

# der skatfreund

## Kartenspieler kennen uns

*Echte  
Altenburg-Stralsunder*

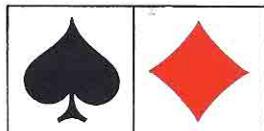
**SPIELKARTEN**



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

4

17. JAHRGANG APRIL 1972





# DER SKATFREUND



4

Herausgeber: Deutscher Skatverband e. V. - Sitz Bielefeld  
Gegründet 1899 in der Skatstadt Altenburg (Thüringen)

17. Jahrgang

April 1972

## Was jeder Skatfreund wissen sollte!

Das Skatgericht erhält immer wieder Briefe, in denen um Entscheidung in Streitfragen gebeten wird, die bereits des öfteren im „skatfreund“ behandelt worden sind. Dabei geht es vielfach um Fälle, die durch Nachschlagen der „Skatordnung“ ohne Schwierigkeit hätten geklärt werden können. Um unnötigen Schriftwechsel zu vermeiden und das Spiel innerhalb der Klubs und bei Meisterschaften nicht durch unliebsame Streitfälle zu belasten, bringen wir hier eine Zusammenfassung der am häufigsten vorkommenden Anfragen. Es wäre wünschenswert, wenn alle unsere Mitglieder diese Abhandlung aufmerksam lesen und sich ihren Inhalt einprägen würden. Ganz besonders gilt das für die Skatfreunde, die das verantwortliche Amt eines Spielwirts in ihren Klubs innehaben.

Um ein schnelles Auffinden zu ermöglichen, sind die einzelnen strittigen Fragen unter der Überschrift zusammengefaßt, zu der sie gehören.

### Kartengeben und gültige Spiele

Es muß abgehoben werden, und zwar in der Weise, daß mindestens vier Blätter liegenbleiben oder abgehoben werden. Die Kartenverteilung hat – beginnend beim linken Nachbarn – 3, Skat, 4, 3 zu erfolgen. Wird beim Geben, sei es durch die Schuld oder bloße Mitschuld des Kartengebers, eine Karte aufgeworfen, so muß noch einmal gegeben werden. In einem solchen Fall gibt derselbe Kartengeber nach vorherigem Mischen und Abheben der Karten erneut. Trägt aber einer der Spieler, der die Karten bekommt, die Schuld am Sichtbarwerden einer oder mehrerer Karten, dann gibt er lediglich einen Vorteil aus der Hand. Die vorerwähnte Regelung – nochmaliges Geben – trifft hier nicht zu. Das hat seinen guten Grund. Würden die Karten vom richtigen Kartengeber in der vorgeschriebenen Reihenfolge und in der richtigen Zahl verteilt, dann muß immer ein gültiges Spiel zustande kommen, d. h. es muß ein Farb- oder Nullspiel oder ein Grand durchgeführt werden. Wäre dies nicht der Fall, dann könnte jedes gute Spiel durch Fallenlassen oder Aufwerfen einer Karte, aber auch durch unberechtigtes Aufnehmen des Skats verhindert werden. Nach beendetem Geben hat jeder Spieler die **Pflicht**, die Zahl der empfangenen Karten zu prüfen. Will keiner der Teilnehmer ein Spiel wagen, dann ist in der Spielliste die Spalte „Eingepaßte Spiele“ auszufüllen. Auch ein eingepaßtes Spiel ist immer ein gültiges Spiel. Nach einem eingepaßten Spiel verteilt grundsätzlich der nächste Kartengeber die Karten zu neuem Spiel. Niemals darf der Kartengeber, der die Karten zu dem eingepaßten Spiel

austeilte, noch einmal geben. Hier sind nochmals die Änderungen der „Skatordnung“ nach den Beschlüssen des XX. Deutschen Skatkongresses in Erinnerung zu rufen, die die Spielbedingungen unter Ziffer 4 mit folgendem Zusatz versahen: „Alle Spieler an einem Tisch, an dem die Karten bei eingepaßten Spielen nochmals vom selben Kartengeber verteilt wurden, und jeder Spieler, der bei eingepaßten Spielen auch nur das bloße Ansinnen der nochmaligen Kartenverteilung durch denselben Kartengeber stellt, werden ausgeschlossen.“ Hatte ein Teilnehmer gegeben, der nicht an der Reihe war, dann ist das gegebene Spiel immer ungültig, selbst wenn es zu Ende gespielt worden ist. Wurden bereits mehrere Spiele von falschen Kartengebern ausgeteilt, dann sind alle Spiele soweit zurück ungültig, wie falsch gegeben worden ist. Es ist nicht statthaft, daß übersprungene Kartengeber ihre Spiele nachgeben. Läßt es sich jedoch nicht mehr genau feststellen, welcher Kartengeber erstmalig Karten austeilte, ohne an der Reihe zu sein, so ist nur die im Gang befindliche Runde ungültig. Sofort nach Aufdeckung des Fehlers hat dann Platz 1 zu geben.

Hat jemand trotz regelrechter Kartenverteilung im Laufe des Spiels zuwenig oder zuviel Karten – der Grund ist unerheblich, denn nach dem Geben hat jeder Spieler die Richtigkeit der Anzahl der erhaltenen Blätter festgestellt –, dann gilt das Spiel für die Partei mit der richtigen Zahl der Blätter als einfach gewonnen, sofern nicht Anspruch auf eine höhere Gewinnstufe besteht. Sie muß allerdings nicht unbedingt erreicht worden sein, es genügt der Nachweis, daß sie bei regelrechtem Spiel sich erreicht worden wäre.

Das Mischen, Abheben und Verteilen der Karten hat so zu geschehen, daß keinem Spielteilnehmer die Innenseiten der Kartenblätter sichtbar werden. Wird von einem Kartengeber die Karte beim Mischen geblättert, so ist sie vor dem immer nur einmaligen Abheben nochmals gehörig durchzumischen.

## Reizen und Spielansage

Ein korrekter Skatspieler sollte beim Reizen immer laut und deutlich sprechen und das Wort „Zwei“ vermeiden, dagegen immer nur „Zwo“ sagen, da leicht eine Verwechslung mit der Zahl 3 möglich ist, also: Zwoundzwanzig, dreiundzwanzig usw.

Die Ansage eines jeden Spiels muß von gehaltvoller Kürze sein, z. B. „Pik“, „Herz Hand“, „Kreuz Hand (Schneider)“, „Null ouvert“. Manche Spieler taufen ihr Spiel beispielsweise „Sticht . . . Pause . . . Karo“. Durch das völlig überflüssige Wort „Sticht“ kann ein Mitspieler leicht das Wort „Pik“ verstehen, besonders dann, wenn zwischen „Sticht“ und „Karo“ noch eine Pause liegt. Jedes unnötige Wort sollte vermieden werden.

Es empfiehlt sich zwar, ein Handspiel als solches anzusagen. Für die Bewertung als Handspiel ist jedoch ausschlaggebend, daß der Alleinspieler den Skat weder aufnimmt noch einsieht.

## Ausspielen und Bedienen

Unberechtigtes Ausspielen und falsches Bedienen beendet das Spiel für die den Fehler verursachende Partei (gleich ob es sich um den Alleinspieler oder einen der beiden Gegenspieler handelt) mit den bis dahin eingebrachten Stichen und Augen. Unberechtigtes Ausspiel kann nach der Aufnahme des Stichs nicht mehr gerügt werden. Aufgenommen ist ein Stich dann, wenn sich alle drei Karten in der Hand eines Spielers der Partei befinden, der der Stich zusteht. Er braucht also nicht einmal abgelegt zu sein. Im Gegensatz zum unberechtigten Ausspiel beendet falsches Bedienen auch dann das Spiel für die schuldige Partei mit den von ihr **bis zum Begehen** des Fehlers eingebrachten Stichen und Augen, wenn es während des im Gang befindlichen Spiels noch nachträglich festgestellt wird.

Die andere Partei hat einfach (nicht Schneider oder Schwarz) gewonnen, sofern nicht die von ihr bis zum Fehler eingebrachten Stiche und Augen eine höhere Gewinnstufe rechtfertigen. Beabsichtigt sie aber, eine höhere Gewinnstufe zu erreichen, so kann sie verlangen, daß weitergespielt wird. Sie geht mit ihrem Wunsch auf Weiterspiel jedoch keine Verpflichtung ein, die angestrebte Gewinnstufe tatsächlich zu erreichen. Wird Weiterspiel verlangt, dann gilt der Fehler als nicht begangen.

### **Abgekürzte Spiele**

Es ist keineswegs richtig, daß jedes Spiel unbedingt zu Ende gespielt werden muß. Die Spielregeln besagen, daß im allgemeinen jedes Spiel zu Ende zu spielen ist. Es kann beispielsweise dem Alleinspieler aber nicht verwehrt werden, das Weiterspiel aufzugeben, wenn er bereits 61 Augen bekommen hat und darauf verzichtet, seine Gegner möglicherweise Schneider zu machen. Ebenso kann der Alleinspieler im Verlauf des Spiels, auch ohne zum Ausspielen an der Reihe zu sein, seine Karten auflegen oder vorzeigen. Falls er keine einschränkende Erklärung macht, gibt er damit zu erkennen, daß alle weiteren Stiche ihm gehören. Trifft dies nicht zu, so gehören alle Reststiche der Gegenpartei. Der Alleinspieler kann auch jedes Spiel vorzeitig aufgeben, wenn er merkt, daß er doch nicht gewinnen kann. Gibt er das Spiel auf, nachdem zum zweiten Stich ausgespielt worden ist, so müssen die Gegenspieler ihre Zustimmung erteilen. Sind die Gegenspieler mit der Spielaufgabe nicht einverstanden, weil sie glauben, eine höhere Gewinnstufe erreichen zu können, so dürfen sie die Zustimmung verwehren. Das aufgegebenes Spiel wird entsprechend der Reizhöhe und der Zahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen verloren (also mit doppeltem Punktwert) abgeschrieben. Auch hier gilt die schon bekannte Regel: Die Gewinnstufen Schneider und Schwarz sind nur durch Weiterspiel erzielbar, soweit ihre Anrechnung nicht durch die Reizhöhe bedingt ist.

Zu den abgekürzten Spielen gehören ferner jene, die durch einen Fehler einer Partei vorzeitig beendet werden.

### **Spielerhöhung**

Wenn noch nicht (und zwar richtig) ausgespielt worden ist, kann der Alleinspieler statt des angesagten, ein im Punktwert höheres Spiel wählen. Hatte er z. B. bis 30 gereizt und Herz – mit 2 Spitzen – angesagt, dann muß das neugewählte Spiel mehr als 30 Punkte zählen. Im allgemeinen wird eine Spielerhöhung nur die Erhöhung eines Farbspiels auf ein höherwertiges Farbspiel oder einen Grand sein. In diesem Fall darf der Alleinspieler vor Ansage des erhöhten Spiels auch noch den Skat umdrücken.

### **Offene Spiele**

Zu den offenen Spielen zählen die beiden Null ouverts mit und ohne Skataufnahme, ferner die offenen Farbspiele und der Grand ouvert, bei denen die Gegner Schwarz werden müssen. Bei allen offenen Spielen muß der Alleinspieler vor dem ersten Ausspielen alle 10 Karten auflegen. Die Spieleröffnung beginnt hier mit dem Auflegen der Karten des Alleinspielers. Offene Farbspiele (die es fast ausschließlich in der Theorie gibt) und Grands ouvert können nur als Handspiele gespielt werden.

### **Schneider- und Schwarz-Ansage**

Schneider und Schwarz kann nur bei Handspielen angesagt werden. Der Alleinspieler meldet damit die zu erreichende Gewinnstufe vorher an. Erreicht er aber die angemeldete

Gewinnstufe nicht, dann hat er sein Spiel mindestens in der gemeldeten Gewinnstufe verloren. Während bei den Spielen mit Skataufnahme nur die drei Gewinnstufen „Einfach gewonnen“, „Schneider“ und „Schwarz“ möglich sind, gibt es bei den Handspielen außerdem noch die Gewinnstufen „Hand“, „Schneider angesagt“ und „Schwarz angesagt“ sowie „Offen“.

Schwarz ist die Partei, die keinen Stich erzielte; 120 Augen allein genügen der gewinnenden Partei nicht.

### **Grand ouvert**

Der Grand ouvert ist im Skat das Spitzenspiel. Er hat einen Grundwert von 36 (also 50% höher als der gewöhnliche Grand) und wird als solcher als Sondergattung herausgehoben. Seiner Berechnung werden sechs Gewinnstufen zugrunde gelegt: Spiel einfach, Hand, Schneider, Schneider angesagt, Schwarz und Schwarz angesagt. Der Fall „Offen“ wird hier nicht besonders gewertet, weil bereits der Grundwert erhöht worden ist. Selbstverständlich darf auch ein Grand ouvert verloren werden, genau wie jedes andere Spiel im Skat auch.

Der Alleinspieler muß seine 10 Handkarten vor Beginn des Spiels auflegen. Um zu gewinnen, muß er alle 10 Stiche machen; es genügen nicht nur 120 Augen.

Die Zahl der Streitfälle würde auf ein Mindestmaß beschränkt, wenn sich jeder Skatspieler korrekt und einwandfrei verhalten würde. Auch darf der Skat keine ernste Wissenschaft werden, sondern muß das bleiben, was er sein soll und tatsächlich ist: ein **Spiel!**

---

### **Qualifikation war Trumpf**

---

Am 16. Januar 1972 ermittelte die Verbandsgruppe 66 in 5 Serien zu je 48 Spielen ihre an der Deutschen Mannschaftsmeisterschaft 1972 teilnehmenden fünf Mannschaften. Dank ausgezeichnete Organisation und zügigem Spielverlauf konnten alle Serien ohne merkliche Verzögerung zu den festgesetzten Anfangszeiten begonnen werden, so daß gegen 21 Uhr, dem vorgesehenen Zeitpunkt, die Teilnehmer für die Endrunde und die weiteren Preisträger feststanden.

Die Schranken in Richtung Stadt Allendorf, dem Austragungsort der diesjährigen Endrunde, öffneten sich für diese Mannschaften, die als Sonderpreis je 120,- DM Zuschuß zu den Reisekosten erhielten:

1. „Skatfreunde“, Differten	24 125 Punkte
2. „Gut Blatt“, Blieskastel	21 721 Punkte
3. „Skatfreunde“, Saarbrücken	21 487 Punkte
4. „Skat-Club“, Hostenbach	21 470 Punkte
5. „Grand ouvert“, Dudweiler	21 076 Punkte

---

Der Kampf um den Titel „Nordbadischer Skatmeister 1971“ am 20. November 1971 in Pforzheim bedeutete zugleich den Einzug in die Endrunde der Deutschen Mannschaftsmeisterschaft 1972 für die drei besten Mannschaften der Verbandsgruppe 75. Obwohl um die Punkte hart gerungen wurde, verliefen die Spiele aller Serien in der Harmonie, die

jeden Skatfreund immer wieder aufs neue einfängt. Die flotte Spielweise der Teilnehmer stand im Einklang mit der vorzüglichen Regie des Veranstalters und führte zu einer pünktlichen Vorstellung des Titelträgers und der Mannschaften, die sich qualifizieren konnten.

1. und Nordbadischer Skatmeister im Mannschaftskampf „Sieben“, Pforzheim	22 810 Punkte
2. „1. Bruchsaler Skatklub“ I., Bruchsal	22 570 Punkte
3. „1. Bruchsaler Skatklub“ II., Bruchsal	22 564 Punkte

---

### Veranstaltungshinweis

---

Am 28. Mai 1972 werden in der Stadthalle in Kehl am Rhein die 1. Baden-Württembergischen Skatmeisterschaften im Mannschaftskampf ausgetragen.

Nähere Einzelheiten liegen der Schriftleitung noch nicht vor.

---

### Höhere Kosten für Beilagen-Werbung

---

Im Hinblick auf die bereits vorgenommene und am 1. Juli 1972 erneut bevorstehende Portoerhöhung sah sich die Verbandsleitung gezwungen, den Unkostenbeitrag für eine Beilagen-Werbung in der Verbandszeitschrift „der skatfreund“ mit Wirkung vom 1. April 1972 neu festzusetzen. Diese wenig erfreuliche, aber unumgängliche Maßnahme sieht für die Verbreitung des Werbematerials, das im Format DIN A5 gedruckt oder vom Auftraggeber auf diese Größe gefaltet wurde, sofern der Druck im Format DIN A4 erfolgte, diese gestaffelten Sätze vor:

1. Beifügung für den Bereich von 1–2 einstelligen Postleitzahlen	20,– DM,
2. Beifügung für den Bereich von 3–4 einstelligen Postleitzahlen	40,– DM,
3. Beifügung für den gesamten Bereich	80,– DM.

Diese Staffelung gilt für die einblättrige Werbung. Preise für stärkere oder Beilagen in anderem Format bedürfen wegen wesentlich höherer Portokosten und vermehrten Arbeitsaufwands **vorheriger** besonderer Vereinbarung.

Zu beachten ist, daß das Werbematerial bis zum 25. des **vorhergehenden** Monats beim DSkv eingegangen sein muß, wenn es der folgenden Ausgabe des „skatfreund“ beigefügt werden soll (vergleiche Seite 3 der März-Ausgabe: „In eigener Sache“).

---

### Skataufgabe Nr. 156

---

Nachdem Mittelhand bis 36 und Hinterhand bis 59 (Null ouvert, Hand) gereizt hat, spielt Vorhand auf folgende Karte Grand Hand:

Pik- und Herz-Bube;  
Karo-As, -10, -König, -Dame, -9, -8, -7;  
Kreuz-8.

Trotzdem Herz-As und Kreuz-König im Skat liegen, bekommt er nur 60 Augen. Wie waren Kartenverteilung und Spielverlauf?

„Die Skataufgaben dürfen nur mit Erlaubnis der Verbandsleitung abgedruckt werden.“

## Auflösung der Skataufgabe Nr. 155

Vorhand geht von der Überlegung aus, daß er mit seiner Karte durchaus einen Grand Hand wagen darf. Ihm ist bekannt, daß Mittelhand möglicherweise einen Null ouvert aus der Hand oder auch vielleicht ein Herz-Handspiel riskieren wollte, nachdem sie bei 59 paßte. Mittelhand aber war klar, daß sie für den Fall eines Herzspiels nicht mehr 60 zu bieten brauchte, denn Vorhand würde ja nach Mittelhands Karte keinen Null Hand spielen können, Vorhand würde also mit Sicherheit die Reizhöhe 60 halten. Vorhand überlegte weiter, daß Mittelhand bei einem Herzspiel weder den Herz- noch den Karo-Buben führen konnte. Sie mußten also schlimmstenfalls zusammen oder einzeln bei Hinterhand stehen oder sich im Skat befinden. Die letzte Möglichkeit war die günstigste neben dem Eventualfall, daß Mittelhand beide Buben in sein Null-Spiel eingebaut haben könnte.

Sitzt man beim Grand mit einer vollen Karte, wie sie der Alleinspieler hat, und den beiden besten Buben in Vorhand, dann ist es alte Skatweisheit, daß man zunächst seine Gegenspieler mit dem Kreuz-Buben testet. Das tut auch hier der Alleinspieler. Während er von Mittelhand Kreuz-7 erhält, muß Hinterhand seinen Karo-Buben zugeben. Nun begehrt Vorhand den entscheidenden Fehler. Er zieht den Pik-Buben nach und erhält als Zugabe Herz-7 und Herz-Bube.

Die weiteren Stiche:

3. V. Pik-As, M. Pik-7, H. Kreuz-8,
4. V. Pik-8, M. Pik-10, H. Karo-10.

Damit ist Vorhands Schicksal besiegelt, denn nun ist Mittelhand mit Herz am Drücker. Vorhand hat keinen Einfluß mehr auf das Spiel. Ganze 19 Augen sind des Alleinspielers Ausbeute.

Aber auch dieser Weg ist falsch und führt zum Verlust:

1. V. Kreuz-Bube, M. Kreuz-7,  
H. Karo-Bube + 4
2. V. Pik-Bube, M. Herz-7, H. Herz-Bube + 4

3. V. Pik-As, M. Pik-7, H. Kreuz-8 + 11
4. V. Kreuz-As, M. Herz-8, H. Kreuz-9 + 11
5. V. Kreuz-10, M. Herz-9,  
H. Kreuz-Dame + 13
6. V. Karo-As, M. Herz-Dame, H. Karo-7 + 14  
+ 57

Jetzt bleibt Vorhand keine andere Wahl, als Pik zu bringen. Er kommt aber durch die Karten von Mittelhand nicht wieder ans Spiel, so daß auch bei dieser Variante die Gegenspieler (mit 63 Augen) gewinnen.

Ein gangbarer Weg, das Spiel zu gewinnen, ist dieser:

1. V. Kreuz-Bube, M. Kreuz-7, H. Karo-Bube,
2. V. Pik-As, M. Pik-7, H. Herz-Bube.

Aufgrund der Karte von Hinterhand ist der Alleinspieler schon beim dritten Stich wieder im Geschäft, so daß letztlich nur noch auf Pik-10, die Mittelhand führt, ein Stich verloren geht, mit dem die Gegenspieler nach Zugabe von Karo-10 durch Hinterhand bestenfalls nochmals 20 Augen erhalten, das Spiel von Vorhand aber sicher gewonnen wird.

Was geschieht aber, wenn Hinterhand seinen Herz-Buben schont und Karo-7 abwirft?

1. V. Kreuz-Bube, M. Kreuz-7,  
H. Karo-Bube + 4
2. V. Pik-As, M. Pik-7, H. Karo-7 + 11
3. V. Kreuz-As, M. Herz-7, H. Kreuz-8 + 11
4. V. Kreuz-10, M. Herz-8, H. Kreuz-9 + 10
5. V. Karo-As, M. Herz-9, H. Karo-Dame + 14

Vorhand weiß, daß er mit den fünf eingebrachten Stichen 50 Augen erzielt hat und er mit dem Pik-Buben mit Sicherheit noch einen Stich machen wird. Er darf nur nicht in den Fehler verfallen, den Pik-Buben zu ziehen, denn dann befindet er sich auf der Verliererstraße, weil er nicht die Anzahl der evtl. im Skat befindlichen Augen kennt. Er muß eine seiner restlichen Pik-Karten bringen und, sofern er nervenstark genug ist, gelassen darauf warten, daß ihm eine der noch ausstehenden vollen Karten angeboten wird, die er mit Pik-Bube einstechen kann. Dann ist ihm der Erfolg sicher.

---

## Ausschreibung von Meisterschaften

---

### Bayerische Skatmeisterschaften im Mannschaftskampf 1972

---

Am Sonntag, dem **28. Mai 1972**, werden in **Neresheim / Ostalb**, Härtsfeldhalle, die Bayerischen Skatmeisterschaften im Mannschaftskampf 1972 ausgetragen.

**Konkurrenzen:** Mannschaftsmeisterschaften für Damen und Herren;  
Einzelwertung für Damen und Herren  
(gleichzeitig 4. Neresheimer Stadtmeisterschaften).

**Veranstalter:** Landesverband 8 im DSKV.

**Ausrichter:** Skatklub „Herz-Bube“ Neresheim.

**Beginn:** 1. Serie um 9.30 Uhr.  
Gespielt werden 3 Serien zu je 48 Spielen.  
Über den Beginn der weiteren Serien werden die Teilnehmer während der Veranstaltung unterrichtet.  
Die Ausgabe der Startkarten erfolgt ab 8.30 Uhr.

**Startgeld:** 8,- DM einschließlich Kartengeld.

**Meldungen** sind spätestens bis zum 22. Mai 1972 zu richten an Skfrin. Else Sturm,  
7086 Neresheim, Dominikus-Zimmermann-Straße 15,  
unter gleichzeitiger Einzahlung des Startgeldes auf das Konto  
Nr. 53 097 bei der Aalener Volksbank.

Die Meldungen müssen Namen, Vorname und Klubzugehörigkeit enthalten.  
Verspätete Meldungen können nicht mehr berücksichtigt werden.

Übernachtungswünsche sind ebenfalls bis spätestens 22. Mai 1972 an die für Meldungen angegebene Anschrift aufzugeben.

Parkplätze befinden sich unmittelbar an der Härtsfeldhalle.

Neresheim, bekannt durch seine berühmte Abteikirche, liegt zwischen Nördlingen und Heidenheim direkt an der B 466.

---

### Nürnberg

Austragungsort der Deutschen Verbandsmeisterschaften 1972.

Lesen Sie in der Mai-Ausgabe unseren Bericht über Nürnberg, einst des deutschen Reiches Schatzkästlein.

---

---

## Grenzland-Skatmeisterschaften im Mannschaftskampf 1972

---

Am Sonntag, dem **30. April 1972**, werden in **Köln-Ehrenfeld**, Kolpinghaus, Fröbelstraße 18, die Grenzland-Skatmeisterschaften im Mannschaftskampf 1972 ausgetragen.

**Konkurrenzen:** Mannschaftsmeisterschaften für Damen und Herren;  
Einzelwertung für Damen, Herren und Junioren.

**Veranstalter:** Landesverband 5 im DSKV.

**Ausrichter:** Verbandsgruppe 50.

**Beginn:** 1. Serie um 10 Uhr, 2. Serie um 14 Uhr.  
Gespielt werden 2 Serien zu je 48 Spielen.  
Die Startkarten sind bis spätestens 9.30 Uhr abzuholen.

Teilnahmeberechtigt sind nur Mitglieder des Deutschen Skatverbandes.

**Startgeld:** 8,10 DM einschließlich Kartengeld und Denkmalsgroschen.

**Meldungen** sind spätestens bis zum 22. April 1972 zu richten an Skfr. Kurt Schwentke,  
5 Köln 30, Girlitzweg 28,

unter gleichzeitiger Einzahlung des Startgeldes auf dessen  
Postscheckkonto Köln Nr. 1547 30.

Die Meldungen müssen Namen, Vornamen, Klubzugehörigkeit, Mannschafts-  
zusammenstellung und bei Junioren (bis 25 Jahre) das Geburtsdatum enthalten. Alle  
Meldungen werden erst nach Eingang des Startgeldes bearbeitet. Verspätete Meldungen  
finden keine Berücksichtigung.

**Übernachtungswünsche** sind möglichst 3 Wochen vor dem Austragungstag an den  
Kölner Verkehrsverein zu richten.

Parkmöglichkeiten sind in unmittelbarer Nähe des Spiellokals genügend vorhanden.

**Anfahrtswege:** Venloer Straße, Gürtel, Aachener Straße, Innere Kanalstraße.

---

Anschrift des Verbandes und der Schriftleitung:

Deutscher Skatverband e. V., 48 Bielefeld, Postfach 2102.

Verantwortlich für den Gesamteinhalt: Georg Wilkening, 48 Bielefeld.

Konten des Deutschen Skatverbandes e. V.:

Postscheckkonto Hannover Nr. 9769,

Dresdner Bank Bielefeld, Konto-Nr. 2075 623.

Druck: Wilhelm Kramer, 48 Bielefeld, Gneisenaustraße 6.

Einsendeschluß für Veröffentlichungen bis zum 5. des vorhergehenden Monats.

---

---

## Norddeutsche Skatmeisterschaften im Mannschaftskampf 1972

---

Am Sonntag, dem **23. April 1972**, werden in **Lübeck**, Restaurant „Schwarzbunte“, Bei der Lohmühle 11a, die Norddeutschen Skatmeisterschaften im Mannschaftskampf 1972 ausgetragen.

- Konkurrenzen:** Mannschaftsmeisterschaften für Damen und Herren;  
Einzelwertung für Damen, Herren und Junioren.
- Veranstalter:** Landesverband 2 im DSkV.
- Ausrichter:** Verbandsgruppe 23 in Verbindung mit Skatklub „Lubeca“ Lübeck.
- Beginn:** 1. Serie um 10 Uhr, 2. Serie um 14 Uhr.  
Gespielt werden 2 Serien zu je 48 Spielen.  
Die Startkarten sind bis 9.30 Uhr abzuholen.  
Teilnahmeberechtigt sind nur Mitglieder des Deutschen Skatverbandes.
- Startgeld:** 8,10 DM einschließlich Kartengeld und Denkmalsgroschen.
- Meldungen** sind spätestens bis zum 15. April 1972 zu richten an Skfr. Jürgen Hauck, 2061 Meddewade, Alte Dorfstraße 22,  
unter gleichzeitiger Einzahlung des Startgeldes auf das Konto Nr. 191 676 der Commerzbank in Lübeck.

Die Meldungen müssen Namen, Vornamen, Klubzugehörigkeit, Mannschaftszusammenstellung und bei Junioren das Geburtsdatum enthalten. Verspätete Meldungen können nicht berücksichtigt werden.

**Übernachtungswünsche** sind an das Verkehrsamt, 24 Lübeck, zu richten.

Das Austragungslokal ist zu erreichen über die Bundesautobahn Hamburg – Lübeck, Abfahrt Lübeck-Stadtmitte (Nordlandkai); sodann rechts abbiegen, bis zum Rondell (Kreisverkehr) fahren und die dritte Straße wieder herausfahren. Ca. 200 m links liegt das Spiellokal.

---

**Werbt für den Deutschen Einheitsskat!**

---

**FX-SCHMID**



Münchener  
Spielkarten

**Schmid's Münchener  
Qualitätsspielkarten  
seit über 100 Jahren**

