

einsortieren	aussortieren	+ Seiten	- Seiten
Abschnitt 0			
Vorwort	Vorwort	1	1
Inhaltsverzeichnis		3	3
Definition ...	Definition ...	1	1
Abschnitt 1			
1.1.1 - 1	1.1.1 - 1	1	1
Abschnitt 2			
2.1.1 - 1	2.1.1 - 1	1	1
2.1.2 - 1	2.1.2 - 1	1	1
2.2.2 - 2	2.2.2 - 2	1	1
2.2.5 - 3		1	
2.3.1 - 1	2.3.1 - 1	1	1
Abschnitt 3			
3.1.1 - 1	3.1.1 - 1	1	1
3.2.2 - 1	3.2.2 - 1	1	1
3.2.5 - 1	3.2.5 - 1	1	1
3.2.8 - 2		1	
3.2.9 - 3	3.2.9 - 3	1	1
3.2.11 - 1,2	3.2.11 - 1	2	1
3.2.13 - 1	3.2.13 - 1	1	1
3.3.9 - 1	3.3.9 - 1	1	1
3.3.10 - 1	3.3.10 - 1	1	1
3.4.1 - 4		1	
3.4.4 - 2,3,4	3.4.4 - 2,3,4	3	3
3.4.5 - 1	3.4.5 - 1	1	1
3.4.6 - 1,2,4	3.4.6 - 1,2,4	3	3
3.4.8 - 1	3.4.8 - 1	1	1
Abschnitt 4			
4.1.1 - 1	4.1.1 - 1	1	1
4.1.2 - 1	4.1.2 - 1	1	1
4.1.4 - 1	4.1.4 - 1	1	1
4.1.5 - 1	4.1.5 - 1	1	1
4.1.8 - 2		1	
4.1.9 - 1	4.1.9 - 1	1	1
4.1.9 - 5		1	
4.1.11 - 1,2	4.1.11 - 1,2	2	2
4.2.1 - 1	4.2.1 - 1	1	1
4.2.2 - 1	4.2.2 - 1	1	1
4.2.6 - 1	4.2.6 - 1	1	1
4.2.9 - 3,5,6	4.2.9 - 3,5	3	2
4.3.1 - 1,2,3	4.3.1 - 1,2	3	2
4.3.2 - 1	4.3.2 - 1	1	1
4.3.3 - 1	4.3.3 - 1	1	1
4.3.4 - 1	4.3.4 - 1	1	1
4.3.4 - 7		1	
4.3.6 - 3	4.3.6 - 3	1	1
4.4.1 - 3		1	
4.4.2 - 1	4.4.2 - 1	1	1
4.4.3 - 1,3	4.4.3 - 1	2	1
4.4.5 - 1	4.4.5 - 1	1	1
4.5.2 - 4	4.5.2 - 4	1	1
4.5.3 - 1	4.5.3 - 1	1	1
4.5.6 - 1	4.5.6 - 1	1	1
4.5.10 - 1	4.5.10 - 1	1	1
Abschnitt 5			
5.1.1 - 1	5.1.1 - 1	1	1
5.2.1 - 1	5.2.1 - 1	1	1
5.2.3 - 1	5.2.3 - 1	1	1
5.2.4 - 1	5.2.4 - 1	1	1
5.2.8 - 1,2	5.2.8 - 1,2	2	2
5.3.2 - 1	5.3.2 - 1	1	1
5.3.3 - 1	5.3.3 - 1	1	1
5.3.4 - 1	5.3.4 - 1	1	1
5.4.2 - 1	5.4.2 - 1	1	1
5.5.1 - 1	5.5.1 - 1	1	1
5.5.4 - 1	5.5.4 - 1	1	1
5.5.5 - 1,2	5.5.5 - 1,2	2	2
5.6 - 1	5.6 - 1	1	1
Abschnitt A			
Anhang - 10,11,12	Anhang - 10,11,12	3	3
Summe		80	69

Sammlung von Skatgerichtsentscheidungen

Vorwort und Einführung

Mit der Veröffentlichung dieser Sammlung von Skatgerichtsentscheidungen zu regeltechnischen Streitfällen verfolgt das Deutsche Skatgericht das Ziel, die allgemeinen Regelkenntnisse von Skatinteressierten zu erweitern und zu vertiefen. Schiedsrichter und Turnierleiter sollen mit Hilfe der aufgeführten Beispiele in die Lage versetzt werden, bei auftretenden Streitfällen regelgerechte Entscheidungen problemlos zu treffen.

Die Entscheidungen des Deutschen Skatgerichts basieren auf den Bestimmungen der neuesten Fassung der Internationalen Skatordnung, Ausgabe November 2002.

In einigen Fällen wiederholen sich dieselben Streitfälle unter mehreren Bestimmungen, wenn für die Entscheidung deren Heranziehung erforderlich war.

Bei der Erstellung der Sammlung wurde darauf geachtet, dass möglichst zu allen Bestimmungen der Skatordnung geeignete Beispiele aufgeführt sind. Trotzdem ist bei der Vielzahl der möglichen Streitfälle eine umfassende Veröffentlichung aller vorkommenden oder denkbaren Streitfälle nahezu unmöglich.

Neben den Streitfällen, die durch die Bestimmungen der Internationalen Skatordnung geregelt werden, erhält das Deutsche Skatgericht auch immer wieder Anfragen zu Streitfällen, die nicht Bestandteil der Internationalen Skatordnung sind. Die häufigsten Anfragen sind im Anhang zu dieser Sammlung aufgeführt.

Zur leichteren Auffindung von Entscheidungen bestimmter Streitfälle wird die Verwendung der neuesten Ausgabe der Internationalen Skatordnung empfohlen. Anhand der Nummer in der Internationalen Skatordnung, die für den gesuchten Streitfall gilt, kann im Inhaltsverzeichnis der vorliegenden Sammlung von Skatgerichtsentscheidungen ermittelt werden, auf welchen Seiten Beispiele zu einem entsprechenden Streitfall aufgeführt sind.

Sollten sich durch Kongressbeschlüsse Regeländerungen ergeben, die Änderungen von Skatgerichtsentscheidungen erfordern, werden die davon betroffenen Entscheidungen ungültig und durch neue ersetzt. Die Änderungen können in diesen Fällen von der Geschäftsstelle des Deutschen Skatverbandes nach einer entsprechenden Mitteilung in »Der Skatfreund« bezogen werden.

Eine Wiedergabe, auch auszugsweise, ist nur mit Genehmigung des Deutschen Skatverbandes e.V. erlaubt.

Das Deutsche Skatgericht, November 2002

Inhaltsverzeichnis der Internationalen Skatordnung

Stand: 21. September 2003

	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 – 2
	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 – 3
	3.3.9 – 1	– 3.3.9 – 2
	3.3.10 – 1	– 3.3.10 – 4

Stand: September 2003

	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 – 4
	3.4.7 – 1	– 3.4.7 – 4
	3.4.8 – 1	– 3.4.8 – 4
	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	
	4.1.2 – 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	
	4.1.7 – 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 – 6
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 – 7
	4.3.5 – 1	– 4.3.5 – 2
4.4 Stiche	4.3.6 – 1	– 4.3.6 – 3
	4.4.1 – 1	– 4.4.1 – 3
	4.4.2 – 1	– 4.4.2 – 2
	4.4.3 – 1	– 4.4.3 – 3
	4.4.4 – 1	
4.5 Allgemeine Grundregeln	4.4.5 – 1	– 4.4.5 – 2
	4.4.6 – 1	– 4.4.6 – 2
	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	– 4.5.10 – 2
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

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

In der Sammlung von Skatgerichtsentscheidungen werden folgende Abkürzungen verwendet:

ISkO (SkO) = 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 Deutschen Skatgerichts ergangen.

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

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 Deutschen 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	Null	Null ouvert	Null Hand	Null Hand ouvert
(ouvert = offen)	6	1	6	6

Zu ISkO 2.1.2 sind keine Entscheidungen des Deutschen Skatgerichts ergangen.

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

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 eine einschränkende Erklärung ab, aus der hervorgeht, dass er das Drücken der richtigen Kartenzahl nicht vergessen hat, kann er einen Null ouvert auch mit 11 oder 12 Karten ansagen bzw. auflegen.

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 entsprechend seines Ausgangs zu werten.

Begründung:

Die obengenannte Bestimmung wurde auf dem 28. Deutschen Skatkongress am 10.11.02 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 seines Ausgangs 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 Deutschen Skatgerichts ergangen.

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 Deutschen 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, muss 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

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:

Bei drei Mitspielern am Tisch 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.

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.

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

- 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 gilt dann als abgeschlossen, wenn deren letztes Spiel ordnungsgemäß eingetragen oder dessen fehlerhafte bzw. fehlende Eintragung erst nach Beginn des ersten Spiels der nächsten Runde (siehe 4.1.1) beanstandet wurde. Bei einer fehlerhaften Eintragung des letzten Spiels einer Serie ist die letzte Runde 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 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.

3.2.13 Ist eine falsche Geberfolge bereits in vorangegangenen Runden eingetreten oder ihr Ursprung nicht mehr festzustellen, 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.

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 3.3.10).

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 muss den aufgenommenen Skat zurückgeben 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.

3.3.10 Will jemand ein Spiel machen, obwohl der Skat von einem Spieler 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. Der ursprünglich gelegene Skat ist nur dann auszuhändigen, wenn er von **allen** Spielern eindeutig ausgemacht werden kann. Wird dieser Regelverstoß vor Beendigung des Reizens begangen, aber erst nach Beendigung des Reizens festgestellt, muss der Alleinspieler vor Skataufnahme entscheiden, ob er spielen oder einpassen will.

Fall 1:

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 2:

Nachdem Mittelhand 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.

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 in einem Zug 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.

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, weil Vorhand ein falsches Spiel angesagt habe. Man könne nur bei Handspielen, in diesem Fall nur bei Grand-Hand, »Schneider« ansagen. Hat der Alleinspieler verloren, weil er ein »falsches Spiel« 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 andere 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 4 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 ordnungsgemäß fortgesetzt. Die Gegenpartei erreicht 39 Augen und beansprucht nun Spielverlust für den Alleinspieler, da dieser erklärt hat, er würde das Spiel »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 ungültige 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

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, ebenso wie 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. In Ausnahmefällen 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 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 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 in der üblichen Weise durchgeführt und entsprechend seinem Ausgang gewertet werden.

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 die zweite Karte nicht mehr in den Skat legen.

Begründung:

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.

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.

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.

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 ungestraft nochmals ansehen konnte.

Fall 2:

Der Alleinspieler in Vorhand sagt das Spiel an, sieht danach noch einmal den abgelegten Skat an, ohne ihn zu verändern und spielt anschließend zum ersten Stich aus. Hat der Alleinspieler verloren, weil er den Skat noch einmal angesehen hat?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren. Nach einer gültigen Spielansage darf der Skat nicht mehr angesehen werden.

Begründung:

Nach ISkO 3.4.8 führt das nochmalige Ansehen des Skats **nach** der Spielansage zum Spielverlust. Das Spiel beginnt mit der Spielansage (ISkO 4.1.1).

Fall 3:

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 zweite Karte nicht mehr in den Skat legen.

Begründung:

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.

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.

4. Spieldurchführung

4.1 Ausspielen

4.1.1 Das Spiel beginnt mit der Spielansage. Nach der Spielansage spielt Vorhand aus; sie zieht an. 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 oder fehlenden 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 einschränkender 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. Der reklamierende Gegenspieler sucht ein fadenscheiniges Recht und handelt unsportlich. Er ist wegen Verstoß gegen ISKO 4.5.2 zu verwarnen.

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 auszuspielen.

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.

- 4.1.2** Eine (aus)gespielte Karte darf nicht zurückgenommen werden. Lediglich bei gefordertem Weiterspiel nach Regelverstoß ist eine regelgerechte Korrektur vorzunehmen. Eine Karte gilt dann als (aus)gespielt, wenn sie komplett auf dem Tisch liegt.

Fall 1:

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

Entscheidung:

Die Karte darf nicht zurückgenommen werden. Der Alleinspieler hat das Spiel in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren.

Begründung:

Nach ISkO 4.1.2 darf eine ausgespielte Karte nicht zurückgenommen werden - was liegt, liegt! Diese Bestimmung gilt immer, also auch am Dreiertisch.

In dem geschilderten Fall hat der Alleinspieler zum ersten Stich unberechtigt ausgespielt. Nach ISkO 4.1.3 und 4.1.4 hat er deshalb das Spiel in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren.

Fall 2:

Der Alleinspieler in Vorhand sagt einen Grand an und spielt den Kreuz-Buben aus. Hinterhand hat den Pik-Buben, gibt aber versehentlich die Karo-Neun zu. Bevor der Alleinspieler den Stich einzieht, bemerkt Hinterhand den Fehler und zeigt den Pik-Buben. Der Alleinspieler verlangt, dass ihm der Grand mit Schneider und Schwarz gutgeschrieben wird. Hinterhand widerspricht und behauptet, der Alleinspieler habe nur einfach gewonnen. Andernfalls müsse er das Spiel durchführen. Dann aber dürfe die Karo-Neun zurückgenommen und dafür der Pik-Bube bedient werden. Welche Auffassung ist nun richtig?

Entscheidung:

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

Begründung:

Nach ISkO 4.2.3 in Verbindung mit ISkO 4.1.4 hat der Alleinspieler sein Spiel in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) gewonnen. Er darf aber den Fehler korrigieren lassen und Weiterspiel verlangen (ISkO 4.1.2). Dann zählt der Regelverstoß, hier das falsche Bedienen durch Hinterhand, nach ISkO 4.1.6 als nicht begangen. Verlangt der Alleinspieler Weiterspiel, darf Hinterhand die Karo-Neun zurücknehmen und muss den Pik-Buben bedienen. Danach ist das Spiel normal durchzuführen und entsprechend seinem Ausgang zu werten.

Fall 3:

Nach sechs Stichen ist bei einem Kreuz-Spiel noch keine Entscheidung gefallen. Zum siebenten 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 moniert das, will alle Reststiche haben und behauptet, das Spiel gewonnen zu haben. Stimmt das?

- 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) als verloren.

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:

Noch bevor die Gegenspieler einen Stich bekommen haben, spielt einer von ihnen unberechtigt aus. Hat der Alleinspieler in diesem Fall mit Schneider und Schwarz gewonnen?

Entscheidung:

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

Begründung:

Hat jemand vor der Spielentscheidung unberechtigt ausgespielt, so gilt das Spiel für die schuldige Partei nach ISkO 4.1.4 in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren.

Im vorliegenden Fall haben die Gegenspieler zum Zeitpunkt des Fehlers noch keinen Stich bekommen. Dennoch gewinnt der Alleinspieler nur in der Stufe einfach. Er hat aber das Recht, die Gegenspieler Schneider oder Schwarz zu machen. Er darf nach Berichtigung des Fehlers Weiterspiel verlangen. Dann zählt der Regelverstoß als nicht begangen und das Spiel geht normal weiter. Es ist entsprechend seinem Ausgang zu werten, d.h., der Alleinspieler kann auch noch verlieren, wenn er vor Erreichen des 61. Auges selbst einen Regelverstoß begeht oder die Gegenspieler 60 oder mehr Augen erreichen.

Fall 3:

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

Entscheidung:

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

- 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 durch einen Gegenspieler die fällige Gewinnstufe nach der oben stehenden Bestimmung der ISkO ausnahmsweise zuerkannt werden. Ein solcher Fall liegt hier vor. 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.

Fall 2:

Hinterhand spielt Null ouvert und hat die Karten ordnungsgemäß aufgelegt. Vorhand sagt für alle am Tisch hörbar: »Ich bin am Ausspielen.« Der Alleinspieler behauptet, dieser Hinweis sei eine unzulässige und das Spiel beeinflussende Aussage und das Spiel deshalb für ihn gewonnen. Wie ist hier zu entscheiden?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat durch die Bemerkung von Vorhand das Spiel nicht gewonnen. Es muss in der üblichen Weise durchgeführt werden.

Begründung:

Aus der Bemerkung von Vorhand kann keine unzulässige Spielbeeinflussung abgeleitet werden.

Da im vorliegenden Fall ein Regelverstoß nicht nachzuweisen ist, muss man diese Handlungsweise tolerieren. Das Spiel ist deshalb in der üblichen Weise durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten.

- 4.1.9** Zwei oder mehr gleichzeitig sichtbar ausgespielte oder aufgedeckt herausgefallene Karten der Gegenspieler oder eine solche Karte eines Gegenspielers ohne Ausspielberechtigung beenden sofort das Spiel entsprechend den Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6. Der Alleinspieler ist berechtigt, versehentlich herausgefallene 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, das unter Berücksichtigung des Reizwertes und entsprechend seiner Karten gewonnen werden kann.

Begründung:

Auf Grund des begangenen Kartenverrats der Gegenspieler ist es dem Alleinspieler nicht zuzumuten, ein Spiel durchzuführen. Die Entscheidung darüber, welches Spiel gutzuschreiben ist, obliegt dabei einem herbeizurufenden Schiedsrichter. 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. Bieten die Karten des Alleinspielers nach Meinung des Schiedsrichters keine Gewinnchance, so ist ihm ein Spiel gutzuschreiben, das der letzten Reizhöhe und der Zahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen entspricht.

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 und das Spiel muss normal 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 normal 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 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 entsprechend seinem Ausgang 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.

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 jederzeit zu beanstanden.

Begründung:

Nach der oben genannten Bestimmung der ISkO ist es jedem Mitspieler, folglich auch dem Kartengeber, gestattet, Regelverstöße jederzeit 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 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:

Nach der oben genannten Bestimmung der ISkO ist es jedem Mitspieler, folglich auch dem Kartengeber, gestattet, Regelverstöße jederzeit 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 jederzeit zu beanstanden, er darf aber die anderen Spieler 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 Gewinnstufe »Schneider« verloren; ihm sind 80 Punkte abzuziehen.

Begründung:

Die Bestimmung ISkO 4.1.11 wurde auf dem 28. Deutschen Skatkongress am 10.11.02 in Papenburg dahingehend geändert, dass jeder Teilnehmer (vorher jeder Mitspieler) berechtigt ist, jederzeit auf Regelverstöße hinzuweisen.

Nach Ansicht des Internationalen 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 in jedem Fall nach ISkO 4.5.2 zu verwarnen und 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 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, so weit 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 normal 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 entsprechend seinem Ausgang zu bewerten.

Fall 2:

Das Spiel ist noch nicht entschieden. Vorhand spielt zum siebenten 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 normal 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 Blatt in 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.

4.2.6 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 für die Partei mit der richtigen Kartenzahl mindestens in der Stufe einfach gewonnen. Eine höhere Gewinnstufe erfordert den Nachweis, dass sie bei regelgerechtem Spiel sicher erreicht worden wäre.

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 Kartenzahl, 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 Kartenzahl 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?

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 war das Spiel für den Alleinspieler gewonnen, auch wenn er es bei normaler Durchführung verloren hätte.

Fall 6:

Der Alleinspieler in Mittelhand spielt Herz. Vorhand zieht Pik-König an, der Alleinspieler wirft Kreuz-8 ab, Hinterhand bedient Pik-9. Jetzt zieht 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 7:

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.

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 normal durchgeführt werden muss.

Fall 11:

Es wird unter Einhaltung der zahlenmäßigen Reihenfolge der gültigen Reizwerte gereizt. Mittelhand hält bis 33 und passt bei 35. Hinterhand wird Alleinspieler, nimmt den Skat auf, drückt zwei Karten und sagt einen Grand an. Vor dem Ausspiel zum ersten Stich fragt Vorhand den Spieler in Mittelhand nach seiner letzten Reizhöhe, die dieser mit 33 angibt. Daraufhin spielt Vorhand Pik aus. Der Alleinspieler protestiert gegen die Mitteilung der letzten Reizhöhe von Mittelhand und verlangt sofortigen Spielgewinn wegen Kartenverrats.

Entscheidung:

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

Begründung:

Jeder Mitspieler konnte den Reizvorgang verfolgen und die letzte Reizhöhe zur Kenntnis nehmen. Die zutreffende Mitteilung seiner letzten Reizhöhe durch Mittelhand stellt daher keinen Kartenverrat dar, sondern ist nur die Wiederholung einer allen Beteiligten bekannten Information.

Fall 12:

Der Alleinspieler spielt »Kreuz«. Nach dem siebten Stich haben die Gegenspieler 56 Augen. Der Alleinspieler in Vorhand hat noch Kreuz-Bube, Herz-Bube und Herz-Dame. Mittelhand führt noch drei Luschen und Hinterhand hat Pik-Bube, Kreuz-8 und Pik 8. Der Alleinspieler überlegt nun lange, welche Karte er ausspielen soll. Weil das Hinterhand zu lange dauert, macht sie folgende Bemerkung: „Du kannst ausspielen was du willst, du kannst nicht mehr gewinnen“. Der Alleinspieler verlangt nun Spielgewinn wegen Kartenverrat. Hinterhand ist der Meinung, dass er mit seiner Aussage nicht die Karten verraten hat, da es für den Alleinspieler keine Möglichkeit mehr gibt, das Spiel zu gewinnen.

Entscheidung:

Das Spiel ist weiter durchzuführen und entsprechend seines Ausgangs zu werten.

Begründung:

Hinterhand kann im vorliegenden Fall anhand seiner Karten feststellen, dass er alleine die Entscheidung herbeiführen wird, ohne das Vorhand oder sein Mitspieler in Mittelhand den Spielverlauf beeinträchtigen können. Es ist gleich, welche Karte Vorhand ausspielt und welche Karte Mittelhand zugibt. Er wird nicht verhindern können, dass Hinterhand mit Pik-Buben einen Stich macht. Dabei ist es gleichgültig, ob Hinterhand den Herz-Buben oder die Herz-Dame von Vorhand sticht; die Gegenpartei bekommt in jedem Fall 60 oder 61 Augen. Die Aussage von Hinterhand kann daher im vorliegenden Fall nicht als spielentscheidender Eingriff bewertet werden. Daher liegt auch kein Kartenverrat vor.

Anders ist zu entscheiden, wenn Hinterhand zum Spielverlust des Alleinspielers noch Augen seines Mitspielers benötigt. In diesem Fall handelt es sich um Kartenverrat, weil er mit seiner Aussage dem Mitspieler einen Hinweis darauf gibt, dass er noch einen Stich macht.

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 einen Grand. Er hat Pik- und Karo-Bube. Er sieht eine Möglichkeit zum Spielgewinn nur dann, 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:

Nach der oben angeführten Bestimmung der ISkO darf der Alleinspieler 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 eine höhere Gewinnstufe (Schneider oder Schwarz) zu erreichen. Erst vom zweiten Stich an darf der Alleinspieler das Spiel nur mit Zustimmung der Gegenpartei aufgeben (ISkO 4.3.2). In dem geschilderten Fall sind dem Alleinspieler für einen verlorenen Grand ohne einen 96 Minuspunkte abzuschreiben.

Fall 2:

Ist es möglich, dass sich der Alleinspieler bei einem Farbspiel auch dann »strecken« 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:

Die Berechtigung zum »Strecken« ergibt sich aus der oben genannten Bestimmung der ISkO. 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 Zahl 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 nach dem ersten Stich für verloren erklären.

Begründung:

Nach der obigen Bestimmung der ISKO ist der Alleinspieler 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. Eine Aufgabe des Spiels vom zweiten Stich an ist allerdings nur mit Zustimmung der Gegenspieler möglich.

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 bestimmtes Spiel ansagen, das dem gebotenen Wert 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 tauft daher ihr Spiel »Grand«. 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 entsprechend seines Ausgangs zu werten.

Begründung:

Nach Satz 2 der obengenannten Bestimmung darf der Alleinspieler sein angesagtes Spiel aufgeben, solange er noch mindestens neun Handkarten führt.

Mit weniger als neun Handkarten kann die Aufgabe des Spiels nur mit Zustimmung mindestens eines Gegenspielers erfolgen (gemeinsame Haftung).

Diese Bestimmungen wurde auf dem 28. Deutschen Skatkongress am 10.11.02 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 entsprechend seines Ausgangs zu werten.

4.3.2 Mit weniger als neun Handkarten kann die Aufgabe des Spiels nur mit Zustimmung mindestens eines Gegenspielers erfolgen (gemeinsame Haftung).

Siehe ISkO 4.3.1

4.3.3 Alle Spiele sind 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 seine 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 als beendet anzusehen und dem Alleinspieler als 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 Vorzeigen seiner Karten während eines Farb- oder Grandspiels ohne Abgabe einer **zutreffenden** Erklärung zeigt der Alleinspieler an, dass er alle weiteren Stiche macht. Trifft das nicht zu, ist das Spiel beendet. 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:

Vorhand spielt Null ouvert und legt seine Karten auf. Der Alleinspieler hat Kreuz-Ass zu viert und spielt eine »saubere« Karte aus. Daraufhin zeigt der Gegenspieler in Hinterhand seine vier Blätter in Kreuz. Hat der Alleinspieler gewonnen oder verloren?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren, wenn der Gegenspieler mit den vier Kreuzkarten ans Spiel gebracht werden kann.

Begründung:

In dem geschilderten Fall handelt es sich um eine erlaubte Spielabkürzung. Wenn die Gegenspieler nachweisen, dass der Gegenspieler mit den vier Kreuzkarten ans Spiel gebracht wird, ohne dass der Alleinspieler sein Kreuz-Ass abwerfen kann, hat der Alleinspieler seinen Null ouvert verloren.

Fall 2:

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 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 3:

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.

Fall 13:

Mittelhand ist Alleinspieler. Für die Entscheidung ist nur die Trumpfverteilung interessant. Pik ist Trumpf. Vorhand: Pik-Ass. Mittelhand: Pik und Karo-Bube, Pik-10, -Dame, -8 und -7. Hinterhand: Kreuz- und Herz-Bube, Pik-König und -9.

Spielverlauf: Vorhand spielt aus, Mittelhand übernimmt, Hinterhand bedient. Mittelhand spielt Pik-Bube, Hinterhand übernimmt mit Kreuz-Bube, Vorhand bedient Pik-Ass. Hinterhand spielt aus, Vorhand bedient und Mittelhand übernimmt. Mittelhand spielt Karo-Bube, Vorhand wimmelt eine 10 und Hinterhand übernimmt mit Herz-Bube. Bis dahin erreichte Augenzahl für die Gegenpartei „29“. Hinterhand spielt aus, worauf Mittelhand ans Spiel kommt. Darauf zeigt Mittelhand Vorhand die Karten und meldet „Schneider“. Vorhand legt seine Karten offen hin, worauf Hinterhand seine Karten ebenfalls hinlegt und dabei in die Karten von Mittelhand sieht und bemerkt, „Mein Pik-König macht noch einen Stich“. Hinterhand fordert darauf Spielgewinn. Mittelhand behauptet, eine Spielansage „Schneider“ während des Spiels ist unbedeutend, und er hat sein Spiel gewonnen. Wer hat Recht, und wie wird es begründet?

Entscheidung:

Der Alleinspieler hat sein Spiel in der Gewinnstufe Schneider gewonnen.

Begründung:

Der Alleinspieler hat eine nach ISkO 4.3.4 erlaubte Spielabkürzung vorgenommen. Da der Gegenspieler in Vorhand aufgrund der Karteneinsicht keinen Stich mehr machen 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. Aufgrund des bisherigen Spielverlaufs ist Hinterhand bekannt, dass sie mit dem Pik-König noch einen Stich macht. Sie hätte ihre Karten auf der Hand halten und ihren Anspruch vorbringen müssen. Der jetzt vorgebrachte Einwand „Mein Pik-König macht aber noch einen Stich“, ist 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, alle Stiche zu erhalten, 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 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 Gewinnstufen 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.

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 seines Ausgangs gewertet.

Begründung:

In dem geschilderten Fall muss der Alleinspieler davon ausgehen, dass Kreuz-8 aufgespielt 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 fadenscheiniges Recht. Sie sind nach ISkO 4.5.2 zu verwarren.

- 4.4.2** Der Stich gehört demjenigen, der unter Beachtung der Regeln
- zu einer ausgespielten und durchweg bedienten Farbe die ranghöchste Karte hat,
 - eine Farbe ausspielt, die weder bedient noch gestochen wird,
 - eine ausgespielte Farbe als einziger sticht,
 - einen Trumpf auf eine ausgespielte Farbe mit einem höheren Trumpf übersticht,
 - bei gefordertem Trumpf den höchsten spielt,
 - Trumpf fordert und darauf nur Farbkarten erhält.

Dem Besitzer eines Stiches ist es erlaubt, vor dem Einziehen seines Stiches zum nächsten Stich auszuspielen.

Fall 1:

Der Alleinspieler zieht übereilt 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 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 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 durch die fehlende Karte den Stich ein anderer Spieler 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, gehören die restlichen Stiche dem Alleinspieler, der sein Spiel damit gewonnen hat.

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 normal weiter gespielt.

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 zum vierten Stich ordnungsgemäß ausgespielt. Danach 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:

Die Entscheidung stützt sich auf die oben angeführte Bestimmung der ISkO. In dem geschilderten Fall war bereits zum nächsten Stich ausgespielt. Der vierte und alle folgenden Stiche gehen deshalb an die Gegenspieler.

Fall 5:

Der Alleinspieler spielt einen Grand. Nachdem der Alleinspieler zum 2. Stich aufgespielt 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.

4.4.5 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 einschränkenden 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 einschränkende Erklärung die Stiche 1 bis 4 zunächst offen auf dem Tisch liegen gelassen 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.

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, sagte: „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 werden. Dieser Verpflichtung ist der Kartengeber nicht nachgekommen. Er hat es verschuldet, dass die beiden Karten im Skat sichtbar wurden. Mittelhand hat seine 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 hat durch die Kartenaufnahme erst überprüft, ob ihr die beiden Karten im Skat passen. Da dies nicht der Fall war, erfolgte ihre Reklamation. Mittelhand ist zu warnen, da sie versucht hat, sich einen Vorteil, der ihr nicht zusteht, zu verschaffen, und der Kartengeber ist aufzufordern, darauf zu achten, dass künftig die Karten nicht mehr sichtbar 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 ausgezeichneten 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:

Nach der oben angeführten Bestimmung der ISkO muss jeder Spieler nach beendetem Geben die Zahl der empfangenen Karten prüfen und eine zahlenmäßig unrichtige Kartenverteilung vor Beendigung des Reizens melden. Er ist aber nicht verpflichtet, die Kartenzahl seiner Gegenspieler oder die Zahl der Karten im Skat zu kontrollieren.

Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler 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.

Siehe auch ISkO 3.2.9

4.5.10 Verstöße gegen die Internationale Skatordnung und Skatwettbewerbordnung sind von jedem Teilnehmer **sofort** zu beanstanden. Bei den sich daraus ergebenden 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).

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, die Karten sind noch ordnungsgemäß abgelegt, sagt der Kartengeber zum Alleinspieler: »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:

Im vorliegenden Fall hat der Kartengeber den Regelverstoß (unberechtigtes Ausspielen 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.

ISKO 4.1.7: Wird 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 auf Kartenverrat entschieden werden. Das Spiel ist durchzuführen und wird entsprechend seines Ausgangs gewertet.

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 und Grand ouvert 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, $\text{Spiel } 2 = (2 \times 24) = 48$ 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.

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	gewonnen oder verloren
5	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 = 30, verloren 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?

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:

Nach der obigen Bestimmung der ISkO ist die Partei Schneider, die 30 oder weniger Augen erreichte. 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:

Nach der Bestimmung der ISkO ist die Partei Schneider, die 30 oder weniger Augen erreichte. 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.

5.2.4 Schwarz ist die Partei, die keinen Stich erhalten hat. Bei einem einzigen Stich ohne Augen ist sie Schneider.

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:

Nach der oben angeführten Bestimmung der ISkO ist die Partei Schwarz, die keinen Stich erhalten hat. 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.

- 5.2.8** Im Zweifelsfall muss der Alleinspieler das Erreichen der Gewinnstufen Schneider und Schwarz, die Gegenpartei dem Alleinspieler den Spielverlust 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.

Nach der obigen Bestimmung der ISkO muss im Zweifelsfall 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 dem geschilderten Fall der Alleinspieler sein Spiel gewonnen hat.

Fall 2:

Nachdem die Karten beider Parteien zusammengeworfen waren, gibt der Alleinspieler beim Eintragen seines Spiels in die Spielliste an, 90 Augen erreicht und die Gegenspieler Schneider gespielt 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 das 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, selbst wenn sie der Alleinspieler tatsächlich erreicht hätte, 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.

5.3.2 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 - 11	1 - 11
+ Gewinnstufen	1 - 3	2 - 7
= Summe der Fälle	2 - 14	3 - 18

Die jeweilige Summe der Fälle wird dann mit dem Grundwert des angesagten Spiels multipliziert und ergibt so den konkreten Spielwert.

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.

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 angeschrieben werden?

Entscheidung:

Dem Alleinspieler müssen 70 Punkte gutgeschrieben werden.

Begründung:

Nach der obigen Bestimmung der ISkO haben Spiele mit Spitzen 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, also einfach, 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 Punkten abrechnen.

Entscheidung:

Dem Alleinspieler müssen -80 Punkte abgeschrieben werden.

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 27. Deutschen Skatkongress 1998 in Halle/Saale verabschiedet wurde, in Kraft. Vor dem 01.01.1999 wurden verlorene Handspiele nicht doppelt abgeschrieben.

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:

Nach der oben genannten Bestimmung der ISkO ist das Spiel 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:

In dem geschilderten Fall hat der Alleinspieler 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 = 44 Punkte. Damit ist die Reizhöhe 60 nicht erreicht. Deshalb ist nach der oben genannten Bestimmung der ISkO 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 verlorenem Handspiel die Punkte verdoppelt werden. In die Spielliste ist einzutragen: Pik, mit einem, Hand, überreizt, verloren = 132 Minuspunkte.

5.5 Spielliste

5.5.1 Jedes Spiel ist unmittelbar nach Beendigung als Gewinn oder Verlust für den Alleinspieler in die Spielliste einzutragen. Dabei sind die Spielwerte stets zum letzten Stand zu addieren oder davon zu subtrahieren. Die fortlaufende Aufrechnung ermöglicht, dass jederzeit der aktuelle Stand des Leistungsvergleichs untereinander abzulesen 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:

Nach der oben angeführten Bestimmung der ISkO ist jedes Spiel 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.

5.5.4 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 Quersummenverfahren.

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
Endzahlen (Pluspunkte abzüglich Minuswerte)	- 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
Endzahlen (Minuswerte abzüglich Pluspunkte)	+ 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							

Trumpf zu bedienen, so weit 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:

Im Deutschen Skatverband 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 des Deutschen Skatverbandes nicht gespielt. Es gibt daher für diese Spielvariante keine verbindlichen Regeln.

Begründung:

Das Spiel »Revolution« ist ein offenes Null-Handspiel. Der Skat muss uneingesehen liegen bleiben. 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 unsinnig 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 des Deutschen Skatverbandes 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 provozierenden 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. Darf der Skat eingesehen werden und war der Spielabbruch berechtigt?

Entscheidung:

Nach einem eingepassten Spiel darf der Skat eingesehen werden.

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.

Nach § 2 der Rechtsordnung des DSKV wird die Gerichtsbarkeit der Vereine in eigener Zuständigkeit geregelt. Daraus ergibt sich, dass innerhalb der Vereine die eigene Satzung oder vereinseigene Vereinbarungen verbindlich sind. 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, Vereinsschädigung usw. wird häufig, je nach Schwere des Vergehens, folgender Maßnahmenkatalog angewendet:

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.