat das Spiel bei 60 bekommen. Da er ein Handspiel durchgeführt und die Gegenpartei Schneider gespielt hat, berechnet sich das Spiel durch den im Skat liegenden Kreuz-Buben wie folgt: Pik mit einem, Spiel 2, Hand 3, Schneider $4 \times 11 = 44$ Punkte. Damit ist die Reizhöhe 60 nicht erreicht. Deshalb ist das Vielfache des Grundwertes des angesagten Spiels zu berechnen, so dass der Reizwert mindestens erreicht wird. Da der Alleinspieler bei gereizten 60 ein Pik-Handspiel durchgeführt und verloren hat, sind ihm 66×2 (verloren) Punkte für den nächsten nach 60 liegenden Pikwert abzuschreiben. Dabei ist zu berücksichtigen, dass auch bei einem verlorenen Handspiel die Punkte verdoppelt werden. In die Spielliste ist einzutragen: Pik überreizt = 132 Minuspunkte.

- 5.4.3** Ein (überreiztes) Spiel, bei dem das Erreichen einer erforderlichen höheren Gewinnstufe für den Alleinspieler vor dem ersten Stich theoretisch ausgeschlossen ist -zum Beispiel Schwarz im Handspiel ohne 1 Spitze-, kann nicht durch Regelverstoß der Gegenspieler gewonnen werden.

Fall 1:

Der Alleinspieler in Hinterhand hat ein Karospiel ohne dreien und bekommt das Spiel bei 33. Er nimmt den Skat auf und findet den Kreuz-Buben und das Karo-Ass. Hinterhand legt Herz-König und die Herz-Dame in den Skat und hat nun zum blanken Pik-Ass neun Trümpfe, nämlich acht Blätter in Karo und den Kreuz Buben. Führt jeder Gegenspieler einen Buben, gewinnt er Grand unter Umständen mit Schwarz, stehen die Buben aber in einer Hand, kann er Grand eventuell mit Schneider verlieren. Deshalb spielt er Karo und muss die Gegenspieler Schwarz machen, um zu gewinnen. Nachdem er das Spiel getauft hat, spielt Mittelhand unberechtigt aus. Hat er das Spiel mit Schwarz gewonnen, obwohl Pik-Bube und Herz-Bube in einer Hand stehen?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat das Spiel mit Schwarz gewonnen.

Begründung:

In der oben angeführten Bestimmung der ISkO ist festgelegt, wie ein Spiel für den Alleinspieler zu bewerten ist, wenn er sich überreizt hat und die Gegenspieler einen Regelverstoß begehen. Wenn also zum Beispiel der Alleinspieler sein Spiel mit Schwarz gewinnen müsste, um die letzte Reizhöhe zu erreichen, seine Gegenspieler aber im Besitz des Kreuz-Buben sind, so hat der Alleinspieler auch keine theoretische Chance, das Spiel zu gewinnen.

Im vorliegenden Fall verfügt der Alleinspieler nach Skataufnahme über acht Karokarten, Kreuz-Bube und Pik-Ass. Hier besteht für den Alleinspieler die theoretische Möglichkeit (unabhängig von der tatsächlichen Kartenverteilung bei den Gegenspielern) alle Stiche zu machen. In diesem Fall hat der Alleinspieler, sofern die Gegenspieler bis zum Regelverstoß noch keinen Stich bekommen haben, sein Spiel mit Schwarz gewonnen, wenn damit die letzte Reizhöhe erreicht wurde.

Fall 2:

Hinterhand wird mit gebotenen 48 Alleinspieler und sagt mit Kreuz-Ass, -10, -König, -Dame, -9, -8, -7; Herz-Ass; Karo-Ass und -König ein Kreuz-Handspiel an. Der Kartengeber sieht den Skat an. Neben einer Lusche liegt noch der Kreuz-Bube. Er deckt den Skat auf, um das nach seiner Meinung für den Alleinspieler verlorene Spiel abzukürzen. Der Alleinspieler protestiert und verlangt, dass ihm das Spiel als gewonnen angeschrieben wird. Hat der Alleinspieler gewonnen oder verloren und welche Punktzahl ist anzuschreiben?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Kreuz-Handspiel mit einem, Schneider gewonnen. Ihm sind 48 Punkte gutzuschreiben.

Begründung:

Der Kartengeber ist nicht berechtigt, den Skat anzusehen. Durch das Aufdecken des Skats hat er gegen ISkO 4.2.8 verstoßen mit der Folge, dass das Spiel sofort beendet ist. Hinsichtlich des Spielausgangs sind die Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 der ISkO anzuwenden. Durch den Kreuz-Buben im Skat ist der Alleinspieler gezwungen, die Gegenspieler Schneider zu spielen. Diese Gewinnstufe muss ihm im vorliegenden Fall ausnahmsweise zuerkannt werden (ISkO 4.1.5). Der Alleinspieler hat deshalb sein Kreuz-Handspiel mit 1, Schneider gewonnen. Für dieses Spiel sind ihm 48 Punkte (Kreuz mit 1, Spiel 2, Hand 3, Schneider 4) gutzuschreiben.

Anders müsste entschieden werden, wenn der Alleinspieler das Spiel auch theoretisch nicht mehr hätte gewinnen können, d.h., wenn er wegen der letzten Reizhöhe mit Schwarz gewinnen müsste (ISkO 5.4.3), was bei drei Buben in der Hand der Gegenspieler nicht möglich ist. In diesem Fall hätte der Alleinspieler trotz des Regelverstoßes durch den Kartengeber sein Spiel verloren.

5.5 Spielliste

- 5.5.1** Jedes Spiel ist unmittelbar nach Beendigung als Gewinn oder Verlust für den Alleinspieler in die Spielliste einzutragen. Zur Vermeidung unnötiger Reklamationen soll der Alleinspieler sein durchgeführtes Spiel ansagen. Die Spielwerte sind stets zum letzten Stand zu addieren oder davon zu subtrahieren, damit jederzeit der aktuelle Stand erkennbar ist.

Fall 1:

Der Alleinspieler hat ein einfaches Kreuzspiel mit 68 Augen gewonnen. Demzufolge sind ihm 24 Punkte gutzuschreiben. Werden den übrigen Mitspielern am Tisch gleichzeitig je 24 Punkte abgezogen oder nur dem Alleinspieler 24 Punkte gutgeschrieben?

Entscheidung:

Es werden nur die Punkte des Alleinspielers in die Spielliste eingetragen.

Begründung:

Jedes Spiel ist unmittelbar nach seiner Beendigung als Gewinn oder Verlust für den Alleinspieler in die Spielliste einzutragen. Es wird seinen bisher erzielten Punkten hinzugerechnet oder von ihnen abgezogen, so dass sich bei jedem Mitspieler jederzeit die erreichte Punktzahl ohne Weiteres ergibt. Es werden also nur die Plus- bzw. Minuspunkte für den Alleinspieler in die Spielliste eingetragen.

5.5.2 Bei Skatturnieren muss das Einzelspiel auch unter Angabe des Grundwertes, der Spitzen und Gewinnstufen bzw. des beständigen Spielwertes für Nullspiele in die Spielliste eingetragen werden.

Zu ISkO 5.5.2 sind keine Entscheidungen des Internationalen Skatgerichts ergangen.

5.5.3 Die Korrektur fehlerhafter Eintragungen darf nur mit Einverständnis aller Mitspieler bis zum Ende der laufenden Serie vorgenommen werden. Andernfalls gilt SkWO 7.2.5.

Fall 1:

Am Dreiertisch hat der Listenführer dem Spieler auf Platz 3 ein Spiel eingetragen, das der Spieler auf Platz 2 gewonnen hat. Das wird aber erst nach Beendigung der Serie und Unterzeichnung der Liste festgestellt. Der Spieler auf Platz 3 gibt zu, das betreffende Spiel nicht durchgeführt zu haben, besteht aber dennoch darauf, dass die Spielliste nicht berichtigt wird, weil sie von allen drei Spielern unterschrieben worden sei. Darf die Spielliste berichtigt werden?

Entscheidung:

Die fehlerhafte Eintragung darf nur mit Zustimmung aller Mitspieler korrigiert werden.

Begründung:

Nach SkWO 7.2.2 sind alle Spieler am Tisch für eine einwandfreie Listenführung verantwortlich. In SkWO 7.2.5 ist festgelegt, dass die Spielleitung fehlerhafte Spiellisten berichtigen darf. Das bezieht sich aber nur auf Additions- oder Subtraktionsfehler bzw. auf erkennbar falsche Eintragungen. Die Spielleitung kann nicht von sich aus beurteilen, ob die eingetragenen Spiele dem richtigen Spieler zugeschrieben wurden. Das können nur die Spieler am Tisch wissen. Daher muss für den vorliegenden Fall die oben stehende Bestimmung der ISkO herangezogen werden.

Besteht also ein Spieler darauf, dass das ihm unberechtigt zugeschriebene Spiel nicht mehr bei ihm abgezogen und dem anderen Spieler hinzugezählt werden darf, muss es bei der fehlerhaften Eintragung bleiben.

Die Handlungsweise eines Spielers, der ein Spiel beansprucht, das wissentlich ein anderer Spieler durchgeführt hat, kann man nur als grob unsportlich und unfair bezeichnen. Man sollte ihn darauf hinweisen, dass nach ISkO 4.5.2 alle Teilnehmer in jeder Situation das Prinzip der Fairness und Sachlichkeit zu wahren und kein fadenscheiniges Recht zu suchen haben.

Über eventuelle Disziplinarmaßnahmen gegenüber dem unsportlichen Verhalten des Spielers auf Platz 3 entscheidet die Turnierleitung.

5.5.4 Der Spieleinsatz ist vorher zu vereinbaren. Er beträgt 0 bis maximal 1 Cent je Wertungspunkt. Bruchteile werden nach oben aufgerundet. Bei Bargeldskat wird der Betrag für ein verlorenes Spiel erst nach dem Aufrunden verdoppelt (siehe SkWO 9.2).

Fall 1:

Der Alleinspieler verliert ein Herzspiel ohne vieren. Als Spieleinsatz wurde $\frac{1}{4}$ Cent vereinbart. Der Alleinspieler bezahlt an die drei anderen Teilnehmer am Tisch 1,00 €, insgesamt also 3,00 €. Die Gegenspieler machen ihn darauf aufmerksam, dass nur um $\frac{1}{4}$ Cent gespielt werde und er deshalb lediglich 3 x 25 Cent zu zahlen hätte. Der Alleinspieler lässt diese Berechnung nicht gelten. Muss er für dieses Spiel an jeden Mitspieler 25 Cent oder 1,00 € zahlen?

Entscheidung:

Der Alleinspieler muss an jeden Mitspieler 25 Cent, insgesamt also 75 Cent, zahlen.

Begründung:

Bei einem Spieleinsatz von $\frac{1}{4}$ Cent je Wertpunkt muss der Alleinspieler für sein verlorenes Spiel an jeden Mitspieler $\frac{1}{4}$ von 100 Cent zahlen. Der vom Alleinspieler errechnete Betrag von 1,00 € je Mitspieler ergibt sich bei einem Spieleinsatz von 1 Cent je Spielpunkt.

- 5.5.5** Nach Beendigung der letzten Runde sind Gewinn und Verlust durch Vergleichsrechnung zu ermitteln. Am besten eignet sich dafür das Endsummenverfahren. Es ist je nach Ausgangssituation anzuwenden:

Variante 1

Sie ist anzuwenden, wenn in der Endzahlsumme aller Mitspieler die Pluspunkte überwiegen.

Mitspieler	A	B	C	D
Endzahlen der Spielliste	+ 196	+ 33	- 12	+ 85
vierfache Endzahlen (bei vier Mitspielern)	+ 784	+ 132	- 48	+ 340
Summe der Endzahlen	- 302	- 302	- 302	- 302
Gewinn bzw. Verlust bei Einsatz 1 Cent	+ 482	- 170	- 350	+ 38

(Die 302 Punkte als Endzahlsumme sind gewissermaßen Schulden, die jeder Einzelne an die anderen hat. Sie müssen folglich abgezogen werden.)

Variante 2

Sie ist anzuwenden, wenn in der Endzahlsumme aller Mitspieler die Minuspunkte überwiegen.

Mitspieler	A	B	C	D
Endzahlen der Spielliste	+ 44	+ 33	- 420	+ 130
vierfache Endzahlen (bei vier Mitspielern)	+ 176	+ 132	- 1680	+ 520
Summe der Endzahlen	+ 213	+ 213	+ 213	+ 213
Gewinn bzw. Verlust bei Einsatz 1 Cent	+ 389	+ 345	- 1467	+ 733

(Die 213 Punkte als Endzahlsumme sind nicht Schulden, sondern Forderungen, weshalb man sie jedem Mitspieler gutschreiben muss.)

Variante 3

Man kann die Endzahlen auch direkt gegeneinander aufrechnen. Dabei steht die Differenz jeweils für den einen als Plus und zugleich für den anderen als Minus. Gewinn und Verlust ergeben sich dann aus der Addition der Vergleichswerte.

Mitspieler	A	B	C	D
Endzahlen der Spielliste	+ 120	- 75	+ 200	- 40
Vergleiche AB, AC, AD, BC, BD, CD	+ 195 - 80 + 160	- 195 - 275 - 35	+ 80 + 275 + 240	- 160 + 35 - 240
Gewinn bzw. Verlust bei Einsatz 1 Cent	+ 275	- 505	+ 595	- 365

Fall 1:

In einer Skatrunde müssen die zwei Spieler in die Kasse zahlen, die bei der Endabrechnung die wenigsten Punkte erreicht haben.

Welche Spieler müssen bezahlen, wenn A - 50, B - 40, C + 50 und D + 100 Punkte erreicht haben?

Entscheidung:

Im vorliegenden Fall müssen die Spieler A und B in die Kasse zahlen.

Begründung:

Die Abrechnung in der Skatrunde ist nicht immer richtig, weil manchmal auch am Vierertisch drei Spieler verlieren oder gar nur einer verliert. Nach der vorstehenden Bestimmung der ISkO sind Gewinn und Verlust durch Vergleichsrechnung zu ermitteln. Im folgenden Abrechnungsbeispiel, dem die oben genannten Spielpunkte zu Grunde liegen, sind die Endzahlen direkt gegeneinander aufgerechnet:

A	B	C	D
- 50	- 40	+ 50	+ 100
- 10	+ 10	+ 100	+ 150
- 100	- 90	+ 90	+ 140
- 150	- 140	- 50	+ 50
- 260	- 220	+ 140	+ 340

In dem vorliegenden Fall müssen die Spieler A und B bei einem Einsatz von 1 Cent 2,60 € bzw. 2,20 € in die Kasse zahlen.

Werden die Verluste nicht in eine gemeinsame Kasse eingezahlt, sondern gehen die Beträge an die Gewinner, würden diese bei einem Einsatz von 1 Cent 1,40 € und 3,40 € gewinnen.

5.6 Spielabrechnung (siehe 5.3.1)

Spiele	Grundwert	Fälle (Spitzen + Gewinnstufen)																
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Spielwerte																		
Karo	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108	117	126	135	144	153	162
Herz	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180
Pik	11	22	33	44	55	66	77	88	99	110	121	132	143	154	165	176	187	198
Null		23																
Null Hand			35															
Null ouvert				46														
Null ouvert Hand					59													
Kreuz	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	132	144	156	168	180	192	204	216
Grand	24	48	72	96	120	144	168	192	216	240	264							

ANHANG

ZUR KOMMENTIERUNG

Fall 1: Übertragung von Startkarten an andere Teilnehmer

Bei einem Preisskat wird festgestellt, dass bei einem Teilnehmer in der Spielliste ein anderer Name als auf der Startkarte eingetragen ist. Der Teilnehmer gibt an, dass er für einen Spieler, der nach Hause gegangen ist, auf dessen Namen weiterspielen will, obwohl er an der 1. Serie unter seinem Namen teilgenommen hat. Ist diese Übertragung einer Startkarte zulässig?

Entscheidung:

Die Übertragung von Startkarten an andere Teilnehmer ist nicht zulässig.

Begründung:

Nach SkWO 4.1 sind Teilnehmerkarten (Startkarten) nicht übertragbar. Deshalb ist es auch nicht gestattet, Punkte zu übernehmen, die ein anderer Teilnehmer erspielt hat. Jeder Teilnehmer darf je abgeschlossene Wertung nur eine Startkarte erwerben und muss vor Spielbeginn darin seinen Namen eintragen, falls nicht bereits durch die Spielleitung geschehen, damit keine Manipulationen mit den Startkarten möglich sind.

Die Spielleitung ist berechtigt, notfalls einen Beauftragten zu bestimmen, der rechtmäßig und eigenverantwortlich einen vorzeitig ausgeschiedenen Teilnehmer ersetzt, um einen Tisch zu komplettieren (SkWO 4.4). Dieser Ersatzspieler muss eine eigene Startkarte erhalten. Er darf die von dem vorzeitig ausgeschiedenen Teilnehmer erspielten Punkte nicht übernehmen.

Fall 2: Sichtbarwerden einer dritten Karte eines abgelegten Stiches

Der Alleinspieler hebt eine auf dem Boden liegende Karte auf, sieht sie an und sagt: »Diese Karte gehört zu einem Stich von euch«. Die Gegenspieler wollen dem Alleinspieler das Spiel als verloren abschreiben mit der Begründung, er habe die Karte eines vorhergehenden Stiches eingesehen. Ist diese Entscheidung richtig?

Entscheidung:

Diese Entscheidung ist nicht richtig. Die auf dem Fußboden liegende Karte aus einem Stich der Gegenspieler wird ihnen ausgehändigt. Das Spiel ist fortzusetzen und seinem Ausgang entsprechend zu werten.

Begründung:

Die Skatordnung enthält für den geschilderten Streitfall keine eindeutige Bestimmung. ISkO 4.4.3 gestattet unter besonderen Umständen lediglich das Ansehen des letzten Stiches, auch wenn bereits zum nächsten Stich ausgespielt wurde. Im vorliegenden Fall handelt es sich um das Sichtbarwerden einer Einzelkarte aus einem Stich der Gegenspieler. Es ist nahe liegend, dass die betreffende Karte beim Einziehen des Stiches auf den Fußboden gefallen ist und dadurch vom Alleinspieler gesehen werden konnte. Daraus darf ihm aber kein Nachteil entstehen.

Fall 3: Zeitlimit

Darf bei Vorgabe eines Zeitlimits die im Gang befindliche Runde zu Ende gespielt werden?

Entscheidung:

Nach Ablauf des Zeitlimits darf nur noch das laufende Spiel zu Ende gespielt werden.

Begründung:

Die Begrenzung der Spieldauer je Serie wird vom Veranstalter festgelegt und muss vor Spielbeginn bekanntgegeben werden. Eine entsprechende Bestimmung wurde unter Punkt 15 der Turnierordnung festgelegt. Die ursprüngliche Fassung dieser Bestimmung legte fest, dass bei Ablauf des Zeitlimits die im Gang befindliche **Runde** zu Ende zu spielen ist. Die jetzt gültige Fassung – veröffentlicht in der Verbandszeitschrift »Der Skatfreund« Ausgabe 1/1990 - legt fest, dass bei Ablauf des Zeitlimits nur noch das laufende **Spiel** zu Ende gespielt werden darf.

Fall 4: Bewertung von Verlustspielen bei nachträglicher Erhöhung von Dreiertischen auf Vierertische

Beim Ligaspiel hat eine Mannschaft telefonisch ihr verspätetes Eintreffen mitgeteilt. Die Spieler dieser Mannschaft konnten erst ab der 3. Runde mitspielen. Das 4. Spiel in den Runden 1 und 2 wurde als »eingepasst« eingetragen. Bei der Ermittlung des Gesamtergebnisses haben die Listenführer für die verlorenen Spiele in den Runden 1 und 2 40 Punkte berechnet und für die verlorenen in den restlichen Runden nur 30. Ist das in Ordnung?

Entscheidung:

Die Berechnung der Gutschriften für verlorene Spiele mit 40 Punkten am Dreiertisch bzw. 30 Punkten am Vierertisch ist nicht zu beanstanden.

Begründung:

Anspruch auf Gutschriften von 30 Punkten (am Vierertisch) oder 40 Punkten (am Dreiertisch) für jedes verlorene Spiel des Alleinspielers haben nur die Spieler, die zum Zeitpunkt des Spielverlustes Gegenpartei waren.

Da in dem geschilderten Fall eine Mannschaft erst bei Beginn der 3. Runde angetreten war, haben die Mitglieder dieser Mannschaft keinen Anspruch auf die Gutschrift für Verlustspiele der ersten beiden Runden. Die beiden anwesenden Gegenspieler der 1. und 2. Runde erhalten daher für jedes verlorene Spiel des Alleinspielers in diesen beiden Runden eine Gutschrift von je 40 Punkten. Ab der 3. Runde steht eine Gutschrift von je 30 Punkten auch dem nichtspielenden Kartengeber zu.

Fall 5: Deutsches oder französisches Kartenbild?

Ist das französische oder das deutsche Blatt das offizielle Skatblatt in Deutschland?

Entscheidung:

Für Deutsche Meisterschaften und für die Bundesligaendrunde schreibt der Deutsche Skatverband die Verwendung der Deutschen Turnierkarte (sog. Vierfarbenblatt) vor. Es handelt sich dabei um das französische Blatt mit deutschen Farben.

Begründung:

Die deutschen Karten sind auf Grund ihrer bildhaften Motive bei der Darstellung der Einzelwerte schöner als die Kartenbilder der französischen Karten. Diese aber haben wegen ihrer schlichteren und übersichtlicheren Gestaltung den Vorteil, leichter erlernbar zu sein.

Traditionell wird in Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen, also hauptsächlich in den neuen Bundesländern, Skat überwiegend mit deutschen Karten, in allen anderen deutschen Bundesländern aber vorrangig mit dem französischen Blatt gespielt. Rund 80 Prozent der deutschen Skatspieler verwenden das französische Blatt.

Für Turniere auf Vereins-, Verbandsgruppen- und Landesverbandsebene überlässt es der Deutsche Skatverband den einzelnen Landesverbänden bzw. ihren Untergliederungen, ob mit dem deutschen oder französischen Blatt gespielt wird.

Anmerkung: Zusätzlich zu dem bekannten deutschen und französischen Blatt hat der XXVI. Deutsche Skatkongress am 9. Oktober 1994 die Verwendung einer Spielkarte »Französisches Bild in deutschen Farben« genehmigt. Dieses soll hauptsächlich bei Turnieren verwendet werden, an denen Spieler sowohl aus den neuen wie auch den alten Bundesländern teilnehmen.

Fall 6: Schenken

Der Alleinspieler spielt Grand-Hand. Die beiden Gegenspieler schenken das Spiel. Einer der Gegenspieler behauptet, der Alleinspieler müsse das Schenkungsgebot annehmen, da er andernfalls das Spiel verloren habe. Der Alleinspieler widerspricht dieser Auffassung. Er ist der Meinung, wenn er nicht mitschenke, müsse er die Gegenspieler Schneider spielen. Schenken ihm die Gegenspieler den Schneider und er lehne ab, müsse er die Gegenspieler Schwarz machen. Darf bei einem Handspiel ein Schenkungsangebot abgelehnt werden?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat immer das Recht, ein Schenkungsangebot anzunehmen oder abzulehnen. Er muss auch die Folgen seiner Entscheidung tragen.

Begründung:

Innerhalb der ISKO wird weder mit »Kontra« und »Re« noch mit »Schenken« gespielt. Es gibt daher für diese Spielvarianten keine verbindlichen Regeln. Wenn in privaten Kreisen mit diesen Varianten gespielt werden soll, müssen sich alle Beteiligten vor Spielbeginn darüber einigen, unter welchen Bedingungen diese Spiele durchzuführen sind. Nur so kann ein eventueller späterer Streit vermieden werden.

Allgemein üblich ist folgende Vereinbarung:

Jedes Spiel darf geschenkt werden. Schenken dürfen nur beide Gegenspieler gemeinsam. Nimmt der Alleinspieler das Schenkungsangebot an, darf keine weitere Gewinnstufe berechnet werden. Nimmt der Alleinspieler ein Schenkungsangebot nicht an, muss er die Gegenspieler Schneider machen. Gelingt ihm das, darf er eine zusätzliche Gewinnstufe berechnen. Bekommen die Gegenspieler mehr als 30 Augen, hat der Alleinspieler sein Spiel verloren und muss eine zusätzliche Verluststufe bezahlen.

Fall 7: »Null« - Reizwert oder Spielansage?

Nachdem Vorhand gepasst hat, bietet Hinterhand Mittelhand »Null« und bekommt das Spiel. Hinterhand spielt Kreuz (ohne dreien) und macht die Gegenspieler Schneider. Die Gegenspieler wollen dem Alleinspieler für ein verlorenes Nullspiel 46 Minuspunkte berechnen. Durfte der Alleinspieler ein Kreuzspiel ansagen, oder musste er Null spielen?

Entscheidung:

Der Alleinspieler durfte nach Beendigung des Reizvorganges ein Spiel seiner Wahl, hier ein Kreuzspiel, ansagen.

Begründung:

Im Skat wird nach den Punkten der einzelnen Spielwerte gereizt (was man auch als Zahlenreizen bezeichnet). Eine Ausnahme bildet dabei der Reizwert 23, der auch mit »Null« gereizt werden darf. Dieser Reizwert hat sich seit Beginn des Zahlenreizens so stark verbreitet, dass er sich jetzt nicht mehr verbieten lässt. Das Skatgericht hat daher entschieden, dass neben dem Reizwert 23 auch der Reizwert »Null« gelten darf. Dabei muss man berücksichtigen, dass nur der Alleinspieler zu einer Spielansage berechtigt ist, d.h., erst nach Ermittlung des Alleinspielers kann dieser ein Spiel ansagen. Wird während des Reizens »Null« gesagt, gilt das als Reizwert und nicht als Spielansage.

Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler ein Kreuz ohne dreien, Schneider, gewonnen.

Fall 8: »Null ouvert-Hand« - Reizwert oder Spielansage?

Mittelhand reizt »Null ouvert-Hand« und bekommt das Spiel. Ohne den Skat anzusehen, sagt der Alleinspieler Grand-Hand, Schneider an und gewinnt mit 106 Augen. Der Listenführer schreibt einen Null ouvert-Hand als verloren ab und behauptet, da Mittelhand mit dem Gebot »Null ouvert-Hand« Alleinspieler geworden sei, müsse dieses Spiel auch durchgeführt werden. Muss der Alleinspieler Null ouvert-Hand spielen?

Entscheidung:

Der Alleinspieler durfte nach Beendigung des Reizvorganges einen Grand Hand, Schneider ansagen.

Begründung:

Im Skat wird nach den Punkten der einzelnen Spielwerte gereizt (Zahlenreizen). Eine Ausnahme bildet dabei der Reizwert 23, der auch mit »Null« gereizt werden darf. Dieser Reizwert hat sich seit Beginn des Zahlenreizens so stark verbreitet,

dass er sich jetzt nicht mehr verbieten lässt. Das Skatgericht hat daher entschieden, dass neben dem Reizwert 23 auch der Reizwert »Null« gelten darf. Dabei muss man berücksichtigen, dass nur der Alleinspieler zu einer Spielansage berechtigt ist. Es kann also erst nach der Ermittlung des Alleinspielers dieser ein Spiel ansagen. Wird während des Reizens »Null« gesagt, gilt das als Reizwert und nicht als Spielansage. Dasselbe muss auch gelten, wenn statt 59 »Null ouvert Hand« gereizt wird.

Der Alleinspieler hat eine Grand-Hand mit dreien, Schneider angesagt gewonnen. Um Streitfälle der vorliegenden Art zu vermeiden, sollte man den Alleinspieler in diesem Fall aber dazu ermahnen, das Zahlenreizen anzuwenden.

Fall 9: Mauern?

Mittelhand hat Kreuz-Bube, Pik-Bube und Herz-Bube; Kreuz-König, -9; Pik-9, -8; Herz-König, -9 und Karo-9 und reizt Vorhand bis 24. Vorhand wird Alleinspieler und spielt Herz, zu dem er u.a. 3 Asse und 2 Zehnen führt. Nach dem ersten Stich bezichtigt er den Gegenspieler in Mittelhand der unfairen Spielweise, weil er gemauert habe. Ist dieser Vorwurf berechtigt?

Entscheidung:

Dieser Vorwurf ist nicht angebracht.

Begründung:

Für das so genannte Mauern gibt es keine Beurteilungskriterien. Die Entscheidung darüber, ob ein Spieler mit dem oben angegebenen Blatt bis an die Grenze seiner Reizmöglichkeiten geht oder nicht, ist meist von mehreren Faktoren abhängig. Risikobereite Spieler oder solche, die alle Möglichkeiten ausschöpfen wollen, um eventuell noch einen Preis zu erlangen, gehen in den meisten Fällen bis zum höchstmöglichen Reizwert. Sie nehmen dabei in Kauf, ein teures Spiel zu verlieren, wenn zwei ungünstige Karten im Skat liegen.

Andere Spieler wiederum sind von ihrer spielerischen Einstellung her vorsichtiger oder haben einen guten Punktestand. Sie wollen deshalb mit dem angeführten Blatt das durchaus vorhandene Verlustrisiko nicht eingehen und verhalten sich in ihrer Reizweise entsprechend.

Beide Varianten des Reizverhaltens sind verständlich, normal und meist von der jeweiligen Situation abhängig. Daher ist der Vorwurf - auch im vorliegenden Fall - nicht angebracht.

Fall 10: Gesten

Vorhand sieht Mittelhand zum Reizen herausfordernd an, Mittelhand passt. Danach ergibt sich das gleiche Spiel zwischen Vorhand und Hinterhand. Jetzt macht Vorhand eine Geste, welche die übrigen Spieler so verstehen, als habe auch Vorhand gepasst. Mittelhand legt die Karten in die Tischmitte. Der Spieler in Vorhand sagt, er wolle das Spiel machen und nimmt den Skat auf. Die übrigen Spieler wollen das Spiel als eingepasst werten. Ein Schiedsrichter hat entschieden, das Spiel sei durchzuführen, dass Vorhand als Grand mit Schneider gewonnen hat. Ist diese Entscheidung richtig?

Entscheidung:

Der Schiedsrichter hat korrekt entschieden.

Begründung:

Den geschilderten Streitfall kann nur ein Schiedsrichter vor Ort unter Berücksichtigung der Karten von Vorhand beurteilen. Die Interpretation von Gesten ist keine Grundlage für regeltechnische Entscheidungen.

In dem geschilderten Fall hat der Alleinspieler einen Grand mit Schneider gewonnen. Es ist daher kaum anzunehmen, dass der Spieler in Vorhand einpassen wollte. Seine Geste mag missverständlich gewesen sein. Er hat aber erklärt, dass er das Spiel machen wolle. Eine verbale Aussage ist - im Gegensatz zu auslegbaren Gesten - verbindlich.

Fall 11: Kartenverrat oder Feststellung?

In den folgenden Fällen legten die jeweiligen Alleinspieler ihre Karten verdeckt auf den Tisch und behaupteten, die Spiele auf Grund der Äußerungen eines Gegenspielers gewonnen zu haben:

1. Bei einem Grand sind die vier Buben bereits gespielt. Da sagt ein Gegenspieler: »So, nun spielen wir ohne Buben!«
2. Nach dem fünften Stich sind keine Trümpfe mehr im Spiel. Ein Gegenspieler sagt daraufhin: »Die Trümpfe sind jetzt alle!«
3. Der Alleinspieler sticht Pik und Herz. Da sagt ein Gegenspieler zum Alleinspieler: »Nun kennen wir ja deine Karten!«

Wie ist in diesen Fällen zu entscheiden?

Entscheidung:

Der betreffende Gegenspieler sollte verwarnet und im Wiederholungsfall vom Weiterspiel ausgeschlossen werden.

Begründung:

Für die geschilderten drei Varianten von Äußerungen während des Spiels enthält die Skatordnung keine eindeutige Bestimmung. Geht man davon aus, dass nur gute Spieler am Tisch sitzen, sind die Aussagen für die anderen Spieler auf Grund des Spielverlaufs ebenfalls bekannt und stellen daher lediglich eine Tatsache fest.

Weniger aufmerksame Spieler könnten aber durch die gemachten Äußerungen Hinweise erhalten, ohne deren Wissen sie das Spiel anders gestalten würden. In diesem Fall muss nach ISkO 4.2.9 auf Kartenverrat entschieden werden.

Das Skatgericht kann keine unterschiedlichen Entscheidungen für gute bzw. schlechte Spieler treffen. Da es sich unter Umständen um Kartenverrat handeln könnte, muss ein Schiedsrichter nach Befragung der beteiligten Spieler eine Entscheidung treffen. Der betreffende Spieler sollte verwarnet und im Wiederholungsfall vom Weiterspiel ausgeschlossen werden.

Fall 12: Vorgezeigter Skat

Immer wieder kommt es vor, dass der Alleinspieler bei Skataufnahme die beiden Blätter des Skats offen auf den Tisch legt und sich rühmt, zwei großartige und passende Karten gefunden zu haben. Ist das Vorzeigen der beiden Skatblätter zulässig?

Entscheidung:

Das Vorzeigen der beiden Skatblätter durch den Alleinspieler ist zulässig.

Begründung:

Das Vorzeigen der im Skat gefundenen Karten durch den Alleinspieler ist nicht ausdrücklich verboten und steht auch nicht im Widerspruch zu irgendwelchen Bestimmungen der Skatordnung. Durch die Kenntnis der vorgezeigten Karten haben die Gegenspieler Vorteile aber nie Nachteile.

Fall 13: Zerrissene Karte

Das 24. Spiel einer Serie wurde ordnungsgemäß beendet und in die Spielliste eingetragen. Bevor die Karten zum nächsten Spiel ausgegeben werden, behauptet der Spieler in Mittelhand, die Karo-9 sei »markiert«. Vorhand nimmt die Karo-9 und reinigt sie, da die »Markierung« lediglich Schmutz war. Die Karte ist nunmehr einwandfrei. Daraufhin zerreißt Mittelhand den Herz-Buben mit der Bemerkung, er habe »keinen Lauf«. Offensichtlich wollte er die Fortsetzung des Spiels mit einer neuen Karte erzwingen, was ihm ja auch gelungen ist. Was ist in solchen Fällen zu tun?

Entscheidung:

Der geschilderte Fall fällt in die Zuständigkeit der jeweiligen Spielleitung.

Begründung:

Das absichtliche Zerreißen eines einwandfreien Kartenspiels stellt einen willkürlichen Verstoß gegen einen ordnungsgemäßen Wettkampfablauf dar. Im vorliegenden Fall könnte der Veranstalter bzw. die Spielleitung durchaus von dem Recht nach Absatz 4.3 der Skatwettspiel-Ordnung Gebrauch machen. Hier heißt es u.a.: »Veranstalter und Spielleitung haben das Recht, bei nachweisbaren willkürlichen Verstößen Teilnehmer ohne weiteres vom Weiterspiel auszuschließen«.

Üblicherweise werden Teilnehmer in vergleichbaren Fällen verwarnt und im Wiederholungsfall vom Weiterspiel ausgeschlossen.

Fall 14: Unwirksame Aussagen

Der Alleinspieler in Mittelhand sagt Grand-Hand an. Die ersten beiden Stiche muss der Alleinspieler abgeben, wodurch die Gegenspieler aus dem Schneider sind. Vor dem Ausspielen von Vorhand zum dritten Stich sagt der Alleinspieler: »Die nächste Karte steche ich!« Gleichzeitig zieht er -für alle Mitspieler sichtbaren Kreuz-Buben. Er hat drei Buben (der vierte Bube liegt im Skat) und Herz-Ass, -10, -König, -Dame und -9 in der Hand. Vorhand spielt die Kreuz-7 aus, Mittelhand sticht mit dem Kreuz-Buben und zieht dann die Buben und Herz nach. Wie ist zu entscheiden, wenn Vorhand nicht die Kreuz-7, sondern Herz-7 ausspielt? Hätte der Alleinspieler mit dem Kreuz-Buben stechen müssen oder durfte der gezogene Kreuz-Bube zurückgenommen werden?

Entscheidung:

Wird zum dritten Stich die Herz-7 ausgespielt, darf der Alleinspieler den vorgezogenen Kreuz-Buben zurücknehmen und mit Herz übernehmen.

Begründung:

Aussagen im Verlaufe eines Spiels wie z.B. »Ich mache euch Schneider«, »Ihr bekommt nichts mehr«, »Ich steche alles« oder »Die nächste Karte steche ich« sind unverbindlich. Der Spieler, der solche oder ähnliche Ankündigungen macht, ist nicht verpflichtet, sie auch einzuhalten. Ebenso zwingt das Vorzeigen einer Karte (z.B. des Kreuz-Buben) den Alleinspieler nicht, diese Karte beim nächsten Stich auch zu spielen. Die Gegenspieler haben durch die Kenntnis der gezeigten Karte höchstens einen Vorteil, nie aber Nachteile.

Anders ist dieser Fall aber zu entscheiden, wenn ein Gegenspieler eine Karte zeigt, ohne sie zu spielen. Weil der andere Gegenspieler die Kenntnis dieser Karte zum Nachteil des Alleinspielers nützen könnte, muss in diesem Fall auf Kartenverrat entschieden werden.

Fall 15: Bedienen oder Stechen

Bei einem Grand übernimmt der Alleinspieler die von einem Gegenspieler ausgespielte Herz-7 mit dem Herz-Ass. Spricht man in diesem Fall von »stechen« oder »bedienen«?

Entscheidung:

Den geschilderten Vorgang bezeichnet man üblicherweise als »Übernehmen«.

Begründung:

Die Skatordnung enthält keine eindeutige Definition für die Begriffe »Bedienen« und »Stechen«.

Von »Bedienen« spricht man im Allgemeinen dann, wenn ein Spieler zu einer höheren Karte einer Farbe oder zu einer Trumpfkarte eine niedrigere Karte der gleichen Farbe oder des Trumpfes zugibt. Wenn statt der niedrigeren Karte eine höhere Karte zugegeben wird, bezeichnet man diesen Vorgang üblicherweise als »Übernehmen«.

Der Begriff »Stechen« wird in der Regel dann angewendet, wenn eine Fehlfarbe mit einer Trumpfkarte übernommen wird. Wird anschließend diese Trumpfkarte mit einer höheren Trumpfkarte übernommen, nennt man das »überstechen«.

Fall 16: Sonderregeln für blinde Spieler?

Beim Klubabend hat ein blinder Spieler das Spiel bekommen und sagt nach Skataufnahme und ordnungsgemäßem Drücken einen Grand an. Obwohl er nicht in Vorhand ist, spielt er unberechtigt zum ersten Stich aus. Die Gegenspieler legen sofort ihre Karten auf den Tisch und erklären das Spiel für den Alleinspieler als verloren. Dieser ist damit nicht einverstanden und weist darauf hin, dass er nach den Spielregeln mit den Abweichungen für Turniere blinder Skatspieler die ausgespielte Karte »ungestraft« zurücknehmen könne. Gelten diese Abweichungen nur für Blindenturniere oder auch dann, wenn Blinde mit Sehenden spielen? Ist das Spiel verloren oder durfte der Alleinspieler die unberechtigt ausgespielte Karte ohne spielrechtliche Folgen zurücknehmen?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren.

Begründung:

Das Skatgericht verkennt nicht die Problematik, die sich aus der Anwendung der Regeln gegenüber blinden Mitspielern ergibt. Da für uns auch blinde Spieler als voll- und gleichberechtigte Mitglieder zählen, verzichten wir bewusst auf die Schaffung von Sonderregeln für diese Spieler, um nicht den Anschein zu erwecken, dass diese Spieler eine Sonderkategorie (was auch negativ verstanden werden könnte) darstellen.

Sollten blinde Spieler für ihre Turniere eigene Regeln festlegen und alle Teilnehmer damit einverstanden sein, gelten selbstverständlich diese Regeln für die entsprechende Veranstaltung. Es darf dann allerdings nicht der Hinweis erfolgen, dass nach den Bestimmungen der ISkO gespielt wird.

Aus Erfahrung wissen wir, dass sich die überwiegende Mehrheit der Verbandsmitglieder blinden Mitspielern gegenüber besonders fair verhält und nicht jeden kleinen Regelverstoß sofort reklamiert.

Fall 17: Spitzen

Ein Spieler hat die Trumpf-Sieben als »Spitze« herausgelegt; sie muss also nach Auffassung der beiden Gegenspieler den letzten Stich machen. Einer der Gegenspieler spielt das Trumpf-Ass aus. Der Alleinspieler hat nur noch einen Trumpf, nämlich die als »Spitze« auf dem Tisch liegende Trumpf-Sieben. Muss er die Trumpf-Sieben bedienen oder kann er eine andere Karte zugeben?

Entscheidung:

Der Alleinspieler muss die als »Spitze« auf dem Tisch liegende Trumpf-Sieben bedienen.

Begründung:

Innerhalb der ISkO wird nicht mit »Spitze« gespielt. Es gibt daher für diese Spielvariante keine verbindlichen Spielregeln. Eine Grundregel, ohne die Skat nicht gespielt werden kann (egal, ob dafür verbindliche Regeln existieren oder nicht), ist die Bedienpflicht, die in jedem Fall gilt. Jeder Spieler ist also verpflichtet, eine ausgespielte Farbe oder geforderten Trumpf zu bedienen, soweit das anhand seiner Karten möglich ist. Dabei ist es unerheblich, ob sich eine zu bedienende Karte in der Hand des Spielers befindet oder vor ihm auf dem Tisch

liegt, weil er mit »Spitze« spielt. Schließlich gehört ja auch die als »Spitze« auf dem Tisch liegende Karte dem Alleinspieler und muss ebenso wie seine anderen Karten behandelt werden. Hat der Alleinspieler keine andere Trumpfkarte, muss demnach die als »Spitze« auf dem Tisch liegende Karte bedient werden.

Fall 18: Ramsch

Darf man bei »Ramsch« Buben drücken?

Entscheidung:

Es ist allgemein üblich, dass das Drücken von Buben bei »Ramsch« nicht erlaubt ist.

Begründung:

Innerhalb der ISkO wird »Ramsch« nicht gespielt. Es gibt daher für diese Spielvariante keine verbindlichen Regeln. Soll in privaten Kreisen mit »Ramsch« gespielt werden, müssen sich alle Beteiligten vor Spielbeginn darüber einigen, unter welchen Bedingungen dieses Spiel durchgeführt wird. Dadurch kann möglicherweise ein späterer Streit vermieden werden. Es ist allgemein üblich, dass Buben beim »Ramsch« nicht gedrückt werden dürfen.

Fall 19: Revolution

Wie wird »Revolution« gespielt?

Entscheidung:

»Revolution« wird innerhalb der ISkO nicht gespielt. Es gibt daher für diese Spielvariante keine verbindlichen Regeln.

Begründung:

Das Spiel »Revolution« ist ein offenes Null-Handspiel. Der Skat bleibt uneingesehen liegen. Die beiden Gegenspieler dürfen ihre 20 Handkarten untereinander austauschen. Auch hier spielt wie bei allen anderen Spielen im Skat Vorhand aus. Wegen des skatfremden Kartenaustausches und der sehr hohen Bewertung mit 92 Punkten sollte aber so ein Nullspiel nicht mehr gespielt werden.

Fall 20: Kontra - Re

Kann bei einem Grand ouvert »Kontra« auch noch nach Auflegen der Karten durch den Alleinspieler gegeben werden und zwar unabhängig davon, ob der Alleinspieler Ausspieler ist oder nicht?

Entscheidung:

Innerhalb der ISkO wird aus guten Gründen nicht mit Kontra und Re gespielt (Kartenverrat, Risikoerhöhung, Wettkampfverzerrung). Es gibt daher für diese Spielvariante keine verbindlichen Regeln.

Begründung:

Wird in privaten Kreisen mit Kontra und Re gespielt, sollten sich die Beteiligten vor Spielbeginn darüber einigen, unter welchen Bedingungen Kontra und Re gegeben werden darf, um einen eventuellen späteren Streit zu vermeiden.

Fall 21: Ausschluss eines Spielers

Am Dreiertisch hat ein Klubmitglied durch provozierendes Verhalten einen Gastspieler zum vorzeitigen Verlassen des Spielabends veranlasst. Dieses Klubmitglied hat verlangt, nach dem Ausscheiden des Gastspielers müsse ein anderer Spieler dessen Stelle einnehmen und die Serie zu Ende spielen. Welche Entscheidung ist in diesem Fall zu treffen?

Entscheidung und Begründung:

Die Abschnitte 4.2, 4.3 und 4.4 der Skatwettbewerb-Ordnung enthalten die Möglichkeiten, die der Veranstalter bzw. ein Verein hat, um Probleme der geschilderten Art zu lösen.

SkWO 4.2. und 4.3. geben einem Verein das Recht, einen Teilnehmer wegen willkürlicher Verstöße (im vorliegenden Fall wegen provozierendem Verhaltens gegenüber einem Gastspieler) ohne Anspruch auf eine Punktwertung auszuschließen.

SkWO 4.4 gestattet es dem Verein bzw. der Spielleitung, einen vorzeitig ausgeschiedenen Teilnehmer durch einen anderen Spieler zu ersetzen.

Im vorliegenden Fall muss also der Vereinsvorstand entscheiden, ob das Vereinsmitglied, das einen Gastspieler durch sein provozierendes Verhalten zum vorzeitigen Verlassen des Wettspiels veranlasst hat, trotzdem die Möglichkeit erhalten soll, Punkte für die Jahreswertung zu erspielen.

Fasst der Vereinsvorstand einen solchen Beschluss, darf die Serie des betreffenden Klubabends mit Teilnehmern, die dafür ausgelost werden müssen, an einem geeigneten Tag nachgespielt und das Ergebnis dieser Serie dem betroffenen Spieler angerechnet werden. Mit einer solchen Entscheidung vermeidet man zwar einen vereinsinternen Streit, erzielt allerdings damit keine erzieherische Wirkung.

Fall 22: Willkürlicher Spielabbruch

Aus Protest gegen die Entscheidung: „Nachdem ein Spiel eingepasst wurde, darf der Skat von den Spielern angesehen werden“, hat ein Vereinsmitglied das Spiel willkürlich abgebrochen. 1. Darf der Skat eingesehen werden? 2. War der Spielabbruch berechtigt?

Entscheidung:

Zu 1.: Nach einem eingepassten Spiel darf der Skat eingesehen werden.

Zu 2.: Der Spielabbruch war nicht berechtigt.

Begründung:

Es bleibt jedem Spieler überlassen, ob er sich nach einem eingepassten Spiel den Skat ansieht oder nicht. Die nachträgliche Kenntnisnahme des Skats bringt keinem Spieler Vor- oder Nachteile. Es liegt deshalb überhaupt kein Grund vor, die Skateinsicht nach einem eingepassten Spiel zu verbieten.

Die Vereine entscheiden nach ihrer Satzung oder in vereinsinternen Regelungen solche Streitfälle in eigener Zuständigkeit. Können Streitfälle, z.B. willkürlicher Spielabbruch, mangels vorhandener Regelungen nicht eindeutig entschieden werden, müssen Mehrheitsbeschlüsse der Vereinsmitglieder herbeigeführt werden.

Für vereinsinterne Vergehen, wie z.B. Alkoholmissbrauch, beleidigendes Verhalten, willkürlicher Spielabbruch, Vereinschädigung usw. kann, je nach Schwere des Vergehens, folgender Maßnahmenkatalog angewendet werden:

1. Ermahnung dreimalige Ermahnung im Jahr entspricht einer Verwarnung
2. Verwarnung dreimalige Verwarnung im Jahr führt zu einer vierwöchigen Spielsperre
3. Spielsperre je nach Sachlage zwischen einer Woche und zwölf Monaten
4. Vereinsausschluss

Über die Maßnahmen unter Ziffer 1 bis 3 entscheidet der Vereinsvorstand mit einfacher Mehrheit. Der Vereinsausschluss (Ziffer 4) muss von den Vereinsmitgliedern mit einfacher Mehrheit entschieden werden.

Das Deutsche Skatgericht

Die Geschichte des Deutschen Skatgerichtes hat in den nachstehend aufgeführten Ausgaben der Verbandszeitschrift „Der Skatfreund“ dessen Schriftleiter Georg Wilkening (Bielefeld) ausführlich dargestellt:

Juli 1977	50 Jahre Deutsches Skatgericht
Mai 1985	Blick in die Geschichte des Skatspiels und des Deutschen Skatgerichts
Januar 1988	60 Jahre Deutsches Skatgericht
April und Mai 1997	70 Jahre Deutsches Skatgericht
August 1997	Festakt 70 Jahre Deutsches Skatgericht in Altenburg/Thüringen

Deshalb soll an dieser Stelle lediglich auf den Skatkongress 1927 und auf die Wahl der Mitglieder des Deutschen Skatgerichts durch die Skatkongresse 1950 bis 2010 eingegangen werden.

XI. Deutscher Skatkongress vom 10.-12.06.1927 in Altenburg/Thüringen

Der Kongress setzte einen „Skatordnungsausschuss“ ein mit dem Auftrag, bis zum Kongress 1928 Schuberts Skatordnung nochmals gründlich auf Ihre Tauglichkeit zu überprüfen und Unzulänglichkeiten innerhalb der Regeln auszumerzen.

Ein weiterer Tagesordnungspunkt befasste sich mit der Einsetzung eines Skatgerichts und der Wahl seiner Mitglieder. Das Skatgericht hatte den Auftrag „Urteile in spieltechnischen Fragen unter Zugrundelegung der Bestimmungen der Skatordnung zu fällen“. Es wurde vorgeschlagen, die Mitglieder des Skatordnungsausschusses auch für das Skatgericht zu bestellen. Dieser Antrag wurde angenommen. Somit gehörten folgende Mitglieder des Ausschusses auch dem Deutschen Skatgericht an:

Benndorf, Altenburg Burkhardt, Altenburg , Buschmann, Trier, Flemming, Altenburg, Frank, Leipzig, Fuchs, Altenburg, Gerling, Bonn, Dr. Kaul, Berlin, Rubitsch, Altenburg, Liedtke, USA, Portal, Altenburg, Reichard, Altenburg,

Von 1927 bis 1978 waren nach den Bestimmungen der Satzung die gewählten Präsidenten des Deutschen Skatverbandes in Personalunion zugleich auch die Vorsitzenden des Deutschen Skatgerichts. Dieses Amt hatten die Skatfreunde Robert Fuchs (bis 1932), Rudolf Portal (bis 1937), Erich Fuchs (bis 1958) Otto Hild (bis 1962) und Johannes Fabian (bis 1975) inne. Ihnen zur Seite standen in Sachen Skatjustiz jeweils zwei Skatfreunde als Beisitzer.

Der erste Skatkongress nach dem Zweiten Weltkrieg fand 1950 in Bielefeld statt. Er ist als „Demonstrationskongress“ –was man auch immer darunter verstehen mag– anzusehen. In den von 1950 bis 2006 durchgeführten Skatkongressen wurden folgende Skatfreunde in das Deutsche Skatgericht gewählt:

XV. Deutscher Skatkongress vom 03 – 05.11.1950 in Bielefeld

Vorsitzender: Erich Fuchs (Altenburg)

Beisitzer: Josef Schümmer (Aachen) und A. Wolters (Liebenau/Weser)

XVI. Deutscher Skatkongress am 04.09.1954 in Bielefeld

Vorsitzender: Erich Fuchs (Altenburg)

Beisitzer: Hans Schönau (Bielefeld) und A. Wolters (Liebenau/Weser)

XVII. Deutscher Skatkongress am 11.10.1958 in Bielefeld

Vorsitzender: Otto Hild (Bielefeld)

Beisitzer: Erich Fuchs (Bielefeld) und Hans Schönau (Bielefeld)

XVIII. Deutscher Skatkongress am 01.09.1962 in Bielefeld

Als Beisitzer des Deutschen Skatgerichts werden folgende Skatfreunde vorgeschlagen: Günther Sechtenbeck (Plettenberg), Josef Hompesch, (Aachen) und Andreas Leymann, (Recklinghausen).

Einstimmig wurden zum Beisitzer des Deutschen Skatgerichts die Skatfreunde Sechtenbeck und Hompesch gewählt. Dem Skatgericht gehören demnach an:

Vorsitzender: Johannes Fabian (Milse bei Bielefeld)

Beisitzer: Günther Sechtenbeck (Plettenberg), Josef Hompesch (Aachen)

XIX. Deutscher Skatkongress am 17.09.1966 in Bielefeld

Der Antrag von Peter Alexander Hoefges (Köln) das Skatgericht zunächst auf 7, später dann auf 5 Mitglieder zu erhöhen, wurde mit 4.121 Nein-Stimmen und 1.997 Ja-Stimmen abgelehnt. Somit bleibt das Skatgericht weiterhin mit 1 Vorsitzenden und 2 Beisitzern besetzt.

Die vorgenannten Stimmzahlen ergeben sich aus der Zahl der Verbandsmitglieder, die von den Kongress-Delegierten vertreten wurden.

Zur Neuwahl standen die bisherigen Beisitzer Günther Sechtenbeck (Plettenberg) und Josef Hompesch (Aachen). Weiter wurden die Skatfreunde Kurt Wintgens (Duisburg) und Peter Alexander Hoefges (Köln) vorgeschlagen. Mit Stimmenmehrheit wurden die Skatfreunde Günther Sechtenbeck und Josef Hompesch gewählt. Dem Skatgericht gehören demnach folgende Skatfreunde an:

Vorsitzender: Johannes Fabian (Bielefeld)

Beisitzer: Günther Sechtenbeck (Plettenberg), Josef Hompesch (Aachen)

1968 ist Josef Hompesch aus dem DSKV ausgetreten. Dadurch hat er auch das Amt als Beisitzer im Deutschen Skatgericht aufgegeben. Als sein Nachfolger wurde Helmut Schmidt (Bielefeld) in das Skatgericht berufen.

XX. Deutscher Skatkongress am 19.09.1970 in Bielefeld

Zum Vorsitzenden des Deutschen Skatgerichts wurden vorgeschlagen:

Kurt Wintgens (Duisburg), Johannes Fabian (Bielefeld), Josef Schümmer (Aachen), Günther Sechtenbeck (Plettenberg), Siegfried Mesterharm (Osterholz-Scharmbeck) und Kurt Jander (Freiburg i.B.).

Die Skatfreunde Sechtenbeck und Mesterharm lehnten eine Kandidatur ab.

In geheimer Wahl wurde Johannes Fabian mit 7.303 Stimmen zum Vorsitzenden des Deutschen Skatgerichts gewählt.

Zum Beisitzer des Deutschen Skatgerichts wurden vorgeschlagen:

Günther Sechtenbeck (Plettenberg), Helmut Schmidt (Bielefeld), Kurt Wintgens (Duisburg), Josef Schümmer (Aachen), Siegfried Mesterharm (Osterholz-Scharmbeck), Joachim Kindt (Nürnberg), Kurt Jander (Freiburg i.B.) und Skatfrd. Höcken.

Skatfreund Kindt lehnte eine Kandidatur ab.

Einstimmig wurde beschlossen, dass die beiden Kandidaten mit der höchsten Stimmzahl als ordentliche Beisitzer und die zwei nächstfolgenden als stellvertretende Beisitzer gewählt seien.

In geheimer Wahl wurden zu ordentlichen Beisitzern des Deutschen Skatgerichts gewählt: Helmut Schmidt (Bielefeld) mit 6.394 Stimmen und Günther Sechtenbeck (Plettenberg) mit 6.178 Stimmen.

Zu stellvertretenden Beisitzern wurden gewählt:

Kurt Wintgens (Duisburg) mit 3.873 und Kurt Jander (Freiburg i.B.) mit 2.007 Stimmen.

XXI. Deutscher Skatkongress am 14.09.1974 in Bad Oeynhausen

Anwesend waren 149 Delegierte. Der Kongress war somit beschlussfähig.

Als Mitglieder des Deutschen Skatgerichts wurden vorgeschlagen:

Rolf Kämmler (Filderstadt), Fred Siegener (Bielefeld), Siegfried Mesterharm (Osterholz-Scharmbeck), Günther Sechtenbeck (Plettenberg), Willi Nolte (Fröndenberg), Helmut Frohne (VG 43), Joachim Kindt (Nürnberg), Kurt Wintgens (Duisburg).

Skatfreund Kindt lehnte eine Kandidatur ab.

Um Zeit zu sparen wurde einstimmig beschlossen, dass sämtliche Mitglieder des Deutschen Skatgerichts in einem geheimen Wahlgang gewählt werden sollen. Der Kandidat, der die meisten Stimmen erhält, wird Vorsitzender des Skatgerichts, die zwei dann nächstfolgenden Kandidaten werden ordentliche Beisitzer und die zwei dann folgenden werden stellvertretende Beisitzer.

Die Wahl ergab bei 147 abgegebenen Stimmen, bei einer Stimmenthaltung, folgendes Ergebnis:

Rolf Kämmler (Filderstadt)	48 Stimmen
Fred Siegener (Bielefeld)	38 Stimmen
Willi Nolte (Fröndenberg)	22 Stimmen
Kurt Wintgens (Duisburg)	18 Stimmen
Siegfried Mesterharm (Osterholz)	15 Stimmen
Helmut Frohne (VG 43)	5 Stimmen

Dem Deutschen Skatgericht gehören somit an:

Vorsitzender: Rolf Kämmler (Filderstadt)

Beisitzer: Fred Siegener (Bielefeld) und Willi Nolte (Fröndenberg)

In dieser Zusammensetzung hat das Deutsche Skatgericht nie getagt. Denn der Kongress endete mit der Feststellung der Beschlussunfähigkeit. Eine große Anzahl von Delegierten war nämlich bereits in den benachbarten Saal abgewandert, wo der Festball längst begonnen hatte.

Ob es in den Turbulenzen dieses Kongresses tatsächlich zur Verletzung von Formvorschriften gekommen war, bleibt gerichtlich ungeklärt. Ein außerordentlicher Kongress im Februar 1975 in Köln entzog dem Revisionsbegehren die Gründe.

1. außerordentlicher Deutscher Skatkongress am 22.02.1975 in Köln

Von 155 Delegierten waren 110 Delegierte, die 144 Stimmen auf sich vereinigten, anwesend. Der Kongress war somit beschlussfähig.

Der Antrag von Günther Sechtenbeck (Plettenberg), zunächst den Vorsitzenden des Deutschen Skatgerichts zu wählen, wurde mit Stimmenmehrheit abgelehnt. Es wurde aber mit großer Stimmenmehrheit beschlossen, die Wahl en Block durchzuführen. Die Delegierten waren sich darüber einig, dass jene 5 Kandidaten gewählt sind, die aus der Wahl mit der höchsten Stimmenzahl hervorgehen. Diese Skatfreunde haben dann aus ihrer Mitte den Vorsitzenden des Deutschen Skatgerichts zu wählen.

Vorschläge und Wahlergebnisse:

Rolf Kämmler (Filderstadt)	110 Stimmen
Siegfried Mesterharm (Osterholz)	50 Stimmen
Karl Esser (Aachen)	42 Stimmen
Johannes Fabian (Bielefeld)	113 Stimmen
Helmut Schmidt (Bielefeld)	53 Stimmen

Günther Sechtenbeck (Plettenberg)	49 Stimmen
Michael Kühle (Berlin)	18 Stimmen
Kurt Wintgens (Duisburg)	44 Stimmen
Fritz Tressel (Trier)	16 Stimmen
Knut Kind (Köln)	15 Stimmen
Philipp Meidinger (Groß-Umstadt)	20 Stimmen

Demnach sind gewählt:

Johannes Fabian, Rolf Kämmler, Helmut Schmidt, Siegfried Mesterharm und Günther Sechtenbeck.

Die Mitglieder des Deutschen Skatgerichts wählten Johannes Fabian zu ihrem Vorsitzenden.

XXII. Deutscher Skatkongress am 28.10.1978 in Bonn

Von 204 Delegierten waren 199 anwesend. Die Beschlussfähigkeit des Skatkongresses war somit gegeben.

Vorschläge zur Wahl der Mitglieder des Deutschen Skatgerichts:

Wiederwahl der Skatfreunde: Johannes Fabian (Bielefeld)
Rolf Kämmler (Filderstadt)
Helmut Schmidt (Bielefeld)
Siegfried Mesterharm (Osterholz-Scharmbeck)
Günther Sechtenbeck (Plettenberg)

En-bloc, jeweils kandidierend. Weitere Nominierungen erfolgten nicht.

Die im allseitigen Einverständnis gebilligte En-bloc-Wahl hatte folgendes Ergebnis:

194 Ja-Stimmen 5 Stimmenthaltungen

Die absolute Stimmenmehrheit war gegeben.

Die wiedergewählten Skatfreunde erklärten die Annahme der Wahl.

In der Nacht zum 13. Juni 1981, zwei Wochen nach seinem 70. Geburtstag, verstarb plötzlich und unerwartet Johannes Fabian, Vorsitzender des Deutschen Skatgerichts. Bis zum Skatkongress 1982 wurden seine Aufgaben von Helmut Schmidt wahrgenommen.

XXIII. Deutscher Skatkongress am 30.10.1982 in München

Von 267 Delegierten waren 265 anwesend. Die Beschlussfähigkeit des Skatkongresses war somit gegeben.

In der Diskussion um die Wahl der Mitglieder des Deutschen Skatgerichts nach dem Ausscheiden von Johannes Fabian aus diesem Gremium durch Tod schlugen die Delegierten mehrheitlich vor, wie folgt zu verfahren:

1. Wiederwahl der Skatfreunde en Block

Rolf Kämmler (Filderstadt), Helmut Schmidt (Bielefeld), Siegfried Mesterharm (Osterholz-Scharmbeck) und Günther Sechtenbeck (Plettenberg)

2. Hinzuwahl des fünften Mitgliedes des Deutschen Skatgerichts nach erfolgter Nominierung.

Die Skatfreunde Kämmler, Schmidt, Mesterharm und Sechtenbeck erklärten, kandidieren zu wollen. Die im allseitigen Einverständnis gebilligte En-bloc-Wahl dieser Skatfreunde erfolgte einstimmig. Alle vier Skatfreunde erklärten die Annahme der Wahl.

Als fünftes Mitglied des Deutschen Skatgerichts wurden nominiert:

1. Ernst Göddertz (LV 5) 2. Michael Kühle (Berlin), 3. Bernd Habeck (LV 3)
4. Günter Preiss (München) 5. Erich Polzin (Stuttgart)

Die geheime Wahl hatte folgendes Ergebnis:

Ernst Göddertz	43 Stimmen
Michael Kühle	75 Stimmen
Bernd Habeck	20 Stimmen
Günter Preiss	65 Stimmen
Erich Polzin	31 Stimmen

3 Stimmen waren ungültig, 2 Stimmenthaltungen, 26 Stimmzettel wurden nicht abgegeben.

Gewählt wurde somit mit der erforderlichen einfachen Stimmenmehrheit Michael Kühle. Dieser erklärte die Annahme der Wahl.

Dem Skatgericht gehören somit an:

Helmut Schmidt (Bielefeld), Rolf Kämmle (Filderstadt), Siegfried Mesterharm (Osterholz), Günther Sechtenbeck (Plettenberg) und Michael Kühle (Berlin).

Die Mitglieder des Skatgerichts wählten Helmut Schmidt zum Vorsitzenden des Deutschen Skatgerichts.

XXIV. Deutscher Skatkongress am 04.10.1986 in Köln

Von 300 Delegierten waren 296 anwesend. Die Beschlussfähigkeit des Skatkongresses war somit gegeben.

Vorschläge zur Wahl der Mitglieder des Deutschen Skatgerichts:

Nachdem Günther Sechtenbeck nicht wieder kandidieren wollte, wurde in der Diskussion um die Wahl der Mitglieder des Deutschen Skatgerichts folgende Verfahrensweise vorgeschlagen und mehrheitlich genehmigt:

1. En-bloc-Wiederwahl der Skatfreunde Rolf Kämmle (Filderstadt) Helmut Schmidt (Bielefeld), Siegfried Mesterharm (Osterholz-Scharmbeck) und Michael Kühle (Berlin).
2. Hinzuwahl des fünften Mitgliedes des Deutschen Skatgerichts nach erfolgter Nominierung.

Die Skatfreunde Kämmle, Schmidt, Mesterharm und Kühle erklärten, wieder kandidieren zu wollen.

Die genehmigte En-bloc-Wahl dieser Skatfreunde erfolgte offen mit 221 Ja-Stimmen, 2 Nein-Stimmen, 73 Stimmzettel wurden nicht abgegeben.

Als fünftes Mitglied des Deutschen Skatgerichts wurden folgende Skatfreunde nominiert: Knut Kind (Köln), Herbert Böhm (Stelzenberg), Günter Preiss (München) und Harald Syberg (LV 4).

Die geheime Wahl hatte folgendes Ergebnis:

Knut Kind	76 Stimmen
Herbert Böhm	37 Stimmen
Günter Preiss	73 Stimmen
Harald Syberg	37 Stimmen

1 Stimme war ungültig, 72 Stimmzettel wurden nicht abgegeben.

Gewählt wurde demnach mit der erforderlichen einfachen Stimmenmehrheit Knut Kind. Dieser erklärte die Annahme der Wahl.

Dem 5-köpfigen Skatgericht gehören somit an:
Helmut Schmidt (Bielefeld), Rolf Kämmle (Filderstadt), Siegfried Mesterharm (Osterholz-Scharmbeck), Michael Kühle (Berlin) und Knut Kind (Köln)
Alle gewählten Kandidaten nehmen die Wahl an.

Das neu gewählte Skatgericht wählte aus seinen Reihen Helmut Schmidt zum Vorsitzenden des Deutschen Skatgerichts.

Am 5. September 1988 legte Knut Kind (Köln) sein Amt im Deutschen Skatgericht nieder. Als sein Nachfolger rückte Günter Preiss (München) als Mitglied im Deutschen Skatgericht nach.

Im Oktober 1988 erklärte Michael Kühle (Berlin) seinen Austritt aus dem Deutschen Skatgericht. Als sein Nachfolger rückte Herbert Böhm (Stelzenberg) als Mitglied im Deutschen Skatgericht nach.

Am 25. Februar 1989 verstarb Siegfried Mesterharm (Osterholz-Scharmbeck). Der Antrag des Skatgerichtsvorsitzenden Helmut Schmidt, bis zum Kongress 1990 das frühere Mitglied des Deutschen Skatgerichts Günther Sechtenbeck in das Gremium zu berufen, wurde einstimmig genehmigt.

XXV. Deutscher Skatkongress am 20.10.1990 in Hamburg

Von 371 Delegierten waren 362 anwesend. Die Beschlussfähigkeit des Skatkongresses war somit gegeben. Die Zahl der Delegierten hatte sich noch vor den Wahlen auf 364 erhöht.

In der Satzung wurde festgelegt, dass sich das Deutsche Skatgericht aus dem Vorsitzenden und sechs Beisitzern zusammensetzt. Die Mitglieder sollten verschiedenen Landesverbänden angehören. Damit hat sich Zahl der Skatgerichtmitglieder von 5 auf 7 erhöht.

In der Diskussion um die Wahl der Mitglieder des Deutschen Skatgerichts wurde folgende Verfahrensweise vorgeschlagen und mehrheitlich genehmigt:

1. Wiederwahl der Skatfreunde Helmut Schmidt (Bielefeld), Rolf Kämmle (Filderstadt), Günter Preiss (München) und Herbert Böhm (Stelzenberg) durch offene En-bloc-Wahl unter Einbeziehung der vom Skatgericht Altenburg nominierten Skatfreunde Hans Jäschke (Altenburg) und Wilfried Herrmann (Schnauderhainichen).

2. Hinzuwahl des siebten Mitglieds des Deutschen Skatgerichts für den am 25.05.1989 verstorbenen Siegfried Mesterharm aus folgenden Nominierungen:

Peter Luczak (Marburg), Helmut Walde (Köln), Dieter Rehmke (Friedrichsau), Fritz Müller (Altenburg) und Herbert Gürtler (Altenburg). Die ebenfalls vorgeschlagenen Skatfreunde Horst Brinning (Berlin) und Friedrich Rheobald (Frankenthal) lehnen eine Kandidatur ab. Die akzeptierte offene En-bloc-Wahl für die unter Ziffer 1 genannten Skatfreunde hatte folgendes Ergebnis:

298 Ja-Stimmen, 24 Nein-Stimmen, 42 Stimmzettel wurden nicht abgegeben.

Die absolute Stimmenmehrheit war somit für die Kandidaten Helmut Schmidt, Rolf Kämmle, Günter Preiss, Hans Jäschke und Wilfried Herrmann gegeben.

Alle gewählten Kandidaten erklärten nacheinander die Annahme der Wahl zum Mitglied des Deutschen Skatgerichts.

Die geheime Wahl für das siebte Mitglied des Deutschen Skatgerichts hatte folgendes Ergebnis:

Peter Luczak	90 Stimmen
Helmut Walde	47 Stimmen

Dieter Rehmke 68 Stimmen

Fritz Müller 31 Stimmen

Herbert Gürtler 53 Stimmen

2 Stimmenthaltungen, 8 ungültige Stimmen, 67 Stimmzettel wurden nicht abgegeben.

Gewählt wurde mit der erforderlichen einfachen Mehrheit Peter Luczak. Dieser erklärte die Annahme der Wahl zum Mitglied des Deutschen Skatgerichts.

Für das Deutsche Skatgericht wurden somit folgende 7 Mitglieder gewählt:

Helmut Schmidt (Bielefeld), Rolf Kämmle (Filderstadt), Herbert Böhm (Stelzenberg), Günter Preiss (München), Hans Jäschke (Altenburg), Wilfried Hermann (Schnauderhainichen) und Peter Luczak (Marburg).

Die Mitglieder des Deutschen Skatgerichts wählten aus ihren Reihen Helmut Schmidt zum Vorsitzenden und Hans Jäschke zum stellvertretenden Vorsitzenden.

Am 9. Dezember 1990, knapp 2 Monate nach dem Skatkongress 1990 verstarb Herbert Böhm im Alter von 59 Jahren. An seiner Stelle rückte Dieter Rehmke (Friedrichsau) als Mitglied im Deutschen Skatgericht nach.

Auf seiner letzten Sitzung im Jahre 1989 hatte das Skatgericht beschlossen seinen Sitz von Bielefeld wieder nach Altenburg zurück zu verlegen. Diese Entscheidung wurde von den Delegierten mit großem Beifall aufgenommen und bestätigt.

XXVI. Deutscher Skatkongress am 08. und 09.10.1994 in Schneverdingen

Von 380 Delegierten waren 366 anwesend. Die Beschlussfähigkeit des Skatkongresses war somit gegeben.

Vorschläge zur einstimmig gebilligten En-bloc-Wahl der Mitglieder des Deutschen Skatgerichts:

- | | |
|------------------------------------|---|
| 1. Helmut Schmidt (Bielefeld) | 2. Hans Jäschke (Altenburg) |
| 3. Rolf Kämmle (Filderstadt) | 4. Dieter Rehmke (Friedrichsau) |
| 5. Peter Luczak (Marburg) | 6. Wilfried Herrmann (Schnauderhainichen) |
| 7. Herbert Büscher (Berlin) | 8. Hans Braun (Swisttal) |
| 9. Uwe Scheifhaken (Wilhelmshaven) | 10. Helmut Walde (Köln) |
| 11. Siegfried Wendel (LV 4) | |

Die vorgeschlagenen Skatfreunde erklärten, kandidieren zu wollen.

Der weiter vorgeschlagene Skatfreund Lausen (LV 8) lehnte eine Kandidatur ab.

Günter Preiss (München) hatte aus Altersgründen auf eine erneute Kandidatur verzichtet.

Zu besetzen waren 7 Funktionen. Es wurde darauf hingewiesen, dass für diesen Wahlgang jeder Stimmberechtigte 7 Stimmen hat. Und deshalb bis zu 7 Kandidaten ankreuzen darf. Die Reihenfolge der Kandidaten wurde in Form der vorstehenden Auflistung bekannt gegeben.

Nach der Ermittlung des Wahlergebnisses wurde ein Formfehler in der Vorbereitung zu dieser Wahl bemängelt und festgestellt. Die Versammlungsleitung erklärte den Wahlgang für ungültig.

Helmut Wald erklärte, dass er nicht mehr kandidiere.

Vom Versammlungsleiter wurde darauf hingewiesen, dass unter Beibehaltung der Reihenfolge der übrigen Kandidaten der Kandidat Wendel nunmehr Kandidat Nr.10 der Auflistung ist. Er wies außerdem darauf hin, dass für diesen Wahlgang jeder Stimmbere-

rechtigte 7 Stimmen hat und mindestens die Hälfte der zu wählenden Kandidaten, jedoch höchsten 7 angekreuzt werden dürfen.

Die geheime Wahl hatte folgendes Ergebnis:

1. Helmut Schmidt (Bielefeld)	334 Stimmen
2. Hans Jäschke (Altenburg)	300 Stimmen
3. Rolf Kämmler (Filderstadt)	291 Stimmen
4. Peter Luczak (Marburg)	284 Stimmen
5. Dieter Rehmke (Friedrichsau)	282 Stimmen
6. Wilfried Herrmann (Schnauderhainichen)	259 Stimmen
7. Hans Braun (Swisttal)	136 Stimmen
8. Siegfried Wendel (LV 4)	107 Stimmen
9. Herbert Büscher (Berlin)	100 Stimmen
10. Uwe Scheifhaken (Wilhelmshaven)	98 Stimmen

2 Stimmen ungültig

Die höchste Stimmenzahl vereinigten die Kandidaten Helmut Schmidt, Hans Jäschke, Rolf Kämmler, Peter Luczak, Dieter Rehmke, Wilfried Herrmann und Hans Braun. Sie erklärten nacheinander die Annahme der Wahl zum Mitglied des Deutschen Skatgerichts.

Für das Deutsche Skatgericht wurden somit folgende 7 Mitglieder gewählt:

Helmut Schmidt (Bielefeld), Hans Jäschke, (Altenburg), Rolf Kämmler (Filderstadt), Peter Luczak (Marburg), Dieter Rehmke (Friedrichsau), Wilfried Herrmann (Schnauderhainichen) und Hans Braun (Swisttal).

Die Mitglieder des Deutschen Skatgerichts wählten aus ihren Reihen Helmut Schmidt zum Vorsitzenden und Hans Jäschke zum stellvertretenden Vorsitzenden.

Als Nachrücker stehen fest:

Siegfried Wendel (107 Stimmen), Herbert Büscher (100 Stimmen) und Uwe Scheifhaken (98 Stimmen).

XXVII. Deutscher Skatkongress am 21. und 22.11.1998 in Halle / Saale

Von 416 Delegierten waren zum Beginn des Kongresses 398 Delegierte anwesend. Die Beschlussfähigkeit des Skatkongresses war damit gegeben.

Nach kurzer Zeit erschienen noch 4 weitere Delegierte, so dass sich die Zahl auf 402 erhöhte.

In dem Bericht des Skatgerichtes gab Helmut Schmidt u.a. folgendes bekannt: „Auf der letzten Sitzung des Skatgerichts haben die Mitglieder einstimmig beschlossen, Skatfreund Kämmler zum Ehrenmitglied des Skatgerichts zu ernennen“.

Zur Wahl der Mitglieder des Deutschen Skatgerichts wurden folgende Kandidaten vorgeschlagen:

- | | |
|-------------------------------|---|
| 1. Helmut Schmidt (Bielefeld) | 2. Hans Jäschke, Altenburg |
| 3. Hans Braun (Swisttal) | 4. Wilfried Herrmann (Schnauderhainichen) |
| 5. Peter Luczak (Marburg) | 6. Dieter Rehmke (Friedrichsau) |
| 7. Matthias Bock (Kelkheim) | 8. Herbert Büscher (Berlin) |
| 9. Hugo Potz (LV 4) | 10. Marion Ritter (Mindelaltheim) |
| 11. Erich Spingler (Neuhaus) | |

Die ebenfalls vorgeschlagenen Skatfreunde Matthias Hauer (LV 5), Hans-Peter Oetken (LV 3), Johannes Brand (LV 3) und Walter van Steegen (LV 4) lehnen eine Kandidatur ab.

Rolf Kämmler (Filderstadt) hatte aus gesundheitlichen Gründen auf eine erneute Kandidatur verzichtet.

Es wurde eine geheime Wahl durchgeführt, bei der 394 gültige Stimmen abgegeben wurden. Die Stimmen verteilten sich wie folgt:

Helmut Schmidt (Bielefeld)	356 Stimmen
Hans Jäschke (Altenburg)	316 Stimmen
Hans Braun (Swisttal)	347 Stimmen
Wilfried Herrmann, (Schnauderhainichen)	244 Stimmen
Peter Luczak (Marburg)	307 Stimmen
Dieter Rehmke (Friedrichsau)	205 Stimmen
Matthias Bock (Kelkheim)	124 Stimmen
Herbert Büscher (Berlin)	83 Stimmen
Hugo Potz (LV 4)	77 Stimmen
Marion Ritter (Mindelaltheim)	263 Stimmen
Erich Spingler (Neuhaus)	61 Stimmen

Für das Deutsche Skatgericht wurden somit folgende 7 Mitglieder gewählt:

Helmut Schmidt (Bielefeld), Hans Jäschke, (Altenburg), Hans Braun (Swisttal), Peter Luczak (Marburg), Marion Ritter (Mindelaltheim), Wilfried Hermann (Schnauderhainichen) und Dieter Rehmke (Friedrichsau).

Alle gewählten Kandidaten nahmen die Wahl an.

Die Mitglieder des Deutschen Skatgerichts wählten aus ihren Reihen Helmut Schmidt zum Vorsitzenden und Hans Jäschke zum stellvertretenden Vorsitzenden. Diese Bezeichnungen wurden in Präsident und Vizepräsident geändert.

Als Nachrücker stehen fest:

Matthias Bock (124 Stimmen), Herbert Büscher (83 Stimmen), Hugo Potz (77 Stimmen) und Erich Spingler (61 Stimmen).

Am 24. September 1999 verstarb nach kurzer schwerer Krankheit im Alter von 68 Jahren Helmut Schmidt, der dem Deutschen Skatgericht fast 30 Jahre angehört hatte. Noch während seiner Krankheit hatte er Peter Luczak beauftragt, die Aufgaben des Präsidenten wahrzunehmen. Auf der Skatgerichtssitzung vom 10. bis 12. Dezember 1999 wählten die Mitglieder des Skatgerichts Peter Luczak einstimmig zum Präsidenten.

Als siebtes Mitglied rückte Matthias Bock (Kelkheim) in das Skatgericht nach.

Zum 01.01.2002 wurde das Internationale Skatgericht in einer Feierstunde in Altenburg gegründet. Das Internationale Skatgericht besteht aus den sieben Mitglieder des Deutschen Skatgerichts sowie zwei Mitgliedern der International Skat Players Association e.V. (ISPA-World).

Zum Präsidenten wurde Peter Luczak einstimmig gewählt. Zu seinen Stellvertretern wählte das Gremium die Skatfreunde Folker Ehrlich (München) von der ISPA und Hans Jäschke. Die weiteren Mitglieder sind die Skatfreunde Wilfried Herrmann, Dieter Rehmke, Hans Braun, Marion Ritter, Matthias Bock (alle DSKV) und Kurt Wettlaufer (ISPA).

XXVIII. Deutscher Skatkongress am 09. und 10.11.2002 in Papenburg

Von 392 geladenen Delegierten waren 385 Delegierte anwesend. Die Beschlussfähigkeit des Skatkongresses war damit gegeben.

Zur Wahl für die sieben Positionen im Skatgericht wurden folgende Skatfreunde/innen vorgeschlagen:

- | | | |
|-------------------------------|-----------------------------|----------------------------|
| 1. Peter Luczak (LV 14) | 2. Wilfried Hermann (LV 10) | 3. Dieter Rehmke (LV 2) |
| 4. Hans Braun (LV 5) | 5. Marion Ritter (LV 8) | 6. Matthias Bock (LV 14) |
| 7. Gerhard Kraft (LV 7) | 8. Thomas Franke (LV 9) | 9. Eckard Müller (LV 3) |
| 10. Thomas Kinback (LV 6) | 11. Alfred Werth (LV 8) | 12. Wolfgang Jasper (LV 3) |
| 13. Walter von Steegen (LV 4) | | |

Aus gesundheitlichen Gründen verzichtet Hans Jäschke (Altenburg) auf eine erneute Kandidatur. Er wurde für seine Verdienste um das Skatgericht Altenburg und dem Deutschen Skatgericht zum Ehrenmitglied im Deutschen Skatverband ernannt.

Das Deutsche Skatgericht ernannte ihn ebenfalls zu seinem Ehrenmitglied.

Nach Auszählung der Stimmzettel (380 abgegebenen Stimmen, davon 9 ungültig) wurden folgende Kandidaten, die alle die Wahl annahmen, in das Skatgericht berufen:

- | | | | |
|---------------------|-------------|------------------|-------------|
| 1. Peter Luczak | 334 Stimmen | 2. Hans Braun | 320 Stimmen |
| 3. Marion Ritter | 276 Stimmen | 4. Dieter Rehmke | 275 Stimmen |
| 5. Wilfried Hermann | 264 Stimmen | 6. Matthias Bock | 236 Stimmen |
| 7. Gerhard Kraft | 140 Stimmen | | |

Als Nachrücker stehen fest:

Walter von Steegen (134 Stimmen), Eckard Müller (126 Stimmen), Thomas Franke (96 Stimmen), Thomas Kinback (64 Stimmen), Wolfgang Jasper (55 Stimmen) und Alfred Werth (47 Stimmen).

In der Sitzungspause wählten die Mitglieder des Skatgerichts Peter Luczak einstimmig zum Präsidenten.

Zum 31.12.2002 schied Kurt Wettlaufer aus dem ISkG aus, sein Nachfolger wurde ab dem 1.1.2003 Andy de Rossi (ISPA).

XXIX. Deutscher Skatkongress am 18. und 19.11.2006 in Altenburg

Von 383 geladenen Delegierten waren 365 Delegierte anwesend. Die Beschlussfähigkeit des Skatkongresses war damit gegeben.

Zur Wahl für die sieben Positionen im Skatgericht wurden folgende Skatfreunde/innen vorgeschlagen:

- | | | |
|-------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1. Peter Luczak (LV 14) | 2. Dieter Rehmke (LV 2) | 3. Hans Braun (LV 5) |
| 4. Marion Ritter (LV 8) | 5. Matthias Bock (LV 14) | 6. Gerhard Kraft (LV 7) |
| 7. Thomas Franke (LV 9) | 8. Johannes Akyel (LV 3) | 9. Thomas Kinback (LV 6) |
| 10. Peter Kurth (LV 5) | | |

Wilfried Hermann (Altenburg) verzichtete aus Altersgründen auf eine erneute Kandidatur.

Für seine geleistete Arbeit im Skatgericht Altenburg und im Deutschen Skatgericht wurde Wilfried Hermann zum Ehrenmitglied im Deutschen Skatverband ernannt.

Abgegeben wurden 355 Stimmen, davon waren 7 ungültig.

Die Auszählung ergab folgendes Ergebnis:

- | | | | |
|-----------------|-------------|------------------|-------------|
| 1. Peter Luczak | 344 Stimmen | 2. Dieter Rehmke | 335 Stimmen |
| 3. Hans Braun | 338 Stimmen | 4. Marion Ritter | 324 Stimmen |

5. Matthias Bock 293 Stimmen 6. Gerhard Kraft 258 Stimmen
7. Thomas Franke 173 Stimmen

Alle gewählten Skatfreunde nahmen die Wahl an.

Als Nachrücker stehen fest:

Thomas Kinback (143 Stimmen), Johannes Akyel 136 Stimmen) und Peter Kurth (41 Stimmen)

In der Sitzungspause wählten die Mitglieder des Skatgerichts Peter Luczak einstimmig zum Präsidenten.

Während der Legislaturperiode schied Andy de Rossi (ISPA) aus dem Internationalen Skatgericht aus, sein Nachfolger wurde Helmut Lindermeier.

XXX. Deutscher Skatkongress am 20. und 21.11.2010 in Hannover

Es waren 220 Stimmberechtigte Delegierten anwesend.

Zur Wahl für die sieben Positionen im Skatgericht wurden folgende Skatfreunde/innen vorgeschlagen:

1. Peter Luczak (LV 14)	2. Dieter Rehmke (LV 2)	3. Hans Braun (LV 5)
4. Marion Ritter (LV 8)	5. Matthias Bock (LV 14)	6. Gerhard Kraft (LV 7)
7. Thomas Franke (LV 9)	8. Johannes Akyel (LV 3)	

Abgegeben wurden 219 Stimmen, davon waren 3 ungültig.

Die Auszählung ergab folgendes Ergebnis:

1. Peter Luczak	198 Stimmen	2. Dieter Rehmke	188 Stimmen
3. Hans Braun	205 Stimmen	4. Marion Ritter	187 Stimmen
5. Matthias Bock	151 Stimmen	6. Gerhard Kraft	171 Stimmen
7. Thomas Franke	161 Stimmen	8. Johannes Akyel	98 Stimmen

Alle gewählten Skatfreunde nahmen die Wahl an (Ifd. Nr. 1 – 7).

Als Nachrücker steht fest:

Johannes Akyel

In der Sitzungspause wählten die Mitglieder des Skatgerichts Peter Luczak einstimmig zum Präsidenten.