



der skatfreund

**Schmid's
Münchener
Qualitäts-
spielkarten
seit über
100 Jahren**



3

14. JAHRGANG MARZ 1969



*Echte
Altenburg-Stralsunder*



DEUTSCHE
SPITZENQUALITÄT

VEREINIGTE ALTENBURGER UND STRALSUNDER
SPIELKARTEN-FABRIKEN AG 7022 LEINFELDEN b. STUTTGART

Anleitung zur Durchführung eines Skatturniers

(Preisskat)

Immer wieder gehen Anfragen von Verbandsmitgliedern, nicht dem DSKV. angehörenden Skatfreunden und von Gastwirten bei der Verbandsleitung ein, die Auskunft über die Durchführung von Skatturnieren oder Preisskats erbitten. Hier in Beantwortung dieser zahlreichen Anfragen eine Anleitung:

1. Die Teilnehmer werden in der Reihenfolge ihrer Anmeldung in eine mit laufenden Nummern versehene Teilnehmerliste eingetragen, wobei die laufende Nummer gleichzeitig die Startnummer ist. Die laufende bzw. Startnummer wird jedem Teilnehmer bekanntgegeben und in die später auszugebenden bzw. auszulosenden Startkarten vom Teilnehmer selbst eingetragen. Daher muß sich jeder Teilnehmer seine Startnummer genau merken.

2. Nach Beendigung der Eintragungen bzw. Anmeldeschluß werden die Tischkarten ausgelegt. Auf den Karten für Tisch Nr. 1, 2 und 3 sind die drei der höchsten Tischzahl folgenden Zahlen in das vorgesehene Feld einzutragen. (Beispiel: Bei 8 Tischen muß es heißen: Tisch 1 und 9, Tisch 2 und 10, Tisch 3 und 11; bei 12 Tischen muß es heißen: Tisch 1 und 13, Tisch 2 und 14, Tisch 3 und 15.)

3. Sodann sind die Startkarten an die Teilnehmer zu verlosen. Da jeweils Platz 1 die Führung der Spielliste übernimmt, empfiehlt es sich, diese Startkarten gesondert unter schreibgewandten und vertrauenswürdigen Teilnehmern auszulosen, damit eine einwandfreie Listenführung gewährleistet ist. Nachdem die Teilnehmer den aus der gelosten Startkarte ersichtlichen Platz eingenommen haben, werden die Startkarten ausgefüllt (Startnummer und Name eintragen). Ein nochmaliges Auslosen der zweiten Serie erübrigt sich, da auf der Startkarte die Platzverteilung für die erste und zweite Serie vermerkt ist.

Nach Beendigung der 1. Serie überträgt der Listenführer die erzielten Ergebnisse von der Spielliste auf die Startkarten seiner Spielpartner, gibt ihnen die Startkarten zurück und liefert die abgeschlossene und von allen Teilnehmern unterschriebene Spielliste bei der Spielleitung ab. Nun begeben sich die Spieler auf die ebenfalls aus der Startkarte ersichtlichen Plätze zur zweiten Serie. Nach deren Abschluß trägt der Listenführer wiederum die Ergebnisse der zweiten Serie in die Startkarten seiner Spielpartner ein, ermittelt auf jeder Startkarte das Gesamtergebnis und liefert die Startkarten für die Spieler seines Tisches zusammen mit der abgeschlossenen und unterschriebenen Spielliste der zweiten Serie bei der Spielleitung ab.

Die Spielleitung überprüft die Übereinstimmung der Eintragungen auf den Startkarten mit den Ergebnissen der Spiellisten und stellt die richtige Errechnung des Gesamtergebnisses fest. Dann werden die Startkarten nach der Höhe des Gesamtergebnisses geordnet, so daß die Preisverteilung ohne weiteres vorgenommen werden kann. Die Sieger werden nach der Höhe des erzielten Ergebnisses ermittelt. Bei gleicher Leistung hat die höhere Zahl der gewonnenen Spiele den Vorrang, ist auch diese gleich, entscheidet die geringere Zahl der verlorenen Spiele für den günstigeren Platz.

4. Es wird nach Möglichkeit an Vierertischen gespielt. Nur soweit Vierertische nicht zusammengestellt werden können, darf höchstens an den letzten drei Tischen zu Dritt gespielt werden. Dann sind von den Startkarten der vorgesehenen Dreiertische jeweils die für Platz 4 vorgesehenen Karten noch vor deren Auslosung zu entfernen. Am Dreiertisch werden ein Viertel weniger Spiele als am Vierertisch durchgeführt. Um ein leistungsgerechtes Ergebnis zu erreichen, empfiehlt es sich, 2 Serien von mindestens 32 oder mehr Spielen durchzuführen.

Vor Beginn des Turniers sind entsprechend der erwarteten Teilnehmerzahl eine ausreichende Anzahl von Start- und Tischkarten vorzubereiten.

Muster:

1. Listenführer

Startkarte

Nr. _____

Name: _____

Anschrift: _____

Sie spielen:

1. Serie Tisch 1 Platz 1

2. Serie Tisch 1 Platz 1

Ergebnis 1. Serie _____

Ergebnis 2. Serie _____

Gesamtergebnis _____

2. Mitspieler

Startkarte

Nr. _____

Name: _____

Anschrift: _____

Sie spielen:

1. Serie Tisch 1 Platz 2

2. Serie Tisch 2 Platz 3

Ergebnis 1. Serie _____

Ergebnis 2. Serie _____

Gesamtergebnis _____

Auf den weiteren Startkarten muß es dann heißen:

1. Serie Tisch 1 Platz 3

2. Serie Tisch 3 Platz 4

1. Serie Tisch 2 Platz 1

2. Serie Tisch 2 Platz 1

1. Serie Tisch 2 Platz 3

2. Serie Tisch 4 Platz 4

1. Serie Tisch 3 Platz 1

2. Serie Tisch 3 Platz 1

1. Serie Tisch 3 Platz 3

2. Serie Tisch 5 Platz 4

1. Serie Tisch 1 Platz 4

2. Serie Tisch 4 Platz 2

1. Serie Tisch 2 Platz 2

2. Serie Tisch 3 Platz 3

1. Serie Tisch 2 Platz 4

2. Serie Tisch 5 Platz 2

1. Serie Tisch 3 Platz 2

2. Serie Tisch 4 Platz 3

1. Serie Tisch 3 Platz 4

2. Serie Tisch 6 Platz 2

Nun ist die Regelmäßigkeit in der Platzverteilung für die 1. und 2. Serie zu erkennen, so daß keine Schwierigkeit bei der Ausstellung der weiteren Startkarten auftreten dürfte.

(J.F.)

Die vier Temperamente des Skaters

Wer als Mensch charakterfest, nie sich überreden läßt,
abends einen Skat zu wagen, dieser Mensch ist zu beklagen,
weil er ohne Grund entbehrt ein Vergnügen, das uns lehrt
listenreich zu kombinieren, um den Gegner zu dämpfen.
Jeder kennt im kleinen Kreis jedes Spielers Art und Weis,
die bestimmt wird eminent durch das eigne Temperament.

Der Melancholiker

Wer z. B. melancholisch, dem erscheint stets symbolisch
für sein Leben wie beim Skat, daß er ständig Pech nur hat.
Er weiß immer, wie es endet, daß das Glück sich niemals wendet
voller Huld auf seine Seite, er stellt ein sich auf die Pleite.
Kalt läßt ihn des Spieles Lauf, jede Hoffnung gibt er auf.
Jeden Fehler, den er merkt, in dem Glauben ihn bestärkt,
daß die Götter ihn nur hassen, immer ihn verlieren lassen,
und er kann sich's doch nicht leisten, zu verlieren stets am meisten.

Der Choliker

Der cholische Charakter: In der Wut die Karten packt er,
wirft sie hin und ballt die Faust, weil das Blut so schrecklich braust.
Schimpft: „Ihr seid mir nette Brüder, mit euch spiel' ich niemals wieder.
Feine Spiele zu erwarten sind von euch nicht! — Ihr kriegt Karten,
Spiele kriegt ihr: Grands mit viere, Null ouverts, nicht zu verlieren!
Dusel habt ihr — hundsgemein — ich kann spielen! Ihr habt Schwein!“
Voller Rachedurst und Zorn droht er: „Diesmal bin ich vorn!“

Der Sanguiniker

Wer dagegen sanguinisch, wird nicht grob und wird nicht zynisch,
fühlt sich glücklich, wenn ein Grand zwar nicht ganz, doch fast gelang.
Sein Gesicht strahlt schon versonnen, hat moralisch er gewonnen;
er merkt sich nur jedes Spiel, das zu seinem Glück ausfiel.
Geht es schief, dann sagt er: „Leider! Immerhin, ich hab 'nen Schneider.“
Wenn das Glück ihn ganz verläßt, stellt er dieses lachend fest;
glaubt er doch, es läßt bald wieder neben seinem Stuhl sich nieder.
Und gelingt der kleinste Trick: „Es ist wieder da, das Glück!“

Der Phlegmatiker

Abgeklärt und fast apathisch schaut ein Spieler, der phlegmatisch.
Ob er einen Grand verliert, ob sein Partner gar nicht schmiert,
ob die Karozehn besetzt wird gehalten bis zuletzt,
ob der Bube liegt im Skat und er überreizt sich hat,
bringt ihn niemals in Erregung. Kühl bleibt seine Überlegung!
Selten tadelnd, lobt er selten, niemals hört man laut ihn schelten;
launig und mit ernster Miene spöttelt er wohl mal: „Dat ‚Fine‘
will erfaßt sein und erlernt! Davon sind Sie weit entfernt!“
Ist zu jedem Scherz bereit, hat fast jeden Abend Zeit
und gehört zu den Anhängern der ‚Leut‘, die so gern verlängern.
Aber einverstanden still, schweigt er, wenn man aufhör'n will;
hebt durch diese Friedlichkeit immer die Gemütlichkeit,
kennt viel Freud und wenig Qual, ist als Spieler ideal.

Schließlich gibt's noch Wiederkäufer, Maurer, Stänker, Duselmeier, Zwischenredner und Krakeeler, andre haben andre Fehler.

Aber diese Außenseiter interessieren uns nicht weiter; recht ist's solcherlei Gestalten unerbittlich auszuscalten. Manchmal stören auch die Wanzen — wenn auch nur im großen Ganzen, das sei hiermit festgestellt — keine aus der Rolle fällt.

Was auf des Gesanges Flügeln hier erzählt ward mit Humor, diene, sich darin zu spiegeln: jeder halt' das Glas sich vor und erkenne seine Schwächen, die er sich so angewöhnt. Diese einmal durchzusprechen, das verstimmt nicht, das versöhnt. Alle spielen unterschiedlich: der kommt hoch und der bleibt tief, doch die **Kritik** bleibe friedlich, unparteiisch — objektiv. Oftmals ist sie zwar berechtigt, trifft auch oft des Pudels Kern, doch sie schmerzt, wenn sie verdächtigt, manchmal tut sie's leider gern. Diese Form zu unterbinden, scheint der Vers mir prächtig fast; jeder such' herauszufinden, welcher Schuh für ihn wohl paßt. Suche jeder seine Schuhe, sie sind ganz bestimmt dabei: Mancher macht das mit der Ruhe, mancher mit Spektakelei. Und kann er sich überwinden, stell' er sich auf Phlegma ein, aber kann er dies nicht finden, dann behalt' er seine Sünden! Alle können gleich nicht sein.

Diese vergnügliche Wesenskennzeichnung der verschiedensten Skater leidet etwas durch den übermäßigen Gebrauch von Fremdwörtern; diese sind aber durch den Reim bedingt und wurden von der Schriftleitung nicht ausgemerzt.

Deutscher
Skatverband

Das schwarze Brett

Amtliche
Mitteilungen

Die Sitzung findet in **Bielefeld**, Gaststätte „Winfriedhaus“, Heeper/Ecke Turnerstraße statt.

Diese Mitteilung gilt für die Mitglieder des Verbandsbeirates als Einladung, besondere Einladungen werden nicht versandt.

Tagesordnung:

1. Begrüßung durch den Verbandsvorsitzenden;
2. Bericht der Verbandsleitung
 - a) Geschäftsbericht,
 - b) Kassenbericht,
 - c) Bericht des Werbeleiters;
3. Sonstige Anträge; 4. Verschiedenes.

Die Verbandsleitung teilt mit:

1. Verbandsbeiratssitzung 1969

Am Sonnabend, dem **29. März 1969**, findet die erste diesjährige Verbandsbeiratssitzung statt. Der Beginn der Sitzung ist **auf 10.00 Uhr** festgesetzt.

