

# Sammlung von Skatgerichtsentscheidungen

## Vorwort

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

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

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

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

Die einheitlichen Skatregeln wurden auf dem 27. Deutschen Skatkongress am 22.11.1998 in Halle/Saale verabschiedet und zwischen dem Deutschen Skatverband e.V. (DSkV) und der International Skat Players Association e.V. (ISPA-World) vereinbart.

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

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

**Das Deutsche Skatgericht, November 2018**

# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort .....</b>	<b>1</b>
<b>Teilnehmer: .....</b>	<b>4</b>
<b>Alle bei einer Veranstaltung mitspielenden Personen.....</b>	<b>4</b>
<b>Mitspieler:.....</b>	<b>4</b>
<b>Alle Personen am selben Tisch.....</b>	<b>4</b>
<b>Spieler:.....</b>	<b>4</b>
<b>Die beim jeweiligen Spiel mitspielenden drei Personen.....</b>	<b>4</b>
<b>Gegenpartei: .....</b>	<b>4</b>
<b>Die Mitspieler ohne den Alleinspieler.....</b>	<b>4</b>
<b>Gegenspieler:.....</b>	<b>4</b>
<b>Die zwei Spieler, die gegen den Alleinspieler spielen. ....</b>	<b>4</b>
<b>Kiebitze:.....</b>	<b>4</b>
<b>1 Allgemeines .....</b>	<b>5</b>
1.1 <i>Begriff des Skatspiels .....</i>	5
1.2 <i>Die Skatkarte .....</i>	17
<b>2 Spielgrundlagen .....</b>	<b>19</b>
2.1 <i>Spielmöglichkeiten.....</i>	19
2.2 <i>Bedeutung der Karten.....</i>	21
2.3 <i>Spitzen .....</i>	22
2.4 <i>Grundwerte.....</i>	26
2.5 <i>Gewinnstufen und Gewinnkriterien.....</i>	30
2.6 <i>Bedingungen der Spielklassen .....</i>	55
<b>3 Spieleinleitung .....</b>	<b>66</b>
3.1 <i>Bestimmung der Plätze.....</i>	66
3.2 <i>Geben der Karten.....</i>	70
3.3 <i>Reizen .....</i>	103
3.4 <i>Parteistellung.....</i>	131
3.5 <i>Spielansage.....</i>	134
3.6 <i>Überreiztes Spiel .....</i>	149

<b>4</b>	<b>Spieldurchführung</b> .....	<b>157</b>
4.1	<i>Ausspielen</i> .....	157
4.2	<i>Bedienen</i> .....	178
4.3	<i>Stiche</i> .....	203
4.4	<i>Spielabkürzung</i> .....	222
4.5	<i>Verfahren bei Regelverstößen und Zweifelsfällen</i> .....	243
	<b>Anhang</b> .....	<b>251</b>
	<b>Historie</b> .....	<b>267</b>

## **Definition der in der Internationalen Skatordnung und Skatwettbewerbordnung 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.

# 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.

Anfrage 1:

Gab es im offiziellen Regelwerk jemals das Spiel Ramsch und wenn ja, wann wurde es abgeschafft?

Antwort:

Ramsch ist eine Abart des Skatspiels und mit der Bestimmung 1.1.1 der Internationalen Skatordnung (ISKO) nicht in Einklang zu bringen, da es von drei Einzelspielern und nicht, wie vorgegeben, von einem Alleinspieler und zwei Gegenspielern bestritten wird. Ramsch ist daher keine Skatvariante. Die Väter der Skatordnung haben dies bereits 1899 bei Gründung des Deutschen Skatverbandes erkannt und diese Abart des Spiels, nicht als Variante in die Skatordnung aufgenommen. Als 1927 die erste Skatordnung verabschiedet wurde, war diese Abart des Spiels nicht aufgeführt. Es gibt daher für diese Spielvariante keine verbindlichen Regeln. Wenn in privaten Kreisen mit dieser Variante (Abart) gespielt werden soll, müssen sich alle Beteiligten vor Spielbeginn darüber einigen, unter welchen Bedingungen dieses Spiel durchzuführen ist. Nur so kann ein eventueller späterer Streit vermieden werden.

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

Zu diesem Punkt sind keine Entscheidungen des Internationalen Skatgerichts ergangen.

**1.1.3** Zwei verdeckt, gesondert gelegte Karten - Skat genannt - gaben dem Spiel seinen Namen. Er ist dem Italienischen (scartare) bzw. Französischen (écarter) entlehnt und bedeutet soviel wie „Das Weggelegte“.

Zu diesem Punkt sind keine Entscheidungen des Internationalen Skatgerichts ergangen.

**1.1.4** Als oberstes Spielgebot gilt, die einzelnen Punkte der Skatordnung auch zur weiteren Förderung des Einheitsskats zu beachten und einzuhalten.

Anfrage 1:

Am Vierertisch verlassen die Spieler A, B und C nach dem 31. Spiel den Tisch. Als Grund geben sie die dauernde Nörgelei und Besserwisserei des Spielers D an. Dieser bleibt am Tisch sitzen und will wissen, ob die Spielliste gültig bleibt.

Antwort:

Die Spielliste bleibt gültig und ist mit dem Stand nach dem 31. Spiel abzurechnen. Selbst wenn die Spieler A, B und C mit dem Verhalten des Spielers nicht einverstanden waren, hatten sie nicht das Recht, den Tisch ohne Zustimmung der Spielleitung aufzulösen. Sie haben damit gegen ISkO 1.1.4 und 3.1.3 verstoßen. Die drei Spieler waren verpflichtet, die Spielleitung zu rufen, um den Sachverhalt am Tisch zu klären. Auf keinen Fall aber durften die drei Spieler den Tisch ohne Anhörung der Spielleitung auflösen. Die Spielliste ist nach dem 31. Spiel abzurechnen und bleibt gültig. Über eine Fortsetzung und eine etwaige Bestrafung der Spieler entscheidet der Vorstand des Vereins, bei Skatturnieren die zuständige Turnierleitung.

**1.1.5** Alle Teilnehmer haben sich in jeder Situation fair, sachlich und sportlich zu verhalten und kein fadenscheiniges Recht zu suchen.

Anfrage 1:

Ich habe in Vorhand einen unverlierbaren Null ouvert u. a. mit allen acht Kreuzkarten, lege ihn hin und will das Spiel eintragen. Hinterhand fragt, womit kommst Du denn raus? Etwas genervt sage ich, suche Dir eine Karte aus. Er zieht Kreuz-7 aus meinem Blatt und sagt leider verloren.

Antwort:

Der Alleinspieler hat nicht verloren. Nach SkWO 5.4 ist es nicht gestattet, in Vertretung eines anderen zu spielen. Wenn der Null ouvert unverlierbar war und die Gegenspieler dennoch auf dem Ausspielen einer Karte bestehen, so ist dazu nur der Alleinspieler berechtigt. Da der Alleinspieler selbst weder eine Karte ausgespielt noch eine zum Ausspielen vorgesehene Karte benannt hat, ist das Spiel nicht verloren. Die Gegenspieler haben nichts in den Karten des Alleinspielers zu suchen; auch dann nicht, wenn der Alleinspieler eine absolut unsinnige Aussage getroffen hat. Hier suchen die Gegenspieler nur einen fadenscheinigen Grund, dem Alleinspieler ein unverlierbares Spiel abzuschreiben und verstoßen somit gegen ISkO 1.1.5.

Anfrage 2:

Hinterhand spielt Grand. Vorhand spielt Karo-7, Mittelhand hat kein Karo und spielt Herz-8. Beim Kartenwurf rutscht die Herz-8 unter die Karo-7. Hinterhand hat dies nicht gesehen und sticht mit Karo-Buben, da sie glaubt, dass die unten liegende Herz-8 gefordert wurde. Hinterhand hat zwar kein Herz, dafür aber das Karo-Ass. Hat Hinterhand nun verloren, da sie ja Karo nicht bedient hat, obwohl sie davon ausging, die untere Karte Herz-8 gefordert sei?

Antwort:

Der Alleinspieler hat nicht verloren. Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler in Hinterhand nicht erkannt, in welcher Reihenfolge die Karten gespielt waren. Die Gegenspieler hätten auf die richtige Reihenfolge der Karten hinweisen und diese sofort korrigieren müssen. Stattdessen haben sie nur darauf gewartet, dass der Alleinspieler vermutet, dass die unten liegende Karte ausgespielt wurde und er dadurch einen Bedienfehler begeht. Damit handeln die Gegenspieler weder fair noch sportlich. Hinterhand darf daher die zugegebene Karte zurücknehmen und nach Wiederherstellung der richtigen Reihenfolge der gespielten Karten von Vor- und Mittelhand entscheiden, welche Karte sie zugibt. Das Spiel wird fortgesetzt und seinem Ausgang entsprechend gewertet.

Anfrage 3:

Hinterhand bekommt das Spiel und sagt ihr Spiel an. Danach fragt der Alleinspieler: „Wer kommt raus?“ Worauf Mittelhand antwortet: „Wenn du willst, dann komm raus!“ Hinterhand spielt daraufhin die erste Karte aus. Mittelhand meint darauf: „Du kommst nicht raus. Ich habe doch nur gesagt: Wenn du willst!“ Der Alleinspieler nimmt seine Karte wieder auf und sagt zu Vorhand: „Du kommst raus!“ Woraufhin Mittelhand ihre Karten offen auf den Tisch legt. Wie ist hier zu entscheiden?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel wegen Kartenverrat von Mittelhand sofort gewonnen. Nach den Bestimmungen 4.1.2 - 4.1.4 der ISkO beendet unberechtigtes Ausspiel das Spiel (wenn es noch nicht entschieden ist) zugunsten der fehlerfreien Partei. In dem o. g. Fall hat Hinterhand nach der Spielansage unberechtigt ausgespielt und daher normalerweise das angesagte Spiel einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren. Im vorliegenden Fall ist jedoch anders zu entscheiden. Der Alleinspieler hat nachfragt: „Wer spielt aus?“ Mittelhand hat ihm daraufhin mit Vorsatz eine falsche Auskunft erteilt. Mittelhand war klar (das zeigt die anschließende sofortige Reklamation), dass der Alleinspieler nicht ausspielberechtigt war und hat ihn dennoch durch seine Antwort zum Ausspiel aufgefordert/animiert. In einem solchen Fall darf die bereits ausgespielte Karte zurückgenommen werden. Anschließend spielt Vorhand zum ersten Stich aus. Das Spiel wird normal durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet. Es sollte ausgeschlossen werden, dass durch eine absichtliche Falschaussage (oder Aufforderung) die betreffende Partei Nutzen aus einem dadurch entstandenen Regelverstoß ziehen kann. Die Handlungsweise von Mittelhand ist als grob unsportlich zu werten und mit einer Verwarnung zu bestrafen. Alle Mitspieler haben sich jeglicher Äußerungen und Gesten zu enthalten, die geeignet sind, die Karten zu verraten oder den Spielverlauf zu beeinträchtigen (siehe ISkO 4.2.9). Da Mittelhand ihre Karten - nach dem von ihr provozierten Regelverstoß des Alleinspielers - offen gezeigt hat, liegt einwandfrei ein Kartenverrat von Mittelhand vor. Obwohl das Spiel mit dem Ausspiel von Vorhand hätte durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet werden können, hat Mittelhand ihre Karten offen gezeigt. Damit ist es dem Alleinspieler nicht mehr zuzumuten, sein Spiel durchzuführen. Der Alleinspieler hat daher sein Spiel sofort wegen Kartenverrat in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) gewonnen.

Anfrage 4:

Alleinspieler sitzt in Mittelhand, sagt nach dem Drücken einen Grand mit dem Kreuz-Buben an (die 3 anderen Buben haben die Gegenspieler). Alleinspieler spielte in Mittelhand aus, weil er von Hinterhand versehentlich dazu aufgefordert worden ist. Gegenspieler verlangen Spielverlust mit 1, Spiel 2, Schneider 3, Schwarz 4, verloren 8, mit 192 Verlustpunkten. Alleinspieler beruft sich auf Punkt 4.2.9. der ISkO und verlangt das Spiel in der Stufe einfach mit +48 Spielpunkten als gewonnen.

Antwort:

Das Spiel hätte durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet werden müssen. Wenn ein Spieler unberechtigt ausspielt, weil ein Spieler der anderen Partei ihn – mit oder ohne Absicht – dazu auffordert, dann darf in einem solchen Fall die bereits ausgespielte Karte zurückgenommen werden. Anschließend spielt Vorhand aus. Das Spiel wird normal durchgeführt und gewertet. Es muss ausgeschlossen werden, dass durch absichtliche Falschaussagen die betreffende Partei Nutzen aus einem dadurch entstandenen Regelverstoß ziehen kann. Anders wäre zu entscheiden, wenn ein Gegenspieler infolge einer falschen Auskunft eines anderen Mitspielers der Gegenpartei unberechtigt ausspielt. Wegen der gemeinsamen Haftung der Gegenpartei (ISkO 3.4.2) muss dann auf sofortigen Spielgewinn für den Alleinspieler erkannt werden. Wenn das unberechtigte Ausspielen erst reklamiert wird, nachdem der Stich bereits vollendet ist, gilt das nach ISkO 4.1.7 als rechtmäßiges Ausspielen.

#### Anfrage 5:

Vierer-Tisch, drei Stiche sind gespielt. Vorhand spielt Pik-7 aus, Mittelhand fragt jetzt: „Was ist Trumpf, Kreuz“? Vorhand antwortet: „Nein, Pik“, darauf sticht Mittelhand die Pik-7 mit dem Pik-König, Hinterhand (Alleinspieler) gibt die Karo-10 auf den Stich. Mittelhand zieht den Stich ein. Bevor sie ausspielen kann, wirft der Alleinspieler seine Handkarten verdeckt in die Mitte des Tisches und verlangt, das Spiel wegen Kartenverrats als gewonnen angeschrieben zu bekommen! Weil auf die Frage „Was ist Trumpf?“ nur er hätte antworten dürfen und nicht der Gegenspieler! Es wird der Schiedsrichter gerufen, wie ist zu entscheiden?

#### Antwort:

Das Spiel wird fortgesetzt und seinem Ausgang entsprechend gewertet. Die von Ihnen geschilderte Situation ist in der Internationalen Skatordnung nicht aufgeführt, wird aber schon seit Jahrzehnten wie folgt entschieden: Auf eine klare und eindeutige Frage „Wie hoch wurde gereizt“ oder „Was ist Trumpf?“ muss dem Fragesteller (gleich ob Allein- oder Gegenspieler) wahrheitsgemäß geantwortet werden. Ob diese Frage von dem zweiten Gegenspieler, dem Kartengeber oder dem Alleinspieler beantwortet wird, ist dabei unerheblich. Durch die Frage „Was ist Trumpf?“ und eine darauf erfolgte Antwort kann kein Kartenverrat stattfinden. Die Gegenpartei hat durch die Beantwortung der Frage keinen Vor- und der Alleinspieler keinen Nachteil. Die Beantwortung dieser Frage nur vom Wohlwollen eines der Mitspieler abhängig zu machen, ist nicht durchführbar. Wenn die Beantwortung der Frage verweigert wird, könnte das Spiel nicht weiter durchgeführt werden. Wie sollte man verfahren, wenn wir auf diese Frage keine Antwort zulassen? Müsste dann das Spiel (wenn die Frage von der Gegenpartei kommt) zugunsten des Alleinspielers beendet werden oder was passiert, wenn der Alleinspieler vergessen hat, wie hoch gereizt wurde oder was Trumpf ist, hat er dann ein Spiel verloren?

#### Anfrage 6:

Der Alleinspieler spielt Grand. Beim dritten Stich sitzt der Alleinspieler in Mittelhand. Vorhand spielt Kreuz-Ass aus, der Alleinspieler bedient mit Kreuz-Lusche, und Hinterhand legt Kreuz-König dazu. Der Stich liegt noch auf dem Tisch. Vorhand spielt jetzt Kreuz-Dame aus. Während der Alleinspieler noch überlegt zieht jetzt Hinterhand den letzten Stich ein, aber nicht nur die drei Karten des Stiches, sondern alle vier. Vorhand sagt jetzt sinngemäß zu ihrem Mitspieler: „Du hast alles eingezogen, drehe den Stich noch mal um, die Kreuz-Dame habe ich gerade ausgespielt!“ Der Stich wird wieder umgedreht und die Kreuz-Dame herausgenommen. Jetzt reklamiert der Alleinspieler auf Spielgewinn für sich, mit der Begründung, dass er glaubt, wenn Vorhand nichts gesagt hätte, hätte Hinterhand dann eventuell unberechtigt ausgespielt. Der Alleinspieler meint also, Vorhand hätte mit ihrer Aussage Hinterhand am unberechtigten Ausspiel gehindert. Der Schiedsrichter entschied auf Weiterspiel.

Antwort:

Die Entscheidung des Schiedsrichters war richtig. Der Gegenspieler in Hinterhand hat versehentlich die bereits ausgespielte Karte von Vorhand mit dem letzten Stich eingezogen. Der Hinweis von Vorhand, den letzten Stich umzudrehen und die Kreuz-Dame heraus zu nehmen, war korrekt. Das Spiel konnte nur so ordnungsgemäß weiter durchgeführt werden. Aus der Handlungsweise von Hinterhand kann nicht geschlossen werden, dass diese nach dem Einziehen des Stiches unberechtigt ausgespielt hätte. Der Alleinspieler sucht nur einen fadenscheinigen Grund, sein Spiel zu gewinnen.

Anfrage 7:

Der Alleinspieler ist in Vorhand und spielt zum achten Stich aus. Der Gegenspieler in Mittelhand sagt: „Die schmeiß ich nicht weg, die halte ich!“ Daraufhin sagt der Alleinspieler: „Du weißt doch gar was ich habe!“ Daraufhin zeigt der Spieler in Mittelhand dem Alleinspieler seine letzten beiden Karten. Der Alleinspieler wollte daraufhin das Spiel als gewonnen angeschrieben haben. Durch die Äußerung des Gegenspielers konnte sein Mitspieler folgern, dass die Gegenpartei noch einen Stich bekommt. Der Schiedsrichter hat dann auf Kartenverrat entschieden und dem Alleinspieler das Spiel als gewonnen angeschrieben. Der Alleinspieler musste die Gegenpartei Schneider spielen. Wenn normal weitergespielt worden wäre, hätte der Alleinspieler verloren.

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren. Nach ISkO 4.2.9 haben sich alle Mitspieler jeglicher Äußerungen und Gesten zu enthalten, die geeignet sind, die Karten zu verraten oder den Spielverlauf zu beeinträchtigen. Mit dem Vorzeigen ihrer Karten nur an den Alleinspieler, zeigt Mittelhand in diesem Fall lediglich an, dass sie noch einen Stich bekommen wird. Da der andere Gegenspieler die Karten nicht einsehen kann und Mittelhand keine Äußerung macht, mit welcher Karte sie noch einen Stich bekommt, liegt kein Kartenverrat vor. Das Sichtbarwerden der Karten ist vielmehr ein Vorteil für den Alleinspieler. Er reklamiert jetzt doch nur deshalb auf Kartenverrat und Spielgewinn, weil er feststellt, dass die Äußerung von Mittelhand, dass sie noch einen Stich macht, zutrifft und die Gegenspieler damit aus dem Schneider kommen. Er sucht einen fadenscheinigen Grund, sein Spiel noch zu gewinnen.

Anfrage 8:

Der Alleinspieler in Hinterhand legt nach einem Reizwert von 46 seine zehn Karten auf den Tisch und sagt zu Vorhand: „Du weißt, was ich spiele!“ Vorhand sagt „Null ouvert“, was der Alleinspieler weder bestätigt, noch verneint. Vorhand spielt aus und der Null ouvert ist nach dem dritten Stich für den Alleinspieler verloren. Dieser moniert und erklärt, alle Karten zurück, ich habe doch noch gar kein Spiel angesagt! Wie ist zu entscheiden?

Antwort:

Der Alleinspieler hat einen Null ouvert verloren. Nach ISkO 3.5.1 Satz 1 ist der Alleinspieler in jedem Fall zu einer gültigen Spielansage verpflichtet. Im vorliegenden Fall ist der Alleinspieler dieser Verpflichtung nicht nachgekommen. Er hat die Karten zu einem offenen Spiel hingelegt. Somit war für Vorhand klar, dass Hinterhand einen Null ouvert spielt und hat seine Mutmaßung auch geäußert. Dem hat der Alleinspieler nicht widersprochen. Das Spiel wurde als Null ouvert durchgeführt und ist daher auch so zu

werten. Es ist nicht nachvollziehbar, warum der Alleinspieler zunächst sein Spiel nicht ansagt, auf die Aussage von Vorhand nicht reagiert, das Spiel als Null ouvert durchführt und dann erst seine fehlende Spielansage reklamiert. Es kann nur angenommen werden, dass der Alleinspieler einen fadenscheinigen Grund sucht, ein anderes Spiel zu spielen, in dem er sich größere Chancen ausrechnet.

Anfrage 9:

Vorhand wurde Alleinspieler. Sie nahm den Skat auf und drückte zwei Karten. Vom Nachbartisch sah einer das unverlierbare Spiel, einen Grand mit vier Buben und sagte zum Alleinspieler: „Zeig mal was Du gedrückt hast!“ Der Alleinspieler nahm den Skat, sah ihn selbst nicht an, sondern zeigte die abgelegten Karten dem Mitspieler vom Nebentisch. Ein Gegenspieler warf sofort seine Karten auf den Tisch mit der Aussage: „Du hast das Spiel verloren, denn nach dem Ablegen des Skats und der Spielansage darf der Skat nicht mehr angefasst werden. Der zweite Mitspieler bestätigte diese Aussage. Der Alleinspieler verteidigte sich und sagte: „Ich habe den Skat nicht mehr eingesehen, lediglich einem Spieler vom Nebentisch gezeigt!“ Wie wird entschieden?

Antwort:

Das Spiel muss durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet werden. Der Skat darf nach einer gültigen Spielansage nicht verändert und der abgelegte Skat nicht mehr eingesehen werden (ISKO 3.5.4 Satz 1). Im vorliegenden Fall ist unstrittig, dass der Alleinspieler den abgelegten Skat nicht mehr eingesehen hat. Er hat den Skat nur einem Spieler vom Nebentisch auf dessen ausdrückliche Bitte gezeigt. Grenzwertig ist in solchen Fällen, ob der Alleinspieler den Skat selbst auch sehen konnte. Daher sollte er, um Streitigkeiten zu vermeiden, den abgelegten Skat nicht mehr aufnehmen. Wenn die Gegenpartei bestätigt, dass der Alleinspieler den abgelegten Skat nicht mehr eingesehen hat, liegt kein Regelverstoß gegen ISKO 3.5.4 vor. In diesem Fall würden die Gegenspieler nur einen fadenscheinigen Grund suchen, dem Alleinspieler das Spiel als verloren abzuschreiben.

Anfrage 10:

Vorhand wird bei einem Reizwert von 60 Alleinspieler. Sie deckt ihre Karten auf und sagt mit Kreuz- und Pik-Buben, Kreuz-Ass, -10, -König, -8, Pik-Ass, -10, -König, -9 einen unverlierbaren Grand ouvert an. Mittelhand schiebt ihre Karten in den noch in der Mitte liegenden Skat, ohne dass der Alleinspieler eine Chance hatte, den Skat einzusehen. Es war nicht mehr festzustellen, welche Karten im Skat lagen. Hinterhand hatte keinen Buben auf der Hand. Mittelhand behauptet, sie hätte Herz-Bube gehabt, was durch das Vermischen der Karten nicht mehr zu beweisen war. Wie ist das Spiel zu bewerten?

Antwort:

Der Alleinspieler hat seinen Grand ouvert mit zweien gewonnen. Er erhält 216 Punkte gutgeschrieben. Da der Skat nicht mehr eindeutig auszumachen war, kann das Spiel nur mit zwei Spitzen gewertet werden. Die Aussage von Mittelhand kann richtig oder falsch sein. Auch wenn dieser Spieler nicht glaubwürdig ist, kann seine Aussage zutreffen. Auf jeden Fall hat er durch sein Handeln verhindert, dass dem Alleinspieler durch die Karten im Skat eventuell weitere Spitzen zugerechnet werden konnten.

Anfrage 11:

Vorhand spielt Null ouvert mit dem Fehler Pik-7, -8, -Dame. Erster Stich: Kreuz-7, -Dame, -König; zweiter Stich: Herz-König, -Bube, -Dame; dritter Stich: Herz-9, -8, -10; vierter Stich: Karo-9, -Dame, -Bube; fünfter Stich: Pik-Bube, -8, -König; sechster Stich: Herz-Ass, Pik-Ass - mit der Aussage vom Kartengeber: „Nun haben sie den Weg ja doch noch gefunden“, was den Alleinspieler nicht stört – Herz-7. Siebter Stich: Pik-9. Mittelhand legt jetzt ihre Restkarten auf den Tisch, da der Spielverlust ihrer Meinung nach für alle absehbar ist. Der Alleinspieler verlangt nun Spielgewinn wegen unerlaubter Spielabkürzung bzw. Spielaufgabe von Mittelhand. Schiedsrichter und Schiedsgericht entscheiden auf Spielverlust für den Alleinspieler.

Antwort:

Die Entscheidungen des Schiedsrichters und des Schiedsgerichts werden bestätigt. Der Alleinspieler hat seinen Null ouvert verloren. Nach ISkO 4.2.9 haben sich alle Mitspieler jeglicher Äußerungen und Gesten zu enthalten, die geeignet sind, die Karten zu verraten oder den Spielverlauf zu beeinträchtigen. Verstöße gegen die Internationale Skatordnung und Skatwettbewerbordnung sind von jedem Teilnehmer sofort zu beanstanden (ISkO 4.5.1). Ob die Äußerung des Kartengebers während des sechsten Stiches Kartenverrat im Sinne der ISkO 4.2.9 bedeutet, ist nicht zu prüfen, da der Alleinspieler diese Äußerung in Kauf genommen und weitergespielt hat. Wäre er der Meinung gewesen, dass Kartenverrat vorliegt, hätte er diesen vermeintlichen Regelverstoß sofort beanstanden müssen. Mit dem Weiterspiel hat er sein Recht zur Reklamation verloren. Im vorliegenden Fall waren nach dem sechsten Stich vier Pik-Karten gespielt. Der Alleinspieler in Hinterhand führt noch Pik-7, -Dame und der Gegenspieler in Vorhand Pik-9 und -10. Mittelhand hat kein Pik mehr. Nach dem Ausspiel der Pik-9 ist das Spiel für den Alleinspieler nur noch zu gewinnen, wenn er die Pik-10 gedrückt hat. In diesem Fall würde er aber nicht reklamieren. Ob der Alleinspieler mit Pik-7 unter der Pik-9 bleiben kann, ist nicht relevant, da er die Pik-10 mit der Pik-Dame nehmen muss. Damit verliert der Alleinspieler seinen Null ouvert. Der Alleinspieler sucht einen fadenscheinigen Grund, um sein Spiel doch noch zu gewinnen.

Anfrage 12:

Der Alleinspieler gibt eine Erklärung ab, dass die Gegenspieler nur noch einen Stich bekämen und nicht gewinnen könnten. Er spielte auch gleich zu diesem Stich aus, den die Gegenspieler machten. Dann hatte aber ein Gegenspieler noch den Kreuz-Buben. Ein Schiedsrichter entschied das Spiel für den Alleinspieler verloren. War das korrekt?

Antwort:

Das Spiel ist weiter durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten. Macht der Alleinspieler eine Aussage (z. B.: „Ihr bleibt immer Schneider!“, „Ich spiele Euch immer Schwarz!“ oder „Es gibt nichts mehr!“) ohne seine Karten offen zu zeigen oder diese aufzudecken, ist er an seine Aussage nicht gebunden und auch nicht verpflichtet, diese zu erfüllen. Der Alleinspieler hat die Aussage, dass die Gegenpartei nur noch einen Stich erhalten würde vorgenommen, ohne seine Handkarten aufzudecken oder vorzuzeigen. Aus diesem Grund ist der Alleinspieler auch nicht verpflichtet, die getätigte Bemerkung (Aussage) zu erfüllen. Das Spiel ist ordnungsgemäß zu beenden und seinem Ausgang entsprechend zu werten. Da solche Aussagen zu Unstimmigkeiten führen können, sollte der Alleinspieler darauf hingewiesen werden, solche Aussagen künftig zu unterlassen. Sollte das nicht eingehalten werden, kann der Alleinspieler auch ermahnt bzw. verwahrt werden.

Anfrage 13:

Hinterhand reizt Vorhand. Vorhand hält 35 und passt bei 36. Hinterhand wird Alleinspieler und sagt daraufhin zu Vorhand fragend: „Null Hand?“ worauf Vorhand keine Antwort gibt. Nachdem Hinterhand den Skat aufgenommen und gedrückt hat, sagt sie ihr Spiel mit Grand an. Der Grand wird bis zum Ende ohne jegliche Einwände durchgeführt und gewonnen. Nach Spielende behauptet der Kartengeber, dass der Alleinspieler *Null Hand* angesagt hätte und somit sein Spiel verloren hat. Dieser Meinung haben sich dann die Mitspieler angeschlossen. Der Alleinspieler bestreitet das und verwies auf seine an Vorhand gestellte Frage „Null Hand?“ Da der Alleinspieler sein Spiel ohne Einwände gewonnen hat und erst nach Spielende reklamiert wurde, stellt sich hier die Frage, ob nicht sofort bei Spielbeginn von Hinterhand hätte reklamiert werden müssen. Hat Hinterhand ihr Spiel gewonnen oder verloren oder liegt hier evtl. nach Spielende ein fadenscheiniger Grund vom Kartengeber wegen der 30 Punkte für die Gegenspieler vor?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein durchgeführtes Spiel Grand gewonnen. Da keiner der beiden Gegenspieler nach beendetem Reizen und der Frage des Alleinspielers (Null Hand) die Aufnahme des Skats, das Einsortieren der Karten in die Handkarten, das Drücken des Skats und die Spielansage reklamiert, sondern das Spiel ordnungsgemäß durchgeführt und beendet haben. Beide Gegenspieler haben die Handlung des Alleinspielers gebilligt und daher die Aussage nicht als Spielansage, sondern wie auch beabsichtigt als Frage verstanden haben. Warum der Kartengeber am Ende des Spiels und nicht sofort nach der Skataufnahme reklamiert hat, ist nicht nachvollziehbar.

Anfrage 14:

Mittelhand bietet Vorhand 23, worauf Vorhand passt. Daraufhin dreht Hinterhand vier ihrer Karten (die vier Buben) für alle sichtbar um und ohne ein Reizgebot abzugeben kommt die Bemerkung „Jetzt bin ich dran!“ Wie hat ein Schiedsrichter zu entscheiden?

Antwort:

Der Reizvorgang ist zwischen Hinter- und Mittelhand fortzusetzen. Derjenige, der den höchsten Reizwert bietet oder hält, wird Alleinspieler und muss ein Spiel (mit allen Konsequenzen) durchführen. Da der Reizvorgang noch nicht beendet war und noch keine Parteienstellung gegeben ist, kann durch das Zeigen der Karten von Hinterhand auch noch kein Kartenverrat stattgefunden haben. Ein Schiedsrichter muss Hinterhand (wegen Unsportlichkeit) verwarnen und kann diese (im Wiederholungsfall) vom Weiterspiel ausschließen. Der Reizvorgang ist zwischen Hinter- und Mittelhand weiter durchzuführen. Diejenige, die den höchsten Reizwert bietet oder hält, wird Alleinspieler und muss ein Spiel mit allen Konsequenzen durchführen. Es kommt leider öfter vor und ist nicht immer zu verhindern, dass ein Spieler, der laufend schlechte Karten (z. B. vier Achter, vier Damen, vier Könige oder nur Luschen oder Bilder) erhält, diese entnervt offen auf den Tisch wirft und sich über seine schlechten Karten beschwert. Genauso kommt es vor, dass ein Spieler, der lange Zeit nur mittelmäßige Karten erhalten hat, seine vier Buben stolz vorzeigt und sagt: „Jetzt bin ich dran“ oder „Jetzt habe ich endlich mal gute Karten bekommen“. Ein Spieler, der vier Buben erhalten hat, kann davon ausgehen, dass er mindestens einen Reizwert von 45 bieten und damit Alleinspieler werden kann. Das Vorzeigen von Karten muss für die beiden Mitspieler nicht unbedingt ein Nachteil sein. Führt Mittelhand z. B. eine Farbe zu sechst oder siebt und ein oder zwei Asse in der Beikarte, muss sie keine Angst haben, einen Buben zu finden.

Anfrage 15:

Zum drittletzten Stich spielt der Gegenspieler in Vorhand Herz-Ass aus. Der Alleinspieler in Mittelhand muss Herz-7 bedienen. Damit weiß Hinterhand, der Kreuz-Bube, Herz-Bube und Karo-8 führt, dass die drei letzten Stiche an die Gegenpartei gehen. Bevor Hinterhand die Karo-8 zugibt, deckt sie ihre drei Karten auf und verlangt Spielverlust für den Alleinspieler. Der Alleinspieler protestiert, weil Hinterhand nicht alle drei Stiche erhält und fordert den Spielgewinn. Der Schiedsrichter entscheidet für den Alleinspielers, der damit sein Spiel mit 61 Augen gewinnt.

Antwort:

Der Schiedsrichter hat nach der Bestimmung 4.4.5 entschieden, die Bestimmung 1.1.5 aber außer Acht gelassen. Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren. Sicher wäre es nicht zu diesem Streitfall gekommen und im Sinne der ISkO gewesen, wenn Hinterhand zuerst die Karo-8 zugegeben und danach ihre beiden Karten aufgedeckt hätte. In dem geschilderten Fall ist es offensichtlich, dass die letzten drei Stiche der Gegenpartei gehören. Dem Alleinspieler ist durch diese Handlungsweise kein Nachteil und der Gegenpartei kein Vorteil entstanden. Der Alleinspieler versucht jetzt mit allen Mitteln und einer fadenscheinigen Begründung, ein Verlust- in ein Gewinnspiel umzuwandeln. Jeder Spieler sollte sich nach ISkO 1.1.5 fair und sachlich verhalten und akzeptieren, wenn er ein Spiel verloren hat.

Anfrage 16:

Vorhand spielt Karo-Lusche. Mittelhand bedient Karo-Lusche. Jetzt sagt der Alleinspieler in Hinterhand aus Jux „Ich steche“, bedient aber mit Karo-Ass. Die Gegenpartei reklamiert falsche Aussage und will das Spiel beenden, der Alleinspieler hat aber korrekt bedient, wie ist zu urteilen?

Antwort:

Der Stich ist mit dem Karo-Ass ordnungsgemäß abgeschlossen. Das Spiel ist weiter durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten. Mit dieser Aussage hat sich der Alleinspieler keinen Vorteil und der Gegenpartei keinen Nachteil verschafft. In dem geschilderten Fall muss angenommen werden, dass die Gegenspieler dem Alleinspieler mit einer fadenscheinigen Begründung ein Gewinnspiel in ein Verlustspiel umwandeln wollen. Das Spiel ist weiter durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten.

## 1.2 Die Skatkarte

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

Anfrage 1:

Folgender Fall hat sich bei Spiel 15 zugetragen: Der Reizvorgang ist noch nicht abgeschlossen. Vorhand meldet einen *Grand Hand*, *Schneider angesagt* an. Hinterhand bemerkt, dass sie elf Karten hat. Vorhand verfügt über zehn Karten und Mittelhand ebenfalls. Im Skat liegen zwei Karten. Es sind dementsprechend 33 Karten im Spiel. Herz-Ass ist doppelt. Vorhand will nun ihr Spiel durchführen. Tatsächlich einigen sich die Spieler darauf ohne einen Schiedsrichter zu beteiligen und tragen das gewonnene Spiel in die Liste ein. Hätte dieses Spiel durchgeführt werden dürfen?

Antwort:

Das Gewinnspiel von Vorhand bleibt in diesem Fall ausnahmsweise erhalten. Es ist unvorstellbar, dass 14 Spiele mit einer Skatkarte gespielt werden und im 15. Spiel eine Karte doppelt auftaucht. Aus der Anfrage ist nicht ersichtlich, wie diese zusätzliche Karte ins Spiel gekommen ist. Zum Zeitpunkt der Reklamation von Hinterhand war der Reizvorgang noch nicht abgeschlossen. Hinterhand ist ihrer Verpflichtung nachgekommen, die Zahl der empfangenen Karten zu prüfen und hat die zahlenmäßig unrichtige Kartenverteilung beanstandet (ISkO 3.2.11). In solchen Fällen schreibt ISkO 3.2.12 vor, dass die Karten neu zu verteilen sind. Die Gegenspieler waren damit einverstanden, dass der Alleinspieler seinen *Grand Hand*, *Schneider angesagt* als Gewinnspiel aufgeschrieben bekommen hat. Damit haben sie gleichzeitig akzeptiert, dass nach der Ansage von Vorhand (die an sich noch keine Spielansage war, sondern zunächst nur ein Reizgebot darstellte), diese Alleinspieler geworden ist. Da nun durch Kontrolle der Karten festgestellt wurde, welche Karte doppelt im Spiel ist, waren die Karten aller Spieler bekannt und es war dem Alleinspieler nicht mehr zuzumuten, sein Spiel durchzuführen. Aus diesem Grunde bekommt er das Spiel ausnahmsweise als Gewinnspiel gewertet. Die Gegenspieler haben sich fair, sachlich und sportlich verhalten (ISkO 1.1.5). Würde man anders entscheiden, so wären immer alle Spiele ungültig, in denen während des Spielverlaufs eine Karte verschwindet oder (wie auch immer) dazu kommt. Das kann doch nie zu Lasten des Alleinspielers gehen, der eine ordnungsgemäße Zahl von Karten hat und den kein Verschulden trifft. Gleichfalls könnte man bei einer anderen Entscheidung Spielern Vorschub leisten, die durch das (mutwillige) Zuführen einer weiteren Karte Spiele für ungültig erklären, wenn vor beendetem Reizen eine Reklamation erfolgt.

**1.2.2** Jede Farbe hat folgende Karten mit nachstehendem Zählwert:

1.	Ass (Daus)	11 Augen
2.	Zehn	10 Augen
3.	König	4 Augen
4.	Dame (Ober)	3 Augen
5.	Bube (Unter)	2 Augen
6.-8.	Neun, Acht, Sieben	0 Augen
	Die Skatkarte zählt demnach	120 Augen

Zu diesem Punkt gibt es keine Entscheidungen des Internationalen Skatgericht.

## **2 Spielgrundlagen**

### **2.1 Spielmöglichkeiten**

**2.1.1** Es gibt zwei Spielklassen: Spiele mit Skataufnahme und Spiele ohne Skataufnahme (Handspiele). In beiden Spielklassen unterscheidet man die drei Gattungen Farbspiele, Grandspiele und Nullspiele.

Zu diesem Punkt sind keine Entscheidungen des Internationalen Skatgerichts ergangen.

**2.1.2** Die möglichen Spiele sind wie folgt eingeteilt:

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

Zu diesem Punkt sind keine Entscheidungen des Internationalen Skatgerichts ergangen.

## **2.2 Bedeutung der Karten**

- 2.2.1** Bei den Farbspielen ist immer eine Farbe Trumpf. Die anderen Farben sind dann untereinander im Rang gleich.
- 2.2.2** Die höchsten Trümpfe eines Farbspiels sind die Buben in der Rangfolge der Farben. Ihnen folgen die sieben Karten der Trumpffarbe nach dem Zählwert ihrer Augen, bei Gleichheit nach dem Nennwert der Karte.
- 2.2.3** Bei den Grandspielen sind nur die Buben in der Rangfolge ihrer Farben Trumpf.
- 2.2.4** Bei den Nullspielen gelten auch die Buben als Farbe. Die veränderte Reihenfolge lautet hier: Ass, König, Dame, Bube und erst dann die Zehn vor Neun, Acht, Sieben.

Zu diesen Punkten sind keine Entscheidungen des Internationalen Skatgerichts ergangen.

## 2.3 Spitzen

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

Anfrage 1:

Beim Farbenspiel kann man ja ohne 5, 6 und so weiter reizen. Wenn ich alle vier Buben und Kreuz-Ass, -10, -König und weitere drei andere Karten habe, kann ich dann auch mit 7 reizen?

Antwort:

Hat der Alleinspieler einschließlich der beiden Karten im Skat den Kreuz-Buben selbst, zählen seine vorhandenen Spitzen; er spielt mit Spitzen. Besitzt er ihn nicht, kommen seine fehlenden Spitzen in Betracht; er spielt ohne. Nach ISKO 2.3.3 sind Farbspiele höchstens mit oder ohne elf Spitzen (vier Buben und siebenmal Trumpffarbe) möglich, Grandspiele mit oder ohne vier Spitzen (vier Buben). Wenn ein Spieler vier Buben und in der Trumpffarbe Ass, 10 und König führt, kann er sein Spiel mit sieben Spitzen reizen. Allerdings sollte er sich überlegen, ob er mit diesen Karten nicht besser einen Grand spielen sollte.

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

Anfragen siehe unter 2.3.3

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

Anfrage 1:

Ich verstehe nicht, wie man mit elf Spitzen spielen kann, wenn man nur zehn Karten hat.

Antwort:

Trümpfe in ununterbrochener Reihenfolge vom Kreuz-Buben an heißen Spitzen (ISkO 2.3.1). Hat der Alleinspieler einschließlich der beiden Karten im Skat den Kreuz-Buben selbst, zählen seine vorhandenen Spitzen; er spielt mit Spitzen. Besitzt er ihn nicht, kommen seine fehlenden Spitzen in Betracht; er spielt ohne Spitzen (ISkO 2.3.2). Wenn ein Spieler bei einem Farbspiel neun Trumpfkarten führt und zwei Trümpfe liegen im Skat, spielt er mit elf Spitzen. Ebenso wenn er zehn Trümpfe hat und der elfte Trumpf liegt im Skat.

Anfrage 2:

Einer der Spieler hatte ein Farbspiel (Herz) und neben den vier Buben auch noch Ass, Zehn, König von Trumpf; er wollte das Spiel mit 7, Spiel 8 gewertet haben. Ist das richtig?

Antwort:

Das ist richtig. Trümpfe in ununterbrochener Reihenfolge vom Kreuz-Buben an heißen Spitzen (ISkO 2.3.1) Da der Alleinspieler vier Buben und Ass, 10, König von der Trumpffarbe führt, wird der Reizwert mit 7, Spiel 8 x Farbe berechnet und das Spiel seinem Ausgang entsprechend gewertet.

Anfrage 3:

Bei einem Farbspiel in Herz hat der Alleinspieler in Trumpf König, Dame, 9, 8 und 7. Wie wird dieses Spiel berechnet?

Antwort:

Das Spiel wird wie folgt berechnet: Herz ohne 6, Spiel 7 x 10 (Grundwert für Herz) = 70 Punkte für ein gewonnenes Spiel. Hat der Alleinspieler einschließlich der beiden Karten im Skat den Kreuz-Buben nicht, zählen seine fehlenden Spitzen (ISkO 2.3.2). Im vorliegenden Fall führt der Alleinspieler keinen Buben und Trumpf-Ass und -10 nicht. Deshalb war das Farbspiel ohne sechs Spitzen zu berechnen.

### 2.3.4 Farb- und Grandspiele mit Spitzen haben bei gleicher Gewinnstufe denselben Wert wie Spiele ohne die gleiche Spitzenanzahl.

Anfrage 1:

Herz-Spiel ohne fünf. Der Alleinspieler sagt, bei gewonnen wird das Spiel ohne fünf gezählt aber wenn es verloren wird, dann wird es nur ohne vier gerechnet! Ich konnte es nicht akzeptieren und habe ihm gesagt, dass es das nicht gibt.

Antwort:

Unter ISkO 2.3.1 – 2.3.3 ist klar und unmissverständlich aufgeführt, wie ein Spiel mit und ohne Spitzen zu berechnen ist. Alle Spiele mit Spitzen haben bei gleicher Gewinnstufe denselben Wert wie Spiele ohne dieselbe Spitzenzahl. In dem geschilderten Fall sind dem Alleinspieler für ein gewonnenes Herzspiel mit 5, Spiel  $6 \times 10 = 60$  Punkte gutzuschreiben. Verliert der Alleinspieler ein Herz ohne 5, Spiel 6, verloren  $12 \times 10 = 120$  Minuspunkte abzuschreiben.

## 2.4 Grundwerte

### 2.4.1 Jedes Farb- und Grandspiel hat einen unveränderlichen Grundwert. Er beträgt für Karo 9, Herz 10, Pik 11, Kreuz 12 und Grand 24.

Anfrage 1:

Mit wie vielen Punkten wird ein gewonnener Grand ouvert mit zweien berechnet?

Antwort:

Der gewonnene Grand ouvert mit 2 zählt 216 Augen. Ein Grand ouvert ist aus der Hand (ohne Skataufnahme) offen zu spielen und es darf kein Stich abgegeben werden. Die Berechnung lautet in Ihrem Fall: Mit 2, Spiel 3, Hand 4, Schneider 5, Schneider angesagt 6, Schwarz 7, Schwarz angesagt 8, Offen  $9 \times 24 = 216$  Punkte.

Anfrage 2:

Wann wurde der Spielwert für Grand ouvert von 36 auf 24 geändert?

Antwort:

Bis zum 31.12.1998 wurde der Grand ouvert mit einem Grundwert von 36 berechnet. Zum 01.01.1999 ist die Internationale Skatordnung in Kraft getreten. Seitdem wird der Grand ouvert mit einem Grundwert von 24 (wie ein Grand) berechnet. Die Delegierten des XXVII Deutschen Skatkongresses am 21.11.1998 in Halle/Saale waren der Meinung, dass der Grand ouvert mit einem Grundwert von 36 zu hoch angesetzt ist. Sie haben den Grand ouvert auf 24 herabgestuft und dafür die Stufe Offen als zusätzliche Gewinnstufe eingefügt. Im Höchstfall zählt er nun: Mit 4, Spiel 5, Hand 6, Schneider 7, Schneider angesagt 8, Schwarz 9, Schwarz angesagt 10 und Offen  $11 \times 24 = 264$  Punkte.

Anfrage 3:

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?

Antwort:

Der Grundwert für Grand beträgt 24. 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.

Anfrage 4:

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?

Antwort:

Der Alleinspieler hat seinen Grand mit einem gewonnen und erhält 48 Punkte gutgeschrieben. Nach der oben genannten Bestimmung der ISKO beträgt der Grundwert für Grand 24. Mithin zählt das Spiel Grand mit 1, Spiel 2 x 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.

Anfrage 5:

Ohne den Kreuz-Buben und den Pik-Buben sagt der Alleinspieler *Grand Hand Offen* an und legt seine 10 Handkarten auf. Ein Gegenspieler weist ihn darauf hin, dass er sein Spiel verloren habe, da er bei einem offenen (Grand- oder Farb-) Handspiel keinen Stich abgeben dürfe. Der Alleinspieler ist der Meinung, zum Spielgewinn genügen ihm mehr als 60 Augen. Er besteht auf Durchführung des Spiels und erhält 63 Augen. Nun kann am Tisch keine Einigung über die Berechnung des Spiels erzielt werden. Der Alleinspieler verlangt, dass ihm 120 Punkte gutgeschrieben werden (Grand ohne 2, Spiel 3, Hand 4, Offen 5 x 24 = 120 Punkte). Die Gegenspieler wollen ihm aber 432 Minuspunkte für einen verlorenen Grand ouvert (Grand ohne 2, Spiel 3, Hand 4, Schneider 5, angesagt 6, Schwarz 7, angesagt 8, Offen 9, verloren 18 x 24 = 432 Punkte) abschreiben. Wie ist das Spiel zu bewerten?

Antwort:

Der Alleinspieler hat Grand ouvert verloren. Ihm sind 432 Minuspunkte abzuschreiben. Nach der vorstehend genannten Bestimmung der ISKO beträgt der Grundwert für Grand ouvert 24. Voraussetzung für den Spielgewinn ist, dass der Alleinspieler alle Stiche bekommt (siehe ISKO 2.5.8). Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler *Grand Hand Offen* angesagt, aber nicht alle Stiche gemacht. Er hat deshalb das angesagte Spiel verloren.

## 2.4.2 Jedem Nullspiel liegt ein beständiger Spielwert zugrunde: Null 23, Null Hand 35, Null ouvert 46, Null ouvert Hand 59.

Anfrage 1:

Warum wird das Nullspiel mit 23 bewertet? Gibt es eine Begründung, warum es zwischen Pik und Kreuz und nicht zwischen Herz und Pik (also mittig in den Farben) oder über Kreuz (also über allen einfachen Spielen) steht?

Antwort:

Die Nullspiele sind erst nachträglich in das System der beim Skat möglichen Spiele eingeführt worden. Wann und wo das zum ersten Mal geschah, ist nicht feststellbar. Man weiß nur, dass nicht überall auch alle Arten der Nullspiele üblich waren. So wurden an einem Ort nur Null und Null ouvert, anderenorts lediglich Null ouvert und „Revolution“ gespielt. Schließlich waren als Nullspiele auch Null, Null ouvert und Null ouvert Hand oder gar die vier Nullspiele Null, Null ouvert und Null ouvert Hand und „Revolution“ zugelassen. Ebenso ging die Bewertung der Spiele von 16 über 32, 46, 59, 69 bis zu 92. Dabei fällt auf, dass der Spielwert für Null ouvert fast ausschließlich 46 und für den Null ouvert Hand sehr häufig 69 betrug. Diesem heillosen Durcheinander setzte der XIII. Deutsche Skatkongress, der vom 4. bis 6. November 1932 in Altenburg stattfand, ein Ende. Er legte endgültig fest, dass es nur noch vier Arten von Nullspielen, nämlich zwei Nullspiele mit Skataufnahme (Null und Null ouvert) und zwei Nullspiele ohne Skataufnahme (Null Hand und Null ouvert Hand) bzw. zwei Nullspiele mit verdeckten Karten (Null und Null Hand) und zwei Nullspiele mit aufgelegten Karten (Null ouvert und Null ouvert Hand) gibt. Geht man auf den geschichtlichen Ausgangspunkt der Einreihung der Nullspiele zurück, so erweist sich, dass man die beiden „Nullspiele mit Skataufnahme“ (Null und Null ouvert) mit 23 und 46 zwischen Pik und Kreuz mit je 2 und 4 Fällen einsetzte. Was lag nun näher, als auch die zwei Handspiele (Null Hand und Null ouvert Hand) nach den gleichen Gesichtspunkten einzureihen, also zwischen Pik und Kreuz mit je 3 und 5 Fällen. Seitdem gelten folgende Spielwerte:

Null mit 23      zwischen 22 und 24 (Pik und Kreuz mit 2 Fällen),

Null Hand mit 35      zwischen 33 und 36 (Pik und Kreuz mit 3 Fällen),

Null ouvert mit 46      zwischen 44 und 48 (Pik und Kreuz mit 4 Fällen),

Null ouvert Hand mit 59 zwischen 55 und 60 (Pik und Kreuz mit 5 Fällen).

Man erhielt so eine Spielwertsteigerung innerhalb der vier Nullspiele, die derjenigen aller übrigen entspricht und sich harmonisch in das System des Skatspiels einfügt.

Die Steigerung von Null (23) auf Null Hand (35) beträgt 12 Punkte. Dass die Steigerung auf Null ouvert (46) nur 11 Punkte und die weitere Steigerung auf Null ouvert Hand (59) dann 13 Punkte beträgt, liegt darin begründet, dass es der Skatkongress 1932 bei dem traditionellen Wert von 46 für den Null ouvert belassen und nicht den „rechnerischen“ Wert 47 (23 - 35 - 47 - 59) festgelegt hat. Der Skatkongress hatte sich auch deshalb einstimmig dafür ausgesprochen, den Traditionswert 46 nicht zu verändern, weil zwischen 45 und 48 ohnehin kein anderer Spielwert angesiedelt ist. Zwar hat man auch bei der Einteilung Null, Null ouvert, Null ouvert Hand und „Revolution“ mit den Spielwerten 23, 46, 69 und 92 insgesamt vier verschiedene Nullspiele mit einer Steigerung von sogar jeweils 23 Punkten. Diese Einteilung lässt aber außer Betracht, dass es hierbei lediglich ein Nullspiel mit verdeckten Karten gibt, dafür aber drei Nullspiele mit aufgelegten Karten durchgeführt werden und zudem das Spiel „Revolution“ gespielt wird. Wegen des Kartentausches - ein dem Skatspiel wesensfremdes Element - und wegen der unsinnig hohen Bewertung mit 92 Punkten hat der XIII. Deutsche Skatkongress 1932 dieses Spiel bei der Neuregelung der Nullspiele und der Festlegung ihrer Spielwerte nicht berücksichtigt. Die ISPA-WORLD hat bei Ihrer Gründung 1975 ein eigenes Regelwerk verabschiedet. In diesem wurde der Null Hand (Reizwert 35) nicht berücksichtigt und die anderen Nullspiele wie folgt festgelegt: Null (23), Null ouvert (46) und Null ouvert Hand (69). Begründet wurde diese Änderung damit, dass man den Wissensstand der ausgewanderten Skatspieler/Innen mit einbeziehen muss (sollte), da diese nicht über die 1932 verabschiedeten Änderungen informiert waren. Es war tatsächlich so, dass überwiegend im Ausland der Null ouvert Hand mit einem Reizwert von 69 gespielt wurde. Um auch dieses Regelwirrwarr zu beenden, haben die beiden Verbände (DSKV und ISPA) beschlossen, eine gemeinsame weltweit für alle Skatspieler/Innen gültige Skatordnung zu erarbeiten. Diese gemeinsame ISkO wurde auf dem XXVII Skatkongress 1998 in Halle/Saale verabschiedet und trat mit Wirkung zum 01.01.1999 in Kraft.

## 2.5 Gewinnstufen und Gewinnkriterien

2.5.1 Bei den Farb- und Grandspielen unterscheidet man nachstehende Gewinnstufen:

Stufenanzahl	Klasse I	Spiele mit Skataufnahme
1	Spiel einfach	gewonnen oder verloren
2	Schneider	gewonnen oder verloren
3	Schwarz	gewonnen oder verloren
		<b>Spiele ohne Skataufnahme</b>
		<b>-Handspiele-</b>
		(Sie haben gegenüber Spielen mit Skataufnahme die Gewinnstufe >Hand< voraus)
2	Spiel einfach	gewonnen oder verloren
3	Schneider	gewonnen oder verloren
4	Schneider angesagt <b>oder Schwarz</b>	gewonnen oder verloren
5	<b>Schneider angesagt und Schwarz</b>	gewonnen oder verloren
6	Schwarz angesagt	gewonnen oder verloren
7	Offen	gewonnen oder verloren

Anfrage 1:

Wird heute noch der Grand ouvert mit 36 als Grundwert gezählt oder wird offiziell die Berechnung mit 4 (Spitzen), Spiel 5, Hand 6, Schneider 7, Schneider angesagt 8, Schwarz 9, Schwarz angesagt 10, Offen 11 x 24 = 264 vorgenommen?

Antwort:

Der Grundwert für Grand (auch Grand ouvert) ist 24. Er zählt im Höchstwert 264 Punkte. Bis zum 31.12.1998 wurde der Grand ouvert mit einem Grundwert von 36 berechnet. Zum 01.01.1999 ist die Internationale Skatordnung in Kraft getreten. Seitdem wird der Grand ouvert mit einem Grundwert von 24 (wie ein Grand) berechnet. Die Delegierten des XXVII Deutschen Skatkongresses am 21.11.1998 in Halle/Saale waren der Meinung, dass der Grand ouvert mit einem Grundwert von 36 zu hoch angesetzt ist und haben diesen auf 24 herabgestuft und dafür die Stufe Offen als zusätzliche Gewinnstufe eingefügt. Im Höchstfall zählt er nun: Mit 4 (Spitzen), Spiel 5, Hand 6, Schneider 7, Schneider angesagt 8, Schwarz 9, Schwarz angesagt 10 und Offen 11 x 24 = 264 Punkte.

Anfrage 2:

Kann ich Schneider bei jedem Spiel ansagen oder nur bei Handspielen?

Antwort:

Die Berechnung von höheren Gewinnstufen durch eine Schneider- oder Schwarzansage ist nur bei Handspielen möglich. Dabei verpflichtet sich der Alleinspieler, die Gegenpartei Schneider bzw. Schwarz zu machen. Wenn er die angesagte Gewinnstufe nicht erreicht, hat er sein Spiel verloren. Schneider und Schwarz können nur bei Handspielen angesagt werden. Schwarz zählt auch bei Handspielen nur einen Fall. Während es bei Spielen mit Skataufnahme drei Gewinnstufen gibt, gibt es bei den Handspielen deren sieben, weil hier die Gewinnstufen Hand, Schneider angesagt, Schwarz angesagt und Offen hinzukommen.

Anfrage 3:

Warum darf man nur bei einem Handspiel Schneider oder Schwarz ansagen? Gibt es zwischen einer Ansage und einem Handspiel eine logische zwingende Verbindung, oder ist diese Regelung einfach nie reformiert worden?

Antwort:

Das Skatspiel wurde erstmalig um 1808 in den Osterländer Blättern (eine Zeitung, die in und um Altenburg Thüringen erschienen ist) erwähnt. Das Spiel hat sich im Laufe der Jahrzehnte immer weiterentwickelt und es hat immerhin über 90 Jahre gedauert, bis sich 1899 der Deutsche Skatverband in Halle/Saale mit Sitz in Altenburg (ohne ein festes Regelwerk) gegründet hat. Um das Regelwarr zu beenden, wurde 1927 eine Regelkommission (das heutige Skatgericht) ins Leben gerufen und damit beauftragt, ein Regelwerk, das für alle Skatspieler/Innen verbindlich ist, zu erstellen. Die von der Regelkommission erarbeitete „Altenburger Skatordnung“ wurde dem Skatkongress 1928 in Altenburg vorgelegt und von den Delegierten verabschiedet. Wie es bei neu erarbeiteten Regeln ist, hat man im Laufe der Folgejahre festgestellt, dass einige der Bestimmungen überarbeitet werden mussten. So wurden auf dem Skatkongress 1932 die Gattung der Null-Spiele eingeführt und die damit verbundene Notwendigkeit, den Grundwert des Grand von 20 auf 24 zu erhöhen, beschlossen. Wir gehen davon aus (ohne dass dafür ein Nachweis besteht), dass zu diesem Zeitpunkt die (seit 1850 bekannten) Handspiele eingeführt wurden. Die Ansage von zusätzlichen Gewinnstufen (Schneider und Schwarz) war nur (uns ist nichts anderes bekannt) in Verbindung mit einem Handspiel möglich. Im Laufe der vergangenen Jahrzehnte haben die zuständigen Gremien (Delegierte der Skatkongresse) grundlegende neue Erkenntnisse, die aus der allgemeinen Spielpraxis abgeleitet wurden, in die Skatordnung einfließen lassen. Sicher kann man in allem was Gültigkeit hat, Vor- und Nachteile finden. Warum und weshalb die Väter der Skatordnung diese Bestimmung so und nicht anders gewählt haben, können wir nicht nachvollziehen und begründen, sondern nur Vermutungen anstellen. Diese Bestimmung ist von jeher ein fester Bestandteil der heutigen Internationalen Skatordnung, mit der wir mehr als zufrieden sind.

Anfrage 4:

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?

Antwort:

Das Spiel ist wie folgt zu berechnen: Herz ohne 1, Spiel 2, Schneider 3, verloren  $6 \times 10 = 60$  Minuspunkte. Der Alleinspieler hat ein Spiel mit Skataufnahme durchgeführt. Bei diesen Spielen gibt es die drei 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. Das Spiel war daher wie in der Entscheidung dargelegt zu berechnen.

Anfrage 5:

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?

Antwort:

Das Spiel ist wie folgt zu berechnen: Grand mit 1, Spiel 2, Schneider 3, verloren  $6 \times 24 = 144$  Minuspunkte, die dem Alleinspieler abzuschreiben sind. Das Spiel kann nur mit der Gewinnstufe Schneider abgeschrieben werden. Da die Gegenpartei nicht alle zehn Stiche bekommen hat (ISKO 2.5.6), kann die Gewinnstufe Schwarz auch nicht berechnet werden.

**2.5.2** Die Spielwerte der Einzelspiele werden in Punkten ausgedrückt. Sie richten sich außer bei den Nullspielen mit ihren beständigen Spielwerten nach Klasse, Gattung und Grundwert des Spiels, ferner nach Gewinnstufen und Anzahl der beim Alleinspieler vorhandenen oder fehlenden Spitzen.

Anfrage 1:

In unserem Verein ist die Frage aufgekommen, wie man einen Null ouvert in die Spielliste einträgt. Mit 23 und der Gewinnstufe Offen oder direkt mit 46?

Antwort:

Unter Punkt 2.4 der Internationalen Skatordnung ist aufgeführt, dass Farb- und Grandspiele einen unveränderlichen Grundwert und Nullspiele einen beständigen Spielwert haben. Unter Punkt 2.5 stehen die bei Farb- und Grandspielen möglichen Gewinnstufen. Außerdem steht geschrieben, dass es bei Nullspielen keine Gewinnstufen gibt. In dem Bereich „Wissenswertes für Skatspieler“ der Internationalen Skatordnung kann man lesen, dass man bei den Nullspielen von Anfang an nur unveränderliche Spielwerte einsetzt, da Gewinnstufen fehlen.

Das Internationale Skatgericht ist sich durchaus bewusst, dass in der Vergangenheit die Eintragung von Nullspielen in die Spielliste falsch gehandhabt wurde. Es ist jedoch unser Anliegen, künftig falsche Eintragungen nicht länger unbeanstandet zu lassen. Diesem Umstand wurde durch geänderte Spiellisten Rechnung getragen; da neben den Grundwerten (9, 10, 11, 12 und 24) auch (beständige) Spielwerte (23, 35, 46 und 59) in der gleichen Spaltenüberschrift vorgegeben werden.

Das Internationale Skatgericht geht davon aus, dass es einen gewissen Zeitraum geben wird, der gebraucht wird, um alle Skatspieler weltweit zu der richtigen Eintragung von Nullspielen anzuhalten.

**2.5.3** Spitzen und Gewinnstufen werden addiert und ergeben die Summe der Fälle. In den beiden Spielklassen gibt es dafür folgende Möglichkeiten:

	<b>Klasse I Spiele mit Skataufnahme</b>	<b>Klasse II Handspiele</b>
Spitzen + Gewinnstufen	1 bis 11 1 bis 3	1 bis 11 2 bis 7
<b>= Summe der Fälle</b>	<b>2 bis 14</b>	<b>3 bis 18</b>

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

Anfrage 1:

Der Alleinspieler kam bei 36 ans Spiel, sagte *Pik Hand* an und erzielte 92 Augen. Im Skat lag der Pik-Bube, er hatte noch Karo-Bube. Also Pik ohne 3, Hand 4, Schneider 5, also 44. Ist das richtig?

Antwort:

In Ihrer Berechnung befindet sich ein kleiner Fehler. Wenn Sie den Grundwert von Pik (11) mal 5 nehmen, kommen Sie auf 55 und nicht auf 44. Da der Skat in jedem Fall dem Alleinspieler zusteht, muss dieser auch bei der Berechnung des Spiels berücksichtigt werden. In Ihrem Fall berechnet sich das Spiel wie folgt: Ohne 1, Spiel 2, Hand 3, Schneider 4 x 11 (Grundwert für Pik) = 44 Pluspunkte. Durch Pik-Bube im Skat war der Alleinspieler verpflichtet, sein Spiel mit der Stufe Schneider zu gewinnen, um den Reizwert von 36 zu erreichen. Hätten die Gegenspieler 31 oder mehr Augen erreicht, hätte der Alleinspieler sein Spiel verloren. In diesem Fall hätte man die Berechnung wie folgt vornehmen müssen: Ohne 1, Spiel 2, Hand 3, Schneider 4 (er hätte Schneider spielen müssen), verloren 8 x 11 = 88 Minuspunkte.

#### Anfrage 2:

Alleinspieler sitzt in Vorhand und spielt eine Farbe. Es wird gespielt; der Alleinspieler hat alle Stiche bei sich liegen. Ich frage dann, was darf ich notieren, worauf der Alleinspieler sagt, ohne einen, Pik Schneider und Schwarz gewonnen. Erst musste ich lachen, aber der Alleinspieler sagte mir, er hat den Kreuz-Buben nicht gehabt. Was ist nun einzutragen? Wer den Kreuz-Buben gehabt hat, wissen wir nicht. Jedenfalls nicht der Alleinspieler. Wie ist hier zu entscheiden?

Antwort:

Anhand der Anfragen, die täglich bei uns eingehen, können wir feststellen: „Beim Skat gibt es nichts, was es nicht gibt!“ Da es sich bei dem Spiel nicht um ein Handspiel handelt und von allen Spielern (einschließlich dem Alleinspieler) bestätigt wird, dass sich der Kreuz-Buben in den Karten der Gegenpartei und nicht in den Karten des Alleinspielers befand, muss davon ausgegangen werden, dass der Alleinspieler den Stich mit dem Kreuz-Buben, der in jedem Fall der Gegenpartei gehört, versehentlich oder vorsätzlich mit eingezogen und bei seinen Stichen mit abgelegt hat. Ohne den Kreuz-Buben ist es aber theoretisch ausgeschlossen, ein Spiel mit der Gewinnstufe Schwarz zu gewinnen. Da der Stich mit dem Kreuz-Buben in jedem Fall der Gegenpartei gehört, diese aber mit diesem Stich nicht aus dem Schneider kommen können, muss dem Alleinspieler das Spiel ohne die Stufe Schwarz, aber mit der Stufe Schneider als gewonnen angeschrieben werden.

#### Anfrage 3:

Wir haben diskutiert, dass ein Alleinspieler, der sich überreizt hat und seinen Reizwert nur erreichen kann, wenn er die Gegenspieler Schneider spielt, das Spiel nur gewinnen kann, wenn er Schneider ansagt. Er sagt den Schneider aber nicht an, sondern hofft, weil er dann möglicherweise das Spiel verlieren würde, dass er die Gegenspieler sozusagen stillen Schneider macht und gewinnt. Ist das legitim? Ich habe behauptet, dass er dann schummelt und dass das Spiel als überreizt angesehen werden muss und so als verloren gezählt werden müsste, als hätte er Schneider angesagt.

Antwort:

Nehmen wir an, dass der Alleinspieler ein Kreuz ohne zweien reizt und bei einem Reizwert von 27 Alleinspieler wird. Im Skat findet er den Kreuz-Buben und wäre jetzt bei seinem Kreuzspiel verpflichtet, die Gegenpartei Schneider zu spielen. Da die Ansage Schneider aber nur in Verbindung mit einem Handspiel möglich ist, war es für den Alleinspieler gar nicht mehr machbar (ohne dass ihm dadurch ein Nachteil entsteht), eine Schneideransage vorzunehmen. Aus diesem Grund ist es durchaus legitim, dass der Alleinspieler sein Spiel als Kreuzspiel ansagt und mit einem verdeckten Schneider durchführt. Gelingt es dem Alleinspieler, die Gegenpartei im Schneider zu halten, hat er den Reizwert nicht überschritten und sein Spiel gewonnen. Erhalten die Gegenspieler 31 (oder mehr) Augen, sind sie Schneiderfrei und der Alleinspieler hat sein Spiel verloren. Es gibt aber auch andere Beispiele, in denen der Alleinspieler keinen Buben im Skat findet. Der Alleinspieler reizt einen Null ouvert mit sechs Kreuzkarten (einschließlich Kreuz-Bube), Pik-7, Pik-9, Herz-7 und Herz-10. Bei einem Reizwert von 36 wird er Alleinspieler und findet im Skat Herz-Ass und Herz-König. Die Wahrscheinlichkeit, dass er ein Kreuz mit Schneider gewinnt, ist doch wesentlich höher als den Null ouvert mit 7 und 10.

Anfrage 4:

Wie kann man bei den Fällen auf 18 kommen. Ein Spieler hat doch nur maximal zehn Karten auf der Hand und kann als höchstes die sieben Gewinnstufen (also Offen) erreichen, somit als Summe der Fälle nur  $10 + 7 = 17$ .

Antwort:

Wenn der Alleinspieler mit den zwei Karten im Skat elf Trümpfe hat, ergeben sich 18 Fälle. 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.

Anfrage 5:

Hinterhand führt alle sieben Herzkarten, Herz- und Karo-Buben und das Pik-Ass. Nachdem Vorhand 46 gehalten und bei 48 gepasst hat, nimmt Hinterhand folgende Spielansage vor: „Herz Hand, Schneider angesagt“. Im Skat lagen Kreuz- und Pik-Bube. Wie ist dieses Spiel zu berechnen und welche Punktzahl ist dem Alleinspieler anzuschreiben?

Antwort:

Dem Alleinspieler sind 160 Punkte anzuschreiben, die sich wie folgt berechnen: Mit 11, Spiel 12, Hand 13, Schneider 14, Schneider angesagt 15, Schwarz 16. Mit den beiden Buben im Skat und den sieben Herzkarten führt der Alleinspieler alle elf im Spiel befindlichen Trumpfkarten. Da er das Spiel aus der Hand durchführt, die Gegenspieler Schneider und Schwarz spielt und die Gewinnstufe Schneider angesagt hat, muss ihm  $16 \times$  der Grundwert des angesagten Spiels berechnet werden.

#### 2.5.4 Einfach gewonnen hat der Alleinspieler sein Spiel mit dem 61. Auge einschließlich der beiden Karten im Skat.

Anfrage 1:

Der Alleinspieler hat regelkonform bis zum siebten Stich mehr als 60 Augen erarbeitet. Beim nächsten Stich hat er falsch zugegeben. Wie ist das Spiel zu bewerten?

Antwort:

Mit dem Erreichen des 61. Auges ist jedes Farb- und Grandspiel für den Alleinspieler bei regelgerechter Spielführung gewonnen, es sei denn, er ist zur Erringung einer höheren Gewinnstufe verpflichtet. Verstößt der Alleinspieler im Weiterspiel gegen eine Spielregel, so ist das Spiel zu diesem Zeitpunkt beendet. Wie bei einem Rennen mit dem Zerreißen des Zielbandes der Sieg unwiderruflich feststeht, so ist auch hier mit dem 61. Auge für den Alleinspieler. Ein Spiel, das bereits gewonnen ist, kann nie mehr verloren werden. Im vorliegenden Fall ist das Spiel mit dem Regelverstoß (Nichtbedienen) des Alleinspielers beendet und nur die Reststiche gehen an die Gegenpartei. Wenn der Alleinspieler zu diesem Zeitpunkt 61 Augen oder mehr hatte, hat er sein Spiel gewonnen.

Anfrage 2:

Wann ist ein Spiel als Einzelspieler gewonnen? Geber und Listenführer am Dreiertisch sagen nach dem Spiel: „Waren auch keine guten Karten!“ Hinterhand sagt darauf: „Du hast gewonnen“, und zählt die Punkte nach. Alle Stiche und Karten sind getrennt. Bei Kontrolle ergeben sich 60 Punkte, was Hinterhand auch vermeldet. Der Listenführer sagt darauf: „Deine erste Aussage gilt, das Spiel ist aufgeschrieben und bleibt gewonnen!“

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren. Erst mit dem Erreichen des 61. Auges ist jedes Farb- und Grandspiel für den Alleinspieler bei regelgerechter Spielführung gewonnen; es sei denn, er ist zur Erringung einer höheren Gewinnstufe verpflichtet. Welche Aussagen die eine oder andere Partei nach Beendigung des Spiels trifft, ist für den tatsächlichen Spielausgang nicht relevant. Solange die eingebrachten Stiche und Augen der beiden Parteien nachvollzogen werden können, ist das tatsächliche Ergebnis des Spiels ausschlaggebend. Da der Alleinspieler nur 60 Augen bekommen hat, kann er sein Spiel keinesfalls gewonnen haben; auch dann nicht, wenn ein Gegenspieler ihm den Spielgewinn vorab bestätigt hat. Auch die Eintragung in die Spielliste ist nicht maßgebend.

Anfrage 3:

Kann ich ein Spiel noch verlieren, wenn ich durch einen Regelverstoß das Spiel eigentlich verloren hätte, ich aber bereits zu diesem Zeitpunkt über 61 Augen habe?

Antwort:

Ein einmal gewonnenes Spiel kann durch einen späteren Regelverstoß nicht mehr verloren werden. Ein Spiel ist dann entschieden, wenn die Gegenspieler bis zum Regelverstoß 60 oder mehr und der Alleinspieler 61 Augen oder mehr Augen vereinnahmt haben. Im o. g. Fall hat der Alleinspieler vor dem Regelverstoß mehr als 61 Augen erreicht. Nach ISkO 2.5.4 hat er das Spiel damit einfach gewonnen. Ein bereits gewonnenes Spiel kann auch durch einen späteren Regelverstoß nicht mehr verloren werden. Nur das Erreichen einer höheren Gewinnstufe (Schneider oder Schwarz) ist nach dem Regelverstoß nicht mehr möglich.

Anfrage 4:

Nach Beendigung des Spiels zählt der Alleinspieler die in seinen Karten enthaltenen Augen und legt danach stillschweigend seine Karten offen auf den Tisch. Der Gegenspieler in Vorhand zählt die von seiner Partei eingebrachten Stiche und Augen und sagt: „Wir haben 62 Augen, wir haben gewonnen!“ Jetzt legt Vorhand die Karten auf die Karten des Alleinspielers, um zu mischen und zum nächsten Spiel zu geben. Nun meldet sich der Alleinspieler und behauptet, das Spiel mit 63 Augen gewonnen zu haben. Hat der Alleinspieler gewonnen oder verloren?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren. Die Entscheidungen des Deutschen Skatgerichts stützen sich darauf, dass in einem solchen Fall das Außergewöhnliche nachgewiesen werden muss. Da rund 80 % aller Spiele vom Alleinspieler gewonnen werden, ist es außergewöhnlich im Sinne der Entscheidungen des Skatgerichts, wenn der Alleinspieler verliert. Die Gegenspieler müssen also den Spielverlust des Alleinspielers nachweisen (ISkO 2.5.10). Dieser Verpflichtung sind die Gegenspieler durch die von Vorhand abgegebene Erklärung, 62 Augen erhalten und damit das Spiel gewonnen zu haben, nachgekommen. Der zu diesem Zeitpunkt noch mögliche Nachweis wurde durch das Schweigen des Alleinspielers verhindert. Er muss es deshalb hinnehmen, wenn gegen ihn entschieden und das Spiel für ihn als verloren erklärt wird.

Anfrage 5:

Nach Beendigung des Spiels werden die Karten zusammengeworfen und vom nächsten Kartengeber gemischt, ohne dass eine der beiden Parteien die von ihr eingebrachten Augen angegeben hat. Als sich der Alleinspieler, der zugleich Listenführer ist, das Spiel als gewonnen anschreibt, stellt einer der Gegenspieler fest, seine Partei habe 60 Augen eingebracht, das Spiel sei deshalb für den Alleinspieler verloren. Der Alleinspieler hingegen behauptet, das Spiel mit 61 Augen gewonnen zu haben. Hat der Alleinspieler sein Spiel gewonnen oder verloren?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen. Nach ISkO 2.5.10 muss die Gegenpartei im Zweifelsfall dem Alleinspieler den Spielverlust nachweisen. Dieser Verpflichtung sind die Gegenspieler nicht nachgekommen. Sie haben es nämlich versäumt, vor dem Zusammenwerfen der Karten die von ihnen eingebrachten Augen anzugeben und ihre Stiche zu sichern, bis der Ausgang des Spiels festgestellt war. Deshalb spricht die Wahrscheinlichkeit dafür, dass der Alleinspieler gewonnen hat. Ihm muss im vorliegenden Fall das Spiel gutgeschrieben werden.

## 2.5.5 **Schneider** ist die Partei, die 30 oder weniger Augen erreicht hat.

Anfrage 1:

Ich habe gelesen, dass beide Parteien bei 31 erst aus dem Schneider sind. Reichen den Gegenspielern nicht 30 Augen?

Antwort:

Die Partei, die 30 oder weniger Augen erreicht, ist Schneider. 60 oder 30 Augen bedeuten eine Teilung der gesamten Augenzahl von 120 Augen in die Hälfte bzw. in das Viertel. Zur Entscheidung des Spiels gehört aber ein Übergewicht über die Schnitte 60 und 30, also 61 und 31. Mit der Spielübernahme verpflichtet sich der Alleinspieler bei Farb- und Grandspielen, in den von ihm eingebrachten Stichen einschließlich der beiden Karten im Skat mehr als die Hälfte der im Spiel vorhandenen 120 Augen zu bekommen. Er muss also mindestens 61 Augen haben, um zu gewinnen. Erreicht er nur 60 (oder weniger) Augen, ist er der Verpflichtung, mehr als die Hälfte der Augen einzubringen, nicht nachgekommen und hat das Spiel verloren. Hingegen genügen den Gegenspielern 60 Augen, um das Spiel für sich zu entscheiden. Anders sieht es bei der Gewinnstufe Schneider aus. Erzielen der Alleinspieler oder die Gegenspieler nur 30 Augen, befinden sie sich noch im Schnitt. Wenn sie „aus dem Schnitt“ (Schneider) kommen wollen, benötigen sie mehr als ein Viertel der im Spiel vorhandenen, nämlich 31 Augen.

Anfrage 2:

Nach Beendigung des Spiels haben die Gegenspieler 28 Augen und damit sind Schneider geworden. Aber der Alleinspieler sagte „Raus!“ Damit sind die Gegenspieler der Meinung, aus dem Schneider zu sein. Heißt das, dass der Alleinspieler bei Kreuz mit zweien nur 36 Punkte statt 48 Punkte bekommt? Oder hat er mit Schneider gewonnen?

Antwort:

Wenn einwandfrei nachgewiesen und von allen Mitspielern bestätigt wird, dass die Gegenpartei nur 28 Augen erhalten hat, hat der Alleinspieler sein Spiel mit der Stufe Schneider gewonnen. Dem Alleinspieler sind 48 Pluspunkte anzuschreiben. Es kommt vor, dass sich ein Mitspieler (gleich ob Allein- oder Gegenspieler) verzählt und nach Spielende eine falsche Punktzahl bekanntgibt. Wenn danach die Karten noch einmal gezählt werden, wird selbstverständlich die korrekte Augenzahl zugrunde gelegt und danach das Spiel bewertet. In dem von Ihnen geschilderten Fall hat der Alleinspieler „raus“ gesagt und danach wurde festgestellt, dass die Gegenspieler nur 28 Augen eingebracht haben und damit noch im Schneider waren. Selbstverständlich muss in diesem Fall dem Alleinspieler die Stufe Schneider mit berechnet werden. Nehmen wir an, der Alleinspieler sagt „Ich gewonnen“ und danach wird festgestellt, dass der Alleinspieler nur 59 Augen erzielt hat. In diesem Fall würden die Gegenspieler doch auch auf Spielverlust für den Alleinspieler bestehen.

#### Anfrage 3:

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?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel mit Schneider verloren. Die Partei die 30 oder weniger Augen erreicht ist Schneider. Beide Parteien, also Alleinspieler und Gegenspieler, benötigen demnach mehr als 30 Augen, um aus dem Schneider zu sein. Beim Skatspiel stehen sich Alleinspieler und Gegenspieler als gleichberechtigte Parteien gegenüber. Die scheinbare Benachteiligung des Alleinspielers, wenn beide Parteien auf je 60 Augen kommen, hat einen anderen Grund. Mit der Spielübernahme verpflichtet sich der Alleinspieler, mehr als die Hälfte der im Spiel enthaltenen Augen einzubringen. Dieses Ziel hat er aber nur erreicht, wenn er mindestens 61 Augen vereinnahmt. Erreicht er nur 60 Augen, ist er seiner Verpflichtung nicht nachgekommen und wird mit dem Spielverlust bestraft. Von dieser Entscheidung abgeleitet, glauben immer noch viele Spieler, dass die Gegenspieler mit 30 Augen aus dem Schneider wären. Hier besteht aber Gleichberechtigung. Daraus folgt, dass beide Parteien mehr als ein Viertel der im Skatspiel vorhandenen Augen benötigen, um Schneider frei zu sein. Mit anderen Worten: Sie sind erst mit 31 Augen aus dem Schneider.

#### Anfrage 4:

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?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel mit Schneider gewonnen. Die Partei die 30 oder weniger Augen erreicht ist Schneider. 60 oder 30 Augen bedeuten eine Teilung der gesamten Augenzahl von 120 Augen in die Hälfte bzw. in das Viertel. Zur Entscheidung des Spiels gehört aber ein Übergewicht über die Schnitte 60 und 30, also 61 und 31. Mit der Spielübernahme verpflichtet sich der Alleinspieler bei Farbspielen und Grandspielen, in den von ihm eingebrachten Stichen einschließlich der beiden Karten im Skat mehr als die Hälfte der im Spiel vorhandenen 120 Augen zu bekommen. Er muss also mindestens 61 Augen haben, um zu gewinnen. Erreicht er nur 60 (oder weniger) Augen, ist er der Verpflichtung, mehr als die Hälfte der Augen einzubringen, nicht nachgekommen und hat das Spiel verloren. Hingegen genügen den Gegenspielern 60 Augen, um das Spiel für sich zu entscheiden. Anders sieht es bei der Gewinnstufe Schneider aus. Erzielen der Alleinspieler oder die Gegenspieler nur 30 Augen, befinden sie sich noch im Schnitt. Wenn sie „aus dem Schnitt“ (Schneider) kommen wollen, benötigen sie mehr als ein Viertel der im Spiel vorhandenen, nämlich 31 Augen.

Anfrage 5:

Nachdem die Karten beider Parteien zusammengeworfen waren, gibt der Alleinspieler beim Eintragen des Spiels in die Spielliste an, 90 Augen erreicht und die Gegenspieler Schneider gespielt zu haben. Die Gegenspieler widersprechen und behaupten, mit 32 Augen aus dem Schneider gewesen zu sein. Wie ist das Spiel zu bewerten?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel einfach (nicht Schneider) gewonnen. In den Fällen dieser Art ist davon auszugehen, dass das Außergewöhnliche nachgewiesen werden muss. Es ist allgemein bekannt, dass etwa 80 % aller Spiele vom Alleinspieler gewonnen werden. Außergewöhnlich im Sinne der Entscheidungen des Deutschen Skatgerichts ist es, wenn der Alleinspieler ein Spiel verliert oder ein Spiel mit Schneider oder Schwarz gewinnt. Deshalb muss der Alleinspieler nach ISkO 2.5.10 im Zweifelsfall nachweisen, dass die Gegenspieler Schneider oder Schwarz sind. Dieser Verpflichtung ist der Alleinspieler nicht nachgekommen. Folglich kann die Gewinnstufe Schneider, selbst wenn sie vom Alleinspieler tatsächlich erreicht worden ist, im vorliegenden Fall nicht berechnet werden. Der Alleinspieler hat das Spiel deshalb nur in der Stufe einfach (nicht Schneider) gewonnen.

## 2.5.6 Schwarz ist die Partei, die keinen Stich erhalten hat.

Anfrage 1:

Der Alleinspieler bekommt keinen Stich. Muss dieses Spiel mit Schwarz berechnet werden, wenn er Augen gedrückt hat?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel mit den Stufen Schneider und Schwarz verloren. Schwarz ist die Partei, die keinen Stich erhalten hat. Während der Spielgewinn und die Gewinnstufe Schneider von der Augenzahl abhängen, bestimmt sich die Gewinnstufe Schwarz ausschließlich nach der Anzahl der Stiche. Wenn das nicht so wäre, könnte der Alleinspieler das Risiko Schwarz zu werden, von vornherein ausschließen. Dazu müsste er lediglich mindestens zwei 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. Die Augen des Skats werden deshalb nur dann gewertet, wenn der Alleinspieler mindestens einen Stich gemacht hat.

Anfrage 2:

Der Alleinspieler wollte Karo ohne viere spielen. Er fand im Skat Herz-Bube. Da er sich überreizt hatte, spielte er Grand. Er bekam keinen Stich, aber in den Skat hatte er 21 Augen gelegt. Die Mitspieler behaupten, er wäre Schwarz. Die Gegenspieler haben aber nur 99 Punkte. Der Alleinspieler behauptet, dass er nur Schneider sein könne.

Antwort:

Der Alleinspieler hat seinen Grand einschließlich Schneider und Schwarz verloren. 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 zwei Augen in den Skat legen. Im Gegensatz dazu könnten die Gegenspieler das Risiko nie ausschalten, da sie ja ohne Stich auch keine Augen bekommen können. Der vom Alleinspieler weggelegte Skat ist kein Stich. Die Augen des Skats werden deshalb nur dann gewertet, wenn der Alleinspieler mindestens einen Stich macht. Da der Alleinspieler keinen Stich bekommen hat, ist der Grand daher in der Stufe Schwarz verloren.

Anfrage 3:

Der Spieler in Mittelhand bekommt das Spiel und sagt *Grand Hand Schneider Schwarz* an. Vorhand hat alle Herzkarten außer dem Ass. In der Hoffnung, dass Hinterhand einen Buben hat, spielt sie Herz-10 auf. Der Alleinspieler sticht mit einem Buben, obwohl er Herz-Ass hat. Danach erkennt er seinen Fehler und sagt, er habe nicht bedient. Im Skat lagen zwei Damen. Zählt das Spiel wegen diesen Damen für den Alleinspieler als nicht schwarz verloren?

Antwort:

Der Alleinspieler hat das Spiel so wie es angesagt wurde verloren. Die Partei, die keinen Stich erhalten hat, ist Schwarz. Während der Spielgewinn in der Stufe einfach und die Gewinnstufe Schneider von der Augenzahl (der eingebrachten Stiche) abhängen, bestimmt sich die Gewinnstufe Schwarz ausschließlich nach der Anzahl der Stiche. Wenn das nicht so wäre, könnte der Alleinspieler das Risiko, Schwarz zu werden, von vornherein ausschließen. Dazu müsste er lediglich wenigstens zwei 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. Die Augen des Skats werden deshalb nur dann gewertet, wenn der Alleinspieler mindestens einen Stich gemacht hat.

Anfrage 4:

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?

Antwort:

Der Alleinspieler hat den Grand mit Schwarz verloren. Die Partei die keinen Stich erhalten hat ist Schwarz. Während der Spielgewinn in der Stufe einfach und die Gewinnstufe Schneider von der Augenzahl abhängen, bestimmt sich die Gewinnstufe Schwarz ausschließlich nach der Zahl der Stiche. Wenn das nicht so wäre, könnte der Alleinspieler das Risiko, Schwarz zu werden, von vornherein ausschließen. Dazu müsste er lediglich wenigstens zwei 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 4.3.1). Die Augen des Skats werden deshalb nur dann gewertet, wenn der Alleinspieler mindestens einen Stich gemacht hat.

Anfrage 5:

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?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel mit Schneider verloren. 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.

**2.5.7 Schneider angesagt und Schwarz angesagt** wird nur dann berechnet, wenn der Alleinspieler bei einem **Handspiel** die betreffende Gewinnstufe tatsächlich angesagt hat. Erreicht er sie nicht, hat er das Spiel mindestens in der angesagten Gewinnstufe verloren. Gewinnt er in einer höheren Gewinnstufe als der angesagten, zählt die höhere. Verliert der Alleinspieler in der angesagten Gewinnstufe, wird ihm diese nicht doppelt berechnet.

Anfrage 1:

Mittelhand reizt Karo ohne dreien bis 33 und bekommt das Spiel. Im Skat findet sie den Pik-Buben. Somit kann sie ihr Karo-Spiel nicht mehr durchführen. Deshalb sagt sie nach dem Drücken Pik an und versucht Schneider zu gewinnen. Die Trümpfe waren so unglücklich verteilt, dass der Alleinspieler selber mit Schneider verloren hat. Wie wird dieses Spiel berechnet und in die Spielliste eingetragen?

Antwort:

Dem Alleinspieler sind für ein verlorenes Pik-Spiel 66 Minuspunkte abzuschreiben. Die ISKO enthält keine Bestimmung, nach der für ein Spiel „Doppelschneider“ oder „Eigenschneider“ berechnet werden. Vielmehr darf dem Alleinspieler, falls er in der benötigten Gewinnstufe verliert, diese nicht doppelt berechnet werden. Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler bei gereizten 33 ein Pik ohne einen angesagt. Zum Spielgewinn musste er die Gegenspieler im Schneider halten. Da ihm das nicht gelungen ist, hat er das Spiel verloren. Für die Berechnung des Spielwertes ist es unerheblich, ob die Gegenspieler aus dem Schneider gekommen sind oder der Alleinspieler selbst Schneider geworden ist. In beiden Fällen sind ihm für ein verlorenes Pik ohne 1, Spiel 2, Schneider 3, verloren =  $6 \times 11 = 66$  Minuspunkte zu berechnen.

Anfrage 2:

Wird bei einem *Grand Hand Schneider Schwarz angesagt* zweimal Schneider Schwarz gerechnet oder nur einmal?

Antwort:

Im vorliegenden Fall würde ein Grand Hand mit vieren Schneider und Schwarz angesagt wie folgt zählen: Mit 4, Spiel 5, Hand 6, Schneider 7, Schneider angesagt 8, Schwarz 9, Schwarz angesagt  $10 \times 24 = 240$  Punkte.

Anfrage 3:

Mittelhand spielt Grand Hand mit vieren, sagt Schneider an und verliert mit dem letzten Stich mit 32 Augen. Wie wird dieses Spiel gewertet?

Antwort:

Der Alleinspieler verliert sein Spiel wie folgt: Grand mit 4, Spiel 5, Hand 6, Schneider 7, Schneider angesagt 8, verloren  $16 \times 24 = 384$  Minuspunkte. Im vorliegenden Fall gehörte es zu den Spielbedingungen des Alleinspielers, die Gegenspieler Schneider zu spielen. Da die Gegenpartei 32 Augen erhalten hat, konnte der Alleinspieler die sich selbst auferlegte Bedingung nicht erfüllen. Wären die Gegenspieler Schneider geworden, hätte der Alleinspieler für das Spiel 192 Punkte erhalten. Im Verlustfall ist diese Punktzahl zu verdoppeln.

Anfrage 4:

Beim Reizen ist uns aufgefallen, dass wenn ich Schwarz spiele und Schwarz angesagt habe, man die gleiche Punktzahl bekommt, wie wenn ich Schneider ansage und Schwarz spiele. Das Risikoverhältnis sich jedoch anders verhält.

Antwort:

Ihre Berechnung ist nicht korrekt, für Schwarz angesagt gibt es eine Gewinnstufe mehr. Wenn der Alleinspieler z. B. mit drei Spitzen ein Kreuz-Handspiel mit der Gewinnstufe Schwarz angesagt reizt, so wird das Spiel wie folgt berechnet: Mit 3 Spitzen, Spiel 4, Hand 5, Schneider 6, Schneider angesagt 7, Schwarz 8, Schwarz angesagt  $9 \times 12 =$  Reizwert 108. Reizt der Alleinspieler bei diesem Spiel nur mit der Gewinnstufe Schneider angesagt und gewinnt dann sein Spiel mit Schwarz erhält er folgende Wertung: Mit 3, Spiel 4, Hand 5, Schneider 6, Schneider angesagt 7, Schwarz 8  $\times 12 =$  96 Wertungspunkte.

Anfrage 5:

Der Alleinspieler sagte ein Kreuzspiel an mit Schneider und Schwarz angesagt. Zur Punkteverteilung dann: mit 3 Spiel 4 Schneider 5 angesagt 6 Schwarz 7 angesagt 8. Ist das denn so richtig?

Antwort:

Gewinnstufen wie Schneider und/oder Schwarz können nur in Verbindung mit einem Handspiel angesagt werden. Da der Alleinspieler kein Handspiel angesagt hat, kann er auch die angesagten Gewinnstufen nicht berechnet bekommen. Hätte er tatsächlich ein Handspiel durchgeführt und dieses auch angesagt, wäre eine weitere Berechnungsstufe für Hand hinzugekommen und die Ansagen von Schneider und Schwarz hätten als Gewinnstufen gezählt. Wenn der Alleinspieler danach sein Spiel in der Gewinnstufe Schwarz gewinnt, ist folgende Berechnung vorzunehmen: Kreuz mit 3, Spiel 4, Hand 5, Schneider 6, Schneider angesagt 7, Schwarz 8, Schwarz angesagt  $9 \times 12 = 108$  Punkte. Erhalten die Gegenspieler einen Stich (auch ohne Augen), verliert der Alleinspieler mit der doppelten Punktzahl; also 216 Minuspunkte.

**2.5.8 Offen** als Gewinnstufe kommt nur bei offenen Farb- und Grandspielen in Betracht. Der Alleinspieler darf hier keinen Stich abgeben. Diese Spiele gelten von vornherein als Schwarz angesagt. Ein Kreuz ouvert mit zweien zählt demnach  $9 \times 12 = 108$  Punkte; ein Grand ouvert mit vierein zählt  $11 \times 24 = 264$  Punkte.

Anfrage 1:

Mittelhand spielt Grand ouvert mit Kreuz-, Pik-, Karo-Bube, Herz-Ass, -10, -König, -Dame, -9, Pik-Ass und -7. Sie legt Ihre Karten offen und es ist ersichtlich, dass sie Pik-7 abgibt. Wie ist das Spiel zu berechnen. Wir haben das Spiel mit -432 Punkten berechnet. Ist das korrekt? Die Frage ist, muss die Gegenpartei Schneider und Schwarz auch hier erspielen, sodass diese Punkte nicht berechnet werden.

Antwort:

Der verlorene Grand ouvert ist mit -432 Punkten richtig bewertet. Der Alleinspieler muss beim Grand ouvert seine Gegner Schwarz spielen, d. h. alle zehn Stiche bekommen. Dieses Spiel muss ohne Skataufnahme (Handspiel) durchgeführt werden. Erhalten die Gegenspieler einen Stich (auch ohne Augen), hat der Alleinspieler verloren. Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler unverständlicherweise einen Grand ouvert angesagt, obwohl er mit Pik-7 einen Stich abgeben muss. Das Verlustspiel zählt wie folgt: Grand mit 2, Spiel 3, Hand 4, Schneider 5, Schneider angesagt 6, Schwarz 7, Schwarz angesagt 8, Offen 9, verloren  $18 \times 24 = 432$  Minuspunkte. Die Gegenspieler müssen nur den Nachweis führen, dass sie in jedem Fall einen Stich machen. Weitere Pflichten haben sie nicht. Nur der Alleinspieler hat die Pflicht, alle Stiche zu bekommen.

Anfrage 2:

Ich habe am gestrigen Abend einen Grand ouvert verloren. Meinem Kreuz- und Karo-Buben saßen Pik- und Herz-Bube auf einer Hand gegenüber. Wir haben die Karten nach dem Stich der Gegenpartei mit dem Buben zusammen geschmissen. Wie wird dieses Spiel bewertet?

Antwort:

Der Grand ouvert ist mit 384 Minuspunkten abzuschreiben. Der Grundwert für Grand beträgt 24. Im vorliegenden Fall zählt das Spiel wie folgt: Mit 1, Spiel 2, Hand 3, Schneider 4, Schneider angesagt 5, Schwarz 6, Schwarz angesagt 7, Offen 8, verloren  $16 \times 24 = 384$  Minuspunkte.

Anfrage 3:

Ein Spieler hat am Nebentisch einen Grand mit vieren, Hand, Schneider und Schwarz angesagt gewonnen und 240 Punkte erhalten. Es kam die Frage auf, warum kein Grand ouvert gespielt wurde. Es wären 120 Punkte mehr, oder gibt es den Grand ouvert nicht mehr?

Antwort:

Bis zum 31.12.1998 wurde der Grand ouvert mit einem Grundwert von 36 berechnet. Seit dem 01.01.1999 wird der Grand ouvert nur noch mit einem Grundwert von 24 (wie ein Grand) berechnet. Die Delegierten des XXVII Deutschen Skatkongresses am 21.11.1998 in Halle/Saale waren der Meinung, dass der Grand ouvert mit einem Grundwert von 36 zu hoch angesetzt ist und haben diesen auf 24 herabgestuft und dafür die Stufe Offen als zusätzliche Gewinnstufe hinzugefügt. Ein Grand Hand, Schneider und Schwarz angesagt, ist kein Grand ouvert. Bei einem Grand ouvert muss der Alleinspieler (ouvert = offen) seine Handkarten noch vor dem ersten Ausspiel aufdecken. Der Grand ouvert ist das höchste Spiel, das es im Skat gibt. Sein Grundwert beträgt 24. Im Höchsthalle rechnet er mit vier Buben elf Fälle, und zwar: Mit 4, Spiel 5, Hand 6, Schneider 7, Schneider angesagt 8, Schwarz 9, Schwarz angesagt 10, Offen 11 x 24 = 264 Punkte. Somit hat der Spieler am Nebentisch höchstens 24 Augen (für Offen) verschenkt.

Anfrage 4:

Ohne den Kreuz-Buben und den Pik-Buben sagt der Alleinspieler „Grand Hand offen“ an und legt seine zehn Handkarten sofort auf. Ein Gegenspieler weist ihn darauf hin, dass er sein Spiel verloren hat, da er nicht alle Stiche bekommt. Der Alleinspieler ist der Meinung, zum Spielgewinn genügen ihm mehr als 60 Augen. Er besteht auf Durchführung des Spiels und erhält 63 Augen. Nun kann am Tisch keine Einigung über die Berechnung des Spiels erzielt werden. Der Alleinspieler verlangt, dass ihm 120 Punkte gutgeschrieben werden (Grand ohne 2, Spiel 3, Hand 4, Offen 5 x 24). Die Gegenspieler wollen ihm aber 432 Minuspunkte für einen verlorenen Grand ouvert (Grand ohne 2, Spiel 3, Hand 4, Schneider 5, Schneider angesagt 6, Schwarz 7, Schwarz angesagt 8, Offen 9, verloren 18 x 24) abschreiben. Wie ist das Spiel zu bewerten?

Antwort:

Der Alleinspieler hat Grand ouvert verloren. Ihm sind 432 Minuspunkte zu berechnen. Der Alleinspieler darf beim Grand ouvert keinen Stich abgeben. Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler „Grand Hand offen“ angesagt, aber nicht alle Stiche erhalten. Er hat deshalb sein angesagtes Spiel verloren.

Anfrage 5:

Muss der Alleinspieler beim Grand ouvert und bei den offenen Farbspielen alle Stiche erhalten oder genügen zum Spielgewinn 61 Augen?

Antwort:

Bei allen offenen Farbspielen und beim Grand ouvert darf der Alleinspieler keinen Stich abgeben. Die offenen Farbspiele und der Grand ouvert gelten von vornherein als Schwarz angesagt. Es ist immer ein Handspiel, der Skat bleibt also uneingesehen liegen. Wie bei allen Spielen im Skat spielt auch hier Vorhand aus. Der Alleinspieler muss seine zehn Handkarten vor Beginn des Spiels, also bevor Vorhand ausspielt, auflegen. Er muss alle zehn Stiche erhalten, um zu gewinnen. Es genügen nicht nur 120 Augen. Es ist eine falsche Meinung, dass ein Grand ouvert nur dann gespielt werden darf, wenn er, die Gegner mögen spielen, wie sie wollen, in jedem Fall gewonnen wird. Im Skat kann jedes Spiel sowohl gewonnen als auch verloren werden, mithin auch der Grand ouvert. Nach den Bestimmungen der ISKO kommt Offen als Gewinnstufe ausschließlich bei offenen Farb- und Grandspielen in Betracht. Zu den offenen Spielen gehören der Grand ouvert, die beiden Nullspiele Null ouvert und Null ouvert Hand und die offenen Farbspiele. Bei allen offenen Spielen muss der Alleinspieler seine zehn Karten sofort auflegen, bevor Vorhand das erste Blatt ausspielt. Es wird also kein Stich verdeckt gespielt. Der Alleinspieler muss beim Grand ouvert und bei allen offenen Farbspielen seine Gegner Schwarz machen, d. h. alle zehn Stiche bekommen. 120 Augen allein genügen nicht. Diese Spiele müssen ohne Skataufnahme durchgeführt werden. Bei allen offenen Spielen spielt wie immer Vorhand aus. Die offenen Farbspiele sind leider noch zu wenig bekannt. Sie wurden durch den XIV. Deutschen Skatkongress eingeführt. Sie sind eine weitere logische Feinheit im Skatspiel. Man kann einen Grand offen spielen (Grand ouvert), man kann zwei Nullspiele offen spielen (Null ouvert, Null ouvert Hand), folglich muss man auch ein Farbspiel offen spielen können. Von dieser Logik ließ sich der Skatkongress 1937 leiten, als er die offenen Farbspiele einführte.

## 2.5.9 Ein Nullspiel ist für den Alleinspieler gewonnen, wenn er keinen Stich erhält.

Anfrage 1:

Mittelhand spielt Null, zu dem Vorhand Pik-8 ausspielt. Der Alleinspieler übernimmt mit Pik-10. Hinterhand führt keinen Pik und wirft ab. Vorhand nimmt den Stich auf, legt ihn ab und spielt zum zweiten Stich Pik-9 aus. Erst jetzt bemerkt sie, dass der Alleinspieler den ersten Stich übernommen und damit das Spiel verloren hat. Der Alleinspieler behauptet, das Spiel dennoch gewonnen zu haben, weil Vorhand den ersten Stich eingezogen und danach unberechtigt ausgespielt habe. Hat der Alleinspieler gewonnen oder verloren?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren. Der Alleinspieler hat den ersten Stich übernommen. Da der Gegenspieler in Hinterhand die ausgespielte Farbe nicht führt, ist das Spiel zu diesem Zeitpunkt bereits für den Alleinspieler verloren. Dabei ist es unerheblich, ob die Gegenspieler das Übernehmen des Stiches durch den Alleinspieler bemerkt oder nicht bemerkt haben. Das Einziehen des ersten Stiches durch einen Gegenspieler und das erneute Ausspielen von Vorhand zum zweiten Stich haben auf die Bewertung des schon beim ersten Stich verlorenen Spiels keinen Einfluss mehr.

Anfrage 2:

Vorhand spielt Null ouvert. Sie spielt die Kreuz-8 aus, Mittelhand übernimmt, Hinterhand bleibt drunter. Mittelhand hat Pik-König, Pik-Dame, Pik-Bube und Pik-10. Der Alleinspieler hat 7, 8, 9 und Ass. Mittelhand legt Pik-König auf den Tisch, Hinterhand zeigt nur Vorhand ihre Karten. Dann legt Mittelhand einzeln ihre vier Pik übereinander, ohne eine Karte von Hinter- und Vorhand. Der Alleinspieler ist nun der Meinung, dass er das Spiel gewonnen hat, weil Mittelhand unberechtigt ausgespielt hat.

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel Null ouvert verloren. Da Mittelhand Besitzer des ersten Stiches ist, ist sie auch berechtigt, zum zweiten Stich aufzuspielen. Mit dem Spielen von Pik-König und den danach aufgelegten restlichen drei Pik-Karten nimmt der Gegenspieler eine erlaubte Spielabkürzung vor. Dem Alleinspieler bleibt nichts anderes übrig, als die letzte Pik-Karte mit dem Ass zu übernehmen und damit sein Spiel zu verlieren. Dass Hinterhand während des Aufdeckens der Karten des zweiten Gegenspielers dem Alleinspieler seine Karten zeigt, ist in diesem Fall völlig unerheblich. Wenn der Alleinspieler mit seinem Ansinnen meint, dass er bereits den ersten oder zweiten Pik-Stich übernehmen und der Gegenspieler dann zum nächsten Stich unberechtigt ausspielt, ist das ein Trugschluss. Ein Nullspiel ist dann verloren, wenn der Alleinspieler einen Stich übernehmen muss bzw. übernommen hat. Der Alleinspieler sucht einen fadenscheinigen Grund, um ein Spiel das er verliert doch noch als Gewinnspiel angeschrieben zu bekommen.

### Anfrage 3:

Der Alleinspieler in Vorhand reizt Pik ohne vierten, bekommt das Spiel mit 40 und nimmt den Skat auf. Er findet den Pik-Buben und die Kreuz-9. Das vorgesehene Pikspiel kann er jetzt nicht mehr durchführen. Nachdem er zwei Karten gedrückt hat, legt er folgende Karte zum Null ouvert auf: Kreuz-7, -9, -10 und -König, dazu 6 Blätter in Pik ohne 7 und König. Sind die beiden Karten bei den Gegenspielern verteilt, gewinnt er das Spiel. Er spielt die Pik-8 aus. In diesem Augenblick zeigt der Gegenspieler in Hinterhand seine Karten und sagt: „Es ist alles klar, ich habe kein Pik“. Darauf behauptet der Alleinspieler, sein Spiel gewonnen zu haben. Hat Vorhand gewonnen?

### Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren. Die ISkO untersagt alles, wodurch sich eine der beiden Parteien (Alleinspieler oder Gegenspieler) versucht einen unberechtigten Vorteil zu verschaffen. Im vorliegenden Fall hat ein Gegenspieler bei einem Null ouvert auf die vom Alleinspieler ausgespielte Karte geäußert, dass er diese Farbe nicht führt. Diese Bemerkung hat der Gegenspieler bereits gemacht, bevor sein Partner zu der vom Alleinspieler ausgespielten Karte eine Karte zugegeben hat. Darin kann aber keine den Spielablauf und -ausgang beeinflussende Bemerkung gesehen werden, die für den Alleinspieler den sofortigen Spielgewinn zur Folge hätte. Nun weiß jeder Skatspieler, dass das zum Skat benutzte Kartenspiel 32 Karten enthält, die in vier Farben zu je acht Karten aufgeteilt sind (ISkO 1.2.1). Da der Alleinspieler sechs Blätter in Pik aufgelegt hat, weiß der Gegenspieler, der die beiden restlichen Karten der Pikfarbe besitzt, dass sein Partner diese Farbe nicht führt. Die Bemerkung dieses Partners bedeutet somit keinen Kartenverrat, sondern bestätigt nur eine dem anderen Gegenspieler bereits bekannte Tatsache. Selbst wenn dieser aber - aus welchen Gründen auch immer - die ausgespielte Pik-8 übernehmen würde, könnte der zweite Gegenspieler Pik nicht bedienen, sodass die danach ausgespielte Pik-7 zum Spielverlust des Alleinspielers führen würde. Da die beiden dem Alleinspieler fehlenden Blätter in Pik nicht verteilt sind, sondern in der Hand eines Gegenspielers stehen, ist das Spiel für den Alleinspieler verloren.

**2.5.10** Im Zweifelsfall muss die Gegenpartei dem Alleinspieler den Spielverlust und der Alleinspieler das Erreichen von Gewinnstufen nachweisen.

Anfrage 1:

Der Alleinspieler (Vorhand) sagt nach Ende des Spiels, er habe mitgezählt und habe 63 Punkte und nimmt die Stiche des Gegenspielers (Mittelhand) auf und vermischt sie mit seinen Stichen, während der Gegenspieler in Hinterhand noch seine Stiche zählt. Hinterhand sagt zum Alleinspieler: „Du hast das Spiel verloren, weil du unsere Karten zu deinen gesteckt hast bevor ich unsere gezählt habe!“ Wer hat nun das Spiel gewonnen?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen. Im vorliegenden Fall ist der Gegenspieler in Mittelhand an der entstandenen Situation nicht unschuldig, da er es zugelassen hat, dass der Alleinspieler ihm die Karten wegnehmen konnte. Er hätte seine Stiche nur dem anderen Gegenspieler, der die Augen der Gegenpartei zählte, geben oder selbst die von ihm eingebrachten Augen zählen müssen. Es besteht zwar die Möglichkeit, dass sich der Alleinspieler unsportlich und unfair verhalten hat; aber genauso können seine Angaben, dass er 63 Augen eingebracht hat, richtig sein. Wenn die Stiche und Augen nicht mehr zweifelsfrei nachvollzogen werden können, kann die Gegenpartei dem Alleinspieler den Spielverlust nicht nachweisen. Ohne diesen Nachweis muss auf Spielgewinn des Alleinspielers entschieden werden.

Anfrage 2:

Gestern spielte ich in Vorhand einen Grand. Nach Beendigung des Spiels sagt Spieler in Mittelhand: „Ich hätte damit Kreuz gespielt!“ Der Listenführer, gleichzeitig Geber, trägt das Spiel als gewonnen ein. Daraufhin werfe ich die Karten zu denen der Gegenpartei. Ich habe meine Karten nicht mehr nachgezählt und mische zum nächsten Spiel. Da sieht der Spieler in Hinterhand, dass das Spiel als gewonnen aufgeschrieben worden ist. Er reklamiert Spielgewinn für die Gegenseite. Er könne jeden Stich genau nachvollziehen. Ich wiederum fordere Spielgewinn, weil die Karten bereits zusammen liegen. Wie ist zu entscheiden?

Antwort:

Der Grand ist als gewonnen zu werten. Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler, nachdem er gesehen hat, dass der Listenführer das Spiel als gewonnen notiert hat, seine Karten zu denen der Gegenspieler geworfen und danach zuständigkeitshalber gemischt. Erst jetzt kommt die Reklamation eines Gegenspielers, dass der Alleinspieler sein Spiel verloren hätte. Diese Aussage kommt einwandfrei zu spät. Hier hat es die Gegenpartei versäumt, rechtzeitig (vor dem Zusammenwerfen der Karten) den Spielverlust des Alleinspielers zu fordern. Mit dem Zusammenwerfen der Karten und Beginn des Mischvorgangs ist es der Gegenpartei nicht mehr möglich, ihrer Verpflichtung (Nachweis des Spielverlustes) nachzukommen.

### Anfrage 3:

Nach Beendigung des Spiels sagen die Gegenspieler, wie auch der Kartengeber, der ist kaputt. Auch der Spieler sagt, den konnte ich nicht gewinnen. Worauf der kartengebende Spieler die Karten zusammenwirft. Nun erklärt der Alleinspieler, er hätte das Recht seine Karten nochmals zu zählen. Seine Aussage sei nur eine Meinungsäußerung gewesen und keine Tatsachenmeinung. Er müsste das Spiel gewonnen haben, da ein Verlust nicht mehr nachgewiesen werden kann. Wer hat Recht?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren. Mit der Äußerung „Der ist kaputt“ haben die Gegenspieler sowie der Kartengeber dem Alleinspieler deutlich gemacht, dass er sein durchgeführtes Spiel verloren hat. Anstelle dieser Aussage zu widersprechen oder sich seine bis dahin eingebrachten Stiche zu sichern, hat der Alleinspieler dem Spielverlust mit den Worten „Den konnte ich nicht gewinnen“ zugestimmt. Danach hat er zugelassen, dass der Kartengeber die Stiche aufgenommen und zusammengeworfen hat. Erst nachdem die Gegenpartei klar und eindeutig erklärt hat, dass das Spiel für den Alleinspieler verloren ist, wurden die Karten zusammengeworfen. Anhand der Schilderung ist klar ersichtlich, dass der Spielverlust für den Alleinspieler nachgewiesen wurde. Erst danach hat der Alleinspieler Zweifel an dem Spielverlust angemeldet. Dieser hätte vor dem Zusammenwerfen der Karten geltend gemacht werden müssen. Es ist davon auszugehen, dass der Alleinspieler (nachdem die Karten zusammengeworfen wurden) eine Möglichkeit sieht, sein verlorenes Spiel doch noch in ein Gewinnspiel umzuwandeln.

### Anfrage 4:

Dreiertisch. Nach Beendigung des Spiels wirft ein Gegenspieler seine Stiche auf die des Alleinspielers, mit der Bemerkung, wir haben 72 Augen. Der zweite Gegenspieler sagt, wir haben gewonnen. Der Alleinspieler will jetzt das Spiel gewonnen aufgeschrieben haben. Die Stiche seien durcheinander, und er könnte seine Stiche nicht nachzählen. Wie ist zu entscheiden?

Antwort:

Wenn die Stiche nicht mehr zu rekonstruieren und damit die tatsächliche Augenzahl der beiden Parteien nicht mehr feststellbar ist, muss dem Alleinspieler das Spiel als gewonnen gewertet werden. Die Gegenpartei muss (im Zweifelsfall) dem Alleinspieler den Spielverlust nachweisen. Mit dem Zusammenwerfen der Karten und der Bemerkung „Wir haben 72 Augen“ bzw. „Wir haben gewonnen“ sind die Gegenspieler dieser Verpflichtung nicht nachgekommen. Sie haben es versäumt, vor dem Zusammenwerfen der Karten die von ihnen eingebrachten Stiche zu sichern, bis der Ausgang des Spiels einwandfrei festgestellt war. Wenn durch das Zusammenwerfen der Karten diese so vermischt wurden, dass die einzelnen Stiche und Augen nicht mehr nachvollziehbar sind und von allen Mitspielern bestätigt werden, liegt das Verschulden auf Seiten der Gegenpartei. Die Gegenspieler hätten den Spielverlust des Alleinspielers anmelden und ihre Stiche so lange getrennt von den Stichen des Alleinspielers zurückhalten müssen, bis der Spielverlust einwandfrei feststeht. Als Verursacher der entstandenen Situation müssen die Gegenspieler die daraus entstehenden Folgen (Spielgewinn für den Alleinspieler) tragen.

## 2.5.11 Jedes verlorene Spiel wird mit doppelter Punktzahl abgeschrieben.

Anfrage 1:

Ein Spieler hat Karo Hand ohne dreien bis 45 gereizt. Im Skat lag der Pik-Bube. Zum Spielende wurde das Spiel mit „überreizt“ gewertet. Normalerweise werden Handspiele nicht bestraft, oder?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Karo Hand mit den Stufen Schneider und Schwarz verloren. 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 Spiels zu berechnen, sodass der Reizwert mindestens erreicht wird (ISkO 3.6.3). Da Pik-Bube im Skat lag, war das Spiel bereits mit der Spielansage verloren, da der Alleinspieler bei einem Reizwert von 45 die Gegenspieler Schwarz spielen musste. Schwarz ohne eine Spitze ist aber auch theoretisch ausgeschlossen. Da der Alleinspieler das Spiel bei einem Reizwert von 45 erhalten hat, wird es wie folgt berechnet: Karo ohne einem, Spiel 2, Hand 3, Schneider 4, Schwarz 5, verloren  $10 \times 9 = 90$  Minuspunkte. Im Rahmen der Vereinheitlichung der Skatregeln des Deutschen Skatverbandes e. V. (DSkV) und der International Skat Players Association e. V. (ISPA) wurde 1998 vereinbart, dass ab 01.01.1999 alle verlorenen Spiele zum doppelten Wert berechnet werden.

Anfrage 2:

Gestern erzählte einer der Mitspieler, dass es eine Neu-Regel für verlorene Nullspiele gäbe. Statt der Minuspunkte für das entsprechende Spiel, also z. B. -23, -35, -46 oder -59 Punkte würden jetzt wie z. B. bei Farbspielen die Minuspunkte verdoppelt, also Null mit 23, verloren -46 Punkte. Ich kann leider keine Quelle finden, die mir das bestätigt.

Antwort:

Als 1927 die Skatordnung erarbeitet und verabschiedet wurde, wurden alle (gleich ob Farb-, Grand- oder Null-) Spiele die verloren wurden, doppelt abgeschrieben. Die einzige Ausnahme waren die Handspiele. Diese wurden bis zum 31.12.1998 im Verlustfall nur einfach (nicht doppelt) gewertet. Seit dem 01.01.1999 werden alle (gleich ob Farb-, Grand- oder Null-) Spiele, die verloren werden (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.

Anfrage 3:

Werden verlorene Handspiele immer noch einfach gewertet wie früher? Da es bei Turnieren immer wieder Streitereien gibt, da verlorene Handspiele doppelt aufgeschrieben werden.

Antwort:

Verlorene Handspiele werden doppelt berechnet. Nach der Bestimmung 2.5.11 der ISKO muss jedes verlorene Spiel mit doppelter Punktzahl in die Spielliste eingetragen bzw. zum doppelten Wert bezahlt werden. Bis 1998 wurden verlorene Handspiele nur einfach berechnet. Im Rahmen der Vereinheitlichung der Skatregeln des Deutschen Skatverbandes e. V. (DSkV) und der International Skat Players Association e. V. (ISPA) wurde 1998 vereinbart, dass ab 01.01.1999 alle verlorenen Spiele zum doppelten Wert berechnet werden. Damit wird nunmehr weltweit nach absolut einheitlichen Maßstäben (Einheitsskat).

## 2.6 Bedingungen der Spielklassen

### 2.6.1 Der Skat steht in allen Fällen dem Alleinspieler zu und darf nur von diesem eingesehen werden.

Anfrage 1:

Ich spielte Hand. Der Skat blieb auf der Seite des Gebers. Am Ende des Spiels wurde festgestellt, dass die beiden Skatkarten mit den Karten der Gegenpartei vermischt wurden.

Antwort:

Die beiden Karten im Skat stehen in jedem Fall dem Alleinspieler zu. Diese werden am Ende des Spiels zur Berechnung des Spielwertes und die im Skat befindlichen Augen zu den Augen des Alleinspielers hinzugerechnet. Jede Partei ist für das Einbringen und Sicherstellen ihrer Karten (Skat, Stiche) selbst verantwortlich. Nach Beendigung des Reizens und der Spielansage (Handspiel) hätte der Alleinspieler die beiden Skatkarten zu sich heranziehen und sichern müssen. Nun kommt es aber trotzdem vor, dass der Alleinspieler bei einem Handspiel die beiden Karten des Skats dort liegen lässt, wo sie der Kartengeber abgelegt hat. Diese Handlungsweise sagt nicht aus, dass der Alleinspieler damit auf diese beiden Karten verzichtet und berechtigt die Gegenspieler nicht dazu, die beiden Karten des Skats in ihre Stiche mit einzubinden. In dem o. g. Fall ist wie folgt vorzugehen: Nach ISKO 4.3.4 ist jeder Stich einzuziehen, folgerichtig aufeinander zu legen und bis Spielende verdeckt nachprüfbar zu belassen. Wenn diese Bestimmung eingehalten wurde, kann man die Stiche der Gegenpartei (Stich für Stich) von oben herunter aufdecken und so jeden einzelnen Stich nachvollziehen. Die beiden Skatkarten können dabei einwandfrei ermittelt und dem Alleinspieler ausgehändigt werden. Das Spiel ist danach so zu werten, wie es ausgegangen ist. Falls eine Rekonstruktion der einzelnen Stiche und des Skats nicht mehr möglich sein sollte, haben die Gegenspieler dies durch das unkontrollierte Zusammenwerfen (Stiche und Skat) der Karten verursacht. Als Verursacher der Situation müssen sie daher auch die Konsequenzen tragen. In diesem Fall müsste dem Alleinspieler sein durchgeführtes Spiel als gewonnen gewertet werden.

Anfrage 2:

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

Antwort:

Der Alleinspieler hat Herz mit 3, Spiel 4, Hand 5 = 50 Punkte gewonnen.

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

Anfrage 3:

Der Alleinspieler in Vorhand hat einen Null ouvert Hand. Nach dem Ausspielen sieht der Kartengeber den Skat ein. Der Alleinspieler besteht auf Spielgewinn. Wie ist die Rechtslage?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel (Null ouvert Hand) gewonnen. In keinem Fall darf einer der nichtspielenden Teilnehmer den Skat einsehen. Im vorliegenden Fall hat der Kartengeber nach Beendigung des Reizens, nach der Spielansage und nach dem Ausspiel den Skat unberechtigt eingesehen. Wenn der Alleinspieler den Skat (nach der Spielansage) eingesehen hätte, wäre das angesagte Spiel als verlorenes Spiel zu werten gewesen. Warum sollte man es dann einem Spieler der Gegenpartei (der Kartengeber gehört zur Gegenpartei) gestatten, den Skat (ohne Zustimmung des Alleinspielers) einzusehen. Da der Alleinspieler diese unberechtigte Skateinsicht sofort reklamiert hat, muss ihm das Spiel als gewonnen angeschrieben werden. Anders zu entscheiden wäre, wenn in dieser Runde der Skat schon ein- oder mehrmals (nach beendetem Reizen) von diesem (oder einem anderem) Kartengeber eingesehen und dieser Regelverstoß nicht reklamiert wurde. In diesem Fall ist ein Gewohnheitsrecht eingetreten und der bzw. die Kartengeber sind zu verwarnen. Das Spiel ist ordnungsgemäß weiter durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten. Mit dieser Entscheidung soll verhindert werden, dass sich einer der Spieler einen unberechtigten Vorteil verschaffen kann. Wenn nach beendetem Reizen immer (oder oft) der Skat eingesehen und dies nicht reklamiert wurde, kann ein Mitspieler auf den Gedanken kommen, ein Risikospiel zu reizen und darauf zu hoffen, dass der Kartengeber (wie bereits in Spielen zuvor) den Skat unberechtigt einsieht.

Anfrage 4:

Das Reizen ist beendet. Vorhand wird Alleinspieler. Vor der Spielansage nimmt der Kartengeber den Skat auf, schaut rein und legt ihn dem Alleinspieler hin. Der Alleinspieler sagt darauf, er habe das Spiel gewonnen. Wie ist weiter vorzugehen?

Antwort:

Nach ISKO 2.6.1 steht der Skat in allen Fällen dem Alleinspieler zu und darf nur von diesem eingesehen werden. Im vorliegenden Fall hat der Kartengeber den Skat unberechtigt eingesehen und damit gegen die v. g. Bestimmung verstoßen. Damit hat der Alleinspieler sofort ein Spiel gewonnen. Der Alleinspieler hat zu diesem Zeitpunkt noch keine Spielansage vorgenommen. Daher entscheidet ein Schiedsrichter, welches Spiel der Alleinspieler aus vernünftigen Gründen unter Berücksichtigung des letzten Reizwertes und der Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen gewonnen hat. Sollte der Alleinspieler mit der Entscheidung nicht einverstanden sein, weil er ein höherwertigeres Spiel gewonnen haben möchte, muss er dieses Spiel ansagen und durchführen. Dann gilt der Fehler als nicht begangen und das Spiel wird seinem Ausgang entsprechend gewertet.

Anfrage 5:

Ich als Alleinspieler habe bei Skataufnahme den Skat gezeigt. Nun meinte einer der Gegenspieler dieses sei nicht erlaubt.

Antwort:

Nach ISkO 2.6.1 steht der Skat in allen Fällen dem Alleinspieler zu und darf nur von diesem eingesehen werden. Wenn der Alleinspieler auf das nur ihm zustehende Recht verzichtet und der Gegenpartei Einsicht in eine oder beide Skatkarten gewährt, so liegt kein Regelverstoß vor. Es kommt relativ oft vor, dass der Alleinspieler seinen Skat zeigt, wenn er besonders gut gefunden hat. Das Zeigen der Karten bedeutet allenfalls ein Vorteil für die Gegenspieler. Wer von uns hat sich noch nicht über zwei Buben im Skat gefreut, weil er damit Grand spielen konnte; Warum sollte es jetzt verboten sein, seine Freude den Mitspielern auch zu zeigen.

Anfrage 6:

Ein Mitspieler sieht als Kartengeber grundsätzlich nach dem Reizen den Skat ein, obwohl wir es nicht möchten. Frage: Gibt es eine Möglichkeit ihn abzumahnern oder kann der Alleinspieler ein Spiel für sich beanspruchen?

Antwort:

Nach ISkO 2.6.1 steht der Skat in allen Fällen dem Alleinspieler zu und darf nur von diesem eingesehen werden. Wenn der Alleinspieler ermittelt wurde und dann erst sieht der Kartengeber den Skat ein, hat der Alleinspieler sofort ein Spiel unter Berücksichtigung des letzten Reizwertes und der Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen gewonnen, das von einem Schiedsrichter festgesetzt wird. Ist der Reizvorgang noch nicht beendet, so können alle Spieler von ihren Reizgeboten zurücktreten. Sie können erneut von vorne an Reizen oder einpassen. Der Kartengeber ist in beiden Fällen zu verwarnen und im Wiederholungsfall vom Weiterspiel auszuschließen.

Anfrage 7:

Welche Konsequenzen ergeben sich, wenn der Kartengeber den Skat einsieht?

Antwort:

Nach ISkO 2.6.1 steht der Skat in allen Fällen nur dem Alleinspieler zu und darf nur von diesem eingesehen werden. Wichtig ist, zu welchem Zeitpunkt sich der Kartengeber den Skat ansieht:

- a) nach der Kartenverteilung (Der Kartengeber wird verwarnt und im Wiederholungsfall vom Weiterspielen ausgeschlossen).
- b) während des Reizvorgangs (Die Spieler sind nicht mehr an ihre Reizgebote gebunden. Sie können erneut Reizen oder einpassen. Der Kartengeber wird verwarnt und im Wiederholungsfall vom Weiterspielen ausgeschlossen).
- c) nach beendetem Reizen (Der Alleinspieler hat sofort ein Spiel gewonnen, das von einem Schiedsrichter festgesetzt wird. Der Kartengeber wird verwarnt und im Wiederholungsfall vom Weiterspielen ausgeschlossen).

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

Anfrage 1:

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

Antwort:

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

Anfrage 2:

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

Antwort:

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

Anfrage 3:

Dürfen bei Farbspielen und Grandspielen Buben gedrückt werden?

Antwort:

Ja. Nach den Bestimmungen (ISkO 2.6.2) 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.

Anfrage 4:

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

Antwort:

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

Durch den Wortlaut „Danach sagt er das Spiel an“ ist in der vorgenannten Bestimmung festgelegt, dass der Vorgang des Drückens zum Zeitpunkt der Spielansage beendet sein muss (siehe auch ISkO 3.5.3). Da das im vorliegenden Fall nicht geschehen war, hat der Alleinspieler sein Spiel verloren.

Anfrage 5:

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 zwölf Karten offen auf den Tisch. Die Gegenspieler verlangen wegen des unterlassenen Drückens sofortigen Spielverlust des Alleinspielers.

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren. Nach der oben genannten Bestimmung der ISkO, die im Allgemeinen keine Ausnahmen zulässt, müssen bei Spielen mit Skataufnahme zwei Karten weggelegt (gedrückt) werden. Gibt der Alleinspieler bei einem Null ouvert eine Erklärung ab, aus der hervorgeht, dass er das Drücken der richtigen Kartenzahl nicht vergessen hat, kann er das Spiel auch mit elf oder zwölf Karten ansagen bzw. auflegen. Diese Vorgehensweise wird nur bei einem Null ouvert als Spielabkürzung nach ISkO 4.4.4 gewertet.

Anfrage 6:

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

Antwort:

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

Anfrage 7:

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

Antwort:

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

Anfrage 8:

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

Antwort:

Für die Spielansage bzw. deren Wortlaut gibt es keine verbindliche Textvorschrift. Wenn der Alleinspieler sein Spiel mit zwölf Karten in der Hand ansagt, so hat er dieses Spiel verloren. Da im vorliegenden Fall vor der eigentlichen Spielansage eine skatrechtlich unverbindlich geäußerte Überlegung des Alleinspielers erfolgte, darf er sein Spiel durchführen. Bei Spielen mit Skataufnahme nimmt der Alleinspieler den Skat auf und legt anschließend zwei beliebige Karten wieder in den Skat. Danach sagt er sein Spiel an. Wenn der Alleinspieler sein Spiel mit zwölf Karten in der Hand ansagt, so hat er dieses Spiel in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren. Sind aber die beiden zum Drücken vorgesehenen Karten bei der Spielansage bereits deutlich von den übrigen zehn Handkarten abgesondert und werden sie anschließend auch gedrückt, so ist diese Handlungsweise noch statthaft, selbst wenn die zwei Skatkarten zum Zeitpunkt der Spielansage noch nicht auf dem Tisch liegen. Aus dem Verhalten und der Formulierung zeigt der Alleinspieler in der Regel eindeutig an, ob es sich um eine laut geäußerte Überlegung oder um eine konkrete Spielansage handelt. Im Zweifelsfall sollten die Gegenspieler sich eine Spielansage wiederholen lassen, bevor sie einen Regelverstoß reklamieren. Wir verweisen hier besonders auf ISkO 1.1.5. Danach haben alle Teilnehmer in jeder Situation das Prinzip der Fairness und Sachlichkeit zu wahren und kein fadenscheiniges Recht zu suchen.

Anfrage 9:

Ich habe nach gewonnenem Reizen den Skat zu mir gezogen und damit berührt, aber weder eingesehen noch aufgehoben und mich zum Handspiel entschlossen. Ein Spieler meinte nun, ich müsse den Skat aufnehmen, da ich den Skat angefasst habe und dürfe nicht mehr Hand spielen. In der ISkO findet sich kein entsprechender Hinweis. Wer hat Recht?

Antwort:

In der Skatordnung findet man zu Recht keinen Hinweis auf Regeln aus dem Bereich Schach. Die Behauptung des Mitspielers entbehrt jeglicher Grundlage. Der Alleinspieler wird bei einem Handspiel in der Regel den Skat immer zu sich heranziehen und damit berühren. Der Mitspieler muss lernen, dass sich alle Teilnehmer beim Skat in jeder Situation fair, sachlich und sportlich zu verhalten haben.

Anfrage 10:

Können bei Farbspielen Buben gedrückt werden?

Antwort:

Bei den Spielen mit Skataufnahme nimmt der Alleinspieler den Skat auf und legt anschließend zwei beliebige Karten wieder in den Skat. Da der Alleinspieler zwei beliebige Karten drücken darf, ist das Drücken von Buben bei Farb- und Grandspielen ebenso gestattet, wie bei Nullspielen. Bei der Bewertung des Spiels zählen sie aber mit.

**2.6.3** Bei den Handspielen darf der Skat nicht eingesehen werden. Es stehen für die Spielansage nur die zehn Handkarten zur Verfügung.

Anfrage 1:

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

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel dadurch nicht verloren. Mit dem vorzeitigen Aufdecken des Skats hat sich der Alleinspieler zwar nicht an die Bestimmungen gehalten, aber im vorliegenden Fall hatte das keinen Einfluss auf den Spielausgang. Eine solche Handlungsweise ist als eine erlaubte Spielabkürzung anzusehen. Die Gegenspieler haben nur deswegen protestiert, weil sie das Spiel auf andere Weise nicht für sich entscheiden konnten.

Anfrage 2:

Der Spieler in Vorhand fragt: „Hat jemand mehr als 100?“ Nachdem das nicht der Fall ist, sagt sie *Grand Hand* (mit dreien) an. Erst danach wird bemerkt, dass sie zwei Karten zu viel hat. Offensichtlich hat sie den Skat mit aufgenommen. Sie streckt sich daraufhin. Wie viel Punkte müssen ihr abgezogen werden?

Antwort:

Das Spiel muss mit 240 Minuspunkten berechnet werden. Vorhand hat voreilig 100 gereizt und ist Alleinspieler geworden. Da mit zwölf Karten kein Handspiel möglich ist, musste das Spiel als Spiel mit Skataufnahme gewertet werden. Es ist daher wie folgt zu berechnen: Mit 3, Spiel 4, Schneider 5,  $5 \times 24 = 120$ , verloren 240 Punkte.

**2.6.4** Der Alleinsspieler bestimmt eine Farbe als Trumpf oder wählt zwischen Grandspiel und Nullspiel.

Anfrage 1:

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

Antwort:

Die Spielansage kann ohne spielrechtliche Folgen nachgeholt werden. Ohne Spielansage ist eine ordnungsgemäße Spieldurchführung nicht möglich. Erforderlichenfalls müssen die Gegenspieler den Alleinsspieler zu einer Spielansage auffordern. Aus der fehlenden Spielansage erwächst dem Alleinsspieler nicht automatisch ein Spielverlust.

**2.6.5** Bei offenen Spielen hat der Alleinspieler noch vor dem ersten Ausspielen (Anspielen) seine zehn Handkarten deutlich sichtbar aufzulegen. Geschieht das nicht, hat ihn die Gegenpartei dazu aufzufordern.

Die Karten müssen nach Farben gruppiert und in Folge geordnet sein. Ist das nicht der Fall, darf die Gegenpartei die Kartenanordnung korrigieren.

Anfrage 1:

Darf bei einem Null ouvert die Gegenpartei die Karten auseinander fächern, wenn diese nicht klar erkennbar sind?

Antwort:

Nein, das ist nicht gestattet. Wenn die Karten nicht deutlich sichtbar sind, hat die Gegenpartei den Alleinspieler aufzufordern, die Karten deutlich sichtbar aufzulegen. Keinesfalls ist sie berechtigt, in die Karten des Alleinspielers zu greifen. Nur wenn die Karten nicht nach Farben oder in der Folge geordnet sind, darf die Gegenpartei die Kartenanordnung sofort korrigieren.

Anfrage 2:

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

Antwort:

Nein. Die Karten des Alleinspielers dürfen nur dann von den Gegenspielern berührt werden, wenn diese nicht den Vorschriften entsprechend aufgelegt worden sind. Geschieht das trotz vorschriftsmäßigem Auflegen der Karten, so ist das Spiel sofort zu Gunsten des Alleinspielers beendet.

Anfrage 3:

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

Antwort:

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

Anfrage 4:

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

Antwort:

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

Anfrage 5:

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.

Antwort:

Das Spiel ist durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten. Die oben genannte Bestimmung wurde auf dem XXVIII. Deutschen Skatkongress am 10.11.2002 in Papenburg modifiziert. Bis zu diesem Zeitpunkt durften nur die Gegenspieler die Kartenanordnung korrigieren. Das Ansinnen des Alleinspielers auf sofortigen Spielgewinn ist daher falsch. Der Kartengeber gehört zur Gegenpartei und hat somit das Recht zur Korrektur. Das Spiel ist durchzuführen und entsprechend seinem Ausgang zu werten.

Anfrage 6:

Wann muss der Alleinspieler beim Null ouvert seine Karten offenlegen?

Antwort:

Der Alleinspieler hat noch vor dem ersten Ausspielen (Anspielen) seine zehn Handkarten deutlich sichtbar aufzulegen. Geschieht das nicht, hat ihn die Gegenpartei dazu aufzufordern. Nicht nur beim Null ouvert, sondern bei allen offenen Spielen (auch beim Farb-ouvert und Grand ouvert) hat der Alleinspieler seine zehn Handkarten aufzulegen. Es wird kein Stich verdeckt gespielt.

# 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 diesem Punkt sind keine Entscheidungen des Internationalen Skatgerichts ergangen.

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

Zu diesem Punkt sind keine Entscheidungen des Internationalen Skatgerichts ergangen.

**3.1.3** Mit dem Spielen darf erst nach Beendigung einer Runde aufgehört werden. Ein Mitspieler muss eine solche Absicht stets vor Beginn der Runde bekannt geben.

Anfrage 1:

Am Vierertisch gibt der Spieler A das erste Spiel. Wer gibt nach vier Runden das letzte Spiel?

Antwort:

Das letzte Spiel gibt der rechts vom Spieler A sitzende Spieler. Die Entscheidung stützt sich auf die oben genannte Bestimmung der ISkO, wonach mit dem Spielen erst nach Beendigung einer Runde aufgehört werden darf. Die Chancengleichheit für alle Spieler am Tisch ist nur dann insoweit gegeben, wenn jeder Spieler die Karten gleich oft verteilt und ebenso oft in den Spielpositionen Vorhand, Mittelhand und Hinterhand ist.

Anfrage 2:

Bei einem Preisskat, bei dem drei Serien zu je 24 Spielen am Vierertisch gespielt werden, verlässt in der 3. Serie der Spieler auf Platz 2 nach 20 Spielen den Tisch und spielt nicht mehr weiter. Bleibt die Liste gültig, oder wird die 3. Serie als Dreiertisch neu begonnen?

Antwort:

Die Liste bleibt gültig. Die Serie wird als Dreiertisch zu Ende gespielt. Da der Spieler auf Platz 2 vor Beendigung der Serie mit dem Spielen aufgehört hat, ist wie folgt zu verfahren: Die letzte Runde der Serie werden als Dreiertisch mit nur noch drei Spielen (Spiele 21 - 23) gespielt. Bei der Abrechnung der Spielliste werden die verlorenen Spiele bis einschließlich Spiel 20 mit je 30 Punkten berechnet. Vom Spiel 21 an erhalten die Gegenspieler für verlorene Spiele des Alleinspielers eine Gutschrift von 40 Punkten je verlorenes Spiel. In die Berechnung werden auch die verlorenen Spiele des Spielers aufgenommen, der den Tisch vor Beendigung der Serie verlassen hat.

Anfrage 3:

Am Vierertisch sind von 48 Spielen 20 durchgeführt, als der Spieler auf Platz 3 krankheitsbedingt ausscheidet. Bleibt die Spielliste gültig?

Antwort:

Die Spielliste bleibt gültig. Wenn ein Teilnehmer während einer laufenden Serie das Spiel unfreiwillig beenden muss, kann die Spielleitung in solchen Notfällen einen Beauftragten bestimmen, der rechtmäßig und eigenverantwortlich den vorzeitig ausscheidenden Teilnehmer ersetzt. Sollte der Spielleitung das nicht möglich sein, weil kein Spieler zur Verfügung steht, müssen die drei Spieler auf den Plätzen 1, 2 und 4 die Serie vom 21. Spiel an als Dreiertisch zu Ende spielen. Für verlorene Spiele erhalten die Gegenspieler bis Spiel 20 je 30 und ab Spiel 21 je 40 Punkte gutgeschrieben.

Anfrage 4:

Bei einem Skatturnier sind am Dreiertisch von 36 Spielen 20 durchgeführt. Aus Verärgerung über seine geringe Punktzahl verlässt der Spieler C die Veranstaltung. Werden die von den Spielern A und B bis dahin erzielten Punkte auf 36 Spiele hochgerechnet, oder zählen nur die bis Spiel 20 erreichten Punkte?

Antwort:

Die Punkte werden nicht hochgerechnet. Die Serie ist mit einem von der Spielleitung einzusetzenden Spieler fortzusetzen. Wenn an einem Dreiertisch ein Mitspieler ausscheidet, müssen die beiden anderen Spieler mit dem Weiterspiel so lange warten, bis die Spielleitung einen dritten Spieler an den Tisch beordert hat. Dazu teilt sie vorrangig einen nicht mitspielenden Skatfreund ein. Sollte das nicht möglich sein, ist die Spielleitung berechtigt, einen dritten Mitspieler von einem anderen Tisch einzuteilen, sobald dieser Tisch seine Serie beendet hat. Dieser Spieler ersetzt den vorzeitig ausgeschiedenen Spieler rechtmäßig und eigenverantwortlich. Die Abrechnung der Spielliste ist nur für die Spieler A und B gültig. Es ist allgemein üblich, dass Vergehen dieser Art mit einer Verwarnung geahndet werden. Im Wiederholungsfall kann ein Ausschluss vom Spielbetrieb für eine bestimmte Dauer verfügt werden. Die Bestrafung obliegt dem Vorstand des Vereins, bei einem Skatturnier der zuständigen Spielleitung.

Anfrage 5:

Am Vierertisch verlassen die Spieler A, B und C nach dem 31. Spiel den Tisch. Als Grund für das vorzeitige Ausscheiden geben sie die dauernden Nörgeleien des Spielers D an. Der Spieler D bleibt am Tisch sitzen. Ist die Spielliste gültig?

Antwort:

Die Spielliste bleibt gültig und ist mit dem Stand nach 31 Spielen abzurechnen. Auch wenn die Spieler A, B und C mit dem Verhalten und dem Auftreten des Spielers D nicht einverstanden waren und sich bevormundet fühlten, hatten sie nicht das Recht, den Tisch ohne Zustimmung der Spielleitung aufzulösen. Sie haben damit gegen ISkO 1.1.4, 1.1.5 und 3.1.3 verstoßen. Die drei Spieler waren verpflichtet, die Spielleitung zu rufen, um den Sachverhalt am Tisch zu klären. Wahrscheinlich wäre der Spieler D wegen eines Verstoßes gegen ISkO 1.1.5 verwarnt und darauf hingewiesen worden, dass er im Wiederholungsfall vom Weiterspiel ausgeschlossen wird. Auf keinen Fall aber durften die drei Spieler den Tisch auflösen, ohne die Spielleitung gehört zu haben. Die Spielliste ist nach dem 31. Spiel abzurechnen. Über eine Fortsetzung und eine etwaige Bestrafung der Spieler entscheidet der Vorstand des Vereins, bei Skatturnieren die zuständige Spielleitung.

## **3.2 Geben der Karten**

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

Zu diesem Punkt sind keine Entscheidungen des Internationalen Skatgerichts ergangen.

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

Anfrage 1:

Ist es richtig, dass mindestens dreimal gemischt werden muss?

Antwort:

Die Art und Weise des Kartenmischens wird von allen Spielern sehr verschieden und individuell gehandhabt. Der eine ist sehr geschickt und fingerfertig, er fächert oder steckt die Karten mit einer Geschicklichkeit, der andere Spieler kaum folgen können. Andere wiederum mischen die Karten so, dass sie nur einzelne Häufchen übereinanderstapeln, ohne dass ein Mischvorgang vorgenommen wird. Unter ISkO 3.2.2 ist aufgeführt, dass die Karten *gründlich* zu mischen sind. Es ist schwer, das Wort *gründlich* genau zu definieren. Aus diesem Grund liegt die Feststellung (ob gründlich gemischt wurde) einzig und allein bei den beteiligten Spielern. Diese müssen entscheiden, ob die Karten vom Kartengeber, bevor er sie zum Abheben hinlegt, ausreichend gemischt wurden oder nicht. Sollten sie der Auffassung sein, dass der Kartengeber seiner Verpflichtung beim Mischen nicht nachgekommen ist, können sie das Abheben oder die Kartenaufnahme verweigern und erneutes Mischen verlangen. Diesem Verlangen muss der Kartengeber nachkommen. Der rechts vom Kartengeber sitzende Mitspieler bezeugt mit dem Abheben der Karten, dass er die Art und Weise des Mischens für ausreichend (gründlich genug) hält und verzichtet damit auf weitere Reklamationen. Die am Tisch mitspielenden Personen bezeugen das gleiche mit der Kartenaufnahme. Sollte es öfter passieren, dass die Art und Weise des Mischens moniert wird, muss (müssen) sich der (die) betroffene(n) Spieler über seine (ihre) Art des Mischens Gedanken machen und diese umstellen. Die anderen Mitspieler sollten sich in keinem Fall mit fadenscheinigen Erklärungen abfinden lassen, sondern auf ihr Recht, dass die Karten ordentlich durchgemischt werden, bestehen. Die Bestimmung 3.2.2 der ISkO hat nach wie vor Gültigkeit und es ist nicht beabsichtigt, diese zu ändern.

Anfrage 2:

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?

Antwort:

Die Verwendung von Kartenmischmaschinen ist grundsätzlich erlaubt, wenn alle Mitspieler damit einverstanden sind. Ist das nicht der Fall, sollte der linke Nachbar des einarmigen Spielers für ihn mischen und die Karten verteilen. 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 Kartenmischmaschinen die Karten gründlicher mischen, als es üblicherweise von Hand geschieht. Auf diese Weise kommen weniger hohe Spiele zu Stande, als es in der Regel bei von Hand gemischten Karten der Fall ist. Um nun gleiche Voraussetzungen für alle Teilnehmer zu gewährleisten, müssten die Karten vor jedem Spiel eigentlich entweder immer von Hand oder immer mit der Kartenmischmaschine gemischt werden. Diese logische Regelung ist aber in der Praxis sehr umständlich und würde wohl häufig auf den Widerstand der übrigen Spieler

stoßen. Kann ein Spieler nicht selbst mischen, empfiehlt daher das Skatgericht, dass der linke Nachbar dieses Spielers für ihn mischt und die Karten verteilt. So ist es dem rechts neben dem Kartengeber sitzenden Spieler möglich, sein Recht zum Abheben der Karten wahrzunehmen.

#### Anfrage 3:

Wir haben einen Disput im Verein, was das Mischen beim Skat angeht. Ein Spieler steckt die Karten zweimal ineinander und behauptet, dass dies *ausreichend* gemischt ist. Gibt es hierzu eine klare Regelung? Was bedeutet *ausreichend* gemischt? Wie oft kann ein richtiges Mischen verlangt werden?

Antwort:

Die Art und Weise des Kartenmischens wird von allen Spielern sehr verschieden und individuell gehandhabt. Der eine ist sehr geschickt und fingerfertig, er fächert oder steckt die Karten mit einer Geschicklichkeit, der andere Spieler kaum folgen können. Andere wiederum haben damit ihre Probleme und mischen die Karten so, dass sie nur einzelne Häufchen übereinanderstapeln, ohne dass ein Mischvorgang vorgenommen wird. In den Bestimmungen 3.2.2 und 3.2.3 der ISkO ist aufgeführt, dass die Karten *gründlich* zu mischen sind. Es ist schwer, das Wort *gründlich* genau zu definieren. Aus diesem Grund liegt die Verantwortung bei den beteiligten Spielern. Diese müssen prüfen, ob der Kartengeber die Karten, bevor er sie zum Abheben hinlegt, gründlich gemischt hat oder nicht. Sollten sie der Auffassung sein, dass der Kartengeber seiner Verpflichtung beim Mischen nicht nachgekommen ist, können sie das Abheben oder die Kartenaufnahme verweigern und erneutes Mischen verlangen. Diesem Verlangen muss der Kartengeber nachkommen. Wird kein Einspruch gegen die Art und Weise des Mischens erhoben, muss nach der Kartenverteilung ein gültiges Spiel zustande kommen. Wenn der Kartengeber die Karten zweimal ineinandersteckt, so hat er sie vor dem Abheben noch einmal durchzumischen. Das Gleiche gilt, wenn die Karten nur geblättert werden. Auch dann sind sie vor dem Abheben noch einmal durchzumischen.

#### Anfrage 4:

Es gibt in unserem Verein eine Streitfrage, die ich gerne geklärt wüsste. Angenommen der Spieler auf Platz 4 kann aus gesundheitlichen Gründen nicht mischen und austeilen und der Spieler an Platz 1 gibt stellvertretend für diesen. Kann der Spieler auf Platz 3 jetzt darauf bestehen, dass er abheben darf, oder muss Spieler 4, der eigentlich geben müsste, nun abheben und wird somit der Spieler an Platz 3 die ganze Liste um sein Recht/seine Pflicht gebracht, abzuheben? Wie verhält sich das, wenn der Spieler an Platz 2 bzw. an Platz 3 für den Spieler an Platz 4 geben würde? Wer muss dann abheben? Die Meinungen darüber gehen bei uns auseinander.

Antwort:

Nach ISkO 3.2.2 sind die Karten vom rechten Nachbarn einmal abzuheben. Die Entscheidung, dass Platz 1 für Platz 4 gibt, ist vollkommen korrekt. Abheben muss der Spieler auf Platz 3, da er rechts neben dem eigentlichen Kartengeber sitzt. Es gibt keine verbindlichen Regeln darüber, welcher Spieler für einen anderen die Aufgabe des Kartengebens zu übernehmen hat. Fakt ist aber, dass der Spieler auf Platz 3 abheben muss, da er rechts neben dem eigentlichen Kartengeber sitzt. Es stellt allerdings keinen Regelverstoß dar, wenn Platz 2 für Platz 1 gibt. Platz 3 wäre allerdings mehr als unglücklich, weil er nicht Geben und Abheben kann.

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

Anfrage 1:

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

Antwort:

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

Anfrage 2:

Ein Spieler spielte einen Grand mit vier Buben. Diese legte zum Ende des Spiels zur Abkürzung offen auf den Tisch. Der nächste Spieler wollte dann Karten geben. Ein anderer Spieler griff sich die Karten und verteilte die Buben! Der eigentliche Kartengeber behauptet, das sei nicht gestattet, die Buben dürfe gegebenenfalls nur er auseinanderlegen. Wie ist es richtig? Dürfen die Buben vor dem nächsten Spiel verschoben werden? Wenn ja, von wem?

Antwort:

Dem Kartengeber ist es gestattet, die vier Buben auseinander zu stecken. Es ist dem Kartengeber gestattet, die Karten zu stechen, blättern oder diese in jeder anderen Art und Weise durcheinander zu bringen. Wenn die Buben zusammen liegen ist es dem Kartengeber durchaus gestattet, diese einzeln in den Kartenstapel zu stecken. Er ist aber verpflichtet, die Karten danach gründlich zu mischen und vom rechten Nachbar einmal abheben zu lassen. Nicht vorgesehen (kommt aber immer wieder vor) ist, dass einer der anderen Mitspieler diese Handlungsweise vornimmt. Hier muss (schon beim ersten Mal) am Tisch klargestellt werden, dass dies die Aufgabe des Kartengebers und nicht die eines anderen Mitspieler ist. Wenn kein Einspruch gegen diese Vorgehensweise erfolgt, wird diese billigend in Kauf genommen. Wenn ein Mitspieler mit der Art und Weise des Mischvorganges nicht einverstanden ist, kann er den Kartengeber auffordern, die Karten noch einmal durchzumischen und erst danach die Karten zu verteilen. Jeder Mitspieler am Tisch entscheidet mit darüber, wann ein Mischvorgang gründlich vorgenommen wurde und wann nicht.

### Anfrage 3:

Ein Spieler steckt die Karten beim Mischen zweimal ineinander und behauptet, dass dies ausreichend gemischt ist. Gibt es hierzu eine klare Regelung? Was bedeutet „ausreichend“ gemischt? Wie oft kann ein richtiges Mischen verlangt werden?

Antwort:

Die Art und Weise des Kartenmischens wird von allen Spielern sehr verschieden und individuell gehandhabt. Der eine ist sehr geschickt und fingerfertig, er fächert oder steckt die Karten mit einer Geschicklichkeit, der andere Spieler kaum folgen können. Andere wiederum haben damit ihre Probleme und mischen die Karten so, dass sie nur einzelne Häufchen übereinanderstapeln, ohne dass ein Mischvorgang vorgenommen wird. In den Bestimmungen ist aufgeführt, dass die Karten *gründlich* zu mischen sind. Es ist schwer, das Wort *gründlich* genau zu definieren. Aus diesem Grund liegt die Verantwortung bei den beteiligten Spielern. Diese müssen prüfen, ob der Kartengeber die Karten, bevor er sie zum Abheben hinlegt, gründlich gemischt hat oder nicht. Sollten sie der Auffassung sein, dass der Kartengeber seiner Verpflichtung beim Mischen nicht nachgekommen ist, können sie das Abheben oder die Kartenaufnahme verweigern und erneutes Mischen verlangen. Diesem Verlangen muss der Kartengeber nachkommen. Wird kein Einspruch gegen die Art und Weise des Mischens erhoben, muss nach der Kartenverteilung ein gültiges Spiel zustande kommen. Wenn der Kartengeber die Karten zweimal ineinandersteckt, so hat er sie vor dem Abheben noch einmal durchzumischen. Das Gleiche gilt, wenn die Karten nur geblättert werden. Auch dann sind sie vor dem Abheben noch einmal durchzumischen.

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

Anfrage 1:

Muss am Vierertisch nach dem Mischen der Karten abgehoben werden?

Antwort:

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

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

Anfrage 1:

Der Spieler auf Platz 4 ist am Kartenmischen. Nun steht Spieler 1 auf, um auf die Toilette zu gehen. Er sagt, bevor er den Tisch verlässt: „In meiner Abwesenheit werden keine Karten ausgegeben.“ Daraufhin geht Spieler 2 ebenfalls wortlos zur Toilette. Spieler 3 war zum Rauchen vor der Tür. Einzig Spieler 4 war am Platz geblieben. Nachdem Spieler 3 wieder vom Rauchen zurückkam und Spieler 2 nur wenige Meter entfernt seinen Platz ansteuerte, auch Platz 1 war schon sichtbar im Kommen, mischte der Kartengeber auf Platz 4, ordentlich die Karten und ließ Spieler 3 abheben. Bei Beginn der Kartenausgabe saß Spieler 2 bereits am Tisch. Es fehlte also nur noch Spieler 1. Dieser nahm unmittelbar nach Kartenausgabe seinen Platz ein. Er schob sofort alle Karten zusammen und sagte: „Ich habe gesagt, dass in meiner Abwesenheit keine Karten ausgegeben werden“, und verlangte neues Kartengeben. Was war zu tun?

Antwort:

Dem Ansinnen des Spielers auf Platz 1 ist nicht statt zu geben. Neben dem Kartengeber muss nur der eigentliche Abheber (rechter Nachbar) beim Mischen, Abheben und der Kartenverteilung anwesend sein muss. Es ist im vorliegenden Fall absolut ausreichend, wenn Spieler 4 (Kartengeber) und Spieler 3 (Abheber) anwesend sind. Weder Spieler 1 noch Spieler 2 müssen dabei sein. Da Spieler 4 die Karten ordnungsgemäß verteilt hat, muss ein gültiges Spiel zustande kommen. Woher sich hier Spieler 1 das Recht nehmen will, dass er bei der Kartenverteilung anwesend zu sein hat, ist unverständlich und entspricht nicht den Regeln.

Anfrage 2:

Müssen bei einem Dreiertisch alle drei Spieler beim Geben da sein oder reichen auch zwei Spieler?

Antwort:

Es reichen dann zwei Spieler aus, wenn es sich dabei um den Kartengeber und den Abheber handelt. Der dritte Mitspieler hat nichts mit der Kartenverteilung und dem Abheben zu tun. Seine Anwesenheit ist daher nicht unbedingt erforderlich.

Anfrage 3:

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?

Antwort:

Die Entscheidung des Schiedsrichters ist korrekt. 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 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.

Anfrage 4:

Der Kartengeber auf Platz 1 mischt die Karten. Der Spieler auf Platz 4 ist plötzlich weg, ohne jegliche Information zu hinterlassen. Der Kartengeber fordert nun den Spieler auf Platz 3 zum Abheben auf. Dieser meint: „Ich kann, muss aber nicht abheben.“ Die anderen Spieler behaupten, dass der Spieler auf Platz 3 abheben muss, wenn sich der Spieler auf Platz 4 das Recht abzuheben, nicht ausdrücklich vorbehalten hat.

Antwort:

Der Spieler auf Platz 3 muss nicht abheben. Er darf selbst entscheiden, ob er abheben möchte oder nicht, da sich der Spieler auf Platz 4 nicht ausdrücklich das Recht vorbehalten hat, selbst abzuheben.

**3.2.6** Es müssen beim linken Nachbarn beginnend jedem Spieler zunächst 3 Karten gegeben werden. Dann sind 2 Karten gesondert als Skat zu legen. Schließlich werden jedem Spieler 4 und zuletzt 3 Karten gegeben.

Anfrage 1:

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

Antwort:

Die Karten dürfen nicht willkürlich verteilt werden. Die Kartenverteilung hat so zu erfolgen, dass jeder Spieler zunächst drei Karten erhält. Dann werden die beiden Blätter des Skats gesondert gelegt. Danach erhalten die Spieler je vier Karten und zum Schluss noch einmal je drei Karten. Das gilt für Dreiertische und Vierertische gleichermaßen.

Anfrage 2:

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

Antwort:

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

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

Anfrage 1:

Wie ist es möglich, mit 5 Spielern Skat zu spielen?

Antwort:

Bei Skatturnieren wird grundsätzlich an Vierertischen bzw. Dreiertischen gespielt. Dennoch besteht die Möglichkeit, auch an einem Fünftisch zu spielen. In diesem Fall erhalten die beiden linken Nachbarn und der rechte Nachbar vom Kartengeber die Karten. Bei der Abrechnung der Spielliste erhalten die Gegenspieler für verlorene Spiele des Alleinspielers eine Gutschrift von 24 Punkten je verlorenes Spiel.

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

Anfrage 1:

Beim Austeilen der Karten fällt eine Karte sichtbar für alle Mitspieler um. Frage: Wird generell neu gegeben? Oder wie kann verfahren werden?

Antwort:

Es muss neu gegeben werden. Der Kartengeber trägt die Verantwortung für eine ordnungsgemäße Kartenverteilung. Wird im Laufe der Kartenverteilung durch ihn eine Karte aufgeworfen, muss neu gegeben werden. Das Gleiche gilt für den Fall, dass ein Spieler während der Kartenverteilung in die noch zu verteilenden Karten greift und dadurch mindestens eine Karte sichtbar wird. Der Kartengeber hat dafür zu sorgen, dass diese Möglichkeit ausgeschlossen ist, sonst trifft ihn ein Mitverschulden.

Anfrage 2:

Während der Kartenverteilung nimmt ein Spieler seine bereits erhaltenen sieben Karten auf. Dabei passiert ihm das Missgeschick, dass Karten von ihm sichtbar werden. Jetzt verlangt er erneutes Kartengeben durch denselben Kartengeber, da das Geben noch nicht vollendet ist. Muss dem Ansinnen stattgegeben werden?

Antwort:

Die restlichen Karten müssen ordnungsgemäß verteilt werden. In diesem Fall hat der Spieler das Sichtbarwerden selbst verursacht. Wenn der Kartengeber kein Verschulden / Mitverschulden trifft, darf nicht neu gegeben werden. Ansonsten könnte jeder Spieler, der keine guten Karten bekommt, seine Karten aufwerfen und eine neue Kartenverteilung verlangen. Der Spieler sollte darauf hingewiesen werden, seine Karten erst nach vollständiger und ordnungsgemäßer Verteilung aller Karten aufzunehmen.

Anfrage 3:

Es wird am Vierertisch gespielt. Der Kartengeber hat die Karten verteilt, der Skat liegt vor ihm auf dem Tisch. Die Spieler haben ihre Karten aufgenommen, das Reizen hat aber noch nicht begonnen. Jetzt schiebt der Kartengeber den Skat in die Tischmitte. Dabei passiert ihm das Missgeschick, dass eine Karte des Skats für alle sichtbar offen auf dem Tisch liegen bleibt. Ein Spieler beantragt, dass die Karten neu gegeben werden, ein anderer möchte das Spiel fortsetzen. Wie ist zu entscheiden?

Antwort:

Wenn die Kartenverteilung ordnungsgemäß erfolgte und beendet ist, müssen die Mitspieler das Sichtbarwerden des Skats billigend in Kauf nehmen. Es muss ein gültiges Spiel zustande kommen. Nach ordnungsgemäßer Kartenverteilung hat der Kartengeber seine Aufgabe und Pflicht erfüllt und ist jetzt, wie alle anderen am Tisch, nur noch Mitspieler. Wird der Skat (oder eine Karte) nach ordnungsgemäßem und beendetem Geben durch den Kartengeber (oder einen anderen Mitspieler) aufgedeckt, müssen die Mitspieler dies in Kauf nehmen. Der Reizvorgang wird aufgenommen und der Alleinspieler ermittelt. Der Alleinspieler muss (das war ihm vor Beginn des Reizens bekannt) billigend in Kauf nehmen, dass die Gegenspieler eine Karte des Skats kennen. Das Spiel ist durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten.

#### Anfrage 4:

Am Vierertisch verteilt der Kartengeber vorschriftsmäßig die ersten 23 Karten. Als er ansetzt, die letzten neun Karten zu verteilen, wirft Vorhand ihre bereits aufgenommenen sieben Karten offen auf den Tisch mit der Begründung, sie habe acht Karten und es müsse neu gegeben werden. Mittelhand bemerkt sofort, dass die Aussage falsch war, denn Vorhand hatte gar nicht acht, sondern sieben Karten. Vorhand entschuldigt sich, verlangt aber trotzdem, neu zu geben.

#### Antwort:

Vorhand muss ihre Karten wieder aufnehmen. Die Kartenverteilung wird beendet und der Reizvorgang aufgenommen. Derjenige, der den höchsten Reizwert bietet oder hält, wird Alleinspieler und muss billigend in Kauf nehmen, dass ein Teil der Karten von Vorhand sichtbar geworden ist. Das Spiel wird durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet. Würde man dem Ansinnen von Vorhand nachkommen, würde jeder Spieler, der schlechte Karten erhalten hat, seine Karten solange offen wegwerfen, bis er annehmbare Karten erhalten hat. In diesem Fall würden dann aber die Mitspieler ihre Karten wegwerfen, weil sie ja schlechte Karten erhalten haben. Wie lange sollte dann eine Serie dauern bzw., wie oft müsste der gleiche Kartengeber die Karten verteilen, bis alle drei Spieler mit ihren Karten zufrieden sind? In diesem Fall ist davon auszugehen, dass Vorhand ihre Karten nicht mit Vorsatz aufgedeckt hat, sondern sich wirklich verzählt hat. Trotzdem muss Vorhand für ihre Handlungsweise ermahnt oder verwarnt werden.

#### Anfrage 5:

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

#### Antwort:

Der gleiche Kartengeber muss die Karten neu geben. Ohne die Aussage des Kartengebers „vergeben“ hätte Mittelhand ihre Karten nicht offen auf den Tisch geworfen. Da die Karten durch die Mitschuld des Kartengebers sichtbar geworden sind, muss neu gegeben werden.

**3.2.9** 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.

Anfrage 1:

Darf sich der Geber am Dreiertisch, nachdem abgehoben wurde, vor dem Geben die unterste Karte ansehen, die er im Rahmen der Kartenverteilung sowieso bekommt.

Antwort:

Der Geber darf sich die unterste Karte nicht ansehen. Die Karten sind so zu geben, dass ihre Innenseiten keinem Spieler sichtbar werden. Da im vorliegenden Fall der Kartengeber auch Spieler und somit am Spiel beteiligt ist, darf er sich die unterste Karte (als Spieler) nicht ansehen.

Anfrage 2:

Bei uns gibt es einige Skatspieler, die nach dem ordnungsgemäßen Geben und Abheben ständig die unterste Karte einsehen, sprich unter den Stapel sehen! Einige stört dieses sehr! Gibt es dafür eine Regelung?

Antwort:

Es muss unterschieden werden, ob es sich um einen Dreier- oder Vierertisch handelt. Am Dreiertisch ist der Kartengeber zugleich Spieler und somit nicht berechtigt, sich Einsichtnahme in die Karten zu verschaffen, bevor er sie als Kartengeber vollständig verteilt hat. Am Vierertisch ist der Kartengeber kein Spieler. Es spricht nichts dagegen, wenn er beim Aufnehmen und Zusammenlegen des abgehobenen Stapels die unterste Karte einsieht. Allerdings besteht dabei immer die Gefahr, dass auch ein Spieler die Karte einsehen kann und deshalb neu gegeben werden muss.

**3.2.10** Jeder Spieler hat seine Karten so aufzunehmen und zu halten, dass ein anderer Spieler sie nicht einsehen kann. Es ist auch nicht gestattet, in die Karten anderer Spieler hineinzusehen oder sich deren Karten verraten zu lassen.

Anfrage 1:

Vorhand wird bei gereizten 18 Alleinspieler. Mittelhand hat ihre Karten vor sich auf dem Tisch zusammengelegt. Im Glauben, sie sei der Kartengeber schaut sie bei Vorhand ins Blatt, was diese zulässt. Beide bemerken erst nach Zuruf des Kartengebers ihren Irrtum. Das Spiel wurde ohne Probleme vom Alleinspieler gewonnen. Mittelhand hat ein äußerst schlechtes Blatt, konnte ohnehin nicht in den Spielverlauf eingreifen. Wie wäre die richtige Entscheidung?

Antwort:

Das Spiel wurde durchgeführt und ist seinem Ausgang entsprechend zu werten. Im vorliegenden Fall hat der Gegenspieler gegen Satz 2 der oben genannten Vorschrift und der Alleinspieler gegen Satz 1 der oben genannten Vorschrift verstoßen. Beide Parteien waren gleichermaßen für die entstandene Situation verantwortlich.

Anfrage 2:

Mittelhand reizt Vorhand und bekommt das Spiel, nachdem Hinterhand ebenfalls gepasst hat. Vorhand zeigt dem Kartengeber ihre Karten und sagt: „Ich konnte nicht weiter.“ Der Alleinspieler reklamiert, dass auch er die Karten einsehen konnte und Hinterhand ebenfalls die Möglichkeit hatte. Daher plädiert der Alleinspieler auf Kartenverrat und möchte ein gewonnenes Spiel angeschrieben haben. Hinterhand behauptet allerdings, sie habe angeblich die Karten nicht gesehen. Wird neu gereizt? Oder wird das Spiel eingepasst?

Antwort:

Der Schiedsrichter hat zu entscheiden, welches Spiel dem Alleinspieler unter Berücksichtigung des letzten Reizwertes und der vorhandenen oder fehlenden Spitzen als gewonnen angeschrieben wird. Vorhand hat ihre Handkarten so vorgezeigt, dass diese dem Kartengeber und dem Alleinspieler in aller Deutlichkeit sichtbar geworden sind. Man kann nicht ausschließen, dass die vorgezeigten Karten (oder Teile davon) auch vom zweiten Gegenspieler in Hinterhand eingesehen werden konnten. Da der Reizvorgang beendet und eine Parteienstellung gegeben war, ist durch diese Handlungsweise dem Alleinspieler ein Nachteil entstanden und es ist nicht mehr gewährleistet, dass ein ordnungsgemäßes Spiel durchgeführt werden kann.

#### Anfrage 3:

Nachdem die Karten ordnungsgemäß gegeben wurden und die Spieler sie aufgenommen haben, fällt einem der Spieler eine Karte für alle sichtbar offen auf den Tisch. Wie ist das zu ahnden?

Antwort:

Vor Beginn oder während des Reizvorganges ist noch keine Parteienstellung (Alleinspieler/Gegenspieler) gegeben. Aus diesem Grund kann durch die heruntergefallene Karte auch kein Kartenverrat begangen werden. Der Spieler nimmt die herausgefallene Karte auf und sortiert diese in seine Handkarten ein. Danach beginnt der Reizvorgang. Wenn nach ordnungsgemäßem Geben vor Beginn des Reizens einem Spieler eine (oder mehrere) Karte(n) für die anderen Spieler sichtbar, also offen auf den Tisch fallen, so muss trotzdem ein gültiges Spiel zu Stande kommen. Der Spieler, dem die Karte(n) herausgefallen ist/sind, steckt diese Karte(n) zu seinen übrigen Karten und nimmt gleichberechtigt am Reizen teil. Von dem Missgeschick des einen Spielers profitieren die beiden anderen. Sie können schon beim Reizen die sichtbar gewordene(n) Karte(n) berücksichtigen. Wem das Risiko, Alleinspieler zu werden zu riskant ist, der muss nicht am Reizvorgang teilnehmen und kann passen. Auch ein eingepasstes Spiel ist ein gültiges Spiel. Der Reizvorgang ist daher durchzuführen. Wer Alleinspieler wird, muss das Sichtbarwerden der herausgefallenen Karte(n) billigend in Kauf nehmen. Das Spiel wird durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet.

#### Anfrage 4:

Beim Spielen gab es Meinungsverschiedenheiten zum Halten der Karten. Wo und wie sind sie zu halten, auf dem Tisch oder unter demselben?

Antwort:

Als die Skatordnung 1927 erarbeitet wurde, waren die Spielstätten, in denen das Spiel durchgeführt wurde, noch nicht so komfortabel wie das heute der Fall ist. Da Skat (damals wie heute) an sehr unterschiedlichen Orten (z. B. Eisenbahn, Bus, Schiff, Schulen, Kasernen, Park usw.) gespielt wurde/wird, konnte auch keine exakte Bestimmung für das Halten der Karten sowie den Ablageplatz der beiden als Skat abgelegten Karten in der ISKO aufgenommen werden. Wenn die Möglichkeit gegeben ist, ist es als selbstverständlich anzusehen, dass jeder Spieler seine Handkarten über (bzw. auf) dem Tisch und nicht darunter hält. Da dies auch von allen Skatspieler/-Innen so gehandhabt wurde (wird), haben wir auch keine Veranlassung gesehen, eine entsprechende Bestimmung in die ISKO aufzunehmen. In der Bestimmung 3.2.10 der ISKO ist vorgegeben, dass jeder Spieler seine Karten so zu halten hat, dass ein anderer Spieler diese nicht einsehen kann. Damit ist aber nicht gemeint, dass ein Spieler seine Karten unter (statt auf) dem Tisch halten soll (darf). Es muss auf jeden Fall gewährleistet sein, dass für alle Mitspieler jederzeit zu erkennen ist, wer am Spiel beteiligt ist und wer nicht. Das ist aber nur dann gegeben, wenn jeder Spieler seine Handkarten über und nicht unter dem Tisch hält. Um Unstimmigkeiten und Streitfälle im Vorfeld zu vermeiden, sollten Sie Ihren Mitspieler darauf aufmerksam machen.

Anfrage 5:

Nachdem Mittelhand gepasst hat, legt sie ihre Karten verdeckt vor sich auf den Tisch. Hinterhand reizt Vorhand bis 60 und ist erstaunt, dass Vorhand dieses Gebot hält. Weil Hinterhand überlegt weiter zu reizen, wendet sie sich an Mittelhand in der Überzeugung, diese wäre der Kartengeber, mit den Worten „Schau dir diese Karte an - das ist doch nicht zu glauben“. Mittelhand schaut sich die Karten an und sagt: „Wahnsinn“. Nun schaltet sich der tatsächliche Geber ein und fragt Mittelhand: „Spielst du nicht mit?“ Da Mittelhand nun ihre Karten kennt, ist Hinterhand das Risiko zu groß ihr Kreuzspiel ohne vieren auf Hand zu reizen; daher passt sie. Ist Vorhand nun Alleinspieler geworden? Kann Vorhand verweigern zu spielen? Kann Vorhand jedwedes Spiel ansagen und als gewonnen beanspruchen? Muss Vorhand jetzt vor der Skataufnahme entscheiden, ob sie mit dem Nachteil (Mittelhand kennt die Karte von Hinterhand) überhaupt spielen will?

Antwort:

Zum Zeitpunkt, als Hinterhand ihre Handkarten Mittelhand zeigte, war der Reizvorgang noch nicht abgeschlossen und der Alleinspieler noch nicht ermittelt. Mittel- und Hinterhand sind gleichermaßen an der entstandenen Situation beteiligt. Hätte Mittelhand ihre Karten auf der Hand behalten und nicht vor sich abgelegt, wäre Hinterhand erst gar nicht auf den Gedanken gekommen, ihre Karten Mittelhand zu zeigen. Daher waren Mittelhand (weil sie Karten eines anderen Spielers eingesehen hat) und Hinterhand (weil sie ihre Karten einem anderen Spieler gezeigt hat) vom Reizen auszuschließen. Vorhand ist nicht automatisch Alleinspieler geworden. Reklamiert sie die Handlungsweise der beiden anderen Spieler sofort, ist sie nicht mehr an ihr Reizgebot entbunden. Sie kann einpassen oder spielen. Entscheidet sie sich dazu, ein Spiel durchzuführen, muss sie die Handlungsweise von Hinter- und Mittelhand billigend in Kauf nehmen. Keinesfalls hat sie sofort ein Spiel gewonnen, da sie zum Zeitpunkt des Regelverstoßes noch kein Alleinspieler war.

Anfrage 6:

Mittelhand passt. Hinterhand beginnt mit dem Reizen. Währenddessen schaut Mittelhand unbeabsichtigt in die Karten von Hinterhand. Hinterhand erhält das Spiel bei 24 und stellt nun fest, dass Mittelhand Gegenspieler ist. Wie ist zu entscheiden.

Antwort:

Das Spiel ist durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten. Das Verschulden der entstandenen Situation nur dem Spieler in Mittelhand zuzuschreiben, wäre in dem oben genannten Fall zu einfach. Jeder Mitspieler hat ein gewisses Maß an Eigenverantwortung und dafür Sorge zu tragen, dass kein anderer Mitspieler Einsicht in seine Karten nehmen kann. Hinterhand hätte während des Reizvorganges bemerken müssen, dass Mittelhand Mitspieler und nicht Kartengeber ist. Ihn trifft daher in jedem Fall ein hohes Maß an Eigenverschulden, da er die Einsichtnahme nicht sofort reklamiert hat. Aus diesem Grund muss das Spiel durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet werden.

Anfrage 7:

Nach dem sechsten Stich ist der Alleinspieler in Hinterhand. Bevor Vorhand ausspielt, schaut sie Mittelhand offensichtlich in dessen Karten. Daraufhin erklärt der Alleinspieler, dass er das Spiel als beendet betrachte und legt die Restkarten auf den Tisch. Er ist der Meinung, dass die Gegenpartei (Vorhand) sich dadurch einen irregulären Vorteil verschafft hat.

Antwort:

Der sechste Stich wurde den Regeln entsprechend beendet und gehört der Gegenpartei. Die Stiche sieben bis zehn müssen an den Alleinspieler ausgehändigt werden. Mit der Einsichtnahme von Vorhand in die Karten ihres Mitspielers in Mittelhand ist dem Alleinspieler ein Nachteil entstanden und es ist ihm nicht mehr zuzumuten, das Spiel unter irregulären Bedingungen weiter durchzuführen. Mit der Einsichtnahme in die Karten ihres Mitspielers hat Vorhand gegen ISKO 3.2.10 verstoßen und der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen. Haben die Gegenspieler mit dem abgeschlossenen sechsten Stich bereits 60 (oder mehr) Augen, hat der Alleinspieler sein Spiel verloren, da der Regelverstoß erst nach der Spielentscheidung begangen wurde.

Anfrage 8:

Nach ordnungsgemäßigem Geben und abgeschlossenem Reizen hat der Alleinspieler das Spiel erhalten. Beim Skataufheben passiert folgendes: Er nimmt nicht den Skat auf, der auf dem Tisch liegt, sondern die zehn Karten vom Gegenspieler, der seine Karten als Päckchen auf den Tisch abgelegt hatte. Sind die Spieler verpflichtet, die Karten in der Hand zu behalten? Dann wäre es zu dem Versehen nicht gekommen. In der Skatordnung wird von Handkarten gesprochen! Es kam nicht zu Streitigkeiten. Ich möchte nur Rechtssicherheit haben.

Wie ist zu entscheiden?

Antwort:

Der Alleinspieler hat ein Spiel unter Berücksichtigung der letzten Reizhöhe und der Zahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen verloren, wenn er (auch nur) eine Karte des Stapels sehen konnte. Ist das nicht der Fall und er bemerkt sofort seinen Irrtum ohne Einsicht nehmen zu können, legt er den Stapel zurück, darf den Skat aufnehmen und sein Spiel durchführen. Selbst wenn man davon ausgehen muss, dass der Kartenstapel des Mitspielers unglücklich lag und die Aufnahme versehentlich erfolgt ist, ändert das nichts an der Tatsache, dass der Alleinspieler sofort ein Spiel verloren hat, da er unberechtigt Einsicht in die Karten eines anderen Spielers genommen hat. Selbstverständlich zählen auch die abgelegten Karten als Handkarten.

**3.2.11** Jeder Spieler muss nach beendetem Geben die Anzahl der empfangenen Karten prüfen und eine zahlenmäßig unrichtige Kartenverteilung vor Beendigung des Reizens melden.

Anfrage 1:

Mittelhand reizt bis 48 und passt dann. Hinterhand stellt nun vor Abgabe eines eigenen Gebots fest, dass sie nur neun Karten auf der Hand führt und meldet dies. Nach kurzer Überprüfung wird festgestellt, dass der Skat drei Karten enthält. Ob Hinterhand aus Versehen anstelle ihrer ersten (oder letzten) drei Karten den Skat aufgenommen hat oder ob schon von vornherein die Verteilung der Karten nicht stimmig war, ist nicht mehr feststellbar. Wie hier zu entscheiden?

Antwort:

Der gleiche Kartengeber muss die Karten erneut geben. Im vorliegenden Fall ist Hinterhand ihrer Verpflichtung, die Anzahl der empfangenen Karten zu prüfen, nachgekommen und hat festgestellt, dass sie nur neun Karten hat. Diese fehlerhafte Kartenzahl hat sie vor Beendigung des Reizens beanstandet. Es kann nicht mehr festgestellt werden, ob die Karten vom Kartengeber ordnungsgemäß verteilt wurden. Genau dieser Punkt ist für die Entscheidung maßgebend. Wenn der Kartengeber nicht bestätigen kann, dass er die Karten ordnungsgemäß verteilt hat, liegt seinerseits ein Mitverschulden an der entstandenen Situation vor und er muss erneut geben.

Anfrage 2:

Vorhand erhält bei einem Reizwert von 18 das Spiel und spielt Pik. Nach dem sechsten Stich hat der Alleinspieler 48 Augen. Ein Gegenspieler stellt zu dem Zeitpunkt fest, dass er noch fünf Karten hat. Der andere Gegenspieler führt nur noch drei Karten hat. Wie wird das Spiel gewertet?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel einfach (nicht Schneider oder Schwarz) gewonnen. Die beiden Gegenspieler sind ihrer Verpflichtung, die Anzahl ihrer Karten zu prüfen, nicht nachgekommen. Deshalb zählt das Spiel für die Partei mit der richtigen Anzahl von Karten in jedem Fall als einfach (nicht Schneider oder Schwarz) gewonnen. In dem geschilderten Streitfall hat der Alleinspieler die richtige Kartenzahl. Deshalb muss das Spiel für ihn als gewonnen gewertet werden.

Anfrage 3:

Der Geber gibt jedem drei Karten. Vorhand bekommt drei Asse. Der Geber legt den Skat und gibt jedem vier Karten. Vorhand bekommt vier Zehner, hat also jetzt sieben Volle auf der Hand. Der Geber sieht dieses und sagt: „Au, da muss ich mich jetzt aber vergeben.“ Vorhand bekommt noch ein Ass und einen König. In seiner Euphorie über ein solches Blatt bemerkt sie nicht, dass sie nur neun Karten hat. Mittelhand und Hinterhand passen sofort. Vorhand will den Skat aufnehmen und stellt dabei fest, dass drei Karten im Skat liegen. Das sieht auch Mittelhand und wirft sofort ihre Karten offen auf dem Tisch mit den Worten: „Neu geben!“ Im Skat lagen Kreuz- und Pik-Bube sowie eine 7. Vorhand hätte also einen Grand mit zweien Schneider Schwarz gehabt. Hätte Vorhand ihr Spiel durchführen müssen oder können? Musste wirklich neu gegeben werden? Der Reizvorgang war abgeschlossen, der Alleinspieler wurde ermittelt!

Antwort:

Zunächst ist festzustellen, dass der Reizvorgang erst dann beendet ist, wenn Vorhand den Skat aufnimmt oder ein Handspiel ansagt. Das Heranziehen des Skats ist noch keine Verpflichtung für Vorhand, ein Spiel durchzuführen. Im vorliegenden Fall ist zu prüfen, ob dem Kartengeber bei der Kartenverteilung ein Verschulden angelastet werden kann oder ob Vorhand versehentlich anstelle ihrer letzten drei Karten den Skat mit aufgenommen hat. Räumt der Kartengeber ein, dass er an der ungleichen Kartenverteilung eine Mitschuld tragen kann, weil er versehentlich dem Vorhandspieler den Skat anstelle der letzten drei Karten zugeschoben oder eine falsche Kartenzahl ausgegeben hat, muss er die Karten zu diesem Spiel noch einmal neu verteilen. Wegen der (scherzhaften) Aussage des Kartengebers: „Au, da muss ich mich jetzt aber vergeben“ muss dieser verwarnet und aufgefordert werden, solche Aussagen künftig zu unterlassen. Kann der Kartengeber (dabei müssen die Aussagen der beiden anderen Mitspieler mit einbezogen werden) glaubhaft nachweisen, dass die Karten ordnungsgemäß verteilt wurden, ist davon auszugehen, dass Vorhand versehentlich anstelle ihrer letzten drei Karten den Skat mit aufgenommen hat. Da Mittel- und Hinterhand kein Reizgebot abgegeben haben und Vorhand den Skat versehentlich aufgenommen hat, wird das Spiel als eingepasst gewertet.

Anfrage 4:

Vorhand passt, Hinterhand hat Mittelhand 36 geboten. In diesem Moment wird festgestellt, dass unter dem Tisch eine Karte liegt, die für alle sichtbar ist. Daraufhin stellt Mittelhand fest, dass sie nur neun Handkarten hat. Ein Schiedsrichter entscheidet wie folgt: Da der Reizvorgang noch nicht beendet war, wird neu gegeben. Ist das richtig?

Antwort:

Nach beendetem Geben ist keine Reklamation von Mittelhand erfolgt. Der Kartengeber gibt an, dass er die Karten ordnungsgemäß verteilt hat. Da nach der Kartenaufnahme keine Reklamation von Mittelhand erfolgte, ist davon auszugehen, dass der Kartengeber die Karten tatsächlich ordnungsgemäß verteilt hat und dem Spieler in Mittelhand bei der Kartenaufnahme (oder später) eine Karte heruntergefallen ist. Die Entscheidung hätte wie folgt getroffen werden müssen: Mittelhand nimmt die heruntergefallene Karte auf. Da der Reizvorgang noch nicht beendet war, werden alle Spieler von Ihrem bisherigen Reizgebot entbunden und beginnen den Reizvorgang von vorne (oder passen ein). Alleinspieler wird derjenige, der das höchste Reizgebot abgibt oder hält. Er muss billigend in Kauf nehmen, dass eine Karte von Mittelhand allen Beteiligten sichtbar geworden ist. Das Spiel ist durchzuführen, und seinem Ausgang entsprechend zu werten. Würde eine andere Entscheidung getroffen, könnte jeder Spieler, der während des Reizens bemerkt, dass er nicht Alleinspieler wird (oder schlechte Karten erhalten hat), eine Karte herunterfallen lassen und damit erreichen, dass der gleiche Kartengeber die Karten noch einmal verteilen muss. Das kann nicht im Sinne der ISKO sein.

Anfrage 5:

Der Kartengeber hat die Karten so ausgeteilt, dass sich im Stapel von Hinterhand auch der Skat befindet. Da Hinterhand ihre Karten geschlossen aufnimmt, fällt ihr das erst nach Kartenaufnahme auf. Wie wird das Spiel weitergeführt?

Antwort:

Es muss neu gegeben werden. Wenn der Kartengeber die Karten so verteilt, dass der Skat eindeutig bei den Karten eines Mitspielers liegt und dieser dadurch zwölf Karten aufnimmt, so liegt das Verschulden beim Kartengeber. Wird dieser Umstand vor Beendigung des Reizvorgangs gemeldet, muss neu gegeben werden. Das Sichtbarwerden der beiden Skatkarten liegt im Verschulden des Kartengebers.

Anfrage 6:

Nach dem Geben stellt Mittelhand fest, dass sie nur neun Karten hat. Auf dem Tisch liegen noch drei Karten. Mittelhand zieht die ihr am nächsten liegende Karte zu sich heran. Vorhand wirft ihre zehn Karten auf den Tisch und sagt: „Hier ist kein Wunschkonzert, bei dem sich jeder seine Karten aussuchen kann!“ Wie ist dieses Vorkommnis zu bewerten?

Antwort:

Zunächst einmal muss Vorhand ihre auf den Tisch geworfenen Karten (gleich ob sichtbar oder verdeckt) wieder aufnehmen. Danach müssen die Mitspieler klären, ob die falsche Kartenzahl von Mittelhand durch den Kartengeber mitverschuldet wurde oder ob Mittelhand versehentlich den Skat aufgenommen und die letzte Gebefolge liegen gelassen hat. Mittelhand ist in keinem Fall berechtigt, sich eine aus den drei auf dem Tisch liegenden Karten zu ziehen, um die richtige Kartenzahl zu erhalten. Räumt der Kartengeber ein, dass er (versehentlich) drei Karten in den Skat gelegt und an Mittelhand nur neun Karten ausgegeben hat, ist der Fall klar und der gleiche Kartengeber muss die Karten noch einmal verteilen. Bestätigt der Kartengeber allerdings, dass er die Karten ordnungsgemäß verteilt hat, ist davon auszugehen, dass Mittelhand versehentlich den Skat mit aufgenommen hat. In diesem Fall ist Mittelhand wegen unberechtigter Einsichtnahme in den Skat vom weiteren Reizen auszuschließen. Der Kartengeber muss aus den neun Handkarten (darin befinden sich die beiden Karten die in den Skat gehören) von Mittelhand zwei Karten als Skat ziehen. Danach nimmt Mittelhand die drei auf dem Tisch liegenden Karten auf. Da Mittelhand vom Reizen ausgeschlossen ist und Vorhand ihre Karten wieder aufgenommen hat, beginnt der Reizvorgang zwischen Hinterhand und Vorhand. Derjenige, der den höchsten Reizwert bietet oder hält wird Alleinspieler und muss billigend in Kauf nehmen, dass Mittelhand die beiden Karten im Skat kennt und das evtl. Karten des Vorhandspielers sichtbar geworden sind. Ist den beiden Spielern (Vorhand und Hinterhand) das Risiko zu groß, sind sie nicht verpflichtet, ein Reizgebot abzugeben. Sie können auch passen. In diesem Fall (Mittelhand kann in keinem Fall Alleinspieler werden) muss das Spiel als eingepasst gewertet werden.

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

Anfrage 1:

Der Alleinspieler spielt Herz einfach mit neun Karten. Beim vorletzten Ausspiel wurde festgestellt, dass der Alleinspieler mit neun Karten gespielt hat. Die Gegenspieler haben noch drei und zwei Karten. Frage: Hat der Alleinspieler verloren, weil er mit neun Karten gespielt hat, oder muss neu gegeben werden?

Antwort:

Der gleiche Kartengeber musste die Karten erneut verteilen. Jeder Spieler muss nach beendetem Reizen die Zahl der empfangenen Karten prüfen und eine zahlenmäßig unrichtige Kartenverteilung vor Beendigung des Reizens melden. Im vorliegenden Fall wird im Laufe des Spiels festgestellt, dass der Alleinspieler eine Karte zu wenig und ein Gegenspieler eine Karte zu viel hat. Daraus ergibt sich, dass beide Parteien ihrer Verpflichtung, die Anzahl der empfangenen Karten zu prüfen, nicht nachgekommen sind. Da beide Parteien damit einen Fehler (Regelverstoß) begangen haben, kann sich dieser Fehler nicht nur zu Lasten einer Partei auswirken. Aus diesem Grunde ist neu zu geben.

Anfrage 2:

Nach dem neunten Stich hat der Alleinspieler keine Karte mehr. Die Gegenspieler haben eine und zwei Karten auf der Hand. Der Alleinspieler hat schon 61 Augen. Wie ist zu entscheiden?

Antwort:

Der gleiche Kartengeber muss die Karten noch einmal verteilen. Zunächst ist festzustellen, dass die Spieler ihrer Verpflichtung nicht nachgekommen sind, nach beendetem Geben die Zahl der empfangenen Karten zu prüfen und eine zahlenmäßig unrichtige Kartenverteilung vor dem Ende des Reizens zu melden. Da im vorliegenden Fall beide Parteien (Alleinspieler und Gegenspieler) eine fehlerhafte Anzahl der Blätter haben, muss der gleiche Kartengeber die Karten neu verteilen. Das zunächst ausgegebene Spiel ist ungültig. Unerheblich dabei ist, ob eine der beiden Parteien (bei Feststellung des Fehlers) das Spiel schon für sich entschieden hatte oder nicht.

Anfrage 3:

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

Antwort:

Das Spiel darf nicht als verloren gewertet werden. Die Karten werden vom selben Kartengeber erneut verteilt. Im vorliegenden Fall haben beide Parteien eine fehlerhafte Anzahl von Karten. Deshalb muss neu gegeben werden, auch wenn sich der Fehler erst während des Spiels herausstellte und der Alleinspieler zu diesem Zeitpunkt schon 75 Augen bekommen hatte. Jeder Spieler hatte genügend Zeit, nach beendetem Geben die Anzahl der empfangenen Karten zu prüfen und die zahlenmäßig unrichtige Kartenverteilung vor dem Ende des Reizens zu melden.

Anfrage 4:

Alleinspieler steht fest - er macht sein Spiel - nach sieben Stichen legt er vier Karten raus. Jetzt sagt einer der Gegenpartei: „Du hast verloren. Du hast elf Karten auf der Hand.“ Der Alleinspieler sagt: „Ihr habt ja auch eine falsche Anzahl (neun und zehn).“ Ein Schiedsrichter kommt an den Tisch und entscheidet auf Verlust für den Alleinspieler. Dieser ist mit der Entscheidung nicht einverstanden, da beide Parteien eine unrichtige Anzahl der Karten haben. Wie ist zu entscheiden?

Antwort:

Das Spiel ist ungültig. Die Karten sind vom gleichen Kartengeber neu zu geben. Nach ISKO 3.2.11 muss jeder Spieler nach beendetem Geben die Zahl der empfangenen Karten prüfen und eine zahlenmäßig unrichtige Kartenverteilung vor Beendigung des Reizens melden. Wurden die Karten vergeben, indem sie zahlenmäßig ungleich verteilt sind, ist nach ISKO 3.2.12 nur dann noch einmal zu geben, wenn die Beanstandung vor Beendigung des Reizens erfolgte oder wenn beide Parteien eine fehlerhafte Anzahl von Karten haben. Im vorliegenden Fall sind der Alleinspieler und ein Gegenspieler ihrer Verpflichtung nicht nachgekommen, die Zahl der empfangenen Karten zu prüfen. Das kann aber nicht zu Lasten einer Partei gehen. Daher ist die Entscheidung des Schiedsrichters falsch. Da beide Parteien eine fehlerhafte Anzahl von Karten haben, muss neu gegeben werden.

Anfrage 5:

Der Alleinspieler legt nach drei Stichen sechs Karten auf den Tisch und sagt: „Der Rest ist bei mir, ihr bekommt keinen Stich mehr.“ Was auch stimmt. Gedrückt worden sind zwei Karten. Der Alleinspieler hat also das Spiel mit neun Karten begonnen. Mittelhand hat acht Karten und Hinterhand sieben Karten. Wird jetzt neu gegeben?

Antwort:

Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler zu Beginn des Spiels nur neun Handkarten, Mittelhand elf und Hinterhand zehn Karten. Daraus ergibt sich, dass beide Parteien eine fehlerhafte Kartenzahl führen. In solchen Fällen ist neu zu geben. Sowohl der Alleinspieler als auch ein Gegenspieler sind ihrer Verpflichtung nicht nachgekommen, die Anzahl der empfangenen Karten zu prüfen und eine zahlenmäßig unrichtige Kartenverteilung vor Beendigung des Reizens zu melden. Da beide Parteien damit schuldhaft gehandelt haben, kann nicht eine Partei dafür bestraft und die andere belohnt werden. Daher ist in solchen Fällen (und nur in solchen Fällen) immer neu zu geben.

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

Anfrage 1:

Dürfen die Spieler ihre Karten schon nach jeder Gebefolge aufnehmen, also die ersten drei Karten und danach die vier weiteren Karten oder müssen sie warten, bis die Karten vollständig verteilt sind?

Antwort:

Die Spieler dürfen ihre Karten bereits während des Verteilungsvorgangs aufnehmen. Nimmt ein Spieler die Karten bereits vor Abschluss der ordnungsgemäßen Kartenverteilung auf, so verliert er das Recht zu jeglicher Reklamation. Sobald er die erste Karte gesehen hat, kann er z. B. eine unkorrekte Art und Weise der weiteren Kartenverteilung nicht mehr beanstanden. Es ist aber oftmals notwendig, dass Spieler sofort damit beginnen, die Karten aufzunehmen. Das ist z. B. dann der Fall, wenn der Spieler nicht in der Lage ist, schnell und zügig seine Karten aufzunehmen und zu sortieren. Gerade dann, wenn ein Zeitlimit vorgegeben ist, würde es zu unnötigen Verzögerungen kommen, wenn solche Spieler die ordnungsgemäße Kartenverteilung vor Kartenaufnahme erst abwarten müssten.

Anfrage 2:

Beginn der zweiten Serie. Als der Spieler auf Platz 2 an den Tisch kommt, sind die Karten bereits ausgeteilt. Er merkt, dass das Kartenspiel von der vorherigen Serie verwendet wurde und nicht das verteilte neue Kartenspiel. Hinterhand hat einen Grand Hand mit vieren und besteht darauf, dass das neue Kartenspiel erst beim zweiten Spiel verwendet wird. Wie ist in diesem Fall zu entscheiden? Ist es zwingend vorgeschrieben, dass das neue Kartenspiel genommen werden muss?

Antwort:

Nach SkWO 4.4 muss die vom Veranstalter an den Tisch gegebene neue Spielkarte verwendet werden. Gegen diese Bestimmung haben der Kartengeber, Mittel- und Hinterhand verstoßen. Der Reklamation von Vorhand muss in diesem Fall (wenn sie ihre Karten noch nicht angesehen hat) stattgegeben und die Karten mit dem neuen Spiel vom gleichen Kartengeber noch einmal verteilt werden. Anders zu entscheiden wäre, wenn Vorhand ihre Karten aufgenommen und erst nach Einsichtnahme in ihre Karten reklamiert. In diesem Fall hätte Vorhand alle Ansprüche auf eine Reklamation verwirkt und erst das Folgespiel ist mit dem neuen Kartenspiel durchzuführen.

### Anfrage 3:

Der Kartengeber verteilt die Karten zur fünften Runde. Bereits die ersten drei Karten werden von allen Spielern sofort aufgenommen. Nachdem er den Skat gelegt hat, gibt er Vorhand nun die nächsten vier Karten, die von Mittelhand und unter Umständen auch von Hinterhand gesehen wurden. Dieses Missgeschick ist ihm schon mehrfach passiert und er wurde mehrfach darauf hingewiesen, die Karten ordnungsgemäß zu verteilen. Mittelhand sagt: „Ich habe die drei Buben gesehen. Du musst neu geben“. Auf diese Bemerkung hin wirft Hinterhand ihre drei Karten verdeckt auf den Tisch. Vorhand verlangt aber, dass weitergegeben wird und ruft den Schiedsrichter. Dieser entscheidet, dass die Karten vom gleichen Kartengeber erneut verteilt werden. War das richtig?

### Antwort:

Es darf nicht neu gegeben werden. Im vorliegenden Fall haben alle Spieler die ersten drei Karten aufgenommen. Damit hat keiner von ihnen mehr das Recht, die Art und Weise der Kartenverteilung zu reklamieren. Wenn der Kartengeber schon häufiger darauf hingewiesen wurde, die Karten so zu geben, dass ihre Innenseiten keinem Spieler sichtbar werden, dann sollte man die Karten keinesfalls aufnehmen, sondern reklamieren, bevor man die Karten aufnimmt. Es kann und darf nicht sein, dass man mit dieser Art zu Geben einverstanden ist, wenn man gute Karten bekommt oder einen Vorteil durch die Einsichtnahme in die beiden Skatkarten hat und nur dann reklamiert, wenn ein anderer drei Buben bekommt.

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

Anfrage 1:

Der Kartengeber auf Platz 1 verfolgt angespannt die hohen Reizwerte von Vorhand und Hinterhand. Vorhand wird Alleinspieler und sagt *Grand Hand* an. 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?

Antwort:

Das 36. Spiel muss in die Liste eingetragen werden und das 37. Spiel wird durchgeführt und entsprechend seinem Ausgang gewertet. Das erste Spiel der nächsten Runde beginnt mit der Spielansage. 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 erfolgte zu spät.

Anfrage 2:

Am Vierertisch war bis einschließlich Spiel elf stets korrekt gegeben und die Spielliste richtig geführt worden. Das zwölfte Spiel, also das vierte Spiel der dritten 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 zwölften Spiels die Runde abgeschlossen ist und damit das von ihm gewonnene Spiel nicht mehr gestrichen werden dürfe. Ist diese Auffassung richtig?

Antwort:

Die Auffassung ist falsch. Das 12. Spiel wurde von Platz 1 gegeben, obwohl der Spieler auf Platz 4 hätte geben müssen. Der Spieler auf Platz 4 konnte daher ein Spiel durchführen, welches ihm nicht zugestanden hat. Hätte er dieses Spiel verloren, würde er bestimmt nicht darauf bestehen, dass das verlorene Spiel stehen bleibt, weil es eingetragen ist. Fakt ist, dass die Runde noch nicht abgeschlossen war als Platz 2 reklamiert hat. Erst wenn die Spielansage des ersten Spiels der nächsten Runde erfolgt ist, würde die Eintragung stehen bleiben. Da die Runde nicht abgeschlossen war, gibt der Spieler auf Platz 4 zum 12. Spiel neu.

Anfrage 3:

Beim Clubabend wurde am Dreiertisch nicht in der richtigen Reihenfolge gegeben. Als man dies bemerkte, wurde nicht korrigiert, sondern man hat alle Spiele stehenlassen und eine Person hat mehrmals hintereinander gegeben bis die Reihenfolge wieder stimmte. Dass passierte zweimal an einem Abend bei der gleichen Liste. Der Vorstand erfuhr erst wenige Tage danach von diesem Verhalten. Was würde das Skatgericht empfehlen wie zu verfahren ist.

Antwort:

Das Internationale Skatgericht würde diese Liste für ungültig erklären. Bei einer falschen Geberfolge ist die laufende Runde vom ersten nicht fehlerfrei gegebenen Spiel an zu wiederholen. Abgeschlossene Runden bleiben gültig. Ebenso bleiben alle Runden gültig, wenn die Spielliste abgeschlossen und unterzeichnet ist. Diese Vorschriften sind nur anzuwenden, wenn ein Versehen festgestellt wird. Im vorliegenden Fall wurden diese Bestimmungen absichtlich und mutwillig nicht beachtet. Im Nachhinein sind Korrekturen oder Streichungen einzelner Spiele/Runden nicht mehr möglich. Daher ist die Spielleitung/der Vorstand berechtigt/verpflichtet, die Spielliste für ungültig zu erklären (siehe auch SkWO 6.2.6).

Anfrage 4:

Der Spieler auf Platz 3 gibt an einem Dreiertisch zum 1. Spiel in der 7. Runde und wird Alleinspieler. Nach beendetem Spiel will der Spieler auf Platz 1 die Karten zum nächsten Spiel mischen, weil er im Spiel davor als Erster ausgespielt hatte. Nun wird aber festgestellt, dass Vorhand statt Hinterhand hätte geben müssen. Wie ist zu verfahren?

Antwort:

Da Platz 3 das erste Spiel der neuen Runde gegeben hat ist eine falsche Geberfolge eingetreten. Das Spiel ist zu wiederholen und durch den Mitspieler auf Platz 1 zu geben.

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

Anfrage 1:

Nach dem Kartengeben wird festgestellt, dass das vierte Spiel vom falschen Kartengeber gegeben wurde. Alle sind sich einig, dass auch das dritte Spiel vom falschen Geber gegeben wurde. Ob beim ersten und zweiten Spiel der Runde in ordnungsgemäßer Reihe gegeben wurde ist nicht mehr nachvollziehbar. Der Spielleiter entschied auf „Nur das dritte Spiel“ sei zu wiederholen, da das erste und zweite evtl. korrekt gegeben wurden. Was wäre die korrekte Vorgehensweise gewesen?

Antwort:

In dem oben genannten Fall wurde von allen Spielern bestätigt, dass das dritte und vierte Spiel vom falschen Mitspieler verteilt wurde. Dies lässt sich für das erste und zweite Spiel nicht mit Bestimmtheit ermitteln. Dementsprechend ist beim ersten und zweiten Spiel von einer ordnungsgemäßen Kartenverteilung auszugehen. Da somit die falsche Geberfolge ab dem dritten Spiel eingesetzt hat, ist beginnend ab dem dritten Spiel neu zu geben.

Anfrage 2:

Nach dem vierten Spiel wird übereinstimmend festgestellt, dass das zweite und das dritte Spiel einer Runde von dem Spieler auf Platz 3 gegeben wurde. Das erste und das vierte Spiel wurden jeweils vom richtigen Kartengeber gegeben und ordnungsgemäß durchgeführt. Wie ist zu verfahren?

Antwort:

Da sich die Spieler einig sind, dass ab dem zweiten Spiel der Runde eine falsche Geberfolge eingetreten ist, müssen alle Spiele ab diesem Zeitpunkt wiederholt werden. Das betrifft nicht nur das zweite und dritte Spiel, sondern auch das vierte ordnungsgemäß ausgeteilte und durchgeführte Spiel. Da die Runde noch nicht abgeschlossen ist, sind alle Spiele vom zweiten Spiel an zu wiederholen.

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

Anfrage 1:

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.

Antwort:

Es steht fest, dass sowohl Spiel 16 als auch Spiel 17 vom falschen Kartengeber ausgeteilt wurden. Bereits mit der Spielansage von Spiel 17 sind die davor liegenden vier Runden abgeschlossen. Auch wenn Spiel 16 (letztes Spiel der abgeschlossenen Runde) vom falschen Kartengeber ausgeteilt wurde, bleibt es gültig. Dagegen hat die falsche Geberfolge in der laufenden Runde zur Folge, dass Spiel 17 vom Spieler auf Platz 1 neu gegeben werden muss.

Anfrage 2:

Bei einem Dreiertisch mit einer Vierer-Liste wurden in der zweiten Runde vier Spiele geschrieben, was erst zum Schluss der vorderen Seite bemerkt wurde und 28 statt 27 Spiele gespielt wurden. Man erinnerte sich daran, dass in irgendeiner Runde zuvor festgestellt wurde, dass der falsche Kartengeber gegeben hat und ab da die Karten vom jeweils richtigen Kartengeber gegeben wurden. Den Grund hierfür in der zweiten Runde zu suchen, hat man versäumt. Wie ist da zu entscheiden?

Antwort:

Alle Mitspieler sind für eine ordnungsgemäße Listenführung verantwortlich. Ist eine falsche Geberfolge bereits in vorangegangenen Runden eingetreten, bleiben alle abgeschlossenen Runden gültig. Mit der Spielansage von Spiel 28 war die neunte Runde abgeschlossen. Die laufende Runde ist neu zu spielen. Der Spieler auf Platz 1 gibt zur 10. Runde das 28. Spiel neu.

**3.2.17** Ein Spieler, der während oder nach ordnungsgemäßem Geben den Skat einsieht oder aufwirft, darf nicht am Reizen teilnehmen.

Anfrage 1:

Die Karten wurden ordnungsgemäß verteilt. Beim Heranziehen ihrer Karten streift Hinterhand versehentlich den Skat und deckt dabei eine Karte auf. Hinterhand hat einen Null ouvert bekommen und möchte diesen reizen. Wie geht es weiter?

Antwort:

Hinterhand hat eine Karte des Skats nach ordnungsgemäßem Geben aufgeworfen. Auch wenn es sich dabei um ein Versehen gehandelt hat, darf sie nicht am Reizvorgang teilnehmen und damit auch nicht Alleinspieler werden.

Anfrage 2:

Nach Beendigung der Kartenverteilung diskutieren die Spieler noch das vorherige Spiel. Hierdurch abgelenkt nimmt Vorhand nicht nur ihre 10 Karten auf, sondern auch den Skat. Sie bemerkt den Fehler sofort und legt ihn hin mit den Worten: „Ich habe mich vertan; konnte allerdings nur eine Karte einsehen“. Mittelhand und Hinterhand wollen kein Spiel durchführen und passen sofort. Vorhand dagegen will spielen, da sie ein schönes Farbspiel bekommen hat. Was hat zu geschehen?

Antwort:

Vorhand hat nach dem Geben den Skat (wenn auch nur eine Karte davon) unberechtigt eingesehen. Auch wenn es sich nur um ein Versehen handelt und Mittelhand und Hinterhand nicht spielen möchten, kann sie wegen der Einsichtnahme nicht Alleinspieler werden.

**3.2.18** Wer während oder nach dem Geben den Skat mit aufgenommen hat, ist ebenfalls vom Reizen auszuschließen. In diesem Fall muss der Schuldige seine 12 Handkarten mischen und der Kartengeber daraus zwei Karten als Skat verdeckt ziehen. Der ursprünglich gelegene Skat ist nur dann auszuhändigen, wenn er von allen Spielern eindeutig ausgemacht werden kann.

Anfrage 1:

Mittelhand hat mit ihren Handkarten versehentlich auch den Skat aufgenommen und mit 12 Karten den Reizvorgang begonnen. Dieser Regelverstoß wird erst bemerkt, als er das Reizgebot von 22 abgegeben hat. Hat Mittelhand verloren?

Antwort:

Mittelhand hat nicht verloren, da der Regelverstoß während des Reizens bemerkt wurde. Sie ist noch nicht Alleinspieler geworden und kann daher nicht verlieren. Wegen der unberechtigten Skataufnahme ist Mittelhand lediglich vom Reizen auszuschließen. Er muss seine zwölf Handkarten mischen und der Kartengeber zieht daraus zwei Karten verdeckt als Skat. Die bisherigen Reizgebote sind ungültig. Die beiden anderen Spieler beginnen den Reizvorgang neu. Derjenige, der den höchsten Reizwert bietet oder hält wird Alleinspieler und muss billigend in Kauf nehmen, dass der Kartengeber die beiden Karten des Skats kennt. Dieses Spiel ist durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten. Will keiner der beiden Mitspieler ein Reizgebot abgeben, ist das Spiel als eingepasst zu werten und der nächste Kartengeber verteilt die Karten zum Folgespiel.

Anfrage 2:

Vorhand nimmt versehentlich den Skat auf. Bevor er die Karten seinen Handkarten zufügen kann, bemerkt er seinen Fehler. Hinterhand ist der Meinung, dass Vorhand die Karten zusammen mit seinen Handkarten mischen muss und der Kartengeber zwei Karten als Skat daraus ziehen muss. Wie ist in der Situation zu verfahren?

Antwort:

Da beide Karten noch nicht in die Handkarten von Vorhand einsortiert waren, sind sie klar und eindeutig als Skatkarten auszumachen. Daher muss Vorhand den Skat wieder ablegen und wird vom Reizen ausgeschlossen. Die beiden anderen Spieler können entscheiden, ob sie Reizen wollen oder einpassen. Wer das Spiel unter diesen Voraussetzungen durchführen möchte, muss billigend in Kauf nehmen, dass einem Spieler der Gegenpartei der Skat bekannt ist und sein Spiel mit dieser Konsequenz durchführen.

**3.2.19** Nach ordnungsgemäßem Geben **muss** ein gültiges Spiel zustande kommen. Auch ein eingepasstes Spiel ist ein gültiges Spiel.

Anfrage 1:

Der Kartengeber verteilt ordnungsgemäß die Karten. Die drei Spieler nehmen die Karten auf und einer der Spieler nimmt den Skat mit auf, ob versehentlich oder absichtlich sei dahingestellt. Daraufhin schmeißt er seine Karten offen auf den Tisch und die beiden anderen Spieler ihre Karten ebenfalls offen hinterher. Die Karten können nicht mehr genau zugeordnet werden. Die drei Spieler verlangen jetzt, dass der Kartengeber nochmals geben muss. Dieser weigert sich. Wie entscheidet man in einem solchen Fall?

Antwort:

Der Kartengeber hatte die Karten ordnungsgemäß verteilt und darf keinesfalls zweimal hintereinander geben. Die beiden, nicht an dem Regelverstoß beteiligten Spieler, haben nach dem offenen Hinwerfen des schuldigen Spielers ihre Karten ebenfalls offen auf den Tisch geworfen und so ineinander vermischt, dass diese nicht mehr zuzuordnen waren. Sie sind damit für die entstandene Situation gleichermaßen verantwortlich. Da ein gültiges Spiel zustande kommen muss, eine Spieldurchführung aber unmöglich ist, muss das Spiel als eingepasst gewertet werden. Alle Spieler sind zu verwarnen, da sie neues Geben verlangt haben.

Anfrage 2:

Bei einem Turnier haben in der ersten Serie an einem Tisch alle Mitspieler eingepasst. Danach hat der gleiche Kartengeber noch dreimal hintereinander gegeben bis ein Spiel zustande kam. Dieser Vorgang wurde erst in der zweiten Serie bekannt. Wie müssen die erspielten Ergebnisse gewertet werden?

Antwort:

Die Ergebnisse aller Mitspieler sind ungültig. Zeigt niemand Spielinteresse, wird eingepasst. Darauf gibt der Nächste zum neuen Spiel. Niemals darf derselbe Kartengeber noch einmal geben. Alle Mitspieler am Tisch, die erneutes Geben durch den gleichen Kartengeber gefordert oder zumindest geduldet haben, sind wegen grober Unsportlichkeit und Wettbewerbsverzerrung vom Turnier auszuschließen (SkWO 5.3). Da erst in der darauffolgenden Serie dieser Tatbestand bekannt wurde, sind die Ergebnisse dieser Mitspieler nicht in die Wertung einzubeziehen und zu streichen. Die Spieler sind alle zu verwarnen und können von künftigen Turnieren ausgeschlossen werden.

Anfrage 3:

Gegeben wurde vom Spieler auf Platz 1. Der Alleinspieler (Spieler auf Platz 3) ist gleichzeitig der Listenschreiber. Während des Spiels sagt der Alleinspieler: „Es wurde falsch gegeben“. Daraufhin werfen sowohl der Alleinspieler als auch die beiden Gegenspieler ihre Karten hin. Der Listenschreiber (vorher Alleinspieler) fordert nun den Spieler auf Platz 2 zum Geben auf. Während der Spieler auf Platz 2 die Karten mischt, wird festgestellt, dass im Spiel zuvor doch richtigerweise vom Spieler auf Platz 1 gegeben wurde. Wie ist das Spiel zu werten? Ändert sich an der Entscheidung etwas, wenn nicht der Alleinspieler gesagt hätte „es wurde falsch gegeben“, sondern ein Spieler der Gegenpartei?

Antwort:

Die Karten wurden ordnungsgemäß verteilt und der Alleinspieler ermittelt. Die jetzt vom Alleinspieler getätigte Aussage „Es wurde falsch gegeben“ führte dazu, dass beide Parteien, ohne die Richtigkeit dieser Aussage zu überprüfen, ihre Karten zusammengeworfen und ineinander vermischt haben. Durch diese Vorgehensweise, die von beiden Parteien gleichermaßen verschuldet wurde, kann weder die Gegenpartei noch der Alleinspieler nachweisen, wie das Spiel bei ordnungsgemäßer Durchführung ausgegangen wäre. Da die Kartenverteilung nicht mehr rekonstruiert, das Spiel dadurch nicht weiter durchgeführt werden kann und eine erneute Kartenverteilung durch den gleichen Kartengeber nicht zulässig ist, muss das Spiel als eingepasst in die Spielliste eingetragen werden. Ob der Alleinspieler diese Aussage vorgenommen hat, um einem evtl. Spielverlust zu entgehen oder ob er der festen Überzeugung war, dass die Karten durch den falschen Geber verteilt wurden, ist nicht mehr feststellbar. Gegen einen Vorsatz des Alleinspielers spricht allerdings, dass bei einem schwachen Spiel einer der Gegenspieler eine entsprechende Gegenkarte hätte haben müssen und dieser hätte seine Karten sicher nicht kommentarlos weggeworfen, sondern den Spielverlust für den Alleinspieler gefordert. Alle Spieler (nicht nur der oder die Listenführer) sind gleichermaßen für die richtige Vorgehensweise (Kartenverteilung, Eintragung der Spiele usw.) am Tisch verantwortlich. Demzufolge haften alle auch gleichermaßen für auftretende Unregelmäßigkeiten (falsche Kartenverteilung oder fehlerhafte Eintragungen in die Spielliste usw.). Nach der Aussage des Alleinspielers hätte jeder Spieler für sich seine Karten vor sich ablegen und man hätte anhand der Spielliste feststellen können, ob die Aussage zutrifft oder nicht. Wären die Karten in dem oben genannten Fall nicht voreilig zusammengeworfen und vermischt worden, hätte man nach Überprüfung der Aussage die Karten wieder aufnehmen, das Spiel fortführen und seinem Ausgang entsprechend werten können.

Anfrage 4:

Die Karten wurden ordnungsmäßig gegeben. Beim Aufnehmen der Karten sind einem Spieler zwei Karten gefallen und wurden dadurch sichtbar. Muss jetzt neu gegeben werden, ist das Spiel einzupassen oder kann es ordnungsgemäß beginnen?

Antwort:

Der Kartengeber hat die Karten ordnungsgemäß verteilt und war nicht daran beteiligt, dass die Karten eines Spielers aufgedeckt wurden. Alle Spieler müssen das Sichtbarwerden der Karten billigend in Kauf nehmen und können den Reizvorgang beginnen. Das Spiel wird durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet. Andernfalls könnte jeder Spieler, der schlechte Karten erhalten hat, einen Teil seiner Karten sichtbar hinfallen lassen um damit bewirken, dass neu geben oder eingepasst wird.

### 3.3 Reizen

#### 3.3.1 Nach dem Geben ist durch das Reizen - Bieten und Halten von Spielwerten - der Alleinspieler zu ermitteln. Das Mindestreizgebot beträgt 18, das Höchstreizgebot 264.

Anfrage 1:

Ich möchte bitte wissen, ob ein Grand Handspiel in jedem Fall erst gereizt werden muss oder, wie es bei uns bisher üblich war, sofort angesagt und gespielt wird. Wie hoch wäre dann der Zählwert, z. B. mit Kreuz-Bube?

Antwort:

Alleinspieler wird stets derjenige, der den höchsten Reizwert geboten oder gehalten hat (ISkO 3.3.5). Die voreilige Ansage *Grand Hand* ist zunächst nur als ein Mindestreizgebot von 72 zu verstehen. Auch wenn es erfahrungsgemäß selten vorkommt, dass zwei Spieler bis zu diesem Wert reizen, steht damit keinesfalls der Alleinspieler fest. Erst wenn die beiden anderen Spieler diesen Reizwert nicht halten oder überbieten können, steht der Alleinspieler fest. Dieser ist berechtigt, ein Spiel entsprechend dem Reizgebot oder von höherem Wert anzusagen; d. h. erst jetzt kann er sein Spiel evtl. unter Einbezug von Gewinnstufen ansagen. Wird er bei einem Reizwert bis 72 Alleinspieler, muss er den bereits angesagten Grand Hand spielen. Der Grand Hand mit einer Spitze (Kreuz-Bube) zählt immer 72.

Anfrage 2:

Mittelhand passt. Hinterhand sagt „266“. Nachdem Vorhand gepasst hat, verlangt diese, dass Hinterhand einen Grand ouvert durchführen muss. Demgegenüber ist Hinterhand der Meinung, dass das Spiel eingepasst werden muss, weil der Reizwert ungültig und deshalb wie ein Passen zu werten wäre. Muss Hinterhand einen Grand ouvert spielen?

Antwort:

Hinterhand muss keinen Grand ouvert spielen.

Nach ISkO 3.3.1 beträgt das Mindestreizgebot 18. Reizwerte unter 18 und über 264 sind bedeutungslos und müssen als *passen* gewertet werden. Der Reizwert 17 hat sich allgemein als *passse* eingebürgert und führt zu keinerlei Problemen. Bei einem Reizwert über 264 (der im Prinzip das gleiche aussagt) kommt es doch zu Unstimmigkeiten am Tisch. Um diese zu vermeiden, sollten Reizwerte über 264 nicht vorgenommen werden.

### Anfrage 3:

Der Kartengeber hat gerade sieben Karten an alle verteilt, da meldet Vorhand (mit den drei besten Buben, Herz-Ass, Herz-10, Karo-Ass und Karo-10) einen Grand Hand an. Die Gegenpartei verlangt sofortigen Spielverlust, da Vorhand ein Spiel mit sieben Handkarten angesagt hat. Der Voreilige selbst meint, er könne höchstens vom Reizen ausgeschlossen werden.

Antwort:

Der Kartengeber muss die Kartenverteilung beenden. Die Mitspieler müssen den Reizvorgang aufnehmen und den Alleinspieler ermitteln.

Da noch kein Reizvorgang durchgeführt wurde, konnte auch noch kein Alleinspieler ermittelt werden. Wenn noch kein Alleinspieler ermittelt wurde, kann auch noch keine Spielansage erfolgen und man kann auch noch keinem Spieler ein Gewinn- oder Verlustspiel aufschreiben. Nachdem der Kartengeber die restlichen Karten verteilt hat, wird der Reizvorgang von Mittelhand eröffnet. Alleinspieler wird derjenige, der den höchsten Reizwert bietet oder hält und nicht derjenige, der voreilig ein Spiel ansagt.

Mit der Spielansage kann Vorhand in keinem Fall verhindern, dass der Reizvorgang ordnungsgemäß durchgeführt und beendet wird. Vorhand hat sich mit der voreiligen Spielansage aber verpflichtet, im Falle, dass sie bis zu einem Reizwert von 72 (Mindestreizwert für Grand Hand) Alleinspieler wird, ein Grandspiel aus der Hand durchzuführen. Sollte der Reizwert von 72 überboten werden, ist Vorhand nicht mehr an ihre voreilige Spielansage gebunden. Sie kann passen oder weiter am Reizvorgang teilnehmen. Wird Vorhand bei einem Reizwert von über 72 Alleinspieler, ist sie an ihre voreilige Spielansage nicht mehr gebunden und kann den Skat aufnehmen und ein Spiel ihrer Wahl ansagen und durchführen.

Wird ein anderer Mitspieler Alleinspieler, muss er die voreilige Spielansage von Vorhand billigend in Kauf nehmen. Das Spiel ist durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten.

Die Freude des Vorhandspielers über die guten Karten ist verständlich und die darauf erfolgte Handlung (Spielansage) nachvollziehbar. Es ist unwahrscheinlich, dass ein anderer Spieler diesen Reizwert bieten oder halten kann. Trotzdem ist der Spieler zu ermahnen und darauf hinzuweisen, dass eine Spielansage erst nach beendetem Reizen zu erfolgen hat.

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

Anfrage 1:

Nach ordnungsgemäßen Geben passt Mittelhand sofort. Hinterhand reizt 18 und Vorhand antwortet mit 30 um ihr Null ouvert Hand nicht sofort zu verraten und dennoch das Reizen zu verkürzen. Ist nun Vorhand vom Reizen auszuschließen, oder zu verwarnen? Ist auch Vorhand eine Sprungreizung gestattet? Wie ist weiter zu reizen: 20, 22, 23... oder weiter mit 33?

Antwort:

Vorhand kann den Reizvorgang von Hinterhand nicht unterbinden. Hinterhand kann mit 20 weiter reizen. Wenn Mittelhand kein Spiel machen will oder ihr höchstes Reizgebot von Vorhand gehalten wird, muss sie passen. Dann reizt Hinterhand (weiter) oder passt (ISkO 3.3.4).

Aus den vorgenannten Bestimmungen ergibt sich, dass nur Mittelhand und Hinterhand berechtigt sind, nicht in der zahlenmäßigen Reihenfolge zu reizen. Vorhand kann nur Reizwerte halten, um Alleinspieler zu werden. Sprungreizen ist Vorhand nicht gestattet. Es kommt verhältnismäßig oft vor, dass Vorhand, wenn sie ein hohes Spiel hat, den Reizvorgang abkürzen möchte. Sie kann damit aber nicht verhindern, dass Mittelhand und danach Hinterhand für sich beanspruchen, zunächst in der richtigen Reihenfolge ihre Reizgebote abzugeben. Daher kann Hinterhand im vorliegenden Fall mit 20, 22, 23 usw. den Reizvorgang fortsetzen. Vorhand ist durch ihre voreilig abgegebene Erklärung „30“ auf jeden Fall verpflichtet, die Reizgebote von Hinterhand bis zu diesem Reizwert zu halten. Es gibt keine Veranlassung Vorhand vom Reizen auszuschließen. Wenn Hinterhand den Reizvorgang nicht mit 20 fortsetzen möchte oder kein höheres Reizgebot als „30“ abgibt, wird Vorhand Alleinspieler und kann ihren Null ouvert Hand spielen. Wenn Vorhand anstelle von „30“ sofort Null ouvert Hand ansagt, ist sie verpflichtet alle Reizwerte bis 59 zu halten.

Es besteht kein Grund, Vorhand eine Verwarnung auszusprechen. Sie ist lediglich darauf aufmerksam zu machen, dass die Reihenfolge des Reizens in der ISkO festgelegt und sie nur berechtigt ist, die von Mittelhand und Hinterhand abgegebenen Reizgebote zu halten oder nicht zu halten (dann muss sie passen).

Anfrage 2:

Nach dem Geben der Karten sagt Vorhand unberechtigt 18. Mittelhand reklamiert und sagte: „Du warst gar nicht dran. Das ist gegen die Skatordnung. Du darfst nicht mehr am Reizen teilnehmen!“ Ist das richtig?

Antwort:

Nein, Vorhand darf nicht vom Reizen ausgeschlossen werden.

Die voreilige Abgabe eines Reizgebotes kann niemals zum Ausschluss führen. Mittelhand hätte weiter Reizen können oder passen müssen, dann konnte Hinterhand ein höheres Gebot abgeben oder ebenfalls passen. Selbstverständlich beginnt Mittelhand den Reizvorgang. Aber wie oft kommt es vor, dass Vorhand oder Hinterhand einen Grand Hand hat und vor Beginn des Reizens fragt: „Hat jemand mehr als Grand Hand?“ Sollten Vorhand bzw. Hinterhand in diesem Fall vom Reizen ausgeschlossen werden, weil Mittelhand den Reizvorgang nicht begonnen hat? Das ist doch blanker Unsinn! Selbstverständlich hat Vorhand immer erst ein Reizgebot von Mittelhand oder wenn diese passt von Hinterhand abzuwarten. Ein voreilig abgegebenes Reizgebot ist aber ebenso gültig, wie das voreilige Passen! Allerdings kann man damit nicht die Reihenfolge des Reizens aushebeln. Es war im vorliegenden Fall absolut ausreichend, Vorhand daran zu erinnern, dass Mittelhand den Reizvorgang beginnt. Vorhand deshalb auszuschließen, entspricht nicht den Regeln der Internationalen Skatordnung.

Anfrage 3:

Gespielt wurde am Dreiertisch, der Kartengeber war in Hinterhand und hat bei Aufnahme der Karten einen Grand Hand. Mittelhand hat sich mit Ihrem Reizgebot Zeit gelassen und sich noch nicht geäußert. Hinterhand reizt Vorhand bis 27. Jetzt passt Vorhand. In diesem Moment meldet sich Mittelhand, sie wäre mit Reizen dran gewesen. Somit wäre die Kartenverteilung ungültig und legte ihre Karten offen auf den Tisch. Hinterhand hatte zu diesem Zeitpunkt weder den Skat angesehen, noch ein Spiel angesagt. Hat Mittelhand recht mit dem Spielabbruch?

Antwort:

Mittelhand nimmt ihre Karten wieder auf und der Reizvorgang beginnt von vorne.

Da Hinterhand den Skat noch nicht aufgenommen hat, ist auch noch kein Regelverstoß im Sinne der ISKO begangen worden. Mittelhand nimmt ihre offen aufgelegten Karten wieder auf und der Reizvorgang beginnt von neuem. Mittelhand reizt Vorhand usw. Derjenige, der den höchsten Reizwert bietet oder hält wird Alleinspieler und muss billigend in Kauf nehmen, dass die Karten von Mittelhand sichtbar geworden sind. Das Spiel ist durchzuführen und seinem Ausgang entsprechen zu werten.

Anders zu entscheiden wäre, wenn Hinterhand den Skat schon aufgenommen oder ein Spiel angesagt hätte. In diesem Fall hätte Mittelhand versäumt, darauf aufmerksam zu machen, dass sie noch am Reizen teilnimmt und Hinterhand wäre unwiderruflich Alleinspieler geworden. In der Zeit, in der Hinterhand Vorhand bis 27 gereizt hat, hatte Mittelhand genügend Zeit, darauf aufmerksam zu machen, dass sie am Reizvorgang teilnehmen will. Mittelhand ist an der entstandenen Situation mitverantwortlich. Da sich Mittelhand nicht geäußert hat, mussten Vor- und auch Hinterhand davon ausgehen, dass Mittelhand nicht am Reizvorgang teilnehmen will. Mittelhand sucht einen fadenscheinigen Grund, um Hinterhand ein Spiel zu verweigern.

Anfrage 4:

Mittelhand wäre am Reizen und sagt stattdessen: „Ich spiele Grand, nein Grand Hand!“  
Wird Mittelhand vom Reizen ausgeschlossen oder kann sie Grand Hand spielen oder wird für sie Grand oder Grand Hand als verloren gewertet?

Antwort:

Damit es nicht zu Unstimmigkeiten während des Reizens kommt, sollte ausschließlich in Zahlen und nicht mit Spielansagen gereizt werden. Leider kommt es aber doch öfter vor, dass sich die Spieler nicht an die gegebenen Vorgaben halten.

Da der Reizvorgang noch im Gang war und der Alleinspieler noch nicht ermittelt wurde, ist die Ansage von Mittelhand: „Ich spiele Grand“ als Reizwert 48 und die Ergänzung „Nein, Grand Hand“ als Reizwert 72 zu werten. Da Mittelhand berechtigt ist, in Sprüngen zu reizen, kann Vorhand entscheiden, ob sie das Reizgebot von 72 (Grand Hand) hält oder passt. Passt Vorhand, kann Hinterhand ein höheres Reizgebot abgeben oder ebenfalls passen. Passt Hinterhand, ist Mittelhand Alleinspieler geworden und hat sich damit verpflichtet, ein Grandspiel aus der Hand durchzuführen.

Bietet Hinterhand einen höheren Reizwert als 72, ist Mittelhand von ihrer voreiligen Spielansage Grand Hand entbunden. Wird Mittelhand bei einem höheren Reizgebot als 72 Alleinspieler, darf sie den Skat aufnehmen und ein Spiel ihrer Wahl ansagen. Wird Hinterhand Alleinspieler, muss sie die voreilige Spielansage von Mittelhand billigend in Kauf nehmen.

Anfrage 5:

Welche Konsequenz hat es, wenn Vorhand passt, ohne ein Reizgebot von Mittelhand und Hinterhand abzuwarten?

Antwort:

Vorhand ist zu ermahnen (im Wiederholungsfall zu verwarnen) und darauf hinzuweisen, dass sie vor dem Passen immer erst ein Gebot von Mittelhand, bzw. wenn diese passt, von Hinterhand abwarten muss. Nach ISkO 3.3.8 ist die Erklärung des Bietens oder Haltens eines Reizwertes unwiderruflich. Da Vorhand (voreilig) gepasst hat, kann sie an einem weiteren Reizvorgang nicht mehr teilnehmen.

In den Bestimmungen 3.3.1 – 3.3.8 der ISkO ist klar und eindeutig aufgeführt, wie sich die Mitspieler während des Reizvorganges zu verhalten haben. Obwohl dies in allen Einzelheiten in der ISkO aufgeführt ist, kommt es immer wieder vor, dass Vorhand (oder Hinterhand), noch bevor Mittel- oder Hinterhand ein Gebot abgegeben haben, „passt“ oder ein Reizgebot abgibt. Nach ISkO 3.3.8 sind diese dann an das abgegebene Reizgebot (auch Passen ist ein Reizgebot) unwiderruflich gebunden. Da während des Reizvorganges noch keine Parteienstellung Alleinspieler/Gegenspieler) gegeben ist, bleibt das voreilige Passen von Vorhand ohne weitere (Ermahnung /Verwarnung) Folgen. Mittelhand muss nach ISkO 3.3.2 ein Reizgebot abgeben oder passen. Passt Mittelhand, muss Hinterhand nach ISkO 3.3.4 ein Gebot abgeben oder ebenfalls passen. Durch voreiliges Passen gibt Vorhand den Vorteil aus der Hand, einzig und allein darüber zu entscheiden, ob das Spiel eingepasst oder von ihr durchgeführt wird.

Anfrage 6:

Mittelhand reizt Vorhand 30, Vorhand hält. Sie hat Herz einfach Hand. Danach sagt Mittelhand: „und die 1!“, Vorhand hält, Mittelhand und danach Hinterhand passen. Vorhand spielt ihr Herz Hand und bekommt 74 Augen. Die Gegenpartei sagt „überreizt!“ Vorhand behauptet: „30 und 1 ist kein Reizwert“ und will das Spiel gewonnen haben.

Antwort:

Bei einem Reizwert und eins, ist immer der nächste höhere Reizwert als der zuletzt abgegebene Reizwert zu werten. Z. B. 30 und eins = 33. 46 und eins = 48.

Da das Reizen von Zwischenstufen immer wieder zu Unstimmigkeiten und Streitfällen geführt hat, wurde die ISkO dementsprechend geändert, dass die Spieler verpflichtet sind, die gültigen Reizwerte einzuhalten. In ISkO 3.3.2 ist klar und eindeutig aufgeführt, dass Sprungreizen gestattet ist, sich die Spieler dabei aber an die *gültigen Reizwerte* zu halten haben. Es ist unbestritten, dass die Reizwerte „30 und eins“ genauso wie „46 und eins“ keine gültigen Reizwerte sind. Ebenso unbestritten ist, dass mit einem Reizgebot „und eins“ das zuletzt abgegebene Reizgebot überboten wurde und der Spieler sich damit verpflichtet hat (im Falle, dass er Alleinspieler wird), eine Spielansage vorzunehmen, die mindestens dem nächsten über dem zuletzt abgegebenen gültigen Reizwert (in den oben genannten Fällen 33 und 46) entspricht.

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

Anfrage 1:

Mittelhand reizt Vorhand mit 18 an, Vorhand passt. Mittelhand legt zwei ihrer zehn Handkarten auf den Tisch und sagt Grand. Hinterhand sagt: „Ich bin weg!“ Daraufhin nimmt Mittelhand den Skat und die abgelegten Karten auf, legt zwei Karten in den Skat und sagt Grand an. Die Gegenpartei verlangt Spielverlust, weil das Spiel mit mehr oder weniger als zwei Karten als Skat angesagt und somit sofort verloren wurde. Ein an den Tisch gerufener Schiedsrichter entscheidet zugunsten des Alleinspielers: Die erste Ansage als Grand gilt nur als Reizgebot, da Hinterhand noch nicht gehört wurde.

Antwort:

Es liegt kein Regelverstoß des Alleinspielers vor.

Als Mittelhand zum ersten Mal Grand angesagt hat, war sie noch kein Alleinspieler, da der Reizvorgang noch nicht beendet war. Es steht nirgendwo vermerkt, dass ein Spieler bei der Abgabe eines Reizgebots die Karten vollständig auf der Hand zu halten hat. Er hätte auch alle zehn Karten auf den Tisch legen können. Da Mittelhand zu diesem Zeitpunkt nicht Alleinspieler war, konnte sie auch keine verbindliche Spielansage vornehmen. Mit der Ansage *Grand* hat sie lediglich ein Mindestreizgebot von 48 abgegeben und sich verpflichtet, einen Grand zu spielen. Kommt sie bis zu diesem Reizwert nicht ans Spiel, kann sie auch ein höherwertiges Spiel reizen und ansagen. Nachdem Hinterhand gepasst hat, hat Mittelhand die beiden abgelegten Karten und den Skat aufgenommen, zwei Karten als Skat gedrückt und danach ihr Spiel angesagt. Diese Vorgehensweise entspricht den Bestimmungen der ISKO. Ein Regelverstoß liegt nicht vor.

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

Anfrage 1:

Der Reizvorgang beginnt zunächst mit dem Passen von Mittelhand. Danach eröffnet fälschlicherweise Vorhand mit 18. Hinterhand nun „18“ und die Irregularität nimmt ihren Lauf. Vorhand und Hinterhand reizen sich gegenseitig hoch, wobei keiner die falsche Reihenfolge bemerkt. Nach Vorhand „45“, Hinterhand „habe ich“, Vorhand „46“, Hinterhand „habe ich“, Vorhand „passe“, nimmt Hinterhand den Skat auf. Offensichtlich fällt erst in diesem Moment dem Kartengeber die falsche Reizreihenfolge auf und er beanstandet sie. Wie ist zu verfahren?

Antwort:

Hinterhand ist mit der Skataufnahme unwiderruflich Alleinspieler geworden.

Alle Mitspieler tragen eine Eigenverantwortung und haben darauf zu achten, dass die Bestimmungen (dazu gehört auch die Reihenfolge des Reizvorganges) der ISKO eingehalten werden. In dem oben genannten Fall haben Vor- und Hinterhand den Reizvorgang (irrtümlich) vertauscht und sich in den Reizstufen von 18 bis 46 gereizt, ohne dass ihnen (oder einem der beiden anderen Mitspieler) das aufgefallen ist.

Hinterhand hat die von Vorhand gebotenen 46 gehalten. Nachdem Vorhand daraufhin gepasst und Hinterhand den Skat aufgenommen hat, ist Hinterhand unwiderruflich bei einem Reizwert von 46 Alleinspieler geworden (weil sie den höchsten Reizwert gehalten hat) und war auch berechtigt, den Skat einzusehen.

Anders zu entscheiden wäre, wenn einer der Mitspieler vor der Skataufnahme durch Hinterhand auf die versehentlich falsche Reihenfolge des Reizvorganges hingewiesen hätte. In diesem Fall könnte Vorhand ihr „Passe“ zurückziehen und Hinterhand hätte den Reizvorgang mit 46 weiter durchgeführt. Wenn Vorhand die 46 (die sie ja geboten hatte) hält und Hinterhand kein höheres Gebot abgeben kann, wird Vorhand Alleinspieler. Bietet Hinterhand dann 48, muss Vorhand halten oder passen usw.

Wenn sich alle Skatspieler/Innen an die Bestimmungen der ISKO halten würden, könnten solche Vorkommnisse erst gar nicht auftreten. Da wir aber alle Menschen sind, kann es (aus welchen Gründen auch immer) schon vorkommen, dass solche Situationen entstehen.

Aus den Bestimmungen der ISKO können wir (fast) alle Situationen regeln und entscheiden. Aber es kann auch vorkommen, beim Skat gibt es nichts, was es nicht gibt, dass Situationen wie die oben aufgeführte entstehen. Wenn diese in der ISKO nicht klar und eindeutig geregelt sind, muss man die Bestimmungen sinnvoll auslegen und die Situation so entscheiden, dass alle Beteiligten sich damit identifizieren können. In diesem Fall waren alle Spieler beteiligt und gemeinsam für die entstandene Situation verantwortlich. Sie müssen dementsprechend auch alle gemeinsam die Konsequenzen tragen.

Anfrage 2:

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

Antwort:

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

Ein Grand Hand hat mindestens einen Reizwert von 72. Erfahrungsgemäß kommt es nur selten vor, dass zwei Spieler bis zu diesem Wert reizen. Deshalb ist es verständlich, wenn Vorhand das Reizen abkürzen will und das Spiel ansagt, bevor Mittelhand und Hinterhand gereizt oder gepasst haben. Diese voreilige Spielansage ist zwar nicht verboten, Mittelhand und Hinterhand können aber darauf bestehen, dass in der gewohnten Weise gereizt wird. Zunächst muss also Mittelhand Vorhand reizen. Will Mittelhand kein Spiel machen, muss sie passen. Dann reizt Hinterhand weiter oder passt. Erst wenn Mittelhand und Hinterhand gepasst haben, Vorhand also nach ISkO 3.3.5 Alleinspieler geworden ist, darf sie den Grand Hand ansagen und auch spielen. Siehe auch ISkO 3.3.6.

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

Anfrage 1:

Mittelhand reizt Vorhand bis 24, woraufhin Vorhand passt. Ohne auf das Weiterreizen durch Hinterhand zu warten, sagt Mittelhand *Kreuz Hand* an. Darauf sagt Hinterhand 27 an und kommt ans Spiel. Jetzt will Hinterhand, dass Mittelhand sein vorzeitig angesagtes Kreuz Hand als verloren angeschrieben bekommt, weil er durch die Ansage ja seinem Mitspieler verraten hat, dass er in Kreuz stark ist. Wie ist hier zu entscheiden?

Antwort:

Mittelhand ist Alleinspieler geworden und hat sein Kreuz-Handspiel wegen Kartenverrat sofort in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) gewonnen.

Alleinspieler wird nach ISkO 3.3.5 stets derjenige, der den höchsten Reizwert geboten oder gehalten hat. Mittelhand hat bei einem Reizwert von 24 Kreuz Hand angesagt. Zu diesem Zeitpunkt war der Reizvorgang allerdings noch nicht beendet und Mittelhand konnte noch keine verbindliche Spielansage vornehmen. Dieses Recht steht nur dem Alleinspieler zu. Diese *vorzeitige* Spielansage entspricht einem Reizwert von 36, stellt aber keinesfalls einen Regelverstoß dar. Nur wenn Mittelhand den Skat aufgenommen hätte, läge ein Regelverstoß vor.

Hinterhand konnte nun in Kenntnis der Tatsache, dass Mittelhand viele Kreuzkarten führt, weiter reizen oder passen. Allerdings muss der Reizvorgang mit mindestens 40 fortgesetzt werden, da Mittelhand durch Kreuz Hand automatisch ein Reizgebot von 36 abgegeben hat. Hat Hinterhand kein höheres Gebot, so ist Mittelhand Alleinspieler geworden und muss das bereits angesagte Kreuz Handspiel durchführen. Bietet Hinterhand mehr als 36, ist Mittelhand nicht mehr an ihre Ansage gebunden.

Wenn Hinterhand der Meinung ist, mit einem Reizwert von 27 Alleinspieler geworden zu sein, so kann Mittelhand doch kein Kreuz Handspiel verlieren. Zwei Alleinspieler gibt es beim Skat nicht. Hätte sie angenommen, dass Mittelhand wegen der vorzeitigen Spielansage vom Reizen auszuschließen wäre, hätte sie verlangen können, dass der Reizvorgang bei 18 beginnend neu durchzuführen wäre.

Einen Regelverstoß begeht jetzt aber Hinterhand. Obwohl sie mit einem höheren Reizwert als 36 fortsetzen oder passen muss, hat sie „27“ gesagt. Das stellt eindeutig einen Kartenverrat dar. Es dürfen keine Reizwerte unter dem zuletzt abgegeben Gebot genannt werden. Da mit der Ansage Kreuz Hand automatisch 36 gereizt wurde, bedeutet nunmehr das Reizgebot 27 einen Kartenverrat. Diese Aussage ist gleichzusetzen mit dem Satz „mehr als 27 habe ich nicht“. Damit ist gleichzeitig der Reizvorgang beendet, Mittelhand ist Alleinspieler geworden und hat sein Kreuz Handspiel wegen Kartenverrat sofort in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) gewonnen.

Unterstellen wir den Fall, dass sich die jetzige Hinterhand bei einem anderen Spiel in Mittelhand befindet und ohne zu Reizen sofort Grand Hand ansagt. Kann Hinterhand nun 77 sagen und verlangen, dass Mittelhand ihren Grand Hand sofort verloren hat, weil sie Kartenverrat begeht? Das wäre doch blanker Unsinn! Kein einziges Handspiel, das voreilig angesagt wird, führt zum sofortigen Spielverlust.

#### Anfrage 2:

Mittelhand reizt Vorhand mit 18 an und diese passt sofort. Hinterhand überlegt etwas und sagt dann (wohl etwas leise) 20 zu dem Spieler in Mittelhand. Mittelhand versteht passe und greift zum Skat. Hinterhand will sie daran hindern, aber sie war wohl zu langsam und Mittelhand nimmt den Skat auf. Hinterhand sagt dann zum Schiedsrichter, sie hätte 20 geboten und auch sofort die unberechtigte Skataufnahme von Mittelhand reklamiert. Die beiden Mitspieler am Tisch haben beide nichts verstanden. Mittelhand und auch Hinterhand weichen nicht von ihrer Aussage ab. Der Schiedsrichter entscheidet, dass das Spiel von Mittelhand gespielt wird.

Antwort:

Mittelhand war vom Reizen auszuschließen. Hinterhand und Vorhand konnten neu reizen oder einpassen. Im vorliegenden Fall hat Mittelhand den Skat aufgenommen, weil sie passe von Hinterhand verstanden hat. Hinterhand hatte aber ein Reizgebot von 20 abgegeben und Mittelhand an der unberechtigten Skataufnahme hindern wollen. Aus dieser Reaktion von Hinterhand geht eindeutig hervor, dass sie nicht gepasst hat. Daher hatte Mittelhand den Skat wieder abzulegen (soweit er noch erkennbar war) und war vom Reizen auszuschließen. Hinterhand und Vorhand können einpassen oder neu reizen.

Die Entscheidung des Schiedsrichters war daher nicht korrekt. Im Nahhinein kann das Spiel nur noch als eingepasst gewertet werden, da Mittelhand nicht zur Spieldurchführung berechtigt war. Aber auch Hinterhand kann kein Spiel zugeschrieben werden, dass nicht gespielt wurde.

#### Anfrage 3:

Hinterhand meldet einen Grand Hand an und bietet somit ein Reizgebot von 72, das von Vorhand gehalten wird. Jetzt wiederholt Hinterhand noch einmal ihr Gebot mit den Worten 72, worauf Vorhand passt. Erst im Spielverlauf stellte sich heraus, dass der Alleinspieler sich überreizt hatte, bzw. keinen Schneider erspielen kann und somit das Spiel verloren zu werten ist. Ich machte dem Alleinspieler klar, dass eine Wiederholung des Reizwertes automatisch den nächsthöheren Reizwert bedeutet. Habe ich richtig entschieden?

Antwort:

Die Wiederholung eines Reizwertes bedeutet keinesfalls, dass damit der nächsthöhere Reizwert geboten wird. Es gibt keine Entscheidung des Skatgerichts, die der Vorschrift ISKO 3.3.5 widerspricht. Im vorliegenden Fall hat Vorhand das Reizgebot von Hinterhand Grand Hand gehalten und beim Reizgebot von 72 gepasst. Das höchste abgegebene Reizgebot ist und bleibt 72 (egal ob das Reizgebot mit einer Spielansage oder mit einer Zahl genannt wurde). Da Vorhand die 72 gehalten hat, konnte Hinterhand bei diesem Reizwert nicht Alleinspieler werden!

Die Gegenspieler haben es aber toleriert, dass Hinterhand ihr Spiel ansagt und durchführt. Damit ist sie zu Recht Alleinspieler geworden. Sie hat sich nicht überreizt und muss dem entsprechend auch nicht Schneider erspielen.

Es kommt häufiger vor, dass jemand bis Null reizt und wenn er das Spiel nicht bekommt, überflüssiger Weise die „23“ sagt. Wenn die Null gehalten wurde, kann bei 23 nicht gepasst werden. Der Reizende ist in diesen Fällen darauf hinzuweisen, dass er zu Vermeidung von Diskussionen keine Reizwerte wiederholen soll.

Anfrage 4:

Mittelhand reizt Vorhand mit 20. Vorhand passt. Mittelhand schiebt den Skat zur Seite und sagt *Karo Hand* an. Da meldet sich Hinterhand und reizt Mittelhand. Bei 40 bekommt Mittelhand das Spiel und sagt nun *Grand Hand* an. Der Kartengeber ist der Meinung Mittelhand müsse das bereits angesagte *Karo Hand* spielen. Wie ist zu entscheiden?

Antwort:

Der Alleinspieler durfte *Grand Hand* ansagen.

Im vorliegenden Fall hat Mittelhand, in der Annahme Alleinspieler zu sein, eine gültige Spielansage vorgenommen. Sie war aber zu diesem Zeitpunkt noch nicht Alleinspieler und konnte noch kein Spiel verbindlich ansagen. Mit ihrer voreiligen Äußerung hat sie sich allerdings zunächst verpflichtet, einen *Karo Hand* zu spielen, falls sie Alleinspieler wird. Bis zu einem Reizgebot von 27 ist sie daran gebunden.

Es war absolut richtig, dass Mittelhand am weiteren Reizvorgang teilnehmen durfte, da sie den Skat unbesehen liegen gelassen und ein Handspiel angesagt hatte.

Mit dem Reizgebot von 40 hat Hinterhand das *Karo Handspiel* von Mittelhand überboten. Ab diesem Zeitpunkt war Mittelhand nicht mehr an ihre voreilige Spielansage gebunden.

Sie kann nun jedes andere Spiel ansagen, das dem Reizwert und der Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen entspricht; also auch *Grand Hand*.

Anfrage 5:

Mittelhand hat alle Karos, außer dem *Karo-Buben* und *Herz-7*, *Herz-8*, *Herz-9* und beginnt mit dem Reizwert 48, worauf Vorhand passt. Hinterhand (vier Buben, sechs Kreuz von oben) sagt nach kurzem Zögern: „Ich habe einen *Kram mit Gewähr*“. Worauf Mittelhand die Karten offen hinlegt und *Null ouvert Hand* ansagt. Hinterhand moniert, dass sie einen *Grand ouvert* hat und dies auch scherzhaft „*Kram mit Gewähr*“ angedeutet habe. Mittelhand meint, dass dies eine ungültige Aussage und schon gar kein Reizwert ist und somit gleichzusetzen mit *passen* sei. Wie ist zu entscheiden?

Antwort:

Die Aussage von Hinterhand ist nicht als *passen* zu bewerten.

Nach den Bestimmungen der ISKO 3.3.1 bis 3.3.5 wird der Alleinspieler durch das Reizen ermittelt. Alleinspieler wird stets derjenige, der den höchsten Reizwert geboten oder gehalten hat.

Im vorliegenden Fall hat Mittelhand, in der Annahme Alleinspieler geworden zu sein, einen *Null ouvert Hand* angesagt. Allerdings war der Reizvorgang zu diesem Zeitpunkt noch nicht abgeschlossen. Hinterhand hat weder ein Reizgebot abgegeben noch gepasst. Ihre unsinnige Äußerung, sie habe einen „*Kram mit Gewähr*“ stellt keine verbindliche Aussage zu einem Reizwert dar. Sie gilt daher als nicht erfolgt und kann keinesfalls als *passen* gewertet werden. Um Unstimmigkeiten zu vermeiden, hätte sich Mittelhand erkundigen müssen, was Hinterhand mit ihrer Aussage meint, bevor sie davon ausgehen durfte, dass Hinterhand gepasst hat und sie Alleinspieler geworden ist.

Mittelhand hat aber keinen Regelverstoß begangen, da sie den Skat unbesehen liegen gelassen und ein Handspiel angesagt hat. Sie darf daher am weiteren Reizvorgang teilnehmen. Wird sie über 59 gereizt, ist sie nicht mehr an ihre voreilige Ansage *Null ouvert Hand* gebunden und kann auch ein höherwertiges Spiel reizen.

Da Hinterhand einen Grand ouvert hat, wird sie sicherlich den höchsten Reizwert bieten und dieses Spiel durchführen.

Anfrage 6:

Während des Reizens sagt Mittelhand, nachdem Vorhand bei 23 gepasst hat: „Grand Hand“. Vorhand moniert: „Wird Hinterhand nicht gefragt?“ Der Schiedsrichter wird gerufen. Er entscheidet: Mittelhand ist vom Reizen ausgeschlossen, Hinterhand und Vorhand beginnen das Reizen erneut. Hinterhand bekommt das Spiel bei 23 und spielt Null. Hat der Schiedsrichter richtig entschieden?

Antwort:

Die Entscheidung des Schiedsrichters war falsch. Das Spiel wird als eingepasst gewertet.

Im vorliegenden Fall hat Mittelhand, in der Annahme Alleinspieler zu sein, eine Spielansage vorgenommen. Sie war aber zu diesem Zeitpunkt noch nicht Alleinspieler und konnte noch kein Spiel verbindlich ansagen. Mit ihrer voreiligen Äußerung hat sie sich allerdings verpflichtet, einen Grand Hand zu spielen, falls sie Alleinspieler wird. Die Ansage *Grand Hand* ist mit einem Reizgebot von 72 gleich zu setzen. Wenn Hinterhand kein höheres Reizgebot abgeben kann, ist Mittelhand Alleinspieler geworden und muss ihr angesagtes Spiel durchführen.

Es war absolut falsch, Mittelhand vom Reizvorgang auszuschließen, da sie gegen keine Bestimmung der ISkO verstoßen hat. Ein Regelverstoß würde nur dann vorliegen, wenn Mittelhand den Skat aufgenommen hätte. Das war aber nicht der Fall, da sie den Skat nicht eingesehen und ein Handspiel angesagt hat.

Auf Grund der Fehlentscheidung des Schiedsrichters wurde nach erneutem Reizen Hinterhand Alleinspieler und hat ein Nullspiel durchgeführt. Hinterhand hätte aber niemals das Spiel bekommen, wenn der Schiedsrichter sich nicht geirrt hätte, da Mittelhand mit ihrer voreiligen Spielansage keinen Regelverstoß begangen und ein Mindestreizgebot von 72 abgegeben hatte. Die Fehlentscheidung des Schiedsrichters kann nicht zum Vorteil für Hinterhand führen. Ihr Spiel ist daher ungültig.

Da der Grand Hand von Mittelhand nicht durchgeführt wurde, kann er auch nicht seinem Ausgang entsprechend gewertet werden. Das bedeutet, dass das Spiel im Nachhinein nur als eingepasst gewertet werden kann.

Anfrage 7:

Mittelhand passt, Hinterhand reizt 30, 3, dann 6 ... Jetzt hat Vorhand verstanden weg, zieht den Skat zur Seite und sagt *Kreuz Hand* an. Hinterhand protestiert: „Halt ich habe 36 gesagt!“ Dieses bestätigen Mittelhand und der Kartengeber. Hinterhand möchte jetzt ihr Karospiel gerne als gewonnen notiert haben, da Vorhand Kartenverrat begangen hätte. Ein Schiedsrichter wird gerufen: es wird weiter gereizt bis Alleinspieler feststeht, und dann das Spiel nach seinem Ausgang gewertet.

Antwort:

Die Entscheidung des Schiedsrichters wird bestätigt.

Im vorliegenden Fall hat Vorhand, in der Annahme Alleinspieler zu sein, ein Handspiel angesagt. Da sie den Skat nicht aufgenommen hat, liegt kein Regelverstoß vor. Hinterhand kann jetzt entscheiden, ob sie weiter reizt oder auf Grund der voreiligen Kreuz Hand Ansage kein Spiel mehr wagen möchte. Keinesfalls kann Hinterhand ein Spiel gewonnen haben, da der Reizvorgang noch nicht beendet war und sie somit auch noch nicht Alleinspieler geworden ist. Die Entscheidung des Schiedsrichters, den Reizvorgang weiter durchführen zu lassen, ist daher absolut richtig.

Anfrage 8:

Mittelhand reizt Vorhand bis 48 und passt dann. Vorhand sagt *Null ouvert Hand* an und legt ihre Karten offen auf den Tisch. Hinterhand sagt 60 und *Grand Hand* (wurde vorher nicht gefragt) und verlangt 144 Punkte, da mit den gebotenen 60 Vorhand zur Gegenpartei wurde und mit den offen vor ihr liegenden Karten Kartenverrat begangen wurde.

Antwort:

Dem Verlangen von Hinterhand kann nicht stattgegeben werden. Sie muss das angesagte Grand Handspiel durchführen. Es wird seinem Ausgang entsprechend gewertet.

Im vorliegenden Fall hat Vorhand, in der Annahme Alleinspieler zu sein, ihre Karten *voreilig* auf den Tisch gelegt. Da der Reizvorgang aber noch nicht beendet war, konnte sie auch noch nicht Alleinspieler werden und war damit nicht berechtigt ein Spiel anzusagen. Aus ihrer Handlung kann aber kein Spielverlust oder Regelverstoß abgeleitet werden. Ein Regelverstoß von Vorhand wäre nur dann gegeben, wenn sie den Skat aufgenommen hätte. Da sie aber ein Handspiel ohne Skataufnahme angesagt hat, ist das Sichtbarwerden der Karten nur zum Vorteil von Hinterhand.

Da Hinterhand zu diesem Zeitpunkt noch kein Reizgebot abgegeben hatte, war sie ebenfalls noch nicht Alleinspieler. Da also zu diesem Zeitpunkt noch kein Alleinspieler feststand, kann es weder einen Gewinner noch Verlierer geben.

Jetzt kann Hinterhand entscheiden, ob sie weiter reizt, eine gute Gewinnchance wegen der Kartenverteilung sieht, oder ihr das Risiko zu groß ist. Das Sichtbarwerden der Karten von Vorhand ist nur ein Vorteil für Hinterhand. Wenn sie weiter reizt, nimmt sie das Sichtbarwerden der Karten von Vorhand billigend in Kauf.

Da sie nach dem Sichtbarwerden der Karten von Vorhand 60 bietet und somit Alleinspieler wird, muss sie ihr angesagtes Grand Handspiel durchführen. Es wird seinem Ausgang entsprechend gewertet.

Wären Vorhand während des Reizens mehrere Karten offen heruntergefallen, hätte Hinterhand sicherlich auch kein Gewinnspiel für sich beansprucht.

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

Anfrage 1:

Mittelhand und Hinterhand passen, darauf legt Vorhand eine Hand auf den Skat und zieht diesen zu sich heran mit den Worten: „Ich kann kein Spiel gewinnen. Passe!“ Mittelhand ist hier der Meinung mit dem Berühren und Heranziehen des Skates, dass Vorhand ein Spiel durchführen muss. Muss Vorhand jetzt ein Spiel durchführen?

Antwort:

Durch das Berühren und Heranziehen der Skatkarten ist Vorhand nicht verpflichtet, ein Spiel durchzuführen.

Es kommt verhältnismäßig oft vor, dass Vorhand kein fertiges Spiel auf der Hand hat und bei einem Reizgebot von Mittel- oder Hinterhand sofort gepasst hätte. Da aber Mittel- und Hinterhand gepasst haben ist sie jetzt diejenige, die darüber entscheidet, ob sie ein Spiel durchführt oder einpasst. Durch das Auflegen ihrer Hand auf den Skat gibt Vorhand zu verstehen, dass sie am Überlegen ist, ob sie das Risiko eingeht, den Skat aufzunehmen und ein Spiel durchzuführen. Mit ihrer Aussage „ich kann kein Spiel gewinnen“ und dem „passen“ hat sie klar und eindeutig zu verstehen gegeben, dass sie nicht gewillt ist, Alleinspieler zu werden. Vorhand hat den Skat nicht eingesehen, keinen Reizwert abgegeben und ist aus diesem Grund auch nicht verpflichtet, Alleinspieler zu werden. Das Anfassen bzw. Auflegen ihrer Hand auf den Skat verpflichtet Vorhand nicht, ein Spiel durchzuführen. Nach den Bestimmungen 3.3.1 – 3.3.5 der ISKO wird der Alleinspieler durch das Bieten und Halten von Spielwerten und nicht durch das Anfassen des Skats ermittelt.

Anfrage 2:

Mir passiert es hin und wieder, dass ich nicht 18 sage, bevor ich den Skat aufnehme, nachdem die beiden anderen Mitspieler „passe“ gesagt haben. Ich nahm den Skat einfach in der Voraussetzung auf, dass die Skataufnahme dann wie 18 gesagt gilt. Wie wird dann gerechnet? Gilt jedes Spiel dann auch als verloren, wenn ich nicht 18 gesagt habe, bevor ich den Skat aufnehme? Es ist ja noch gar kein Spiel angesagt worden. Oder wird dann noch einmal gegeben?

Antwort:

Aus den Bestimmungen ISKO 3.3.5 und 3.3.6 ergibt sich, dass nur Vorhand den Skat ohne Reizgebot aufnehmen darf, wenn Mittelhand und Hinterhand gepasst haben. Sie verpflichtet sich dann zur Durchführung eines Spieles. In Mittelhand oder Hinterhand muss ein Mindestgebot von 18 abgegeben werden; ansonsten würde man in diesen Positionen vom Reizen ausgeschlossen und könnte nicht Alleinspieler werden, weil man vor Beendigung des Reizens den Skat eingesehen hat.

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

### Anfrage 3:

Hinterhand und Vorhand passen, Mittelhand nimmt den Skat ohne jegliche Äußerung auf, drückt zwei Karten und sagt Grand an. Vorhand reklamiert und will das Spiel eingepasst haben, da von Mittelhand keine eindeutige unmissverständliche Äußerung getroffen worden sei. Ist das richtig?

Antwort:

Das Spiel ist durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten.

Die Aufnahme des Skats ohne Abgabe eines Reizgebots darf nur durch Vorhand erfolgen. Mittelhand muss vor Skataufnahme in jedem Fall ein Gebot abgeben. Wenn Vorhand nicht auf ein Gebot von Mittelhand wartet und auch Hinterhand voreilig passt, kommt es vor, dass Mittelhand den Skat ohne Abgabe eines Reizgebotes aufnimmt.

Die Mitspieler am Tisch haben genügend Zeit (Skataufnahme, Einsortieren in die Handkarten, Drücken des Skats und Spielansage) den Regelverstoß von Mittelhand zu reklamieren. Wenn bis zur Spielansage kein Einspruch der Mitspieler erfolgt, ist Mittelhand rechtmäßig Alleinspieler geworden und das angesagte Spiel muss durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet werden.

Erfolgt eine sofortige Reklamation (wegen unberechtigter Einsichtnahme in den Skat) vor der Spielansage, wird Mittelhand vom Reizen ausgeschlossen, da die Reklamation des Regelverstoßes rechtzeitig (vor der Spielansage) erfolgt ist. Da Vor- und Hinterhand kein Reizgebot abgegeben haben, dürfen sie auch nicht an einem neuen Reizvorgang teilnehmen. In diesem Fall ist das Spiel als eingepasst in die Spielliste einzutragen.

Im vorliegenden Fall erfolgte die Reklamation nach der Spielansage und kann daher nicht mehr berücksichtigt werden. Das Spiel ist seinem Ausgang entsprechend in die Spielliste einzutragen.

### Anfrage 4:

Mittelhand und Hinterhand passen sofort. Ohne 18 zu sagen, nimmt Vorhand den Skat auf, findet zwei unpassende Karten und sagt: „Ich habe auch nichts“ und gibt die Karten dem nächsten Spieler zum Geben. Dieser verlangt aber von Vorhand: „Wenn Du den Skat aufnimmst, musst Du auch spielen. Du hättest vor dem Aufnehmen passen müssen“. Ist diese Meinung korrekt?

Antwort:

Mit der Skataufnahme ist Vorhand Alleinspieler geworden und verpflichtet, ein Spiel durchzuführen.

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

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

Anfrage 1:

Was passiert, wenn sich nach dem Mischen und Verteilen der Karten keiner 18 reizt? Wir mischen dann so lange, bis einer spielfähige Karten hat. Gibt es hierfür eine grundsätzliche Regel?

Antwort:

Will kein Spieler ein Spiel durchführen, wird in die Spielliste eingepasst eingetragen. Der nächste Kartengeber hat dann die Karten zum folgenden Spiel zu verteilen. Niemals darf derselbe Kartengeber noch einmal geben. Wenn bei eingepassten Spielen die Karten nochmals vom gleichen Kartengeber verteilt werden, sind alle Spieler am Tisch vom Weiterspiel auszuschließen.

Anfrage 2:

Bei eingepassten Spielen wird das Spiel nur gestrichen oder bekommt der Kartengeber zusätzlich 50 Punkte?

Antwort:

Eingepasste Spiele sind zu streichen. Der Kartengeber bekommt keine Punkte.

Nach Punkt 6.3.1 der Skatwettspielordnung werden jedem Mitspieler zu seinen erzielten Punkten für jedes von ihm gewonnene Spiel 50 Wertungspunkte gutgeschrieben, für jedes von ihm verlorene Spiel 50 Wertungspunkte abgezogen. Außerdem erhält jeder der Gegenpartei je verlorenes Spiel des Alleinspielers eine Gutschrift von 30 Punkten am Vierertisch und 40 Punkten am Dreiertisch.

Bei eingepassten Spielen gibt es keinen Spieler der ein Spiel gewinnt oder verliert. Also werden hierfür auch keine Punkte vergeben. Dem Kartengeber 50 Punkte gutzuschreiben entspricht nicht den Bestimmungen (und ist absoluter Unsinn). Daher ist das Spiel zu streichen und der Nächste gibt zum neuen Spiel.

Anfrage 3:

Laut ISkO 3.3.7 darf nicht der gleiche Spieler nach korrekter Kartenverteilung zweimal hintereinander geben. Was sind die Gründe für diese Regelung?

Antwort:

Nach ordnungsgemäßigem Geben muss nach ISkO 3.2.19 ein gültiges Spiel zu Stande kommen. Diese Bestimmung der ISkO ist bindend! Auch ein eingepasstes Spiel ist ein gültiges Spiel. Ausnahmen hiervon sind nicht möglich. Keinesfalls darf der gleiche Kartengeber zweimal hintereinander geben. Wenn kein Spieler ein Spiel wagen will, muss eingepasst werden. Denn auch ein eingepasstes Spiel ist ein gültiges Spiel. Darauf hat der nächste Spieler zum neuen Spiel zu geben.

Wenn alle drei Spieler gepasst haben, gibt der nächste Kartengeber zum neuen Spiel. Es ist nicht gestattet, dass ein Teilnehmer nach korrekter Kartenverteilung zweimal hintereinander gibt. Alle Mitspieler an einem Tisch, an dem bei eingepassten Spielen derselbe Kartengeber noch einmal gibt, werden von der Veranstaltung ausgeschlossen. Durch diese strenge Regelanwendung sind Manipulationen so gut wie ausgeschlossen. Insoweit ist die Chancengleichheit für alle Teilnehmer an Skatturnieren gewährleistet.

Anfrage 4:

Mittelhand und Hinterhand passen. Vorhand wirft ihre Karten offen auf den Tisch und deckt danach den Skat auf, da sie wissen wollte, was im Skat lag. Jetzt behauptet Mittelhand, dass Vorhand durch das Aufdecken des Skats spielen muss. Obwohl Vorhand durch das vorherige offene Abwerfen doch eindeutig demonstriert hat, dass sie nicht spielen will. Es wurde ihr Karo einfach verloren abgeschrieben. Muss Vorhand zusätzlich passen, oder ist auch die offene Kartenablage, bevor sie den Skat berührt, eine eindeutige Spielabsage?

Antwort:

Das Spiel ist als eingepasst in die Spielliste einzutragen.

Mit dem offenen Wegwerfen ihrer 10 Handkarten hat Vorhand klar und eindeutig zum Ausdruck gebracht, dass sie nicht Alleinspieler werden und kein Spiel durchführen will. Dass sie danach den Skat aufgedeckt und aus Neugierde eingesehen hat, kann sie nicht dazu verpflichten, ein Spiel durchzuführen. Diese Handlungsweise ist im Skat üblich und wird in jeder Runde alltäglich praktiziert, ohne dass es dabei zu Unstimmigkeiten kommt.

### 3.3.8 Die Erklärung des Passens sowie das Bieten und Halten eines Reizwertes sind unwiderruflich.

Anfrage 1:

Mittelhand und Hinterhand passen. Daraufhin sagt Vorhand: „Ich habe auch nichts!“ Während der Listenführer das Spiel als eingepasst notiert, nimmt Vorhand den Skat auf, besieht ihn und will jetzt doch spielen. Der Listenführer meint: „Das Spiel ist aufgrund deiner Bemerkung vor Skateinsicht als eingepasst zu werten!“ Hinterhand beruhigt ihn: „Lass ihn nur spielen; er verliert jedes Spiel!“ Ein Skatspieler vom Nebentisch meldet sich: „Wenn Vorhand den Skat aufnimmt, hat sie ein Spiel durchzuführen!“ Wie ist in diesem Streitfall zu entscheiden?

Antwort:

Im vorliegenden Fall haben alle Spieler gepasst. Die Erklärung von Vorhand, dass sie auch nichts hat, ist eindeutig und als passen zu werten. Das Spiel wird daher eingepasst und der nächste Spieler gibt zum neuen Spiel.

Anfrage 2:

Ein Spieler sagt beim Reizen, dass er weg ist, korrigiert aber seine Aussage sofort auf 18 noch bevor der nächste Spieler gereizt hat. Die Meinungen waren einerseits „weg gesagt zählt“ andererseits „es wurde sofort nach oben korrigiert und ist daher statthaft“. Welche Meinung ist richtig?

Antwort:

Der Spieler hat gepasst und kann daher am Reizvorgang nicht weiter teilnehmen.

Da der Spieler gesagt hat, dass er weg ist, hat er unwiderruflich gepasst. Ob das mit Absicht oder versehentlich geschehen ist oder nur ein Versprecher war, ist irrelevant. Die Korrektur des Passens, Bietens oder Haltens eines Reizwertes ist nicht möglich (auch nicht nach oben!).

Anfrage 3:

Was passiert bzw. wie wird es bestraft, wenn Hinterhand beim Reizen etwas sagt, obwohl sie noch nicht dran ist? Und zählt das Gesagte tatsächlich, wenn die beiden anderen nichts sagen?

Antwort:

Jeder Spieler, gleich ob er mit dem Reizen an der Reihe ist oder nicht, ist an ein einmal (auch unberechtigt und vorzeitig) abgegebenes Reizgebot (oder Passen) gebunden. Wenn keiner der beiden anderen Spieler das (voreilig) abgegebene Gebot halten oder überbieten kann (also passt), ist der betreffende Spieler Alleinspieler geworden und muss ein Spiel durchführen, das mindestens dem Reizgebot entspricht.

Es ist darauf zu achten, dass nur derjenige Spieler reizen darf, der nach den Bestimmungen von ISKO 3.3.2 bis 3.3.4 auch zum Reizen an der Reihe ist. Es geht also nicht, dass Hinterhand (oder Vorhand), ohne das Reizen abzuwarten, von vornherein fragt, ob jemand mehr als z. B. 48 oder 72 hat. Mittelhand kann dadurch nicht das Recht genommen werden, ihre Spiele auszureizen.

Es kommt verhältnismäßig oft vor, dass Vorhand oder Hinterhand, wenn sie z. B. einen Grand Hand hat, das Spiel sofort ansagt, ohne dass ein Reizvorgang durchgeführt wird. Ein Grand Hand hat mindestens einen Spielwert von 72. Erfahrungsgemäß kommt es ganz selten vor, dass zwei Spieler bis zu diesem Wert reizen. Deshalb kann man es schon verstehen, wenn Vorhand oder Hinterhand glauben, mit diesem Spielwert unangefochten Alleinspieler zu werden. Sie können aber mit ihrem voreilig abgegebenen Reizgebot bzw. Spielansage nicht verhindern, dass das Reizen in der üblichen Weise durchgeführt wird. Vorhand oder Hinterhand ist aber verpflichtet, ohne Rücksicht auf die Reizhöhe der beiden Mitspieler bis zu ihrem voreilig abgegebenen Reizgebot zu halten. Der Spieler, der zuletzt den höchsten Reizwert geboten oder gehalten hat, wird Alleinspieler (ISkO 3.3.5). Wird Vorhand oder Hinterhand Alleinspieler, so muss sie ein Spiel ansagen, das dem abgegebenen Reizgebot entspricht oder bei einer voreiligen Spielansage das angesagte Spiel durchführen.

#### Anfrage 4:

Welcher Wert gilt? Mittelhand reizt 18 und sofort, ohne dass Vorhand antworten konnte, 20. Auf welchen Wert kann bzw. muss Vorhand antworten?

Mittelhand sagt 18, Vorhand sagt daraufhin: „Ich passe!“ Mittelhand hat dies nicht wahrgenommen und sagt sodann 20. Welcher Wert gilt jetzt für Mittelhand?

Antwort:

Der Spieler, der den höchsten Reizwert geboten oder gehalten hat, muss ein Spiel entsprechend dem letzten abgegebenen oder gehaltenen Reizgebot oder von höherem Wert durchführen.

Dem Spieler, der mit dem Reizen an der Reihe ist, bleibt es überlassen, wie und in welcher Reizhöhe er sein(e) Gebot(e) abgibt. Gibt der reizende Spieler sein Gebot mit 18, 20, 22, 24 ab, ohne dabei eine Unterbrechung zu machen, kann der angereizte Spieler nur das Gebot von 24 halten oder passen. Reizt der Spieler z. B.: 18, 20, 22, 23, 24, 27 und 40 ohne darauf zu achten, ob der angereizte Spieler inzwischen (z. B. bei 23) gepasst hat, gilt das zuletzt abgegebene Reizgebot von 40, obwohl der angereizte Spieler schon bei 23 gepasst hatte.

Wenn der angereizte Spieler das Gebot von 40 hält, ist er verpflichtet, ein Spiel von diesem oder einem höheren Wert durchzuführen. Das gilt auch, wenn der angereizte Spieler vermutet, dass nach 27 ein Reizgebot von 30 erfolgt und er darum die gereizten 40 gehalten hat, obwohl er nur einen Spielwert von z. B. 36 hat.

Anfrage 5:

Nachdem Mittelhand gepasst hat reizt Hinterhand anstelle von 46 aus Versehen 47. Als Vorhand daraufhin auch passt, erklärt Hinterhand, dass sie ja nur ein Null ouvert spielen will und 47 kein gültiger Reizwert sei, weswegen sie daran nicht gebunden sei. Ist diese Auffassung richtig?

Antwort:

Nein. Beim Reizen von Zwischenwerten wird automatisch der nächste gültige Reizwert als geboten gewertet. Daher hat Hinterhand mit ihren gesagten 47 automatisch einen Reizwert von 48 geboten, welcher unwiderruflich ist. Von diesem Reizgebot kann sie auch dann nicht zurücktreten, wenn sie feststellt, dass sie sich mit dem zuletzt gebotenen Wert überreizt hat. Hinterhand muss nun ein Spiel ansagen, das unter Berücksichtigung der vorhandenen oder fehlenden Spitzen mindestens dem Reizwert 48 entspricht. Sieht sie keine Gewinnchance, kann sie das angesagte Spiel sofort oder nach dem ersten Stich für verloren erklären.

Anfrage 6:

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

Antwort:

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

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

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

**3.3.9** Hat ein Spieler **vor Beendigung des Reizens** den Skat eingesehen 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 eingesehen hat. Spieler, die vor Abgabe eines Reizgebotes gepasst haben, dürfen nicht am neuen Reizvorgang teilnehmen.

Anfrage 1:

Wenn beim Reizen ein Spieler unberechtigt oder voreilig den Skat aufnimmt, die zwei Karten für den Skat dann wieder aus den 12 Handkarten gezogen wurden, und natürlich dieser Spieler vom Reizen ausgeschlossen wird, was ist mit den anderen beiden Spielern, wenn der eine Spieler schon vor dem Fehler gepasst hatte? Ist sein Passen auch ein Reizgebot gemäß ISKO?

Antwort:

Wenn Mittelhand kein Reizgebot abgibt, sondern sofort passt und später festgestellt wird, dass Vor- oder Hinterhand den Skat unberechtigt eingesehen bzw. aufgenommen hat (oder schon in seine Karten einsortiert hat), darf Mittelhand nicht mehr am neuen Reizvorgang teilnehmen. Mit ihrem Passen hat Mittelhand klar und eindeutig zum Ausdruck gebracht, dass sie kein Spiel durchführen kann bzw. will.

Wenn Mittelhand Vorhand mit 18 anreizt und Vorhand passt, darf Vorhand, wenn Mittel- oder Hinterhand den Skat unberechtigt eingesehen oder aufgenommen haben, am neuen Reizvorgang teilnehmen. Wenn Mittel- und danach Hinterhand passen ist Vorhand diejenige, der darüber entscheidet, ob sie ein Spiel durchführt oder einpasst. Vorhand kann durchaus ein schwaches Karo-Spiel haben, das sie aber aufgrund des Reizens von Mittelhand nicht mehr spielen will, weil Mittelhand evtl. selbst ein schwaches Karospiel anreizt. Hat Mittelhand ein höherwertiges Spiel, würde Vorhand bei einem höheren Reizwert das Spiel sowieso nicht erhalten. Aus diesem Grund darf Vorhand an einem neuen Reizvorgang teilnehmen.

Wenn Vor- oder Hinterhand vor Abgabe eines Reizgebotes von Mittelhand voreilig passen, dürfen beide an einem späteren erneuten Reizvorgang nicht mehr teilnehmen.

Anfrage 2:

Die Karten wurden ordnungsgemäß verteilt und aufgenommen. Mittelhand passt. Hinterhand bietet 18, Vorhand hält. Hinterhand bietet 20 und da nimmt Vorhand den Skat auf, da sie verstanden hat, Hinterhand hatte gepasst. Wie soll vorgegangen werden?

Antwort:

Vorhand wird vom Reizen ausgeschlossen. Mittelhand darf nicht am neuen Reizvorgang teilnehmen. Hinterhand kann entscheiden, ob sie spielen will oder nicht.

Im vorliegenden Fall war der Reizvorgang noch nicht beendet. Vorhand hat versehentlich den Skat aufgenommen. Sie ist daher vom Reizen ausgeschlossen. Wenn der Skat noch eindeutig ausgemacht werden kann, ist er wieder hinzulegen. Ist der Skat nicht mehr eindeutig auszumachen, hat Vorhand ihre zwölf Karten zu mischen und der Kartengeber zieht daraus zwei Karten als Skat. Da Mittelhand vor Abgabe eines Reizgebotes gepasst hat, darf sie ebenfalls nicht mehr am neuen Reizen teilnehmen. Lediglich Hinterhand kann jetzt durch Abgabe eines Reizgebotes (auch schon für 18) Alleinspieler werden. Hinterhand muss dann allerdings in Kauf nehmen, dass Vorhand den Skat kennt. Möchte Hinterhand das Risiko nicht eingehen, wird das Spiel eingepasst und der Nächste gibt zum neuen Spiel.

#### Anfrage 3:

Nach korrektem Geben sagt Mittelhand: „Nichts!“ Hinterhand sagt daraufhin: „Nichts sagt er!“ und überlegt, ob sie selbst ein Reizgebot abgeben will. Hinterhand versteht ihre Äußerung als Kommentar auf das Reizgebot von Mittelhand. Durch den Lärmpegel im Raum versteht Vorhand glaubhaft nur das von Hinterhand gesagte Wort „Nichts“. Vorhand sagt daraufhin „18“ und nimmt unmittelbar den Skat auf, da sie glaubt, dass die anderen beiden Parteien bereits gepasst hätten. Hinterhand moniert, dass sie noch gar kein Reizgebot abgegeben hat. Wie wäre zu verfahren? Hat Hinterhand mit ihren Worten „Nichts sagt er!“ sich so geäußert, dass Vorhand annehmen durfte, dass Hinterhand ebenfalls gepasst habe?

Antwort:

Vorhand ist vom Reizen ausgeschlossen, Hinterhand kann entscheiden, ob sie spielen möchte.

Das Reizen ist in den Bestimmungen 3.3 der ISkO geregelt. Nach ISkO 3.3.5 wird stets derjenige Alleinspieler, der den höchsten Reizwert geboten oder gehalten hat.

Im vorliegenden Fall hat Mittelhand mit dem Wort „Nichts“ gepasst. Hinterhand hat diese Aussage mit der Ergänzung „Nichts sagt er!“ wiederholt. Sie hat weder ein Reizgebot abgegeben noch gepasst. Aus diesem Grund hat Vorhand unberechtigt den Skat eingesehen. Daran ändert auch die Tatsache nichts, dass Vorhand die zusätzlichen Worte nicht gehört oder verstanden hat. Wenn der Lärmpegel im Spiellokal so laut war, dass Vorhand die zusätzlichen Worte nicht hören konnte, hätte sie bei Hinterhand nachfragen müssen, ob diese tatsächlich gepasst hat.

Würde man anders entscheiden, könnte jeder Spieler, der vor Beendigung des Reizens den Skat angesehen hat behaupten, er hätte passen (oder ähnliches) verstanden und könnte sich so durch die Kenntnis der beiden Karten im Skat einen Vorteil verschaffen. Wenn der ursprünglich gelegene Skat von allen Spielern eindeutig ausgemacht werden kann, hat Vorhand diesen wieder abzulegen (siehe ISkO 3.2.18) und ist vom Reizen ausgeschlossen. Mittelhand kann ebenfalls nicht am erneuten Reizen teilnehmen, weil sie vor Abgabe eines Reizgebotes gepasst hat. Hinterhand darf entscheiden, ob sie spielen möchte; ansonsten wird das Spiel als eingepasst gewertet. Will Hinterhand ein Spiel wagen, muss sie billigend in Kauf nehmen, dass Vorhand den Skat kennt.

Ist der ursprünglich gelegene Skat nicht mehr zu erkennen, da Vorhand diesen bereits in ihre Karten einsortiert hat, so hat sie ihre 12 Handkarten zu mischen und der Kartengeber zieht daraus verdeckt zwei Karten als Skat.

Alle Spieler sind darauf hinzuweisen, dass sie zur Vermeidung von Streitfällen entweder ein Reizgebot abgeben sollen oder eindeutig zu passen haben. Andere Äußerungen oder Wortwiederholungen sind nicht angebracht und sollten unterlassen werden.

Entscheidungen können nur auf Grund von Tatsachen und nicht auf der Basis von Annahmen getroffen werden.

Anfrage 4:

Mittelhand reizt 18, Vorhand passt. Mittelhand hebt eine Karte des Skats auf, woraufhin Hinterhand protestiert, da sie mit dem Reizen an der Reihe gewesen wäre. Die Karten von Mittelhand und der Skat werden daraufhin gemischt und der Skat daraus gezogen. Mittelhand wird vom Reizen ausgeschlossen. Hinterhand nimmt nun den neu ermittelten Skat auf. Nun protestiert Vorhand: Es habe keine Reizung stattgefunden, nachdem Mittelhand vom Reizen ausgeschlossen wurde. Hinterhand sagt, dass Vorhand ja bereits gepasst hatte und somit nur sie als potenzieller Alleinspieler übrigbliebe. Wie wird das geregelt?

Antwort:

Vorhand kann entscheiden, ob sie ein Spiel durchführen möchte oder das Spiel eingepasst wird. Mittelhand hat vor Beendigung des Reizens eine Karte des Skats aufgenommen. Damit ist sie nach ISkO 3.3.9 vom Reizen ausgeschlossen. Die beiden anderen Mitspieler sind nicht an ihr Reizgebot gebunden. Sie können einpassen oder neu reizen. Das gilt im vorliegenden Fall sowohl für Hinterhand als auch für Vorhand. Es ist eine irriige Annahme, Vorhand hätte vor Abgabe eines Reizgebotes gepasst. Mittelhand hat ein Reizgebot abgegeben, das Vorhand nicht gehalten hat. Keinesfalls hat Vorhand in diesem Fall vor Abgabe eines Reizgebotes gepasst. Das wäre der Fall, wenn Vorhand passt, bevor Mittelhand ein Reizgebot abgibt. Da der Skat noch eindeutig von allen Spielern auszumachen war, durften keinesfalls die Karten des Schuldigen einschließlich Skat gemischt werden. Das darf nur dann geschehen, wenn der Skat in die Handkarten einsortiert wurde und somit nicht mehr erkennbar war, welche Karten im Skat lagen. In diesem Fall hätte Mittelhand die eingesehene Skatkarte nur zurücklegen müssen.

Da nun Hinterhand ohne Abgabe eines Reizgebotes den Skat aufgenommen hat, ist auch sie nach ISkO 3.3.9 ebenfalls vom Reizen ausgeschlossen. Mittelhand und Hinterhand müssen immer ein Reizgebot abgeben, bevor sie Alleinspieler werden können. Da der Reizvorgang nach dem Regelverstoß von Mittelhand von vorne beginnt, hätte Hinterhand ein Reizgebot abgeben müssen. Erst wenn Vorhand danach passt, darf Hinterhand den Skat aufnehmen.

Da Mittelhand und danach Hinterhand jeweils gegen ISkO 3.3.9 verstoßen haben und beide vom Reizen ausgeschlossen sind, darf Vorhand nun entscheiden, ob sie spielen will oder nicht. Will Vorhand ein Spiel durchführen, muss sie billigend in Kauf nehmen, dass Mittelhand und Hinterhand den Skat kennen. Das Spiel wird seinem Ausgang entsprechend gewertet. Möchte Vorhand kein Spiel durchführen, so gilt das Spiel als eingepasst. In diesem Fall gibt der Nächste zum neuen Spiel.

**3.3.10** Hat **nach beendetem Reizen** nur die Gegenpartei die unrichtige Kartenanzahl, hat der Alleinspieler ein Spiel, das mindestens dem letzten Reizwert und der Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen entspricht, gewonnen. Will der Alleinspieler ein Spiel durchführen, so ist die Kartenanzahl zu berichtigen (siehe 3.2.18). Hat nur der Alleinspieler die unrichtige Kartenanzahl, hat er ein Spiel verloren.

Anfrage 1:

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

Antwort:

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

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

Anfrage 2:

Nach Beendigung des Reizens hat nur die Gegenpartei die unrichtige Kartenanzahl. Nun muss der Schiedsrichter ein passendes Spiel vorschlagen, das mindestens dem Wert des letzten Reizwertes und der Anzahl vorhandener oder fehlender Spitzen entspricht. Wie könnte ein solcher Vorschlag des Schiedsrichters aussehen?

Antwort:

Der Schiedsrichter entscheidet, welches Spiel dem Alleinspieler aus vernünftigen Gründen als gewonnen gewertet wird. Dazu sieht er sich die Karten des Alleinspielers an und legt das Gewinnspiel unter Berücksichtigung des letzten Reizwertes und der Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen fest. Will der Alleinspieler ein anderes Spiel durchführen, so ist die Kartenzahl zu berichtigen (siehe auch ISkO 3.2.18).

Da nicht alle Schiedsrichter auch automatisch gute Spieler sein müssen oder selbst nicht bereit sind ein höheres Risiko einzugehen, kann es sein, dass der Schiedsrichter auf ein gewonnenes Farbspiel entscheidet, der Alleinspieler selbst dagegen ein Grandspiel wagen möchte. In diesem Fall ist die Kartenzahl bei den Gegenspielern zu korrigieren und der Alleinspieler muss das Grandspiel durchführen, das seinem Ausgang entsprechend gewertet wird.

Anfrage 3:

Vorhand bekommt das Spiel bei 46 und spielt Pik Hand ohne dreien. Sie macht alle Stiche. Bei Spielende wird festgestellt, dass 3 Buben im Skat liegen. Der Alleinspieler hat zehn Karten, ein Gegenspieler 9 und der Andere zehn Karten. Wie wird das Spiel gewertet? Ohne dreien oder mit sieben? Wird Schneider Schwarz gewertet?

Antwort:

Der Alleinspieler gewinnt sein Spiel als Pik Hand ohne dreien.

Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler die richtige Anzahl von Handkarten. Ein Gegenspieler hat eine Karte zu wenig. Hinterhand ist ihrer Verpflichtung, nach beendetem Geben die Zahl der empfangenen Karten zu prüfen und eine zahlenmäßig unrichtige Kartenverteilung vor Beendigung des Reizens zu melden, nicht nachgekommen (ISkO 3.2.11).

Vorhand hat damit ein Spiel bereits zu dem Zeitpunkt gewonnen, als sie Alleinspieler wurde. Da der Alleinspieler eine gültige Spielansage vorgenommen hat, gewinnt er dieses Spiel in der Stufe einfach (ohne Schneider und Schwarz).

Die Erfahrung der letzten Jahrzehnte hat ergeben, dass die Wahrscheinlichkeit, dass sich der Kartengeber vergeben hat, sehr gering ist. Wahrscheinlich ist, dass Hinterhand anstelle ihrer ersten oder letzten drei Karten versehentlich den Skat aufgenommen und in ihre Handkarten einsortiert hat. Aus diesem Grund befindet sich der ursprüngliche Skat nicht in den drei auf dem Tisch liegenden Karten, sondern in den Handkarten von Hinterhand. Da die drei auf dem Tisch verbliebenen Karten somit nicht den Skat bilden, können sie auch nicht bei der Bewertung des Spiels berücksichtigt werden.

Anfrage 4:

Mittelhand passt, Hinterhand sagt Vorhand 18 und Vorhand passt auch. Hinterhand will den Skat aufnehmen und bemerkt, dass sie ihn schon aufgenommen hat. Ein Ziehen von zwei Karten bringt nichts, da Mittelhand und Vorhand gepasst haben. Hinterhand ist vom Reizen ausgeschlossen, deshalb haben wir entschieden, dass der Nächste gibt. Ist das in Ordnung ?

Antwort:

Die Entscheidung, das Spiel als eingepasst zu werten und die Karten vom nächsten Kartengeber neu verteilen zu lassen, war falsch. Ein Schiedsrichter (oder die Turnierleitung) hat zu entscheiden, welches Spiel unter Berücksichtigung des letzten Reizwertes und der Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen dem Alleinspieler als verloren abgeschrieben wird.

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

In dem oben genannten Fall haben die beiden Gegenspieler die richtige (zehn) Anzahl von Handkarten und der Alleinspieler (Hinterhand) eine falsche (zwölf) Anzahl. Aus diesem Grund muss ein Schiedsrichter entscheiden, welches Spiel aus vernünftigen Gründen unter Zugrundelegung des letzten Reizwertes und der Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen dem Alleinspieler als verloren abgeschrieben wird.

Anfrage 5:

Vorhand sagt nach Passen der Mitspieler Grand Hand an. Der Kartengeber fragt dann den Alleinspieler, ob er zehn Handkarten führt, da im Skat sichtbar drei Karten liegen. Der Alleinspieler stellt fest, dass er nur neun Karten führt und möchte, dass das Spiel noch einmal gegeben wird. Die Gegenpartei besteht auf Spielverlust des Alleinspielers, da sie selbst eine korrekte Kartenverteilung von je zehn Karten festgestellt hatten und der Alleinspieler seine Kartenanzahl nicht vorher geprüft hat. Kann der Alleinspieler eine Karte aus dem Skat ziehen und sein Spiel durchführen?

Antwort:

Der Alleinspieler hat seinen Grand ohne die Stufe Hand verloren.

Der Alleinspieler ist die einzige Partei, die nach beendetem Reizen die unrichtige Anzahl (9) von Handkarten führt. Aus diesem Grund hat er seinen Grand verloren. Es ist davon auszugehen, dass der Alleinspieler (versehentlich) den Skat mit aufgenommen und dafür die ersten oder letzten drei gegebenen Karten liegen gelassen hat. Da er vor Beendigung des Reizens seine Handkarten nicht überprüft und die falsche Anzahl nicht reklamiert hat, muss ihm das Spiel als Verlustspiel abgeschrieben werden. Da sich der ursprünglich gelegene Skat bereits in den Handkarten des Alleinspielers befindet, kann die Stufe Hand und die drei auf dem Tisch liegenden Karten nicht bei der Berechnung des Verlustspiels berücksichtigt werden.

**3.3.11** Wird nach beendetem Reizen festgestellt, dass der Skat vor Beendigung des Reizens aufgedeckt worden ist, muss der Alleinspieler entscheiden, ob er spielen oder einpassen will.

Anfrage 1:

Die Karten wurden gegeben, der nach Beendigung des Reizens gewordene Alleinspieler hebt den Skat auf. Nun ist nur eine Karte im Skat, die andere befindet sich auf dem Boden. Wie ist damit umzugehen.

Antwort:

Ein Schiedsrichter, die Turnierleitung oder die Spieler am Tisch müssen den Vorgang wie folgt klären:

- a) Hat der Kartengeber die Karten ordnungsgemäß (jedem Spieler zehn Karten und zwei Karten im Skat) ausgegeben oder wurde bereits bei der Kartenverteilung nur 31 Karten (eine Karte im Skat) ausgegeben, weil bereits eine Karte auf dem Fußboden lag?
- b) Bestätigt der Kartengeber, dass er alle 32 Karten ordnungsgemäß nach den Bestimmungen der ISkO verteilt hat, muss davon ausgegangen werden, dass es sich bei der auf dem Fußboden liegende Karte um die fehlende Skatkarte handelt und somit dem Alleinspieler gehört.
- c) Liegt die Karte für die beiden Gegenspieler verdeckt auf dem Fußboden, muss der Alleinspieler die Karte aufnehmen und sein Spiel mit allen Konsequenzen durchführen.
- d) Liegt die Karte für alle Spieler offen, kann der Alleinspieler entscheiden, ob er ein Spiel mit allen Risiken durchführt. Ist ihm das Risiko zu groß, kann er das Spiel als eingepasst in die Spielliste eintragen lassen. In diesem Fall gibt der nächste Kartengeber zum Folgespiel.

Gemäß der Bestimmung 1.2.1 der ISkO besteht ein Kartenspiel aus 32 Einzelkarten in vier Farben zu je acht Karten. Bestätigt der Kartengeber jetzt, dass er evtl. nur 31 Karten an die Spieler (weil bereits eine Karte auf dem Fußboden lag) verteilt hat, konnte keine ordnungsgemäße Kartenverteilung erfolgt sein und der gleiche Kartengeber muss die Karten noch einmal verteilen.

### **3.4 Parteistellung**

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

Anfrage 1:

Wir spielen hin und wieder mit fünf Spielern. Wir wissen, dass der Kartengeber zur Gegenpartei gehört. Was ist aber mit dem fünften Mann? Er ist ja nicht in irgendeiner Form am Spiel beteiligt, da er weder Kartengeber noch am Spiel beteiligt ist.

Antwort:

In einer 5er-Runde gehört der Spieler, der weder Alleinspieler noch Gegenspieler oder Kartengeber ist, der Gegenpartei an. Er profitiert und haftet daher im gleichen Umfang wie die Gegenspieler und der Kartengeber.

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

Anfrage 1:

Der Alleinspieler hat Null angesagt. Nach dem sechsten Stich sagt Vorhand zu ihrem Mitspieler: „Nach meinen Karten können wir hinlegen, keine Chance mehr!“ Der zweite Gegenspieler stimmt zu, zeigt seine Karten und will die Karten des Alleinspielers sehen, der sie auch offen auflegt. Lachend stellt dieser fest, dass er den Null tatsächlich verloren hätte. Jetzt will die Gegenpartei den Null auch als verloren für den Alleinspieler gewertet haben, was dieser jedoch ablehnt, weil alle drei ihre Karten offen aufgelegt haben und das auf Aufforderung der Gegenspieler. Was wäre hier richtig gewesen?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Nullspiel gewonnen.

Nach ISkO 3.4.2 haften alle Gegenspieler gemeinsam für Regelverstöße und bei Spielaufgabe. Schon mit der Aussage des Vorhandspielers: „Nach meinen Karten können wir hinlegen, keine Chance mehr!“ ist die Spielaufgabe eines Gegenspielers erfolgt. Selbst ohne die Zustimmung des zweiten Gegenspielers hat der Alleinspieler sein Spiel unwiderruflich gewonnen.

Die Forderung der Gegenspieler (nachdem die Karten aufgedeckt wurden), dem Alleinspieler das Spiel als verloren abzuschreiben, ist nicht zu begründen.

Anfrage 2:

Der Alleinspieler in Vorhand ist ausspielberechtigt. Auf die Frage von Mittelhand, wer ausspielt, sagt Hinterhand zu ihr „Du!“, worauf Mittelhand ausspielt. Der Alleinspieler reklamiert und behauptet, das Spiel gewonnen zu haben. Wie ist zu entscheiden?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sofort gewonnen.

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

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

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

Anfrage 1:

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

Antwort:

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

Nach ISKO 3.4.3 ist es dem Kartengeber verboten, in die Karten seines linken und rechten Nachbarn hineinzusehen; er darf das nur nach einer Seite beliebig lang und oft tun. Grundsätzlich hat der Kartengeber die Möglichkeit dazu nur dann, wenn der Mitspieler, bei dem er in die Karten sehen will, das auch duldet. Ein Recht des Kartengebers darauf besteht nicht. Sieht der Kartengeber bei zwei Mitspielern in die Karten und wird das von einem Mitspieler gerügt, ist er zu verwarren mit dem Hinweis, dass er im Wiederholungsfall vom Weiterspiel ausgeschlossen werden kann.

## 3.5 Spielansage

- 3.5.1** Der Alleinspieler ist in jedem Fall zu einer gültigen Spielansage verpflichtet. Sie muss vollständig sein und ohne Unterbrechung vorgenommen werden. Auch ein Hand- oder Ouvertspiel muss angesagt werden, wenn es als Berechnungsstufe gewertet werden soll. Eine Spielansage ist unabänderlich.

Anfrage 1:

Mittelhand begann den Reizvorgang mit: „Hat einer mehr als Grand Hand?“ Nachdem Vor- und Hinterhand dies verneinen stimmen zu, sagt Mittelhand ihr Spiel als Grand Hand Schneider an. Dies wird von der Gegenpartei reklamiert. Der Alleinspieler könne keinen Schneider mehr ansagen, da er schon sein Spiel angesagt habe. Ist es möglich die Schneideransage noch zu tätigen?

Antwort:

Der Alleinspieler darf sein Spiel Grand Hand Schneider ansagen.

Nach ISkO 3.3.1 Satz 1 ist nach dem Geben durch das Reizen – Bieten und Halten von Spielwerten – der Alleinspieler zu ermitteln.

Die Frage von Mittelhand („Hat einer mehr als Grand Hand?“) bedeutet zunächst nur die Abgabe eines Reizgebotes von 72. Zu diesem Zeitpunkt ist Mittelhand noch nicht Alleinspieler geworden und konnte somit auch noch keine Spielansage vornehmen. Erst als die beiden anderen Spieler gepasst hatten, war Mittelhand Alleinspieler geworden und konnte jetzt erst eine Spielansage vornehmen. Daher ist die Ansage „Grand Hand Schneider“ eine gültige Spielansage.

Anfrage 2:

Vorhand bekommt das Spiel bei einem Reizwert von 40. Sie sagt *Herz* an und nimmt dabei den Skat zu sich hin, natürlich ohne hineinzuschauen, und sagt, nachdem sie ihre Hand vom herangezogenen Skat wegnimmt, noch sofort „Hand“ an. Die Gegenspieler wollen die Handansage nicht gelten lassen. Warum darf nach zwei Sekunden die Handansage nicht mehr erfolgen? Es gibt auch Skatfreunde, die kurzatmig sind.

Antwort:

Der Alleinspieler steht bei der Spielansage nicht unter Zeitdruck. Er hat ausreichend Zeit zu überlegen, welches Spiel er ansagen möchte. Das Spiel ist so zu werten, wie es angesagt wurde.

Im vorliegenden Fall wurde ein gültiges Spiel (nämlich Herz) angesagt. Diese Spielansage ist verbindlich. Wenn danach, egal ob mit einem oder zwei Atemzügen „Hand“ ergänzend hinzukommt, ist die Ansage des Spiels nicht ohne Unterbrechung erfolgt und kann nicht gewertet werden.

Sollte jemand so kurzatmig sein, dass er z. B. drei Worte „Grand Hand Schneider“ nicht in einem Atemzug sagen kann, sollte er seine Mitspieler von Anfang an darauf aufmerksam machen, dass er unter extremer Atemnot leidet. Wenn die Mitspieler das erkennen, werden sie sicherlich einen Weg finden, diesem Skatfreund entgegen zu kommen. Es scheint vielmehr so, dass im vorliegenden Fall der Alleinspieler etwas voreilig sein Spiel ohne die Ansage „Hand“ vorgenommen hat und jetzt versucht, seinen Fehler mit (notwendigen) Atempausen zu begründen.

Die Ansage *Herz* war eine gültige und unabänderliche Spielsage. Eine Erhöhung auf Hand als Berechnungsstufe ist nicht möglich. Auch dann nicht, wenn auf die Skateinsicht verzichtet wurde und nur eine Minimalpause zwischen der Spielansage *Herz* und *Hand* lag. Ohne Unterbrechung wurde die Ansage nicht vorgenommen und ist daher auch nicht gültig.

Anfrage 3:

Im 47. Spiel fragt Hinterhand bevor Mittelhand mit dem Reizen beginnt, um das Spiel zu beschleunigen, „Hat jemand mehr als Null Ouvert Hand Schneider Schwarz angesagt?“ Mittelhand passt daraufhin. Vorhand fragt „Was willst du spielen? Null Ouvert?“ Hinterhand zeigt daraufhin sein Blatt und sagt an: „Grand Ouvert!“

Vorhand passt nun ebenfalls und besteht darauf, dass sich Hinterhand bei der Spielansage mit der Frage nach Null Ouvert Hand auf dieses Spiel festgelegt hat und verlangt, dass dieses Spiel durchgeführt werden muss. Schneider, Schwarz angesagt seien nur eine irrelevante Ergänzung zur Spielansage.

Antwort:

Der Alleinspieler kann sein Spiel als Grand ouvert durchführen.

Nach ISKO 3.3.5 wird stets derjenige Alleinspieler, der den höchsten Reizwert geboten oder gehalten hat. Unstrittig ist, dass die Reihenfolge des Reizens (siehe ISKO 3.3.2 bis 3.3.4) nicht eingehalten wurde. Mit der voreiligen Frage „Hat jemand mehr als Null ouvert Hand Schneider Schwarz angesagt?“ hat Hinterhand versucht, den Reizvorgang zu verkürzen.

Vorhand hat richtigerweise festgestellt, dass die Aussage Schneider und Schwarz bei der Ansage eines *Null ouvert Hand* irrelevant ist. Allerdings hat sich Hinterhand mit seiner Aussage nur auf ein Mindestreizgebot von 59 festgelegt, nicht aber an eine bestimmte Spielgattung gebunden hat. Diese Bindung gilt nur für die Ansage von Farb- oder Grandspielen während des Reizens.

Das ISKG hat aufgrund der üblichen Praxis, beim Reizen anstelle des Reizwertes 23 „Null“ zu äußern, entschieden, dass aus Gründen der Gleichbehandlung dieses Prinzip daher für die 4 möglichen Nullspiele anzuwenden ist.

Anfrage 4:

Der Spieler in Vorhand hat einen Null ouvert, hat aber aus Versehen Null angesagt. Kann er seinen Null ouvert spielen, oder muss er einen Null spielen?

Antwort:

Der Alleinspieler hat eine nach ISKO 3.5.1 unabänderliche Spielansage vorgenommen. Wenn er das Spiel bis zu einem Reizwert von 23 erhalten hat, muss das Spiel als Nullspiel durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet werden.

Liegt der Reizwert über 23, hat der Alleinspieler ein nicht mehr durchführbares Nullspiel angesagt und nach ISKO 3.5.5 ein Farb- oder Grandspiel unter Berücksichtigung der letzten Reizhöhe und der Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen verloren.

ISKO 3.5.1 schreibt vor, dass ein Spiel nur so bewertet werden kann, wie es angesagt wurde. 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 zugrunde (ISKO 2.4.2). Bei einer Reizhöhe von 24 ist die Ansage *Null* zwar eine gültige Spielansage, die nicht im Widerspruch zu ISKO 3.5.5 steht, aber nicht mehr durchführbar. Der zweite Absatz von ISKO 3.5.5. wurde bereits auf dem XXVII. Deutschen Skatkongress 1998 in Halle/Saale in die Internationale Skatordnung aufgenommen und ist mit Wirkung vom 01.01.1999 an gültig. Da eine gültige Spielansage *Null* erfolgt ist, darf eine Korrektur auf *Null ouvert* nicht mehr vorgenommen werden.

Nach ISKO 3.5.5 handelt es sich um ungültige Spielansagen, wenn der Alleinspieler nach Skataufnahme ein Handspiel oder die Zusatzstufen Schneider und Schwarz ansagt. Da Ansage von Handspielen oder die Zusatzstufen Schneider und Schwarz nur in Verbindung mit einem Handspiel möglich sind, handelt es sich dabei um ungültige Spielansagen, an die der Alleinspieler nicht gebunden ist.

Nach ISKO 3.5.6 bleibt aber das ursprünglich angesagte Farb- oder Grandspiel erhalten und muss vom Alleinspieler auch durchgeführt werden.

#### Anfrage 5:

Vorhand erhält das Spiel bei 18. Sie nimmt den Skat auf und drückt zwei Karten. Nun sagt sie: „20!“ Die Gegenspieler sind der Meinung, dass der Alleinspieler mit der Aussage „20!“ nach dem Drücken eine Spielansage vorgenommen hat. Ist diese Ansicht richtig?

Antwort:

Der Alleinspieler muss eine Spielansage vornehmen. Dieses Spiel wird dann durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet.

Es kommt immer wieder vor, dass der Alleinspieler sein Spiel in Zahlen angesagt. Das Skatgericht hat schon vor Jahren entschieden, dass Spielansagen von Reizwerten nur dann als verbindliche Spielansagen gewertet werden, wenn kein anderes Spiel durchzuführen ist. Hätte der Alleinspieler zum Beispiel die Ansage „Wir spielen die 20!“ (vgl. auch 18, 22, 23, 27, 30, 33, 35, 40, 44, 46, usw.) gemacht, hätte er deutlich zum Ausdruck gebracht, dass er ein Herzspiel durchführen möchte, da mit diesem Reizwert kein anderes Spiel möglich ist. Wenn die Gegenspieler das nicht akzeptieren, müssen sie den Alleinspieler zu einer „ordentlichen“ Spielansage auffordern. Spielansagen, bei denen mehrere Spiele (24, 36, 48 usw.) möglich sind, werden als nicht verbindlich gewertet. In solchen Fällen müssen die Gegenspieler nachfragen, welches Spiel gespielt wird.

Da der Alleinspieler aber nur „20!“ gesagt hat, müssen die Gegenspieler sich vergewissern, ob der Alleinspieler damit ein Herzspiel angesagt hat oder nicht. Keinesfalls durften sie ihm diese Spielsange unterstellen.

Anfrage 6:

Ich habe in Vorhand nach Reizung einen *Null Hand* angesagt und gleich darauf *Null ouvert Hand* und die Karten hingelegt. Das Spiel war sicher. Ich sollte für dieses Spiel nur 35 Punkte bekommen. Damit bin ich nicht einverstanden.

Antwort:

Der Alleinspieler hat ein Null Handspiel gewonnen.

Der Alleinspieler steht bei der Ansage seines Spiels nicht unter Druck und hat ausreichend Zeit sein Spiel so anzusagen, wie es gewertet werden soll. Da der Alleinspieler zunächst *Null Hand* angesagt hat, bekommt er nur dieses Spiel gewertet. Seit 1975 ist eine Erhöhung des Spiels nicht mehr möglich. Auch wenn der Alleinspieler mit der Spielansage seine Karten gleich auflegt, ändert das nichts an der Tatsache, dass das Spiel nur so gewertet werden kann, wie es angesagt wurde.

Anfrage 7:

Alleinspieler sagt: „Karo, äh, spiele ich nicht; ich spiele Kreuz!“

Entscheidend dabei ist, dass diese Aussage ohne Pause, d. h. in einem Rede-Fluss erfolgt ist. Der Schiedsrichter entscheidet, dass Karo gespielt werden muss. Der Alleinspieler hat nach Kartensitz einen unverlierbaren Kreuz auf der Hand.

Antwort:

Die Entscheidung des Schiedsrichters wird bestätigt.

Im vorliegenden Fall ist unstrittig, dass sich der Alleinspieler versprochen hat und kein Karospiel ansagen wollte. Es handelt sich aber eindeutig um eine gültige Spielansage. Dass die Aussage „Karo, äh, spiele ich nicht, ich spiele Kreuz!“ in einem Redefluss vorgenommen wurde, ist zu widersprechen. Der Partikel „äh“ dient in der deutschen Sprache dazu, beim Sprechen kurze Sprechpausen zu überbrücken (siehe Duden). Daher war die Regelauslegung des Schiedsrichters korrekt, dass der Redefluss unterbrochen war und somit das angesagte Karospiel gilt. Der Schiedsrichter hat aus diesem Grunde richtig entschieden.

Anfrage 8:

Alleinspieler in Vorhand spielt Herz-Dame aus, ohne vorher ein Spiel anzusagen. Wir gingen von Herz aus und er sagte erst nach unserer Nachfrage, was er denn spiele: „Grand!“ Wir haben das nicht akzeptiert. Falsch oder richtig vom Alleinspieler?

Antwort:

Der Alleinspieler ist berechtigt, Grand zu spielen.

Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler Herz-Dame ausgespielt ohne ein Spiel anzusagen. Die Gegenspieler hätten den Alleinspieler zu einer gültigen Spielansage auffordern müssen. Stattdessen haben sie angenommen, es würde Herz gespielt. Auf Nachfrage hat der Alleinspieler sein Spiel angesagt. Diese Spielansage darf auch nach dem Ausspielen erfolgen. Wenn die Gegenspieler bereits Karten auf die ausgespielte Herz-Dame gelegt haben, sind sie berechtigt, diese Karten ohne spielrechtliche Folgen wieder aufzunehmen. Da hier durch die fehlende Spielansage den Alleinspieler das alleinige Verschulden am Sichtbarwerden dieser Karten trifft, kann er keinesfalls einen Kartenverrat geltend machen.

Nach Rücknahme der Karten muss der Alleinspieler seinen angesagten Grand spielen. Das Spiel wird seinem Ausgang entsprechend gewertet.

Anfrage 9:

Vorhand bekommt das Spiel bei 22 und sagt ohne in den Skat zu schauen: „Null“ an und spielt aus. Meine Frage: ist das Spiel verloren, weil sie ja aus der Hand gespielt und somit das Spiel falsch angesagt hat?

Antwort:

Es handelt sich nicht um eine ungültige (falsche) Spielansage. Das Spiel ist als *Null* durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten.

Im vorliegenden Fall durfte der Alleinspieler bei einem Reizwert von 22 einen *Null* ansagen. Diese Spielansage ist im Sinne der ISkO 3.5.1 gültig und unwiderruflich.

Der Alleinspieler ist berechtigt, jedes beliebige Spiel anzusagen, dass dem Reizwert entspricht, also auch Null. Ob er den Skat dabei unbesehen liegen lässt oder aufnimmt, bleibt ihm überlassen. Er kann keinesfalls verpflichtet werden, ein Handspiel anzusagen. Da er aber kein Handspiel angesagt hat, bekommt er diese zusätzliche Berechnungsstufe auch nicht gewertet. Insofern schädigt er sich im Gewinnfall selbst, da sein Spiel mit 23 statt 35 Punkten gutgeschrieben wird.

Anfrage 10:

Ist *Grand ouvert* eine vollständige Spielansage oder muss er wegen 3.5.1 *Grand Hand Schneider Schwarz Offen* angesagt werden ?

Antwort:

*Grand ouvert* ist eine vollständige Spielansage.

Mit der Spielansage *Grand ouvert* verpflichtet sich der Alleinspieler, ein Grandspiel, ein Handspiel und ein offenes Spiel durchzuführen. Gleichzeitig ist er nach den Bestimmungen der ISkO verpflichtet, alle Stiche zu erhalten. Wenn der Alleinspieler alle Stiche erhält, hat er auch die Stufen Schneider und Schwarz erfüllt. In der Spielansage *Grand ouvert* sind die Stufen Hand, Schneider angesagt, Schwarz angesagt und Offen enthalten.

Anfrage 11:

Hinterhand wird mit vollem Risiko bei gereizten 46 Alleinspieler. Die Karten im Skat machten seine beiden Lücken für ein Null ouvert dicht. Er hat sich so gefreut, dass er erst den gefundenen Skat verdeckt auf den Tisch vor sich hinlegte, dann seine beiden „faulen“ Karten zusätzlich drückte, separat von den beiden zuvor gelegten Karten. Ohne Spielansage deckte er seine acht verbliebenen Handkarten auf, bei denen der Null ouvert schon zu erkennen war. Anschließend drehte er die gefundenen „guten“ Karten um. In dem Moment protestierte Mittelhand und verlange Spielverlust für den Alleinspieler. Dieser protestierte lautstark und wurde erstmal beruhigt. Am Ende wurde auf Spielgewinn für den Alleinspieler entschieden, da dieser zum Zeitpunkt der Offenlegung der Karten noch keine gültige Spielansage vorgenommen hat. War diese Entscheidung richtig?

Antwort:

Ja. Nach den Bestimmungen der ISKO ist nach beendetem Reizen der Alleinspieler verpflichtet, eine gültige Spielansage vorzunehmen. Vor der Spielansage kann der Alleinspieler mit seinen Handkarten machen was er will. Ob er einen Teil oder alle seine Karten vor der Spielansage vorzeigt oder aufdeckt, ist ganz allein seine Entscheidung. Aus dieser (zugegeben unüblichen) Handlungsweise entstehen der Gegenpartei nur Vor- und in keinem Fall Nachteile. In dem geschilderten Fall hat der Alleinspieler den Skat aufgenommen und diesen und zwei weitere Karten vor sich abgelegt. Danach hat er 8 seiner Karten offen aufgedeckt und (um zu demonstrieren, wie gut er gefunden hat) die beiden zuerst abgelegten Karten aufgedeckt. Wenn der Alleinspieler danach seine Spielansage *Null ouvert* vornimmt, hat er alle Bedingungen der ISKO erfüllt und sein Spiel (das unverlierbar ist) gewonnen. Die Gegenspieler suchen mit einer fadenscheinigen Begründung einen Grund, um dem Alleinspieler ein Gewinn- in ein Verlustspiel umzuwandeln.

Anfrage 12:

Wie werden Schneider angesagt und Schwarz angesagt berechnet? Wir haben bisher folgendes berechnet: Grand mit 2, Spiel 3, Hand 4, Schneider 5, Schwarz 6, angesagt 7 x Farbe oder Grand. Behauptet wird des Öfteren, dass im genannten Fall auch „Schneider angesagt“ gezählt wird.

Antwort:

Ein Spiel kann nur so berechnet werden, wie es vom Alleinspieler angesagt wurde.

Sagt der Alleinspieler sein Spiel wie folgt an (z. B. mit 2 Spitzen als Herzspiel): Herz Hand Schwarz angesagt, ist die Ansage Schneider und Schneider angesagt automatisch enthalten, weil der Alleinspieler immer Schneider spielt, wenn er sein Spiel Schwarz gewinnt. Die Berechnung würde dann wie folgt vorgenommen: Mit 2, Spiel 3, Hand 4, Schneider 5, Schneider angesagt 6, Schwarz 7, Schwarz angesagt 8 x 10 (Grundwert für Herz) = 80 Pluspunkte. Sagt der Alleinspieler sein Spiel (ohne dass er den Skat ansieht) wie folgt an: Herz, Schwarz angesagt, können die Stufen Schneider angesagt und Schwarz angesagt nicht gewertet werden, da der Alleinspieler die Ansage Hand nicht wie in ISKO 3.5.1 vorgeschrieben vorgenommen hat. In diesem Fall würde das Spiel, wenn der Alleinspieler sein Spiel mit Schwarz gewinnt, wie folgt berechnet: Mit 2, Spiel 3, Schneider 4, Schwarz 5 x 10 = 50 Pluspunkte.

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

Anfrage 1:

Ich reize Karo ohne zweien, bekomme das Spiel bei 23, nehme den Skat auf und finde den Pik-Buben. Ich spiele trotzdem Karo und verliere. Wie wird das Spiel berechnet?

Antwort:

Der Alleinspieler verliert sein Karospiel wie folgt: Karo ohne 1, Spiel 2, Schneider 3, verloren  $6 \times 9 = 54$  Minuspunkte.

Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler das Spiel bei einem Reizwert von 23 erhalten. Er findet den Pik-Buben im Skat und spielt ein Karo ohne einen. Bei einem Reizwert von 23 hat er sich damit verpflichtet, die Gegenspieler Schneider zu spielen. Sobald die Gegenspieler schneiderfrei sind, hat der Alleinspieler verloren. Dabei ist es unerheblich, ob sie darüber hinaus 60 oder mehr Augen bekommen.

Anfrage 2:

Ist es erlaubt, einen Grand Hand ohne vieren Schneider anzusagen, wenn man zum Beispiel vier Asse, vier Zehner und zwei Luschen erhalten hat?

Antwort:

Der Alleinspieler ist berechtigt, bei einem Grand Hand ohne vieren Schneider anzusagen.

Da der Alleinspieler ein Handspiel durchführt, steht es ihm frei, das Risiko einzugehen, Schneider anzusagen. Es widerspricht im Normalfall der Spielpraxis, wenn er wegen zusätzlicher 24 Punkte das Risiko eingeht, das Spiel zu verlieren, wenn die Gegenspieler aus dem Schneider kommen; es widerspricht aber keinesfalls den Regeln.

Anfrage 3:

Darf ich Pik spielen, wenn ich bis 24 gereizt habe und nur den Pik-Buben habe? Oder muss ich dann das nächsthöhere Spiel spielen, obwohl ich mit Schneider das Spiel gewinnen würde.

Antwort:

Der Alleinspieler darf bei einem Reizwert von 24 ohne eine Spitze auch ein Pikspiel ansagen.

Es steht es dem Alleinspieler frei, ob er ein Spiel entsprechend dem Reizwert oder von höherem Wert ansagt. Der Alleinspieler ist berechtigt, bei einem Reizwert von 24 ein Pikspiel ohne eine Spitze anzusagen. Er verpflichtet sich damit, die Gegenspieler im Schneider zu halten. Gelingt ihm das nicht, hat er sein Spiel in der Stufe Schneider verloren.

**3.5.3** Eine Spielansage mit mehr oder weniger als zehn Handkarten bedeutet, sofern ordnungsgemäß gegeben wurde, Spielverlust in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz). Eine vor der Spielansage ausgespielte Karte gilt noch als Handkarte. Gleiches gilt für die bei Ouvertspielen aufgelegten Karten.

Anfrage 1:

Ich spielte Null ouvert. Er war mit zwölf Karten unverlierbar. Aus Schabernack drückte ich eine sieben, legte elf Karten offen hin. Die Mitspieler meinten, ich hätte verloren, da ich nicht zwei Karten gedrückt habe. Ist es nicht so, dass ein Null ouvert mit elf oder gar zwölf Karten offen gespielt werden kann?

Antwort:

Aus der Schilderung des Sachverhalts geht leider nicht hervor, ob und in welcher Form eine Spielansage vorgenommen wurde. Daher basiert das Antwortschreiben auf der Annahme, dass der Alleinspieler sein Spiel *Null ouvert* ohne jegliche Einschränkung oder Zusätze angesagt hat.

Eine Spielansage mit mehr oder weniger als zehn Handkarten bedeutet, sofern ordnungsgemäß gegeben wurde, Spielverlust in der Stufe einfach. Eine vor der Spielansage ausgespielte Karte gilt noch als Handkarte. Gleiches gilt für die bei Ouvertspielen aufgelegten Karten (siehe ISkO 3.5.3). Der Alleinspieler hat im vorliegenden Fall eine Spielansage mit 11 Handkarten vorgenommen, da er nur eine Karte gedrückt hat und damit sein Spiel sofort verloren.

Das Skatgericht hat allerdings vor Jahrzehnten bereits entschieden, dass ein Null ouvert (und auch nur dieses Spiel) auch mit elf oder zwölf aufgelegten Handkarten gespielt werden darf, wenn vor oder mit der Spielansage ausdrücklich darauf hingewiesen wird, dass man das (richtige) Drücken nicht vergessen hat. Dann ist diese Handlung als Spielabkürzung zu werten.

Anfrage 2:

Wie wird gerechnet, wenn ich beispielsweise das Drücken vergessen habe und dies erst am Ende beispielsweise eines Farbspiels durch die noch zwei Karten auf der Hand festgestellt wurde. Verloren Schneider, verloren Schneider Schwarz oder nur verloren?

Antwort:

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

Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler keinen Skat abgelegt und mit zwölf Karten das Spiel angesagt und durchgeführt. Das Spiel ist bereits mit der Spielansage einfach verloren.

Anfrage 3:

Nach dem Reizvorgang nimmt der Alleinspieler den Skat auf, sortiert ihn zu seinen 10 Handkarten, legt diese auf den Tisch und sagt *Null ouvert* an. Und wenn er nur eine Karte des Skat in seine Karten einreihet, die andere drückt und dann seinen Null ouvert ansagt?

Antwort:

Der Null ouvert ist in beiden Fällen mit der Spielansage verloren.

Die Bestimmung der ISKO 3.5.3, die grundsätzlich keine Ausnahmen zulässt, bedeutet eine Spielansage mit mehr oder weniger als zehn Handkarten Spielverlust.

Es ist statthaft, Null ouvert mit elf oder zwölf Karten anzusagen bzw. aufzulegen. Um das Spiel aber nicht sofort zu verlieren, muss der Alleinspieler mit der Spielansage eine Erklärung abgeben, aus der hervorgeht, dass er das Drücken der richtigen Kartenzahl nicht vergessen hat. Wenn er also sagt: „Der Null ouvert ist auch mit zwölf bzw. elf Karten nicht zu verlieren!“, so handelt es sich um eine zulässige Spielabkürzung. Wollen die Gegenspieler das Spiel durchführen, muss der Alleinspieler alle aufgelegten Karten liegen lassen.

Anfrage 4:

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.

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Herzspiel verloren.

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 3.5.4 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.

Anfrage 5:

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

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel Grand mit zweien gewonnen.

Der Alleinspieler hat eine erlaubte Spielabkürzung nach ISkO 4.4.4 vorgenommen und erklärt, dass er das Spiel gewinnen wird. Gegen die Bestimmung von ISkO 2.6.2 hat er nicht verstoßen, da die Aussage: „Wenn ich die zwei Bilder drücke“ vor der Spielansage erfolgte. Das Skatgericht wertet diese Aussage genauso, als wenn die beiden zum Drücken vorgesehenen Karten schon von den übrigen Handkarten getrennt wären.

Anders zu entscheiden wäre, wenn der Alleinspieler vor seiner Spielabkürzung die Spielansage vornimmt, z. B. „Ich spiele Grand und muss noch zwei Karten drücken!“ In diesem Fall hätte der Alleinspieler seine Spielansage mit der unrichtigen Anzahl von Handkarten vorgenommen und das angesagte Spiel verloren.

Anfrage 6:

Vorhand sagt *Kreuz* mit vieren an, hat zwei Karten gedrückt und zusätzlich eine dritte daneben verdeckt auf den Tisch gelegt. Auf den Einwand der Gegenspieler: „Du hast Dein Spiel verloren, weil Du mit neun Handkarten dein Spiel angesagt hast!“, entgegnet der Alleinspieler glaubhaft, dass er die einzelne Karte ausspielen will.

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Kreuz mit vieren verloren.

Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler zwei Karten gedrückt und eine weitere Karte verdeckt daneben liegen. Er führt bei der Spielansage somit nur neun Handkarten, da die zehnte Karte nicht ausgespielt wurde, sondern verdeckt neben dem Skat liegt. Eine Spielansage mit neun Handkarten bedeutet Spielverlust in der Stufe einfach. Der Alleinspieler verliert sein Spiel wie folgt: Kreuz mit 4, Spiel 5, verloren  $10 \times 12 = 120$  Minuspunkte.

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

Anfrage 1:

Der Vorhandspieler bekommt das Spiel mit 30 und sagt spontan, ohne in den Skat zu schauen und diesen aufzunehmen, aus der Begeisterung heraus *Grand*, spielt aber noch nicht aus. Nun will er den Skat aufnehmen und natürlich auch vor Ausspielen der ersten Karte wieder zwei Karten drücken. Durch die anderen Mitspieler wird er jetzt aber daran gehindert mit der Begründung, dass mit der Ansage *Grand* ohne der Aufnahme des Skats automatisch eine Ansage *Grand Hand* resultiert. Nochmals betont der Alleinspieler, dass er noch keine Karte auf den Tisch gelegt habe und das Spiel erst mit dem Ausspielen eröffnet sei. Er wolle auch nach Aufnahme des Skates und dem Weglegen der zwei unerwünschten Karten *Grand* spielen und somit die vorzeitige Ansage nicht verändern.

Antwort:

Nachdem Vorhand Alleinspieler geworden ist, hat sie eine nach ISkO 3.5.1 gültige und unabänderliche Spielansage vorgenommen und darf daher den Skat nicht mehr aufnehmen. Die Gegenspieler haben jedoch unrecht mit der Behauptung, dass eine Spielansage ohne Aufnahme des Skats automatisch die Spielklasse Hand bedeutet.

Anfrage 2:

Ich spiele Null ouvert, sage ihn an, lege die Karten auf den Tisch: Herz-7, -9, -Dame, alles andere ist unkritisch. Gedrückt habe ich Karo-König und Ass. Die Gegner überlegen, wie sie mich mit Herz erwischen können. Aus Übermut zeige ich ihnen die gedrückten Karten, eventuell um die Sache abzukürzen. Vorhand schmeißt ihre Karten auf den Tisch, weil ich nach dem Eröffnen des Spiels die gedrückten Karten nicht mehr aufdecken darf und behauptet, dass ich das Spiel verloren habe. Da ich durch das Aufdecken aber keinerlei Vorteil habe, empfinde ich das als unsinnig. Wie ist die Rechtslage?

Antwort:

Der Alleinspieler hat seinen Null ouvert verloren.

Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler nach der Spielansage den Skat aufgedeckt. Damit hat er sein Spiel nach ISkO 3.5.4 verloren.

### Anfrage 3:

Der Alleinspieler sagt nach dem ordnungsgemäßen Drücken *Grand* an. Darauf äußert der Kartengeber: „Was, ich habe Dir einen Grand gegeben!“ und sieht sich die Karten des Alleinspielers an. Dieser zeigt ihm den Skat, ohne ihn selbst einzusehen, was die beiden am Spiel beteiligten Gegenspieler auch bestätigen. Jetzt fordert der Geber Spielverlust, weil er den Skat aufgehoben hatte. Ohne einen Schiedsrichter zu holen, verlässt der Alleinspieler das Spiellokal. Meines Erachtens ist es entscheidend, dass der Alleinspieler den Skat selbst nicht mehr eingesehen hat, was auch die am Spiel beteiligten Gegenspieler bestätigt haben. Außer der Regelfrage wäre ich auch für eine Beurteilung des Verhaltens der Spieler dankbar. Das Verlassen des Spiellokals ist unsportlich. Wie sieht es mit dem Geber aus, der aus meiner Sicht der Provokateur war?

Antwort:

Das Spiel war durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten.

Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler den abgelegten Skat nicht mehr angesehen, sondern ihn nur dem Kartengeber gezeigt. Der Kartengeber hat zwar nicht ausdrücklich um Einsicht in den abgelegten Skat gebeten, ist aber für die entstandene Situation mitverantwortlich. Ohne die Äußerung des Kartengebers hätte der Alleinspieler den Skat sicherlich nicht mehr aufgenommen und dem Kartengeber gezeigt.

Da beide Gegenspieler bestätigen, dass der Alleinspieler den abgelegten Skat nicht mehr angesehen hat, liegt kein Regelverstoß gegen ISkO 3.5.4 vor. Grenzwertig ist in solchen Fällen, ob der Alleinspieler den Skat selbst auch sehen konnte. Daher sollte er, um Streitigkeiten zu vermeiden, den abgelegten Skat nicht mehr aufnehmen.

Der Kartengeber sucht nur einen fadenscheinigen Grund, dem Alleinspieler das Spiel als verloren zu werten ( ISkO 1.1.5).

Skat ist ein Spiel, in dem auch Emotionen freigesetzt werden. Es ist nachvollziehbar, dass der Alleinspieler in diesem Fall über das Verhalten des Kartengebers verärgert war. Er sollte aber keinesfalls das Spiel abbrechen und das Spiellokal verlassen. Er hätte die Entscheidung des Schiedsrichters abwarten können. Wenn er mit dieser Entscheidung nicht einverstanden gewesen wäre, hätte er das Schiedsgericht oder den Vereinsvorstand um Klärung bitten können. Keinesfalls durfte er das Spiel beenden; auch das ist grob unsportlich.

Der Vereinsvorstand sollte mit den Beteiligten ein klärendes Gespräch führen und darauf hinweisen, wie man sich bei Streitfällen zu verhalten hat.

Anfrage 4:

Alleinspieler wischt mit seinem Unterarm den Skat vom Tisch (der Skat bleibt auf dem Oberschenkel liegen). Der Alleinspieler hebt den Skat auf, sodass er von den Mitspielern erkannt wird! Instinktiv oder reflexartig schaut er den Skat an und legt ihn dann ordnungsgemäß ab. Wie bitte ist zu entscheiden?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren.

Im vorliegenden Fall ist der Alleinspieler (ob absichtlich oder nicht) für die entstandene Situation verantwortlich. Hätten nur die Gegenspieler den aufgedeckten Skat einsehen können, wäre das zum ihrem Vorteil gewesen und das Spiel durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend zu werten gewesen. Da aber der Alleinspieler (ob reflexartig oder nicht) den abgelegten Skat durch sein Missgeschick noch einmal angesehen hat, ist das Spiel für ihn wegen des Verstoßes gegen oben genannte Bestimmung verloren.

Anfrage 5:

Mittelhand bekommt das Spiel und drückt zwei Karten. Eine Karte legt sie versehentlich offen hin und sagt ihr Spiel an. Beim zweiten Stich bemerkt er dies und dreht die Karte um. Nach Beendigung des Spiels fordert nun der Kartengeber Spielverlust wegen unberechtigtem Einsehen des Skats. Der Schiedsrichter entscheidet auf Spielverlust für den Alleinspieler. Müsste die Gegenpartei den Regelverstoß nicht sofort anzeigen und nicht erst warten bis das Spiel zu Ende ist?

Antwort:

Das Spiel ist seinem Ausgang entsprechend zu werten.

Da eine Karte nicht umgedreht wurde, gilt sie auch nicht als abgelegt. Das Sichtbarwerden dieser Karte ist ein Vorteil für die Gegenpartei und keinesfalls ein Nachteil. Die Gegenpartei hätten den Alleinspieler darauf aufmerksam machen können, dass er eine noch Karte umdrehen muss. Keinesfalls liegt hier ein Regelverstoß vor. Selbst dann nicht, wenn die offenliegende Karte überhaupt nicht umgedreht worden wäre.

Würde ein Regelverstoß vorliegen, so wäre die Beanstandung zu spät erfolgt und nicht mehr relevant, da nach ISkO 4.5.1 Verstöße gegen die Internationale Skatordnung sofort zu beanstanden sind. Das Spiel wird daher seinem Ausgang entsprechend gewertet.

**3.5.5** Nach Skataufnahme ist die Ansage von Handspielen und Gewinnstufen unzulässig. Als Spielansage wird nur das angesagte Spiel gewertet (siehe Tabelle unter 2.1.2).

Anfrage 1:

Nach einem Reizwert von 40 und nimmt der Alleinspieler den Skat auf, drückt zwei Karten und sagt *Grand Hand* an. Wie wird das Spiel des Alleinspielers gewertet?

Antwort:

Das Spiel wird als Grand (ohne Hand) gewertet.

Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler nach Skataufnahme ein Handspiel (Grand Hand) angesagt. Die Ansage eines Handspiels setzt voraus, dass das Spiel ohne Skataufnahme durchgeführt wird (siehe ISkO 3.5.5). Für alle Mitspieler ist daher erkennbar, dass die Ansage eines Handspiels nach Skataufnahme im Widerspruch zu den grundlegenden Spielbedingungen steht und daher ungültig ist.

Daher wird das Spiel als Grand durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet.

Anfrage 2:

Der Alleinspieler reizt einen Grand mit zwei Buben. Er erhält das Spiel, nimmt den Skat auf und findet zwei weitere Buben und sagt nach dem Drücken im Überschwang der Gefühle *Grand Schneider* an. Ist dadurch das Spiel automatisch verloren, da diese Ansage ja nur bei Handspielen möglich ist?

Antwort:

Das Spiel wird durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet.

Die Ansage von Gewinnstufen ist nur in Verbindung mit einem Handspiel möglich (ISkO 2.5.7). Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler die Gewinnstufe Schneider nach Skataufnahme angesagt. Dabei handelt sich um eine unzulässige Spielansage. Nach ISkO 3.5.5 wird als Spielansage nur die Ansage Grand gewertet.

Anfrage 3:

Vorhand fragt nach Aufnahme seiner Karten „Hat jemand mehr als Grand Hand?“ Nachdem Mittel- und Hinterhand gepasst haben, sucht der Alleinspieler den Skat, um ihn vor sich abzulegen. Dabei wird festgestellt, dass er ihn bereits mit seinen Handkarten aufgenommen hat. Die Gegenpartei verlangt nun, dem Alleinspieler den Grand Hand als verloren abzuschreiben.

Antwort:

Der Alleinspieler hat seinen Grand wegen der Spielansage mit 12 Handkarten verloren. Allerdings kann *Hand* nicht gewertet werden, da vor der Spielansage der Skat aufgenommen wurde und so die Ansage *Hand* nach ISkO 3.5.5 unzulässig war.

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

Anfrage 1:

Mittelhand reizt Herz ohne vieren. Sie bekommt das Spiel für 48. Nach Skataufnahme findet sie den Pik-Buben. Da ein Herzspiel jetzt nicht mehr möglich ist, möchte Vorhand das Spiel aufgeben und will nunmehr einen Grand abgeschrieben bekommen. Ist das rechtens?

Antwort:

Wenn der Alleinspieler nach Skataufnahme sein beabsichtigtes Spiel selbst in der höchsten Gewinnstufe seinen Reizwert nicht mehr erreichen kann, darf er ein Spiel ansagen, welches (mindestens) dem Reizgebot entspricht und aufgeben. In diesem Fall sind dem Alleinspieler 96 Punkte abzuschreiben.

## 3.6 Überreiztes Spiel

- 3.6.1** Bei einem überreizten Spiel mit Skataufnahme muss der Grundwert des Spiels so oft berechnet werden, bis er mindestens den angesagten Reizwert erreicht. In die Spielliste ist neben dem Grundwert und den Spitzen „überreizt“ einzutragen, wenn ein Spielwert nicht möglich ist.

Anfrage 1:

Der Alleinspieler hat Herz mit dreien und überreizt sich bei 45, da er den Skat aufgenommen hat. Er verliert, da die Gegenspieler aus dem Schneider kommen. Wird bei der Verlustrechnung die Stufe Schneider (die er ja erreichen muss) mit berechnet?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Herzspiel mit der Stufe Schneider verloren. Im vorliegenden Fall hätte der Alleinspieler sein Herzspiel mit dreien bei einem Reizwert von 45 mit der Gewinnstufe Schneider gewinnen müssen. Da ihm das nicht gelungen ist, hat er das Spiel mit der Stufe Schneider verloren. Das Spiel wird wie folgt abgeschrieben: Herz mit 3, Spiel 4, Schneider 5, verloren  $10 \times 10 = 100$  Minuspunkte.

Anfrage 2:

Alleinspieler hat bis 35 gereizt und nahm den Skat auf. Er spielte Herz mit einer Spitze und verlor das Spiel. Er war noch nicht einmal aus dem Schneider. Das Spiel wurde wie folgt berechnet: überreizt, mit 1, Spiel 2, Schneider 3, Schneider angesagt 4. - die gereizte Punktzahl von 35 war erreicht - verloren  $8 \times 10 = 80$  wurden notiert. Dann wurde moniert, dass der Schneider des Alleinspielers auch zu zählen sei. Wie wird wirklich gerechnet?

Antwort:

Das Spiel wird wie folgt bewertet: Herz mit 1, Spiel 2, Schneider 3, Schwarz 4, verloren  $8 \times 10 = 80$  Minuspunkte. Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler das Spiel bei einem Reizwert von 35 bekommen und ein Herzspiel mit einer Spitze durchgeführt. Aufgrund des Reizwertes hat er sich damit verpflichtet, die Gegenpartei Schwarz zu spielen. Da ihm das nicht gelungen ist, verliert er sein Spiel in der Stufe Schwarz. Es ist korrekt, dass es den sogenannten Eigenschneider nicht gibt. Da der Alleinspieler nach Skataufnahme keine Gewinnstufen ansagen kann, wird ihm eine solche auch nicht berechnet. Im vorliegenden Fall kann er nach Skataufnahme nicht Schneider ansagen, also kann er auch nicht Schneider angesagt verlieren.

Anfrage 3:

Vorhand reizt ein Karo ohne fünfen und erhält das Spiel mit 50. Der Alleinspieler nimmt den Skat auf, findet den Kreuz-Buben und streckt sich. Der Alleinspieler und die Gegenspieler sind sich über die Berechnung des Spiels nicht einig: Der Alleinspieler kann bei einem Farbspiel die Reizhöhe nicht mehr erreichen. Muss er einen Grand ansagen und bekommt 144 Punkte abgeschrieben (Grand einfach, Schneider, verloren)?

Antwort:

Der Alleinspieler hat bei einer Reizhöhe von 50 den Kreuz-Buben gefunden und sich dadurch überreizt. Da er bei seinem beabsichtigten Spiel selbst mit der für ihn höchstmöglichen Gewinnstufe den Reizwert nicht mehr erreichen kann, darf er ein Spiel ansagen, das dem gebotenen Reizwert entspricht und aufgeben. In solchen Fällen ist der Alleinspieler berechtigt, sich den für ihn günstigsten errechenbaren Wert auszusuchen. Im vorliegenden Fall ist das ein Herzspiel, das mit 50, verloren 100, abzuschreiben ist. Dabei ist es unerheblich, wie viele Trümpfe der Alleinspieler in dem angesagten Spiel führt. Um eine Kontrolle zu ermöglichen, ist in die Spielliste Herz, mit 1, überreizt einzutragen.

Anfrage 4:

Beim letzten Spiel habe ich 60 gereizt, wollte Kreuz ohne vieren spielen. Ich bekam das Spiel und der Herz-Bube war im Skat. Kann ich nach der Skatregel das Spiel abschreiben lassen und wie wird das Spiel gewertet?

Antwort:

Dem Alleinspieler sind 120 Punkte abzuschreiben. Er hat bei gereizten 60 den Herz-Buben im Skat gefunden und kann sofort ein Spiel aufgegeben, da er sein gereiztes Farbspiel ohne zweien nicht Schneider und Schwarz gewinnen kann. Diese Spielaufgabe ist nach der Bestimmung 4.4.1 zulässig. Da 60 gereizt war, hat der Alleinspieler das Recht, dass für ihn günstigste Spiel (z. B. Herz) anzusagen und das Spiel aufzugeben. Diese Spielansage ist selbst dann möglich, wenn der Herz-Bube in der angesagten Farbe der einzige Trumpf ist. Die Gegenspieler müssen einer Spielaufgabe auch dann zustimmen, wenn sie mit Sicherheit annehmen können den Alleinspieler Schneider oder gar Schwarz zu spielen. Bei einer Spielansage Herz oder Kreuz werden ihm 120 Minuspunkte berechnet.

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

Anfrage 1:

Vorhand erhält das Spiel bei 24, nimmt den Skat auf, drückt und sagt *Null*, worauf sie auf *Null ouvert* erhöht. Die Mitspieler haben das Spiel beendet mit der Begründung, erhöhen gibt es nicht. Ist das richtig gewesen oder war es durch den Reizwert und der Skataufnahme sowieso ein *Ouvertspiel*?

Antwort:

Der Alleinspieler hat ein Farb- oder Grandspiel verloren, das mindestens der letzten Reizhöhe und der Zahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen entspricht (siehe ISkO 3.6.2).

Auf dem XXVII Deutschen Skatkongress 1998 wurde die Deutsche Skatordnung (SkO) in Internationale Skatordnung (ISkO) umbenannt. Gleichzeitig wurden auch einige Bestimmungen geändert. So war es bis zum 31.12.1998 noch möglich, bei einem Reizwert von 24 sein Spiel als *Null* anzusagen und die Karten zu einem *Null ouvert* aufzulegen. Wenn das Aufdecken der Karten nicht erfolgt, hatten die Gegenspieler den Alleinspieler zum Aufdecken seiner Karten aufzufordern. In ISkO 3.5.1 ist jetzt vorgegeben, dass ein Spiel nur so bewertet werden kann, wie es angesagt wurde. Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler das Spiel bei einem Reizwert von 24 erhalten und danach sein Spiel als *Null* angesagt. Da eine einmal getätigte Spielansage nach ISkO 3.5.1 unabänderlich ist, darf diese Spielansage nicht mehr verändert werden. Jedem Nullspiel liegt ein beständiger Spielwert zu Grunde (ISkO 2.4.2). Bei einer Reizhöhe von 24 ist die Ansage *Null* zwar eine gültige Spielansage, die nicht im Widerspruch zu ISkO 3.5.5 steht, aber nicht mehr durchführbar. Eine Korrektur auf *Null ouvert* ist ausgeschlossen, da eine gültige Spielansage erfolgt ist. Ebenfalls ausgeschlossen ist nach ISkO 3.5.4, dass der bereits abgelegte Skat noch einmal aufgenommen, verändert und die Spielansage verändert (geändert) werden kann. Die Erhöhung eines angesagten Spiels wurde bereits 1974 geändert und ist seitdem nicht mehr zulässig. Da der Alleinspieler bei einem Reizwert von 24 ein nicht mehr durchführbares Nullspiel angesagt hat, hat er nach ISkO 3.6.2 ein Farb- oder Grandspiel verloren. In dem o. g. Fall kann sich der Alleinspieler das für sich günstigste Farbspiel (z. B., wenn er einen alten Buben führt ein einfaches Kreuzspiel mit 48 Minuspunkten) als verloren abschreiben lassen.

Anfrage 2:

Wenn ein Spieler bis 40 reizt und dann ans Spiel kommt und *Null Hand* ansagt, zählt es dann sofort als verloren, weil er überreizt hat und wie würde dann abgerechnet?

Antwort:

Bei einem Reizwert von 40 ist das angesagte *Null Hand* nicht mehr möglich. Der Alleinspieler muss ein Farbspiel ansagen, das unter Berücksichtigung der vorhandenen oder fehlenden Spitzen mindestens dem Reizwert 40 entspricht und hat dieses Spiel sofort verloren.

Anfrage 3:

Der Alleinspieler hält 48 und kommt ans Spiel. Er sagt *Null ouvert* an. Auf die Aufforderung eine gültige Spielansage zu machen nimmt er den Skat wieder auf und drückt neu. Ist das richtig und wie ist zu verfahren?

Antwort:

Bei einem Reizwert von 48 und der Ansage *Null ouvert* hat der Alleinspieler ein nicht mehr durchführbares Nullspiel angesagt und damit sofort ein Spiel verloren. Er kann sich das für ihn günstigste Farb- oder Grandspiel, beim Reizwert von mindestens 48 und unter Berücksichtigung der Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen, abschreiben lassen. Umdrücken bzw. ein anderes Spiel ansagen, ist nicht statthaft.

Anfrage 4:

Der Kartengeber verlässt am Vierertisch beim Reizwert von 24 den Tisch. Als er zurückkommt, ist das Spiel beendet und er bekommt mitgeteilt, dass Vorhand Null gewonnen hat. Die Gegenspieler haben das Spiel mit durchgeführt. Der Geber weist auf den Reizwert hin und will das Spiel verloren anschreiben. Vom Nachbartisch kommt die Bemerkung: „Ich habe auch gehört, dass 24 gereizt wurde!“ Ein Schiedsrichter wurde gerufen und hat folgendes entschieden: „Die Mitspieler haben nicht reklamiert und das Spiel durchgeführt, welches der Alleinspieler gewonnen hat. Nachträgliche Reklamationen sind nicht statthaft. Der Vorhandspieler hat sein Spiel gewonnen!“ Wenn im Nachhinein *festgestellt* wurde, dass ein Regelverstoß begangen wurde, so ist dieser Fehler zu korrigieren. Nun konnte sich keiner der Spieler an die Anzahl der Buben erinnern konnte. Wie ist zu entscheiden?

Antwort:

Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler bei einem Reizwert von 24 ein Nullspiel angesagt und dieses auch durchgeführt. Allerdings war das Nullspiel bereits mit der Spielansage verloren. Es kann auch nicht mehr durch einen Regelverstoß der Gegenpartei gewonnen werden. Ebenso wird es nicht dadurch gewonnen, dass die Gegenspieler das Spiel durchgeführt und die Spielansage nicht beanstandet haben. Kein Mitspieler kann sich daran erinnern, wie die Spitzen verteilt waren. Da die Gegenspieler für die entstandene Situation mitverantwortlich sind, kann diese Tatsache nicht zu Lasten des Alleinspielers gehen. Er ist daher berechtigt ein Spiel anzusagen, welches dem Reizwert von 24 entspricht. In diesem Fall könnte er sich ein Kreuzspiel mit oder ohne einer Spitze abschreiben lassen.

Anfrage 5:

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

Antwort:

Der Alleinspieler hat ein Spiel verloren.

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

**3.6.3** 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 Spiels zu berechnen, sodass der Reizwert mindestens erreicht wird.

Anfrage 1:

Der Alleinspieler hat bis 60 gereizt und sagt *Herz Hand* an. Er verliert. Im Skat liegt Herz-Bube. Zählt das Spiel jetzt 60 verloren = 120 Minuspunkte oder 60 und zusätzliche Gewinnstufe (überreizt, Schneider) also 70, verloren 140?

Antwort:

Dem Alleinspieler sind 120 Minuspunkte abzuschreiben. Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler das Spiel bei einem Reizwert von 60 erhalten und ohne vieren Herz Hand angesagt. Da im Skat der Herz-Bube lag, war er verpflichtet, die Gegenspieler Schwarz zu spielen. Da das aber ausgeschlossen war, hatte er sein Spiel bereits (ohne es zu wissen) mit der Spielansage verloren. Ob er im Laufe des Spiels mehr als 60 Augen eingebracht hat oder nicht ist bedeutungslos. Das Spiel zählt wie folgt: Herz ohne 2, Spiel 3, Hand 4, Schneider 5, Schwarz 6, verloren  $12 \times 10 = 120$  Minuspunkte.

Anfrage 2:

Der Alleinspieler spielt mit Herz-Bube Kreuz Hand, 40 wurden gereizt. Nach ungefähr vier Stichen werfen die Gegenspieler ihre Karten offen weg und sagen, dass sie nicht mehr gewinnen können, aber sie waren schon raus. Dann dreht der Kartengeber den Skat um: Kreuz-Bube erscheint. Die restlichen Karten waren schon zusammengeworfen. Wird das Spiel wegen Spielaufgabe der Gegenpartei als gewonnen gewertet?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren. Bei einem Reizwert von 40 und Kreuz-Buben im Skat, war der Alleinspieler verpflichtet, die Gegenpartei Schneider zu spielen. Als die Gegenpartei schneiderfrei war, hatte der Alleinspieler das Spiel verloren. Ein bereits verlorenes Spiel kann durch Spielaufgabe oder Regelverstoß der Gegenpartei nicht mehr gewonnen werden.

Anfrage 3:

Wenn beim Handspiel im Skat ein höherer Bube ist, als die, mit denen ich gereizt habe, verändert dieser dann den Spielwert?

Antwort:

Der Skat zählt zu den Karten des Alleinspielers, wird also bei der Spielabrechnung mit gewertet.

**3.6.4** Ein Spiel, bei dem das Erreichen einer erforderlichen höheren Gewinnstufe für den Alleinspieler vor dem ersten Stich theoretisch ausgeschlossen ist, kann nicht durch einen Regelverstoß der Gegenpartei gewonnen werden.

Anfrage 1:

Hinterhand muss bei einem Spiel ohne Buben bis 80 reizen, bevor sie ans Spiel kommt. Sie nimmt den Skat auf, zeigt dabei kommentarlos den Kreuz-Buben u, drückt zwei Karten und sagt *Grand* an. Der Gegenspieler in Mittelhand, der den Pik-Buben führt und das Spiel abkürzen will, sagt beim Zugeben einer anderen Karte: „Das Spiel ist einfach, du kannst gar nicht gewinnen!“ Der Alleinspieler verlangt sofortigen Spielgewinn wegen Kartenverrats eines Gegenspielers. Ein hinzugezogener Schiedsrichter entscheidet zugunsten des Alleinspielers. Ist diese Entscheidung korrekt? Wie wäre zu entscheiden, wenn der Gegenspieler gesagt und gezeigt hätte: „Ich habe alle drei anderen Buben; du kannst niemals die Gewinnstufe Schwarz erreichen“?

Antwort:

Der Alleinspieler hat in beiden Fällen seinen *Grand* bereits mit der Spielansage verloren, da er sich mit Kreuz-Buben und einem Reizwert von über 72 verpflichtet hat, die Gegenspieler Schwarz zu spielen. Das ist aber mit nur einem Buben ausgeschlossen. Daher hat der Alleinspieler das Spiel bereits mit der Spielansage verloren.

Anfrage 2:

Der Alleinspieler in Hinterhand reizt Karo Hand ohne dreien und erhält das Spiel bei gereizten 40. Er führt Karo-Bube, König, -9, -8, -7, Kreuz-Ass, -10, sowie Herz-10, -König und -7. Im Skat liegen der Kreuz-Bube und Pik-9, sodass er ja bei gereizten 40 die Gewinnstufe Schwarz zum Sieg braucht. Nun spielt der Spieler in Mittelhand unberechtigt aus. Hat der Alleinspieler jetzt gewonnen?

Antwort:

Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler sein Handspiel ohne dreien überreizt, da Kreuz-Bube im Skat lag. Mit seinen zehn Handkarten (ohne drei Spitzen) ist es theoretisch ausgeschlossen, dass er die Gegenspieler Schwarz spielt. Daran ändert sich auch nichts, wenn ein Gegenspieler schon beim Ausspielen einen Regelverstoß begeht und die Gegenpartei zu diesem Zeitpunkt noch keinen Stich hat. Das Spiel ist bereits mit der Spielansage verloren. Was danach passiert ist nicht relevant, da ein bereits verlorenes Spiel durch Regelverstoß der Gegenpartei nicht mehr gewonnen werden kann.

Anfrage 3:

Hinterhand reizt Kreuz ohne dreien und findet bei einem Reizwert von 48 Kreuz-Bube. Da sie beim Grand die Gefahr sieht, Schneider zu werden, sagt sie ihr Spiel als *Kreuz* an. Noch bevor sie es aufgeben kann, wirft ein Gegenspieler seine Karten offen hin mit der Aussage: „Wir können nicht gewinnen!“ Wie ist das Spiel zu werten?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Kreuzspiel in den Stufen Schneider und Schwarz gewonnen. Zum Zeitpunkt der Spielaufgabe hat die Gegenpartei noch keinen Stich, ist mithin noch schwarz. Die Bemerkung „Wir können nicht gewinnen!“ ist bei offenem Hinwerfen der Karten bedeutungslos. Damit ist dem Alleinspieler grundsätzlich die Gewinnstufe Schwarz zuzuerkennen. Etwas anderes gilt nur, wenn diese Gewinnstufe theoretisch ausgeschlossen ist. Hierbei kommt es also nicht auf den jeweiligen Kartenstand an. Da der Alleinspieler neben dem Kreuz-Buben auch den Karo-Buben führt, ist – soweit man nur die Buben betrachtet – die Gewinnstufe Schwarz von vornherein nicht theoretisch ausgeschlossen. Es könnte nämlich aus der Sicht des Alleinspielers so sein, dass die beiden fehlenden Buben bei den Gegenspielern verteilt sind. Das Skatgericht verkennt nicht, dass in einem solchen Fall gleichwohl die Gewinnstufe Schwarz auch theoretisch nicht erreicht werden kann, wenn durch die Resttrümpfe und das Beiblatt des Alleinspielers zwingend Stiche abgegeben werden müssten, wird aber aus Gründen der Vereinfachung und Vereinheitlichung nicht sämtliche Karten des Alleinspielers für die Beurteilung heranziehen, sondern entsprechend der seit Jahrzehnten gehandhabten Praxis lediglich die Buben berücksichtigen.

# 4 Spieldurchführung

## 4.1 Auspielen

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

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

Anfrage 1:

Der Spieler in Vorhand hat Karo-8 aufgespielt, ohne anzusagen was er spielen möchte und sagt dazu, während er die restlichen Handkarten zeigt: „Wir können abkürzen. Ihr kriegt nur einen Stich!“ Hinterhand fragt, was er denn spielt. Vorhand sagt: „Grand“. Wie ist das Spiel zu bewerten?

Antwort:

Es liegt kein Regelverstoß vor, wenn der Alleinspieler bereits vor der Spielansage eine Karte ausspielt. Auf Nachfrage eines Gegenspielers hat er auch sein Spiel angesagt. Einer ordnungsgemäßen Spieldurchführung stand nichts im Wege. Die Spielabkürzung ist ebenfalls erlaubt.

Anfrage 2:

Am Dreiertisch bekam der Schriftführer das Spiel, drückte zwei Karten und notierte sich in der Spielliste 24 für Grand. Es war noch kein Spiel angesagt. Danach nahm er den Skat wieder auf, legte ihn wieder ab, und sagte *Grand* an. War das so in Ordnung oder ist das Spiel verloren?

Antwort:

Da der Alleinspieler noch keine Spielansage vorgenommen hatte, durfte er den Skat aufnehmen. Er hätte ihn auch noch verändern dürfen. Die Eintragung in die Spielliste ist noch nicht als Spielansage zu werten.

Anfrage 3:

Mittelhand gewinnt das Reizen, drückt zwei Karten und legt neun Karten der Reihe nach hin und eine Karte vor die neun Karten in die Mitte, Abstand 5 cm, und sagt *Null ouvert* an. Vorhand sagt: „Du bist aber nicht mit dem Auspielen dran“. Wie ist hier zu entscheiden, wer hat gewonnen?

Antwort:

Die vom Alleinspieler in die Mitte gelegte Karte gilt eindeutig als ausgespielt. Da sich der Alleinspieler in Mittelhand befindet, war er nicht ausspielberechtigt. Nach ISkO 4.1.1 Absatz 2 hat der Alleinspieler auch dann verloren, wenn er bereits vor der Spielsange ausspielt. Da er nach dem unberechtigten Auspielen ein *Null ouvert* angesagt hat, verliert er dieses Spiel.

Anfrage 4:

Vorhand (Listenföhrer) bekommt das Spiel, nimmt den Skat auf, drückt zwei Karten und legt ihre Karten offen hin (Karo-Ass, -Dame, -Bube, -9, -7, Kreuz-10, -8, -7; Herz-9 und -7) sagt *Null ouvert* an und beginnt mit dem Aufschreiben, ohne eine Reaktion der Gegenspieler abzuwarten. Mittelhand und Hinterhand haben ihre Karten vor sich verdeckt auf den Tisch gelegt. Nach etwa drei bis vier Sekunden sagt Hinterhand: „Du musst noch ausspielen“. Diese Aufforderung wird von Vorhand ignoriert. Stattdessen nimmt sie die abgelegten Karten an sich, beginnt mit dem Mischen. Wie ist vom Schiedsrichter korrekt zu entscheiden?

Antwort:

Das eigentliche Spiel beginnt damit, dass der Alleinspieler sein Spiel ansagt. Danach spielt Vorhand zum ersten Stich aus. Von dieser Bestimmung gibt es keine Ausnahme. Verweigert Vorhand das Ausspielen oder die Ansage einer Ausspielkarte zum ersten Stich, ist das einer Spielaufgabe gleichzusetzen und das Spiel muss als verloren abgeschrieben werden. In diesem Fall hat Vorhand einen unverlierbaren *Null ouvert* mit einem sicheren (Kreuz-7 oder -8) Ausspiel. Trotzdem ist die Gegenpartei im Recht, wenn sie Vorhand zum Ausspielen oder zur Ansage einer Ausspielkarte auffordert. Dieser Aufforderung hat der Alleinspieler in jedem Fall Folge zu leisten. Vorhand ist durch einen Schiedsrichter zu verwarnen und darauf hinzuweisen, die Bestimmungen 1.1.4 und 1.1.5 der ISkO in jedem Fall einzuhalten und sich regelkonform und fair zu verhalten.

Anfrage 5:

Wer spielt bei einem *Null ouvert* aus, der Spieler der vorn ist, oder der Spieler, der den *Null ouvert* spielt?

Antwort:

Bei jedem Spiel hat zum ersten Stich stets der Spieler in Vorhand auszuspielen. Dabei ist es unerheblich, ob ein Grandspiel, ein Farbspiel oder ein Nullspiel durchgeföhrt wird. 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 natürllich 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. Eine Karte gilt dann als (aus)gespielt, wenn sie komplett auf dem Tisch liegt. Bei **offenen** Spielen entspricht die Ansage einer Ausspielkarte dem Ausspiel. Lediglich bei gefordertem Weiterspiel nach Regelverstoß ist eine regelgerechte Korrektur vorzunehmen.

Anfrage 1:

Der Alleinspieler spielt nach der Spielansage verdeckt eine Karte aus, ist aber nicht Vorhand. Die Gegenpartei ist der Meinung, dass die Karte sichtbar zu machen ist und damit das Spiel für den Alleinspieler einfach, nicht Schneider, verloren zu werten ist. Wie ist zu entscheiden?

Antwort:

Der Alleinspieler hat wegen unberechtigtem Ausspielen in der Stufe einfach verloren. Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler zweifelsfrei unberechtigt ausgespielt. Ob die Karte dabei verdeckt ausgespielt wurde oder offen liegt, ist nicht relevant. Ausschlaggebend ist, dass die Karte ausgespielt wurde und komplett auf dem Tisch liegt. Ist die Karte lediglich herausgefallen, darf der Alleinspieler sie ohne spielrechtliche Folgen wieder aufnehmen. Das Spiel ist mit dem unberechtigten Ausspielen beendet. Daher ist das Ansinnen der Gegenpartei, dass die ausgespielte Karte sichtbar zu machen ist, unnötig und überflüssig.

Anfrage 2:

Mittelhand kommt ans Spiel, nimmt den Skat auf, drückt und legt zum unverlierbaren *Null ouvert* auf. Der Spieler hat von Kreuz nur 7 und 8 im Blatt und sagt nach der Spielansage: „Ich spiele Kreuz-8 aus!“, tut dies aber nicht. Die Gegenpartei will das Spiel daraufhin als verloren werten, da sie die Aussage als gültig ansieht und Mittelhand nicht hätte ausspielen dürfen. Der Alleinspieler bestreitet dies, da er meint, dass ja kein Ausspielen zustande gekommen sei. Wie ist das Spiel zu werten?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein angesagtes Spiel *Null ouvert* verloren. Der Alleinspieler hat nach der Spielansage eine klare und eindeutige Aussage („Ich spiele die Kreuz-8 aus!“) vorgenommen. Mit dieser Aussage gilt die angekündigte Karte (bei offenen Spielen) als gespielt. Da keine Ausspielberechtigung gegeben war, handelt es sich um ein unberechtigtes Ausspielen und der Alleinspieler hat sein angesagtes Spiel verloren.

Anfrage 3:

Der Alleinspieler spielt Trumpf-8 aus, welche vom Mitspieler in Hinterhand mit Trumpf-9 übernommen wird, nachdem Mittelhand eine Fehlkarte zugelegt hat. Da der Alleinspieler das übersehen hat, spielt er zum nächsten Stich aus. Der letzte Stich liegt noch offen da. Die Mitspieler fordern verlorenes Spiel wegen unberechtigtem Ausspielen. Darf der Alleinspieler ohne Folgen seine Karten wieder zurücknehmen?

Antwort:

Nein, das ist nicht gestattet. Eine (aus)gespielte Karte darf nicht zurückgenommen werden. Unberechtigtes Ausspielen beendet das Spiel. Ist es bereits entschieden gewinnt die betreffende Partei mit den von ihr bis dahin eingebrachten Augen (ISkO 4.1.3). Ist das Spiel noch nicht entschieden, ist es für die schuldige Partei als verloren zu werten. Hatte der Alleinspieler zum Zeitpunkt des Regelverstoßes bereits 61 Augen oder mehr eingebracht, so hat er dennoch gewonnen. Ist das nicht der Fall, fordert die Gegenpartei zu Recht Spielverlust für den Alleinspieler.

Anfrage 4:

Hinterhand bekommt das Spiel und sagt sein Spiel an. Danach fragt der Alleinspieler: „Wer kommt raus?“ Mittelhand antwortet: „Wenn du willst, dann komm raus!“ oder „Wenn, dann du!“ Hinterhand spielt daraufhin aus. Mittelhand meint darauf: „Du kommst nicht raus. Ich habe doch nur gesagt: Wenn du willst!“ Der Alleinspieler nimmt seine Karte wieder auf und sagt zu Vorhand: „Du kommst raus!“ Daraufhin legt Mittelhand ihre Karten offen auf den Tisch. Wie ist hier zu verfahren bzw. zu entscheiden?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel wegen Kartenverrat von Mittelhand sofort gewonnen. Nach den Bestimmungen 4.1.2 - 4.1.4 der ISkO beendet unberechtigtes Ausspielen das Spiel (wenn es noch nicht entschieden ist) zugunsten der fehlerfreien Partei. In dem o. g. Fall hat Hinterhand nach der Spielansage unberechtigt ausgespielt und daher normalerweise das angesagte Spiel einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren. Im vorliegenden Fall ist jedoch anders zu entscheiden. Der Alleinspieler hat nachgefragt: „Wer spielt aus?“ Mittelhand hat ihm daraufhin wissentlich eine falsche Auskunft erteilt. Die anschließende sofortige Reklamation zeigt, dass Mittelhand klar war, dass der Alleinspieler nicht ausspielberechtigt war und hat ihn dennoch durch seine Antwort zum Ausspielen aufgefordert bzw. animiert. In einem solchen Fall darf die bereits ausgespielte Karte zurückgenommen werden. Anschließend spielt Vorhand zum ersten Stich aus. Das Spiel wird normal durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet. Es sollte ausgeschlossen werden, dass durch eine absichtliche Falschaussage (oder Aufforderung) die betreffende Partei Nutzen aus einem dadurch entstandenen Regelverstoß ziehen kann. Nach ISkO 1.1.5 haben sich alle Teilnehmer in jeder Situation fair, sachlich und sportlich zu verhalten und kein fadenscheiniges Recht zu suchen. Die Handlungsweise von Mittelhand ist als grob unsportlich zu werten und mit einer Verwarnung zu bestrafen. Alle Mitspieler haben sich jeglicher Äußerungen und Gesten zu enthalten, die geeignet sind, die Karten zu verraten oder den Spielverlauf zu beeinträchtigen (siehe ISkO 4.2.9). Da Mittelhand ihre Karten - nach dem von ihr provozierten Regelverstoß des Alleinspielers - offen gezeigt hat, liegt einwandfrei ein Kartenverrat von Mittelhand vor. Obwohl das Spiel mit dem Ausspielen von Vorhand hätte durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet werden können, hat Mittelhand ihre Karten offen gezeigt. Damit ist es dem Alleinspieler nicht mehr zuzumuten, sein Spiel durchzuführen. Der Alleinspieler hat daher sein Spiel sofort wegen Kartenverrat in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) gewonnen.

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

Anfrage 1:

Ich habe Pik Hand gespielt und kurz vor Spielende unberechtigt ausgespielt. Zu dem Zeitpunkt hatte ich aber schon 63 Augen. Meine Skatfreunde sind einhellig der Meinung, dass ich dieses Spiel verloren hätte, weil ich einen Regelverstoß begangen habe und die Augenzahl dabei nicht maßgebend wäre. Ich könnte zwar meine Karten, wenn ich genug Augen hätte, hinwerfen; das würde aber hier nicht zutreffen. Wer hat Recht?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel mit 63 Augen gewonnen. Mit dem Regelverstoß (unberechtigtes Ausspielen) ist das Spiel sofort beendet. Da der Alleinspieler aber zu diesem Zeitpunkt bereits 63 Augen eingebracht hatte, hat er sein Spiel unwiderruflich in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) gewonnen.

Anfrage 2:

Der Alleinspieler hat 60 Augen, die Gegenspieler ebenso 60 Augen. Jeder Spieler hat noch zwei Luschen auf der Hand. Der Gegenspieler in Mittelhand spielt zum neunten Stich unberechtigt aus. Hat der Alleinspieler dadurch gewonnen?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren. Ein Spiel ist dann entschieden, wenn die Gegenpartei bis zum Regelverstoß 60 oder mehr Augen bzw. der Alleinspieler 61 oder mehr Augen vereinnahmt hat. Im vorliegenden Fall wurde von der Gegenpartei vor dem Regelverstoß 60 Augen erreicht. Nach den Bestimmungen der ISkO ist das Spiel damit einfach verloren. Ein bereits gewonnenes Spiel kann auch durch einen späteren Regelverstoß nicht mehr verloren oder ein verlorenes nicht mehr gewonnen werden.

Anfrage 3:

Es wird am Dreiertisch gespielt. Der Alleinspieler spielt fälschlicherweise aus. Dies wird von der Gegenpartei sofort reklamiert. Darauf sagt Alleinspieler er habe gefragt und man habe ihm gesagt, er käme aus. Dies wurde von der Gegenpartei bestritten. Dank eines Schlichters am Tisch wurde sich geeinigt und die Karte zurückgenommen und richtig ausgespielt. War das richtig so?

Antwort:

Der Alleinspieler hätte sein Spiel sofort verloren. Es ist unzweifelhaft, dass der Alleinspieler unberechtigt zum ersten Stich ausgespielt hat. Das Spiel ist damit beendet und der Alleinspieler hat sein Spiel einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren. Die Gegenspieler haben den Alleinspieler nach ihrer Aussage nicht zum Ausspielen aufgefordert. Die Gegenspieler behaupten auch, dass der Alleinspieler nicht nachgefragt hat, wer ausspielberechtigt ist. Hätte ein Gegenspieler dem Alleinspieler eine falsche Auskunft gegeben, dürfte der Alleinspieler seine Karte zurücknehmen und das Spiel wäre fortgesetzt worden in dem der ausspielberechtigte Gegenspieler ausspielt. Es ist aber anzunehmen, dass die Gegenspieler in diesem Fall bestimmt nicht das unberechtigte Ausspielen reklamiert hätten. Es liegt daher die Mutmaßung nahe, dass der Alleinspieler eine Möglichkeit sucht, seinen Fehlern zu rechtfertigen und ungeschehen zu machen. Allerdings kann eine objektive Entscheidung in solchen Fällen nur vor Ort durch Befragen der Beteiligten getroffen werden. Mit Hinblick auf ISKO 1.1.5, wonach sich alle Teilnehmer fair, sachlich und sportlich zu verhalten haben, wäre es dann bestimmt möglich gewesen, den tatsächlichen Sachverhalt zu klären. Da das Spiel nach Einigung am Tisch durchgeführt wurde, ist es seinem Ausgang entsprechend zu werten.

Anfrage 4:

Ich bin in Vorhand und spiele bei einem Reizwert von 27 Karo Hand ohne fünfen. Im Laufe des Spiels hat jeder Spieler noch drei Karten. Hinterhand spielt Herz-10. Ich steche mit Karo-10. Mittelhand übersticht mit Karo-Bube, hat aber noch Herz-7 und -8. Die Mitspieler werfen die Karten zusammen mit der Bemerkung: „Wir hatten schon 67. Du hast verloren!“ Wird das Spiel so unterbrochen?

Antwort:

Hat jemand vor der Spielentscheidung unberechtigt ausgespielt oder einen anderen Regelverstoß begangen, ist das Spiel für die schuldige Partei in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren (siehe ISKO 4.1.4). Im vorliegenden Fall hat der Spieler in Mittelhand (jetzt Hinterhand) die ausgespielte Herzfarbe nicht bedient, obwohl es ihm möglich war. Durch diesen Regelverstoß war das Spiel sofort beendet. Es handelt sich dabei nicht um eine Spielunterbrechung, sondern um das Ende des Spiels. Wenn die Gegenspieler bis zum siebten Stich bereits 67 Augen hatten, war das Spiel entschieden und der Alleinspieler hat sein Spiel verloren. Ein einmal verlorenes Spiel kann nicht mehr durch einen Regelverstoß der Gegenpartei gewonnen werden. Kommen die Gegenspieler aber nur mit dem laufenden (achten) Stich auf 67 Augen, so hatten sie vor dem Regelverstoß erst 45 Augen eingebracht. In diesem Fall hat der Alleinspieler sein Spiel gewonnen.

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

Anfrage 1:

Der Alleinspieler sagt *Karo Hand* an. Ein Gegenspieler spielt aus, zieht sofort seine sichtbare Karte zurück und sagt, er habe einen Fehler begangen, weil er nicht mit Ausspielen dran sei. Der Alleinspieler beansprucht Spielgewinn und deckt seine Karten und den Skat auf. Es stellt sich heraus, dass der Gegenspieler doch ausspielberechtigt war. Beide Parteien reklamieren für sich Spielgewinn. Wie ist das Spiel zu entscheiden?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Karo-Handspiel einfach gewonnen. Im vorliegenden Fall hat ein Gegenspieler ausgespielt und behauptet, dass er nicht ausspielberechtigt war. Damit hat er bekannt gegeben einen Regelverstoß begangen zu haben. Daraufhin hat der Alleinspieler angenommen, dass er das Spiel wegen dieses Regelverstoßes gewonnen hat. Es ist nachvollziehbar, dass er nun seine Karten auflegt und den Skat herumdreht. Erst danach hat sich herausgestellt, dass der Gegenspieler doch ausspielberechtigt war. Die Ursache für die entstandene Situation liegt eindeutig bei dem Gegenspieler, der eine falsche Aussage getroffen hat. Ohne diese Aussage hätte der Alleinspieler seine Karten nicht aufgedeckt und den Skat nicht herumgedreht. Durch das Sichtbarwerden seiner Karten ist dem Alleinspieler jetzt ein Nachteil und den Gegenspielern ein Vorteil entstanden. Es ist daher dem Alleinspieler nicht mehr zuzumuten das Spiel durchzuführen. Er hat sein Spiel einfach gewonnen. Durch das Auflegen seiner Karten hat er gleichzeitig bekundet, dass er keine höhere Gewinnstufe (Schneider oder Schwarz) erreichen möchte. Hätte der Alleinspieler nach der falschen Aussage des Gegenspielers seine Karten zunächst einmal verdeckt gehalten und den Skat nicht eingesehen, wäre das Spiel durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet worden. Es kann dem Alleinspieler aber nicht zur Last gelegt werden, dass er anders gehandelt hat. Das Spiel wurde wegen der falschen Aussage des Gegenspielers und dem damit verbundenen Sichtbarwerden der Karten des Alleinspielers beendet. Das war der erste Fehler, der für die Entscheidung ausschlaggebend ist. Nach einem beendeten Spiel kann kein weiterer Regelverstoß begangen werden. Die Gegenpartei sucht nur einen Grund, dem Alleinspieler das Spiel als verloren abzuschreiben. Nach ISKO 1.1.5 haben sich alle Teilnehmer in jeder Situation fair, sachlich und sportlich zu verhalten und kein fadenscheiniges Recht zu suchen.

Anfrage 2:

Der Alleinspieler sitzt in Vorhand. Alle Spieler haben noch vier Karten auf der Hand und das Spiel ist noch nicht entschieden. Der Alleinspieler hat noch die drei letzten Trümpfe und eine Dame aus einer anderen Farbe. Diese spielt er aus. Hinterhand übernimmt mit dem König. Da jetzt alle Trümpfe beim Alleinspieler stehen, wartet dieser das Ausspielen nicht ab, sondern spielt gleich einen Trumpf aus. Ist das Spiel dadurch verloren?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel wegen unberechtigtem Ausspielen verloren. Im vorliegenden Fall ist der siebte Stich an den Gegenspieler in Hinterhand gegangen, der damit ausspielberechtigt war. Stattdessen hat der Alleinspieler unberechtigt ausgespielt und somit einen Regelverstoß begangen. Da das Spiel zu diesem Zeitpunkt noch nicht entschieden war, verliert der Alleinspieler sein Farbspiel in der Stufe einfach (ohne Schneider oder Schwarz). Anders wäre zu entscheiden, wenn der Alleinspieler seine restlichen drei Karten aufgelegt oder vorgezeigt hätte. In diesem Fall hätte es sich um eine zulässige Spielabkürzung gehandelt und die restlichen Stiche wären an den Alleinspieler gegangen. Eine weitere Möglichkeit wäre gewesen, wenn der Alleinspieler mit dem Ausspielen des Trumpfes eine Aussage wie: „Gleich was ausgespielt wird, steche ich“ o. ä. vorgenommen hätte. Mit dieser Aussage hätte er klar und unmissverständlich zum Ausdruck gebracht, dass ihm bewusst war, dass er nicht ausspielberechtigt war und er mit dem Vorzeigen (Ausspielen) des Trumpfes eine Spielabkürzung vornehmen will.

Anfrage 3:

Am Vierertisch habe ich vom Geber in Vorhand einen Grand Hand erhalten. (Kreuz-, Herz- und Karo-Bube, dazu Ass und Zehn von Pik und Karo sowie König, Dame und 9 von Kreuz). Ich spiele den Kreuz-Buben aus und die Mitspieler werfen jeweils eine Lusche weg. Zu dem Zeitpunkt glaubte ich, dass der Pik-Bube im Skat liegt. Danach spiele ich den Kreuz-König aus und erhalte Kreuz-7 und -8. Erst danach legte der hintere Spieler seine Karten auf den Tisch und sagte, er habe den Pik-Buben in seiner Karte übersehen. Im Skat lagen Kreuz-Ass und -10. Die Mitspieler wären somit Schwarz geworden. Das Spiel wurde mir jedoch nur mit 72 Punkten angerechnet. Meine Mitspieler vertraten die Auffassung, dass ich trotz der Fehlbedienung hätte weiterspielen müssen, um Schneider und Schwarz anerkannt zu bekommen. Wie ist zu entscheiden?

Antwort:

Der Alleinspieler hat seinen Grand Hand in der Stufe Schwarz gewonnen und bekommt 120 Punkte. Liegt vor der Spielentscheidung ein Regelverstoß vor, hat die schuldige Partei einfach verloren. Von diesem Grundsatz wird dann abgewichen, wenn a) die fehlerfreie Partei verlangt, dass weiterspielt wird oder b) der Nachweis erbracht wird, dass eine höhere Gewinnstufe sicher erreicht wird. Verlangt die fehlerfreie Partei, dass die schuldige Partei zum Weiterspiel verpflichtet ist, dann zählt der Regelverstoß als nicht begangen (siehe ISkO 4.1.6). In diesem Fall wird der erste Stich korrigiert und das Spiel zum zweiten Stich mit jeder beliebigen Karte von Vorhand fortgesetzt und seinem Ausgang entsprechend gewertet. Kann die fehlerfreie Partei den Nachweis erbringen, dass sie die Gewinnstufe Schneider und/oder Schwarz bei regelgerechtem Spiel sicher erreicht hätte, so erhält sie den betreffende(n) Gewinnstufe(n) zusätzlich. Hierbei ist es unerheblich, ob der Nachweis erst nach Einsichtnahme in den Skat erfolgt oder vorher. Es steht fest, dass das Spiel bei regelgerechtem Spiel Schwarz geworden wäre. Niemals darf nach einem Regelverstoß der fehlerfreien Partei ein Nachteil entstehen, was gegen das Fairnessgebot verstoßen würde (ISkO 1.1.5).

Unberührt davon bleibt die Entscheidung, dass im Falle einer Spielabkürzung durch den Alleinspieler die Einforderung bzw. der Nachweis des Erreichens von Gewinnstufen nur ohne Kenntnis der Karten der Gegenspieler (und bei Handspielen des Skates) erfolgen muss, da in diesem Fall der Alleinspieler selbst der Verursacher ist.

Anfrage 4:

Vorhand spielt Grand Hand und die Gegenpartei hat nach dem vierten Stich 24 Augen. Im weiteren Spielverlauf macht der Alleinspieler alle Stiche. Als er seine letzte Karte (eine Pik-Lusche) ausspielt, wird festgestellt, dass ein Gegenspieler keine Karte mehr hat, also er versehentlich bei einem Stich wohl zwei Karten bediente. Da sich nach Recherche herausstellte, dass bei richtigem Bedienen der Stich an die Gegenpartei gegangen wäre, forderten der Alleinspieler und der Geber die Gewinnstufe Schneider, die Gegenspieler aber nur eine einfache Wertung. Wie ist das Spiel zu werten?

Antwort:

Besitzt nach ISKO 4.2.6 ein Spieler trotz ordnungsgemäßer Kartenverteilung im Laufe des Spiels zu wenig oder zu viel Karten, weil er fehlerhaft gedrückt, doppelt zugegeben oder es in irgendeiner anderen Form verschuldet hat, ist das Spiel zugunsten der Partei mit der richtigen Anzahl von Karten entsprechend den Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 beendet. In ISKO 4.2.6 wird eindeutig darauf hingewiesen, dass auch ISKO 4.1.4 Satz 2 anwendbar ist. Wenn also der Alleinspieler nachweisen kann, dass er ohne den Regelverstoß (doppelte Kartenzugabe) eine höhere Gewinnstufe erreicht hätte, so ist ihm diese zu gewähren. Im vorliegenden Fall ist allerdings nicht zu erkennen, ob die Stufe Schneider erreicht wurde, da die Gegenpartei bei korrektem Spielverlauf noch einen Stich bekommen hätte. Da es keine Informationen über die Augenzahl des letzten Stiches gibt, wird das Spiel als gewonnen gewertet, ohne die Stufe Schneider.

Anfrage 5:

Der Alleinspieler in Vorhand hat sein Spiel Kreuz Hand angesagt und führt neben vier Buben noch Kreuz-König, Dame, 9 sowie Pik-Ass, -König und Herz-7. Zum ersten Stich spielt der Gegenspieler in Hinterhand unberechtigt aus. Der Alleinspieler beansprucht sofortigen Spielgewinn. Jetzt stellt sich heraus, dass die Trümpfe bei der Gegenpartei verteilt sind und Pik 10 und -8 im Skat liegen. Der Alleinspieler ist nun der Meinung, dass ihm die Gewinnstufe Schneider zusteht, da die Gegenspieler bei dieser Kartenverteilung nur einen Stich mit seiner Herz 7 bekommen hätten.

Antwort:

Hat ein Spieler vor der Spielentscheidung unberechtigt ausgespielt, ist das Spiel beendet und für die schuldige Partei in der Stufe einfach (ohne Schneider oder Schwarz) verloren. Kann der Alleinspieler nachweisen, dass er die Gegenspieler ohne den Spielfehler Schneider gespielt hätte, ist ihm diese Gewinnstufe zu zuerkennen. Da im vorliegenden Fall die Gegenspieler bei ordnungsgemäßer Spielführung nur einen Stich ohne Augen des Alleinspielers bekommen hätten, ist die Forderung des Alleinspielers berechtigt und er hat mit der Gewinnstufe Schneider gewonnen.

- 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.

Anfrage 1:

Hinterhand erhält das Spiel bei einem Reizwert von 27 und findet den Pik-Buben im Skat. Nachdem sie Pik-9 und Herz-8 gedrückt hat, sagte sie mit folgenden Karten ihr Spiel als *Karo* an: Pik-Bube, Karo-Bube, Karo-Ass, Karo-10, Karo-König, Karo-Dame, Karo-9, Karo-8, Kreuz-Ass und Kreuz-9. Zum ersten Stich spielt Mittelhand unberechtigt aus. Muss der Alleinspieler jetzt den Fehler berichtigen lassen, um den Schneider zu erspielen?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel ausnahmsweise mit der Stufe Schneider gewonnen. Es ist richtig, dass die Gewinnstufen Schneider und Schwarz grundsätzlich erspielt werden müssen. Ist der Alleinspieler aber gezwungen, eine höhere Gewinnstufe zu erreichen, muss ihm bei einem Regelverstoß durch einen Gegenspieler die fällige Gewinnstufe ausnahmsweise zuerkannt werden. Ein solcher Fall liegt hier vor. Zum Zeitpunkt des Regelverstoßes von Mittelhand waren die Gegenspieler noch im Schneider. Dem Alleinspieler muss deshalb die Gewinnstufe Schneider ausnahmsweise zuerkannt werden. Ihm sind 27 Punkte gutzuschreiben. Anders zu entscheiden wäre, wenn die Gegenpartei zum Zeitpunkt des Regelverstoßes bereits aus dem Schneider war. In diesem Fall hätte der Alleinspieler seine Bedingung (Schneider zu spielen) nicht erfüllt und hätte sein Spiel verloren.

Anfrage 2:

Vorhand bekommt das Spiel bei gereizten 36 und sagt *Pik Hand* an. Beim dritten Spielzug verwirft sich Hinterhand. Vorhand wirft die Karten hin und sieht sich als Sieger. Die Gegenspieler haben zu diesem Zeitpunkt 18 Augen und wären bei normalem Spielverlauf aus dem Schneider gekommen. Beim Umdrehen des Skats stellt sich heraus, dass der Pik-Bube liegt und der Alleinspieler dadurch gezwungen ist, das Spiel Schneider zu spielen. Wer ist der Gewinner des Spieles?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein *Pik Hand* mit der Stufe Schneider gewonnen. Im vorliegenden Fall hat ein Gegenspieler durch das Nichtbedienen einen Regelverstoß begangen. Das Spiel war damit zugunsten des Alleinspielers beendet. Aufgrund des Reizwertes von 36 und Pik-Bube im Skat, war der Alleinspieler gezwungen, die Gegenspieler im Schneider zu halten. Da die Gegenspieler zum Zeitpunkt des Regelverstoßes erst 18 Augen hatten, muss die Gewinnstufe Schneider dem Alleinspieler ausnahmsweise zuerkannt werden. Hätten die Gegenspieler zu diesem Zeitpunkt 31 Augen und mehr gehabt, hätte der Alleinspieler verloren.

Anfrage 3:

Der Alleinspieler sagt beim Reizwert von 24 *Grand Hand Schneider* an. Zum zweiten Stich spielt der Gegenspieler in Mittelstand unberechtigt aus. Damit hat der Alleinspieler sein Spiel gewonnen. Wie wird es nun berechnet - mit oder ohne Schneider?

Antwort:

Der Alleinspieler hat seinen Grand Hand mit Schneider gewonnen. Es gehört zu den Spielbedingungen des Alleinspielers, dass er die Gegenpartei Schneider spielt. Wenn die Gegenspieler nach dem ersten Stich noch nicht schneiderfrei waren, so gewinnt der Alleinspieler mit dieser Gewinnstufe.

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

Anfrage 1:

Der Alleinspieler in Vorhand sagt *Karo* an. Darauf spielt ein Mitspieler sofort aus. Der andere Gegenspieler wirft sofort seine Karten offen auf den Tisch, da durch das unberechtigte Ausspielen der Alleinspieler eindeutig gewonnen hat. Es werden diesem 18 Punkte gutgeschrieben (ohne einen). Ist die Entscheidung korrekt? Der Alleinspieler wollte das Spiel unbedingt durchführen, weil er berechnete Chancen hatte, die Gegner Schneider zu spielen. Was wäre zu entscheiden, wenn die Karten verdeckt auf den Tisch geflogen wären?

Antwort:

Nach den Bestimmungen 4.1.3 und 4.1.4 der ISkO ist ein Spiel bei einem Regelverstoß sofort (wenn es noch nicht entschieden war) zugunsten der fehlerfreien Partei beendet. In diesem Fall kann der Alleinspieler nach ISkO 4.1.6 verlangen (unabhängig davon, ob die Karten offen oder verdeckt aufgeworfen wurden), dass der Fehler berichtigt (zurückgenommen) und das Spiel weiter durchgeführt wird. Der Fehler gilt dann als nicht begangen. Der Alleinspieler kann sich die offen aufgeworfenen Karten seiner Gegenspieler ansehen und für sich entscheiden, ob er die Möglichkeit hat, eine höhere Gewinnstufe zu erreichen. Wenn er diese Möglichkeit sieht, kann er verlangen, dass die Karten wieder aufgenommen, der Fehler zurückgenommen und das Spiel ordnungsgemäß weiter durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet wird. Der Alleinspieler muss in diesem Fall eine höhere Gewinnstufe (Schneider oder Schwarz) nicht erspielen, benötigt zum Spielgewinn aber 61 Augen. Begeht der Alleinspieler, bevor das Spiel entschieden ist, im Verlauf des Spiels selbst einen Regelverstoß, hat er sein Spiel verloren.

Anfrage 2:

Ein Gegenspieler bedient nicht. Der Alleinspieler wurde gefragt, ob er weiterspielen möchte. Müsste er dann Schneider spielen?

Antwort:

Mit dem Nichtbedienen eines Gegenspielers ist das Spiel beendet und der Alleinspieler hat sein Spiel einfach (nicht Schneider oder Schwarz) gewonnen. Wenn der Alleinspieler die Möglichkeit sieht eine höhere Gewinnstufe zu erreichen, kann er verlangen, dass weiterspielt wird. Dann gilt der Fehler als nicht begangen und er kann sein Spiel evtl. noch verlieren. Keinesfalls muss er die Gegenpartei Schneider spielen.

Anfrage 3:

Nach Nichtbedienen eines Gegenspielers wird vom Alleinspieler Weiterspielen verlangt. Nun bekommt die Gegenpartei 61. Wie ist die Wertung?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren. Im vorliegenden Fall hat ein Gegenspieler nicht bedient und damit einen Regelverstoß begangen, der zum sofortigen Spielgewinn für den Alleinspieler führt. Wenn der Alleinspieler aber Weiterspielen verlangt, dann ist der Fehler zu korrigieren und das Spiel wird seinem Ausgang entsprechend gewertet. In solchen Fällen gilt der Fehler dann als nicht begangen. Da die Gegenpartei 61 Augen bekommen hat, verliert der Alleinspieler sein Spiel.

Anfrage 4:

Der Alleinspieler in Vorhand spielt beim Grand zum ersten Stich den Kreuz-Buben aus. Mittelhand bedient Herz-Buben und Hinterhand gibt Pik-König zu. Zum zweiten Stich spielt Vorhand den Karo-Buben aus, Mittelhand gibt eine Lusche zu und Hinterhand zieht den Pik-Buben, der im ersten Stich nicht bedient wurde. Der Alleinspieler fordert eine Korrektur des fehlerhaften ersten Stiches und will weiterspielen, weil eine Chance auf die Stufe Schneider besteht. Ein Schiedsrichter verwehrt das Weiterspiel, weil der erste Stich abgeschlossen wäre. Das Spiel wird als einfach gewonnen gewertet. Nach ISKO 4.2.3. darf die fehlerfreie Partei aber das Weiterspielen verlangen und der Fehler ist zu berichtigen. Hat der Schiedsrichter richtig entschieden?

Antwort:

Die Entscheidung des Schiedsrichters war falsch. Wurde eine ausgespielte Farbe oder geforderter Trumpf nicht bedient, obwohl es möglich war, ist das Spiel sofort beendet und nach den Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 zu entscheiden. Wird von der fehlerfreien Partei Weiterspielen verlangt, ist der Fehler zu berichtigen (ISKO 4.2.3). Nach ISKO 4.1.6 ist die schuldige Partei zum Weiterspiel verpflichtet, wenn es die andere Partei verlangt. Dann zählt der Regelverstoß als nicht begangen. Aus den beiden vorgenannten Bestimmungen geht eindeutig hervor, dass dem Verlangen des Alleinspielers auf Korrektur der beiden Stiche zu entsprechen war. Der erste Stich war aufzudecken und Hinterhand hatte seinen Pik-Buben zu bedienen. Danach hätte Vorhand auch eine andere Karte ausspielen dürfen. Das Spiel war weiter durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten. Die Entscheidung des Schiedsrichters war daher nicht korrekt. Er hat den Alleinspieler um die Möglichkeit gebracht, die Gegenpartei Schneider zu spielen und damit eine höhere Gewinnstufe zu erreichen. Wird das Spiel auf Verlangen des Alleinspielers weiter durchgeführt, gilt der Bedienfehler des Gegenspielers in Hinterhand als nicht begangen und der Alleinspieler kann sein Spiel auch evtl. verlieren. Im vorliegenden Fall kann evtl. auch ISKO 4.1.4 zur Anwendung kommen. Wenn der Alleinspieler also nachweisen kann, dass er die Gegenpartei - ohne den Bedienfehler von Hinterhand - in jedem Fall Schneider spielen würde, ist das Spiel beendet und der Alleinspieler gewinnt mit dieser Gewinnstufe.

Anfrage 5:

Der Alleinspieler zieht den sechsten Stich, der eigentlich der Gegenpartei gehört, versehentlich ein und spielt danach sofort aus. Obwohl das Spiel wegen unberechtigtem Ausspiel beendet ist, verlangt ein Gegenspieler, dass der Alleinspieler den sechsten Stich aushändigt und die ausgespielte Karte zurücknimmt, da er der Meinung ist, dass der Alleinspieler keinen Stich mehr bekommt und damit evtl. Schneider sein könnte. Dieser weigert sich, da er erst 28 Augen hat und bei ordnungsgemäßer Fortsetzung des Spiels wahrscheinlich keinen Stich mehr bekommt. Er verweist daher darauf, dass bei Regelverstößen das Spiel nur als einfach verloren zählt (nicht Schneider oder Schwarz).

Antwort:

Es ist richtig, dass bei Regelverstößen die schuldige Partei nur einfach (ohne Schneider oder Schwarz) verliert, soweit das Spiel noch nicht entschieden war. Es kommt zwar selten vor, dass in solchen Fällen die Gegenpartei Weiterspiel verlangt. Aber genauso wie der Alleinspieler fordern kann, dass weitergespielt wird, so steht dieses Recht auch der Gegenpartei zu, wenn der Alleinspieler einen Regelverstoß begeht. Der Alleinspieler muss der Forderung des Gegenspielers nachkommen, den sechsten Stich aushändigen und die ausgespielte Karte zurücknehmen. Dann gilt der Regelverstoß als nicht begangen, das Spiel wird fortgesetzt und seinem Ausgang entsprechend gewertet. Es darf nicht sein, dass der Alleinspieler für den Fall, dass er droht, Schneider zu werden, durch einen absichtlichen Spielfehler sein Spiel nur einfach verliert.

**4.1.7** Wird unberechtigtes Ausspielen erst bemerkt, nachdem der Stich vollendet ist, muss auf rechtmäßiges Ausspielen erkannt werden.

Anfrage 1:

An einem Dreiertisch sagt der Alleinspieler in Mittelhand sofort „Grand Hand“ und spielt Kreuz-Bube aus. Das Spiel geht zu Gunsten des Alleinspielers zu Ende. Beim Eintragen in die Liste bemerkt der Listenführer, dass der Alleinspieler nicht berechtigt war das Spiel zu beginnen, da er in Mittelhand saß. Der Alleinspieler behauptet, die Reklamation käme zu spät, da das Spiel zu Ende war. Ist die Auffassung richtig?

Antwort:

Der Alleinspieler hat seinen Grand Hand gewonnen, obwohl er unberechtigt ausgespielt hat. Im vorliegenden Fall hat Mittelhand - ohne das Passen von Vorhand und Hinterhand abzuwarten - einen Grand Hand angesagt und unberechtigt ausgespielt. Da die Gegenspieler die voreilige Spielansage akzeptiert haben, ist Mittelhand berechtigterweise Alleinspieler geworden. Das unberechtigte Ausspielen des Alleinspielers in Mittelhand zum ersten Stich hat keine Folgen, da keiner der Gegenpartei diesen Regelverstoß sofort beanstandet hat. Bereits mit Vollendung des ersten Stiches war keine Reklamation mehr möglich und es muss auf rechtmäßigem Ausspielen des Alleinspielers erkannt werden. Das Spiel wurde weiter durchgeführt und ist daher seinem Ausgang entsprechend zu werten.

Anfrage 2:

Der Alleinspieler verliert sein Spiel. Nach Beendigung dieses Spiels stellte der Alleinspieler fest, dass nicht Vorhand, sondern Mittelhand bei Spielbeginn ausgespielt hatte. Der Alleinspieler plädiert auf Wiederholung. Wie ist die richtige Entscheidung?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren. Sollte jemand ausgespielt haben, der nicht an der Reihe war (also nicht in Vorhand saß), so kann das unberechtigte Ausspielen nicht mehr reklamiert werden sobald die 3. Karte liegt.

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

Anfrage 1:

Vorhand spielt ein Farbspiel. Im Laufe des Spiels übernimmt Hinterhand einen Stich. Mittelhand ist dabei auszuspielen und wird von seinem Partner (Hinterhand) durch einen Zuruf: „Ich komm raus!“ daran gehindert. Es lag noch keine Karte auf dem Tisch. Vorhand reklamiert diese Situation, spielt jedoch (unter Protest) weiter und verliert am Ende dieses Spiel. Wie ist zu entscheiden?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen. Wenn das Spiel zum Zeitpunkt des Regelverstoßes noch nicht entschieden war, ist ISkO 4.1.4 anzuwenden. Danach ist das Spiel für die schuldige Partei verloren. Die schuldige Partei ist nach ISkO 4.1.6 zum Weiterspiel verpflichtet, wenn es die andere Partei verlangt. Dann zählt der Regelverstoß als nicht begangen. Die Bestimmung ISkO 4.1.6 ist hier nicht anzuwenden, da die schuldige Partei (Gegenspieler) gegen den Protest der anderen Partei (Alleinspieler) Weiterspiel verlangt hat.

Im vorliegenden Fall hat ein Gegenspieler den anderen Gegenspieler mit seinem Zuruf am unberechtigten Ausspiel gehindert und damit unzweifelhaft einen Regelverstoß nach ISkO 4.1.8 begangen. Mit diesem Regelverstoß war das Spiel sofort beendet. Dieser Regelverstoß von Hinterhand wird vom Alleinspieler sofort beanstandet. Da kein Schiedsrichter am Tisch war, war die Bereitschaft des Alleinspielers, das Spiel unter Protest fortzusetzen, eine vernünftige Entscheidung. So hat ein Schiedsrichter oder die Spielleitung im Nahhinein für den Fall einer anderen Regelauffassung die Möglichkeit, das Spiel entsprechend seinem Ausgang zu werten. Der Alleinspieler hat eindeutig unter Protest weitergespielt. Im Nahhinein muss das Spiel daher zum Zeitpunkt des Regelverstoßes als beendet gewertet werden. War es zu diesem Zeitpunkt noch nicht entschieden, verliert die schuldige Partei. Keinesfalls hat der Alleinspieler durch sein Weiterspielen den Regelverstoß hingenommen. Diese Auslegung käme nur dann zur Anwendung, wenn er ohne entsprechende Erklärung (ohne Protest) das Spiel fortgesetzt hätte. Er ist aber seiner Verpflichtung nachgekommen, den Regelverstoß nach ISkO 4.5.1 sofort zu beanstanden.

Anfrage 2:

Der Alleinspieler hat ein knappes Spiel und es ist beim sechsten Stich noch nicht entschieden. Er sitzt in Mittelhand, als Vorhand zum siebenten Stich ausspielt. Er wirft eine Fehlkarte ab und Hinterhand übernimmt mit Trumpf. Der Stich liegt noch auf dem Tisch. Hinterhand sagt nach kurzem Überlegen: „Ich spiele jetzt aus!“, worauf der Alleinspieler, mit der Begründung Hinterhand hätte Vorhand am Ausspielen gehindert, sein Spiel als gewonnen angeschrieben haben will. Vorhand hat zu diesem Zeitpunkt keine Geste gemacht, woraus man eine Ausspielabsicht hätte entnehmen können.

Antwort:

Das Spiel ist durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten. Der Gegenspieler in Hinterhand hat den siebten Stich, der seinem Mitspieler in Vorhand gehörte, gestochen und war damit zum achten Stich ausspielberechtigt. Mit seiner Aussage „Ich spiele jetzt aus!“ hat dieser Spieler klar und eindeutig zum Ausdruck gebracht, dass er ausspielberechtigt ist und er evtl. noch ein wenig Zeit zum Überlegen braucht. Anhand der Schilderung hat Vorhand keinerlei Anstalten gemacht, zum Folgestich auszuspielen. Daher konnte sie von Hinterhand auch nicht am unberechtigten Ausspielen gehindert werden. Die Aussage „Ich spiele jetzt aus“ ist zulässig und verstößt nicht gegen die Bestimmungen der ISKO. Das Spiel ist durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten. Der Alleinspieler versucht mit einem fadenscheinigen Grund ein Spiel, dass evtl. auf der Kippe steht, als Gewinnspiel angeschrieben zu bekommen, ohne dass es ordnungsgemäß beendet wird.

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

Der Alleinspieler ist berechtigt, versehentlich heraus gefallene Karten ohne spielrechtliche Folgen wieder aufzunehmen. Er darf auch vorgezogene und sichtbar gewordene Karten zurücknehmen.

Anfrage 1:

Mittel- und Hinterhand passen. Vorhand nimmt den Skat auf und findet zwei Buben. Aus Freude über den guten Skat legt sie die Buben offen auf den Tisch. Einer der Gegenspieler legt die Karten auf den Tisch und behauptet, Vorhand hätte das Spiel durch das Aufdecken des Skats verloren. Welche Konsequenzen ergeben sich durch das Aufdecken des Skats?

Antwort:

Vorhand darf den Skat zeigen. Es kommt verhältnismäßig oft vor, dass der Alleinspieler gute (passende) Karten im Skat findet und diese vor Freude zeigt. Aus dieser Situation kann kein Regelverstoß abgeleitet werden. Selbst dann nicht, wenn der Alleinspieler vor der Spielansage alle seine Karten zeigen würde. Das Sichtbarwerden der Karten stellt nur einen Vorteil für die Gegenspieler dar, keinesfalls einen Nachteil.

Anfrage 2:

Das Spiel ist noch nicht entschieden. Der Alleinspieler spielt bei einem Pikspiel den Pik-Buben aus. Mittelhand hat keinen Trumpf und gibt Kreuz-König dazu. Hinterhand hat ebenfalls keinen Trumpf und wirft eine andere Fehlkarte ab. Beim Einziehen des Stiches stellt der Alleinspieler fest, dass Mittelhand zwei Karten gelegt hat. Unter dem sichtbaren Kreuz-König klebt die Kreuz-10. Diese wird sichtbar, als der Alleinspieler die Karten auseinanderschiebt. Er verlangt nun Spielgewinn, weil Mittelhand zwei Karten gelegt hat. Ein Schiedsrichter entscheidet, dass Mittelhand die Kreuz-10 zurückerhält, das Spiel fortgesetzt und seinem Ausgang entsprechend angeschrieben wird. Ist die Entscheidung richtig?

Antwort:

Die Entscheidung des Schiedsrichters wird bestätigt. Voraussetzung für das Vorliegen eines Regelverstoßes ist, dass die zweite Karte von Mittelhand sichtbar ausgespielt wurde oder ein Spieler der Gegenpartei für das Sichtbarwerden der zweiten Karte verantwortlich ist. Im vorliegenden Fall ist die Kreuz-10 nur durch das Eingreifen des Alleinspielers erkennbar geworden. Er trägt daher selbst die Verantwortung dafür, dass der andere Gegenspieler die Karte sehen und unter Umständen Vorteile aus der Kenntnis dieser Karte ziehen konnte. Deshalb durfte die Kreuz-10 zurückgenommen werden. Sportlich fair wäre es gewesen, wenn der Alleinspieler Mittelhand auf die zwei gespielten Karten hingewiesen hätte. Dann hätte Mittelhand diese beide Karten aufnehmen und Kreuz-König wiederzugeben können, ohne dass die Kreuz-10 sichtbar geworden wäre.

Anfrage 3:

Der Alleinspieler spielt zum vorletzten Stich Kreuz-Ass aus. Mittelhand sticht und Hinterhand will Kreuz-Dame für alle erkenntlich legen. Hinterhand entscheidet sich dann aber für Kreuz-10. Der Alleinspieler besteht nun auf Kartenverrat und Kreuz-Dame. Der Schiedsrichter entscheidet auf Weiterspielen, da Mittelhand keine Optionen im letzten Stich hat. Hinterhand darf Kreuz-10 legen. Ist die Entscheidung richtig?

Antwort:

Die Entscheidung des Schiedsrichters wird bestätigt. In diesem Fall kann Hinterhand mit seinen beiden letzten Karten, soweit Vorhand und Hinterhand schon eine Karte zum neunten Stich gespielt haben, keinen Kartenverrat mehr begehen. Aus dem Sichtbarwerden der letzten beiden Karten von Hinterhand entsteht der Gegenpartei keinesfalls mehr ein Vorteil. Daher kann Hinterhand entscheiden, welche der sichtbar gewordenen Karten sie dazu geben möchte.

Anfrage 4:

Der Alleinspieler in Mittelhand überlegt, wie er das Spiel nach dem Ausspiel von Vorhand fortsetzen soll. Das Spiel ist noch nicht entschieden ist. Während des Überlegens zieht der Gegenspieler in Hinterhand eine Karte vor, welche vom Alleinspieler gesehen wird. Der andere Gegenspieler und der Kartengeber sahen die von Hinterhand vorgezogene Karte nicht. Nachdem nun der Alleinspieler eine Karte abgeworfen hat, nimmt der Gegenspieler in Hinterhand seine vorgezogene Karte zurück und gibt eine andere Karte zu (der Gegenspieler in Hinterhand führte keine Karte der ausgespielten Farbe mehr). Nun will der Alleinspieler sein Spiel wegen Kartenverrats als gewonnen angeschrieben haben, da die vorgezogene und ihm sichtbar gewordene Karte des Gegenspielers auch vom anderen Gegenspieler hätte gesehen werden können. Wie ist zu entscheiden?

Antwort:

Das Spiel wird weiter durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet. Im vorliegenden Fall ist die vorgezogene Karte des Gegenspielers in Hinterhand nur dem Alleinspieler sichtbar geworden. Daraus ergibt sich ein Vorteil für den Alleinspieler, da er jetzt eine Karte des Gegenspielers kennt, aber keinesfalls ein Nachteil. Da kein Kartenverrat vorliegt, wird das Spiel weiter durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet.

Anfrage 5:

Der Kartengeber verteilt ordnungsgemäß die Karten. Hinterhand bekommt das Spiel bei einem Reizgebot von 18 und nimmt den Skat auf. Beim Sortieren der Karten fällt dem Spieler in Mittelhand die Karo-7 offen auf den Tisch. Er nimmt sie wieder auf. Vorhand schreibt das vorherige Spiel an und hat die Karo-7 nicht gesehen. Hinterhand wirft die Karten auf den Tisch und sagt: „Ich habe mein Spiel gewonnen. Ich habe die Karo-7 gesehen. Das ist Kartenverrat. Ich habe mein Kreuz ohne vieren gewonnen!“ Wie ist zu entscheiden?

Antwort:

Ein Schiedsrichter entscheidet, welches Spiel dem Alleinspieler aus vernünftigen Gründen unter Berücksichtigung der letzten Reizhöhe und der Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen gutgeschrieben wird. Im vorliegenden Fall wurde eine Karte eines Gegenspielers ohne Ausspielberechtigung (Mittelhand) sichtbar, da sie aufgedeckt herausgefallen ist. Damit liegt ein Regelverstoß im Sinne ISkO 4.1.9 vor und der Alleinspieler hat ein Spiel gewonnen. Da er zu diesem Zeitpunkt noch kein Spiel angesagt hat, muss jetzt ein Schiedsrichter entscheiden, welches Spiel dem Alleinspieler als gewonnen gewertet wird. Dabei bleibt der Skat unberücksichtigt. Will der Alleinspieler ein anderes Spiel, als das vom Schiedsrichter festgelegte, gewonnen haben, muss er dieses Spiel durchführen. Das Spiel wird dann seinem Ausgang entsprechend gewertet. Keinesfalls kann der Alleinspieler sich ein Spiel aussuchen.

Anfrage 6:

Am Dreiertisch nimmt Hinterhand nach korrekt erfolgtem Reizen den Skat bei 18 auf, mit der Absicht ein Nullspiel zu spielen. Vor der Spielansage spielt Vorhand Herz-Ass aus. Hinterhand reklamiert damit Spielverlust für die Gegenpartei und wirft ohne Spielansage seine zwölf in der Hand befindlichen Karten auf den Tisch. Ein hinzu gerufener Spieler ist der Meinung, dass der Fehler von Vorhand wegen des noch nicht angesagten Spieles als nicht begangen gilt. Damit ist Hinterhand nicht einverstanden. Wie ist diese Situation zu bewerten?

Antwort:

Das Spiel ist mit der von Vorhand ausgespielten Karte durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten. Im vorliegenden Fall hat der ausspielberechtigte Spieler in Vorhand (Gegenspieler) bereits vor der Spielansage eine Karte ausgespielt. Da Vorhand ausspielberechtigt war, liegt kein Regelverstoß vor. Die ausgespielte Karte muss aber in jedem Fall liegen bleiben. Der Alleinspieler hat nicht sofort gewonnen, sondern einen Vorteil aus der Tatsache, dass die ausgespielte Karte liegen bleiben muss. Da er noch kein Spiel angesagt hat, kann er jetzt noch umdrücken und sein Spiel auf die bereits ausgespielte Karte einstellen. Hat er z. B. eine Herzkarte blank, die er eigentlich drücken muss, so kann er diese jetzt halten, da Herz-Ass ausgespielt wurde.

Anfrage 7:

Der Alleinspieler spielt Herz. Nach dem fünften Stich spielt der Gegenspieler in Vorhand den Kreuz-König aus, der vom anderen Gegenspieler mit Kreuz-Ass übernommen wird. Der Alleinspieler führt kein Kreuz und legt nun gleichzeitig Herz-König und Pik-Ass auf die gespielten Karten. Schnell will er Pik-Ass wieder aufnehmen. Sofort reklamiert ein Gegenspieler, dass der Alleinspieler Pik-Ass liegen lassen muss und der Stich an die Gegenpartei geht. Der Alleinspieler ist der Meinung, dass es sich doch offensichtlich um ein Versehen handelt und er niemals Pik-Ass absichtlich gelegt hat. Wie ist zu entscheiden?

Antwort:

Im Gegensatz zu den Gegenspielern kann der Alleinspieler keinen Kartenverrat begehen. Ob er nun zwei Karten versehentlich oder absichtlich legt, ist für die Entscheidung nicht relevant. Das Sichtbarwerden von zwei Karten des Alleinspielers stellt keinesfalls ein Nachteil für die Gegenpartei dar. Der Alleinspieler ist daher berechtigt, eine der beiden gespielten Karten wieder aufzunehmen und das Spiel ordnungsgemäß fortzusetzen.

#### 4.1.10 Unberechtigtes Ausspielen zum letzten Stich ist unerheblich.

Anfrage 1:

Der Alleinspieler spielt Herz. Beim neunten Stich spielt Vorhand Pik-König, Mittelhand Pik-10, der Alleinspieler in Hinterhand Pik-7. Der Alleinspieler spielt jetzt als letzte Karte den Kreuz-Buben. Daraufhin sagt Mittelhand, der Alleinspieler habe verloren, weil er nicht am Ausspielen war. Mittelhand sei am Ausspielen und nicht Hinterhand. Der Alleinspieler hatte vor dem letzten Stich 59 Augen. Hat er verloren?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen. Mit der letzten Karte kann kein Kartenverrat und kein Regelverstoß mehr begangen werden. Aus dem sichtbar werden dieser Karte entsteht dem Alleinspieler kein Vor- und den Gegenspielern kein Nachteil. Die ausgespielte Karte muss zurückgenommen werden. Der ausspielberechtigte Spieler (hier einer der Gegenspieler) spielt seine letzte Karte aus. Da der letzte Stich in jedem Fall dem Alleinspieler gehört und dieser bis zu diesem Zeitpunkt schon 59 Augen erreicht hatte, hat er sein Spiel, unabhängig welche Karten die Gegenspieler zugeben müssen, mindestens mit 61 Augen gewonnen.

Anfrage 2:

Der Alleinspieler macht den neunten Stich, zieht ihn aber nicht ein. Zum zehnten Stich spielt ein Spieler aus, der nicht dran war. Bei richtigem Ausspielen würde die Gegenpartei den Stich machen. Jetzt wollen sie beide Stiche. Wie ist zu entscheiden?

Antwort:

Der neunte Stich gehört dem Alleinspieler auch dann, wenn er ihn offen liegen lässt. Der zehnte Stich geht an denjenigen, der ihn unter Beachtung der Regeln gemacht hätte.

## **4.2 Bedienen**

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

Zu dieser reinen Spielvorschrift sind keine Entscheidungen des Skatgerichts ergangen.

**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.

Zu dieser reinen Spielvorschrift sind keine Entscheidungen des Skatgerichts ergangen.

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

Anfrage 1:

Der Alleinpieler begeht einen Regelverstoß und bedient beim zweiten Stich nicht. Er hat außer dem Skat keine Augen, weil er noch keinen Stich gemacht hat. Wie ist dieses Spiel zu werten?

Antwort:

Mit dem Regelverstoß des Nichtbedienens ist das Spiel beendet. Bei Regelverstößen wird das Spiel grundsätzlich einfach (nicht Schneider oder Schwarz) gewertet.

Anfrage 2:

Mittelhand spielt Grand. Vorhand spielt Kreuz-Dame aus, der Alleinpieler legt mit der rechten Hand Kreuz-Bube und zeigt zeitnah mit der linken Hand alle Karten mit dem Hinweis alle restlichen Stiche zu machen, was auch zutrifft. Hinterhand hat noch keine Karte gelegt. Da sich in der Hand des Alleinpielers auch das Kreuz-Ass befindet, wird das Spiel wegen Nichtbedienen als verloren gewertet. Entspricht dies den Regeln?

Antwort:

Der Alleinpieler hat seinen Grand verloren. Im vorliegenden Fall hat der Alleinpieler die ausgespielte Kreuz-Dame nicht bedient, obwohl das mit seinem Kreuz-Ass möglich gewesen wäre. Statt die Farbe zu bedienen, hat er mit Kreuz-Bube gestochen. Mit dem Nichtbedienen war das Spiel sofort beendet. Dabei ist es unerheblich, welche Karte Hinterhand noch beizulegen hatte. Der Alleinpieler hat seinen Grand wegen Nichtbedienen in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren. Daran ändert auch die Tatsache nichts, dass er alle zehn Stiche bekommen hätte.

Anfrage 3:

Nach dem achten Stich ist ein Grand noch nicht entschieden. Der Alleinpieler in Hinterhand legt gleichzeitig mit dem Ausspielen von Vorhand den letzten im Spiel befindlichen Buben offen auf den Tisch und behält seine letzte Karte in der Hand. Wie sich herausstellt, hat Vorhand aber die Farbe ausgespielt, zu welcher der Alleinpieler im letzten Stich das Ass hat. Wie ist in diesem Falle zu entscheiden?

Antwort:

Da der Alleinpieler zum neunten Stich den letzten im Spiel befindlichen Buben (voreilig) gespielt hat und dadurch die ausgespielte Farbe nicht bediente, obwohl es ihm möglich war, liegt ein Verstoß gegen ISKO 4.2.3 vor und das Spiel ist beendet. Da es noch nicht entschieden war verliert der Alleinpieler in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz). Anders wäre zu entscheiden, wenn der Alleinpieler seine beiden letzten Karten aufgedeckt oder vorgezeigt hätte. In diesem Fall hätte es sich um eine erlaubte Spielabkürzung gehandelt und beide Stiche wären an den Alleinpieler gegangen.

#### Anfrage 4:

Der Alleinspieler in Vorhand spielt beim Grand zum ersten Stich den Kreuz-Bube aus. Mittelhand bedient Herz-Bube und Hinterhand gibt Pik-König zu. Zum zweiten Stich spielt Vorhand den Karo-Bube aus, Mittelhand gibt eine Lusche zu und Hinterhand zieht den Pik-Bube, der im ersten Stich nicht bedient wurde. Der Alleinspieler fordert eine Korrektur des fehlerhaften ersten Stiches und will weiterspielen, weil eine Chance auf die Stufe Schneider besteht. Ein Schiedsrichter verwehrt das Weiterspiel, weil der erste Stich abgeschlossen wäre. Das Spiel wird als einfach gewonnen gewertet. Nach 4.2.3. darf die fehlerfreie Partei aber das Weiterspielen verlangen und der Fehler ist zu berichtigen. Hat der Schiedsrichter richtig entschieden?

#### Antwort:

Die Entscheidung des Schiedsrichters war falsch. Nach ISKO 4.1.6 ist die schuldige Partei zum Weiterspiel verpflichtet, wenn es die andere Partei verlangt. Dann zählt der Regelverstoß als nicht begangen. Aus den Bestimmungen ISKO 4.2.3 und 4.1.6 geht eindeutig hervor, dass dem Verlangen des Alleinspielers auf Korrektur der beiden Stiche zu entsprechen war. Der erste Stich war aufzudecken und Hinterhand hatte seinen Pik-Buben zu bedienen. Das Spiel war weiter durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten. Die Entscheidung des Schiedsrichters war daher nicht korrekt. Er hat den Alleinspieler um die Möglichkeit gebracht, die Gegenpartei Schneider zu spielen und damit eine höhere Gewinnstufe zu erreichen. Wird das Spiel auf Verlangen des Alleinspielers weiter durchgeführt, gilt der Bedienfehler des Gegenspielers in Hinterhand als nicht begangen und der Alleinspieler kann sein Spiel auch evtl. verlieren.

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

Anfrage 1:

Der Alleinspieler spielt Karo mit dreien und ist in Vorhand. Beim dritten Stich merkt ein Gegenspieler, dass er beim zweiten Stich keinen Trumpf zugegeben hat und schmeißt die Karten hin. Die Gegenspieler hatten bis dahin noch keinen Stich. Der Alleinspieler hätte wahrscheinlich das Spiel mit Schneider gewonnen. Wie zählt das Spiel?

Antwort:

Der Alleinspieler hat das Karospiel mit dreien gewonnen. Im vorliegenden Fall hat der Gegenspieler im zweiten Stich keinen Trumpf bedient, obwohl ihm das möglich war. Im dritten Stich bemerkt er seinen Fehler und wirft die Karten hin. Da das Spiel zu diesem Zeitpunkt noch nicht entschieden war, ist es für die schuldige Partei in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren. Dabei ist es unerheblich, ob und wie viele Stiche die Gegenpartei zu diesem Zeitpunkt hatte. Durch das Wegwerfen der Karten eines Gegenspielers dürfen dem Alleinspieler aber keine Nachteile entstehen. Die Gegenspieler können damit nicht verhindern, dass der Alleinspieler zusätzliche Gewinnstufen reklamiert. Kann der Alleinspieler den Nachweis führen, dass er die Gegenspieler bei regelrechtem Spiel sicher Schneider gespielt hätte, so bekommt er diese Gewinnstufe zusätzlich gewertet.

Anfrage 2:

Mittelhand spielt Grand mit dreien. Nachdem er den ersten Stich übernommen hat, fordert er Buben. Vorhand hat den Karo-Buben und bedient nicht. Mittelhand spielt trotzdem weiter, bis Vorhand nach dem sechsten Stich plötzlich mit seinem Karo-Buben das Kreuz-Ass von Mittelhand sticht. Wie wird das Spiel gewertet?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Grandspiel (nicht Schneider oder Schwarz) gewonnen. Da der Gegenspieler in Vorhand im zweiten Stich den Karo-Bube nicht bedient hat, ist das Spiel nach ISkO 4.1.4 zugunsten des Alleinspielers beendet. Da die Gewinnstufen Schneider und Schwarz normalerweise erspielt werden müssen, wird dem Alleinspieler das Spiel anhand der vorhandenen Spitzen berechnet. Kann der Alleinspieler nachweisen, dass er das Spiel in jedem Fall mit Schneider oder Schwarz gewinnt, müssen ihm diese Stufen auch berechnet werden. Dabei ist es unerheblich, ob dieser Regelverstoß sofort oder wie im o. g. Fall erst nach dem sechsten Stich bemerkt wird.

Anfrage 3:

Nachdem die Gegenspieler 64 Augen erreicht haben, stellt der Alleinspieler fest, dass ein Gegenspieler beim ersten Stich nicht bedient hat. Er verlangt daher Spielgewinn. Die Gegenspieler behaupten, dass ein verlorenes Spiel durch Regelverstoß nicht mehr gewonnen werden kann.

Antwort:

Durch das Nichtbedienen im ersten Stich war das Spiel rückwirkend zu diesem Zeitpunkt beendet und für den Alleinspieler ohne die Gewinnstufen Schneider oder Schwarz gewonnen.

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

Anfrage 1:

Wie würde ein regelgerechtes Spiel gewertet werden, wenn der sitzende Spieler erst nach Beendigung des Spiels auf einen Regelverstoß hinweist? Nehmen wir an, es wurde ein einfacher Grand gespielt, und der Alleinspieler hat schon den ersten Stich nicht bedient. Einfach verloren oder Schneider und Schwarz?

Antwort:

Wenn ein Regelverstoß vor dem Zusammenwerfen der Karten reklamiert wird, ist anhand der Stiche noch nachvollziehbar, dass im ersten Stich ein Regelverstoß vom Alleinspieler begangen wurde. In diesem Fall hätte der Alleinspieler sein Spiel einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren (siehe auch 4.2.4). Wird der Regelverstoß erst nach dem Zusammenwerfen der Karten reklamiert und ist eine Klärung unter den Beteiligten (Zugeständnis des Alleinspielers) nicht mehr herbeizuführen, muss das Spiel seinem Ausgang entsprechend gewertet werden.

Anfrage 2:

Der Alleinspieler spielt einen Grand und gewinnt diesen sehr deutlich. Das Spiel wird notiert, und die Karten für das nächste Spiel verteilt. Plötzlich macht ein Mitspieler den Einwand, dass der Alleinspieler bei dem vorherigen Grand das Kreuz-Ass gestochen hatte und er doch zum Schluss noch die Kreuz-8 auf der Hand gehabt hätte. Nach kurzer Diskussion wurde entschieden, dass das Spiel vorbei sei, gewertet und notiert wurde. Obwohl der Alleinspieler seinen unbeabsichtigten Fauxpas zugab. Wie sieht Ihr Urteilspruch aus?

Antwort:

Der Alleinspieler hat seinen Grand verloren. Im vorliegenden Fall war das Spiel bereits beendet und die Karten zum neuen Spiel verteilt. Ein Recht zur Reklamation bestand daher nach ISkO 4.2.5 nicht mehr und das Spiel wäre seinem Ausgang entsprechend zu werten gewesen. Da der Alleinspieler aber zugegeben hat, dass ihm der Fauxpas passiert ist und er versehentlich Kreuz nicht bedient, sondern gestochen hat, wird das Spiel als verloren gewertet. Dabei ist es völlig unerheblich, ob es schon als gewonnen gewertet und notiert war. Der Alleinspieler hat sich fair, sachlich und sportlich verhalten, weil er seinen Fehler zugegeben und kein fadenscheiniges Recht gesucht hat.

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

Anfrage 1:

Der Alleinspieler zieht einen ihm gehörenden Stich ein und spielt zum nächsten Stich aus. Als der Stich vollständig auf dem Tisch liegt, stellt der Alleinspieler fest, dass er im vorigen Stich wohl irrtümlich noch eine zweite Karte abgelegt hatte. Zur Kontrolle dreht er den Stich um und stellt fest, dass dies zutrifft. Er will die zweite Karte, wohl wissend, dass die Gegenspieler diese nun kennen, wieder aufnehmen und das Spiel fortsetzen. Die Gegenspieler sind damit nicht einverstanden und verlangen Spielverlust für den Alleinspieler, weil er zum Zeitpunkt des Fehlers noch keine 61 Augen erreicht hatte. Wie ist zu entscheiden?

Antwort:

Der Alleinspieler verliert sein Spiel in der Stufe einfach. Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler bei einem Stich eine Karte zu viel abgelegt. Da der Folgestich bereits beendet war, hat der Alleinspieler im Laufe des Spiels eine Karte zu wenig. Damit ist das Spiel nach ISkO 4.2.6 beendet. Da der Alleinspieler zum Zeitpunkt des Regelverstößes noch keine 61 Augen hat, verliert er sein Spiel in der Stufe einfach.

Anfrage 2:

Hinterhand spielt Grand. Beim vorletzten Stich stellen die Spieler fest, dass Vorhand eine Karte zu wenig auf der Hand hält. Leider ist der Spielverlauf und damit der Fehler beim besten Willen nicht nachzuvollziehen. Einig ist man sich, dass Vorhand wohl irgendwann zwei Karten auf einmal bedient hat. Die Gegenspieler sind aus dem Schneider, der Alleinspieler hat über 61 Augen. Er besteht allerdings darauf, dass ihm eine Chance auf Schneider genommen wurde und möchte den Grand in der Stufe Schneider gewertet wissen. Wie ist zu entscheiden?

Antwort:

Der Alleinspieler hat seinen Grand einfach (ohne Schneider) gewonnen. Nach ISkO 4.1.4 Satz 2 erfordert eine höhere Gewinnstufe den Nachweis, dass sie bei regelgerechtem Spiel sicher erreicht worden wäre. Im vorliegenden Fall hat ein Gegenspieler die unrichtige Kartenzahl. Aus diesem Grunde hat der Alleinspieler sein Spiel in der Stufe einfach (ohne Schneider) gewonnen. Wenn der Alleinspieler nachweisen kann, dass er ohne den Fehler von Vorhand die Gegenspieler Schneider gespielt hätte, bekommt er diese Gewinnstufe zusätzlich. Die Beweispflicht liegt allerdings beim Alleinspieler.

Anfrage 3:

Vorhand spielt Grand Hand und hat beim vorletzten Stich schon über 61 Augen. Mittelhand hat plötzlich nur noch eine Karte auf der Hand; die fehlende Karte liegt unter dem Tisch. Der Kartengeber wertet das Spiel nicht und mischt wieder neu. Ist die Nichtwertung des Spieles, obwohl bis dahin gewonnen, regelrecht?

Antwort:

Der Alleinspieler hat seinen Grand Hand gewonnen. Im vorliegenden Fall hat ein Gegenspieler eine Karte zu wenig, die unter dem Tisch lag. Dieser Spieler ist selbst für die richtige Anzahl seiner Karten verantwortlich. Selbst wenn die Karte schon beim Verteilen der Karten dort hingekommen sein sollte, hätte der Gegenspieler bis zum beendeten Reizen die fehlerhafte Zahl seiner Karten melden müssen (siehe ISkO 3.2.11). Nachdem die Parteien (Alleinspieler und Gegenspieler) durch das Reizen ermittelt waren, hatte die Partei mit der richtigen Anzahl von Handkarten sofort gewonnen. Ist die Karte im Laufe des Spiels unter den Tisch geraten, weil sie vielleicht dem Gegenspieler unbemerkt heruntergefallen ist, trägt er selbst die Verantwortung dafür. Der Alleinspieler hatte auf jeden Fall die richtige Anzahl von Karten und hätte das Spiel somit selbst dann gewonnen, wenn es zu diesem Zeitpunkt noch nicht entschieden gewesen wäre oder die Gegenspieler sogar bereits mindestens 60 Augen eingebracht hätten. Die Nichtwertung des Spiels und neu geben waren absolut falsch und nicht den Regeln entsprechend.

Anfrage 4:

Der Alleinspieler in Hinterhand spielt ein sehr sicheres Herzspiel. Vorhand spielt Pik-Dame, Mittelhand legt Pik-König. Der Alleinspieler hat das Pik-Ass, nimmt es aber nicht, sondern zieht die zwei Karten ein. Das Spiel geht weiter. Es wurden noch zwei Stiche gespielt. Nun wirft der Alleinspieler die Karten offen hin: „Ihr bekommt nichts mehr!“ Die Gegenspieler wollen dem Alleinspieler das Spiel abschreiben, da er eine Karte zu viel hat. Wie ist es zu werten?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein sicheres Herzspiel verloren. Der Alleinspieler hat die beiden zum ersten Stich gespielten Karten eingezogen und selbst keine Karte zugegeben. Aus diesem Grunde führt er im Laufe des Spiels eine Karte mehr als die Gegenspieler, die ihrerseits die richtige Anzahl von Karten haben. Da nur der Alleinspieler eine unrichtige Kartenzahl führt, hat er sein Spiel verloren.

Anfrage 5:

Ich bin Alleinspieler, spiele Kreuz und sitze in Mittelhand. Vorhand spielt Karo-Dame, ich bekenne Karo-Lusche und Hinterhand nimmt mit Karo-Ass mit. Karo wird zurückgespielt. Ich will mit meiner Trumpf-7 einstechen, bemerke aber, dass mir diese Karte fehlt. Diese hatte, für alle unbemerkt, an meiner Karo-Lusche geklebt, die ich im vorhergehenden Stich gespielt hatte. Habe ich nach 4.2.6 verloren? Allerdings kann ich den Formulierungen keine klare Aussage bezüglich des Zeitpunktes entnehmen. Wann genau greift 4.2.6? Wenn der nächste Spieler seine Karte gelegt hat? Wenn der Stich eingezogen wurde? Wenn zum nächsten Stich aufgespielt wurde? Wenn der betroffene Spieler die nächste Karte legt? Wenn der nächste Stich abgeschlossen ist? Wie ist zu entscheiden? Bis wann kann der Alleinspieler die Karte wieder aufnehmen?

Antwort:

Es ist korrekt, dass in diesem Fall ISkO 4.2.6 anzuwenden ist. Nach Ansicht des Skatgerichts bedeutet „im Laufe des Spiels“, dass der nächste Stich vollendet sein muss, um einen Regelverstoß zu reklamieren. Eine andere Auslegung würde zu Problemen und Ungerechtigkeiten führen. Nimmt man an, der Alleinspieler sitzt in Hinterhand und bedient den letzten Stich, der an die Gegenpartei geht, versehentlich mit zwei Karten. Durch schnelles Einziehen dieses Stiches und erneutes Ausspielen eines Gegenspielers hätte der Alleinspieler keine Chance mehr, die zu viel gelegte Karte zurückzunehmen. In diesem Moment hätte er eine unrichtige Kartenzahl und das Spiel verloren. Im vorliegenden Fall bemerkt der Alleinspieler noch rechtzeitig, dass er im letzten Stich eine Karte zu viel gelegt haben muss. Daher wird dieser Stich umgedreht und der Alleinspieler darf die Trumpf-7 nehmen. Das Spiel wird fortgesetzt und seinem Ausgang entsprechend gewertet. Wenn dieses Missgeschick einem Gegenspieler passiert und die Innenseite der zu viel gespielten Karte sichtbar wird, liegt eindeutig Kartenverrat vor, wenn diese Karte zum nächsten (also laufenden Stich) nicht zugegeben wird.

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

Anfrage 1:

Vorhand spielt Herz-Ass aus. Mittelhand hat sichtbar für alle Spieler Herz-10 in der Hand und überlegt mit dieser zu bedienen. Der Alleinspieler in Hinterhand weiß, dass das der einzige Stich für die Gegenspieler wird. Es ist deshalb egal, ob die 10 beigegeben wird oder nicht; die Gegenspieler bleiben in jedem Fall im Schneider. Deshalb wirft er die Herz-7 bevor Mittelhand die 10 beigibt. Geber und Mittelhand bestehen auf verlorenem Spiel für den Alleinspieler. Ist das Spiel wirklich verloren oder bleibt das Vorwerfen des Alleinspielers ungeahndet?

Antwort:

Der Alleinspieler hat durch das Vorwerfen seiner Herz-7 das Spiel nicht verloren. Zwei oder mehr gleichzeitig sichtbar ausgespielte oder aufgedeckt heraus gefallene Karten der Gegenspieler oder eine Karte eines Gegenspielers ohne Ausspielberechtigung beenden sofort das Spiel. Im vorliegenden Fall hat Mittelhand für alle Spieler sichtbar die Herz-10 gezogen. Diese Karte muss nun auch zugegeben werden. Würde Mittelhand eine andere Karte spielen, wäre das Spiel wegen Kartenverrat zu Gunsten des Alleinspielers beendet. Das Vorwerfen des Alleinspielers in Hinterhand bedeutet nur eine Spielabkürzung und ist in diesem Fall weder ein Vorteil noch ein Nachteil für beide Parteien. Der Kartengeber und Mittelhand suchen hier nur einen fadenscheinigen Grund dem Alleinspieler das Spiel als verloren zu werten (Verstoß gegen ISkO 1.1.5).

Anfrage 2:

Mittelhand spielt Null ouvert (Karo-7, -8, -9, -Ass). Nach der Spielansage zeigt Hinterhand sofort offen ihre Karten, mit der Begründung: „Du hast das Spiel verloren, da alle restlichen Karos bei mir sind!“ Mittelhand widerspricht dem, denn Vorhand hätte erst ausspielen müssen. Dadurch hätte der Alleinspieler vielleicht das Karo-Ass abwerfen können.

Antwort:

Der Alleinspieler hat seinen Null ouvert gewonnen. Im vorliegenden Fall hat der Gegenspieler in Hinterhand seine vier Karokarten eindeutig zu früh gezeigt. Er hätte damit warten müssen, bis er ans Spiel gebracht wird. Das vorzeitige Zeigen der Karten bedeutet Kartenverrat. Daher hat der Alleinspieler sein Spiel sofort gewonnen. Dabei kommt es nicht darauf an, welche Karte Vorhand ausgespielt hätte.

### Anfrage 3:

Wie viele Karten dürfen gezogen werden, ohne dass eine Karte sichtbar wird? Ein Skatfreund behauptet, dass es sich um Kartenverrat handelt, wenn er als Alleinspieler Trumpf anspielt und der Gegenspieler zieht eine Karte, steckt sie wieder zurück und legt eine andere Karte. Er ist der Meinung, dass damit zwei Trümpfe angezeigt worden sind. Wenn der Gegenspieler zwei Karten nacheinander hochzieht und zurücksteckt und dann eine dritte Karte legt, sind drei Trumpf angezeigt. Ab wann handelt es sich um Kartenverrat?

Antwort:

In den Bestimmungen der ISKO ist nicht festgeschrieben, dass eine Karte, die berührt wurde („Berührt ist geführt“ wie bei Schach oder Bridge), auch gespielt werden muss. Es ist aber nicht gestattet, Karten demonstrativ vorzuziehen oder sonstige spielbeeinflussende Handlungen vorzunehmen. Die Mitglieder des Skatgerichts haben lange und ausführlich über solche und ähnliche Fälle diskutiert und sind der Auffassung, dass dem Alleinspieler durch das Zurückstecken einer vorgezogenen Karte kein so großer Nachteil entsteht, dass ein sofortiger Spielgewinn berechtigt wäre. Nehmen wir z. B. an, dass der Alleinspieler eine Farbe anspielt, die einer der Gegenspieler vermeintlich nicht führt. Beim Herausziehen seiner Karte stellt dieser Spieler aber fest, dass sich unter der herausgezogenen Karte eine Karte der ausgespielten Farbe befindet und er bedienen muss. Weiterhin kann der Spieler beim Herausziehen der Karte auch zu anderen Gedankengängen (Spielzügen) kommen und feststellen, dass die gezogene Karte für den weiteren Spielverlauf ungünstig wäre. Wir können (und wollen) in der ISKO nicht festlegen, dass der Spieler jetzt die vorgezogene (nicht sichtbar gewordene) Karte auch zugeben und damit einen Regelverstoß begehen muss. Anders müsste man entscheiden, wenn die vorgezogene Karte dem zweiten Gegenspieler (nicht dem Alleinspieler, der hätte aus der Kenntnis der Karte einen Vorteil) sichtbar geworden wäre. In diesem Fall muss die vorgezogene Karte auch gespielt werden. Wird die Karte, obwohl sie dem zweiten Gegenspieler sichtbar geworden ist, ausgetauscht, liegt ein Kartenverrat vor und das Spiel ist, wenn es noch nicht entschieden ist, zugunsten des Alleinspielers zu beenden. Wenn ein Spieler aber mit Vorsatz und bewusst durch herausziehen und wieder zurückstecken von Karten seinem Mitspieler Informationen über die Anzahl seiner Trumpf- oder Farbkarten geben will (oder gibt), muss man nach ISKO 4.2.7 und 4.2.9 entscheiden. Der Spieler ist auf seine Handlungsweise hinzuweisen, zu verwarnen und im Wiederholungsfall vom Weiterspiel auszuschließen. In einem solchen Fall ist dem Alleinspieler, wenn eine Reklamation erfolgt das Spiel sofort als gewonnen anzuschreiben, wenn es zu dem Zeitpunkt noch nicht entschieden ist.

#### Anfrage 4:

Die Gegenpartei hat 2 oder 3 Stiche vor Schluss 43 Augen. Daraufhin spielt der Alleinspieler die Kreuz-10 aus. Noch während Mittelhand überlegt, was sie drauflegen soll, legt der Spieler in Hinterhand das Kreuz-Ass, da er weiß, dass das Spiel damit für den Alleinspieler verloren ist, da die Gegenpartei jetzt ohne Zugabe von weiteren Augen von Mittelhand 64 Punkte hat. Der Alleinspieler reklamiert Spielgewinn, da Vorwerfen Kartenverrat wäre. Der Schiedsrichter hat das Spiel als gewonnen gewertet. Ist das wirklich richtig entschieden? Ein Verwerfen des anderen Gegenspielers ist übrigens ausgeschlossen, da dieser die Farbe nicht mehr führt.

#### Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren. Die Entscheidung des Schiedsrichters basiert auf der Tatsache, dass Hinterhand vorgeworfen und somit gegen ISkO 4.2.7 verstoßen und gleichzeitig Kartenverrat begangen hat. Sie ist insoweit nachvollziehbar, insbesondere dann, wenn Hinterhand das Ass ohne Kommentar gelegt hat. Das Internationale Skatgericht hat sich in den vergangenen Jahren einige Male mit ähnlichen Fällen befasst und stets entschieden, dass diese Handlungsweise kein Vorwerfen darstellt, sondern als Art der Spielabkürzung gestattet ist, allerdings hat der das Spiel beendende Gegenspieler in diesen Fällen immer eine Erklärung zum Spielverlauf abgegeben. Neu in die Betrachtung wurde die Tatsache aufgenommen, dass der Gegenspieler keinen Kommentar abgegeben hat. Zunächst ergibt sich die Frage, ob diese Art der Spielabkürzung weiterhin erlaubt sein soll. Grundsätzlich darf ein Gegenspieler nach ISkO 4.4.5 nur dann offen spielen, wenn der Alleinspieler unabhängig von der Spielführung keinen Stich mehr erhalten kann. Nach Auffassung des Skatgerichts liegt keine Spielabkürzung in diesem Sinne vor, da der Gegenspieler nicht offen spielt, sondern nur eine Karte zeigt, die das Spiel sofort beendet und zum Spielverlust für den Alleinspieler führt. Daher werden die seit vielen Jahren vom Skatgericht akzeptierten Ausnahmesituationen, die nicht ausdrücklich in der ISkO aufgeführt sind, auch weiterhin als zulässig erachtet.

#### Hier einige Beispiele:

- Der Alleinspieler spielt einen Null ouvert und führt ein Ass zu viert. Der Gegenspieler, der ausspielberechtigt ist, zeigt kommentarlos, dass er die vier Karten dieser Farbe führt.
- Der Alleinspieler spielt einen Grand ouvert und führt in einer Farbe Ass, 10, Dame und 9. Einer der Gegenspieler führt in dieser Farbe den König zu dritt und zeigt diese drei Karten vor.
- Nach dem sechsten Stich haben die Gegenspieler 49 Augen eingebracht. Der Alleinspieler in Vorhand überlegt und überlegt. Diese Überlegung dauert dem Gegenspieler in Hinterhand zu lange und er zeigt das Trumpf-Ass, den höchsten noch im Spiel befindlichen Trumpf mit folgender Aussage vor: „Wir haben 49 Augen, und ich mache mit dem Ass noch einen Stich, damit kommen wir immer auf 60 Augen und Du hast das Spiel verloren“. Trifft diese Aussage zu, hat der Alleinspieler sein Spiel verloren. Haben die Gegenspieler weniger als 49 Augen und benötigen noch ein Bild, hat der Alleinspieler gewonnen, weil die vorgenommene Aussage nicht zutrifft.

Sowohl bei o. g. Beispielen als auch im laufenden Fall handelt es sich nicht um ein Vorwerfen im Sinne der ISkO 4.2.7 und einen damit verbundenen Kartenverrat. Es handelt sich vielmehr um eine Variante der Spielabkürzung. Solche Spielabkürzungen durch einen Gegenspieler sind in der Internationalen Skatordnung zwar nicht ausdrücklich geregelt, entsprechen aber der ständigen Regelauslegung des Skatgerichts. Danach ist das Spiel mit dem Zeigen von Kreuz-Ass beendet. Wenn durch das Zeigen der Karte von Hinterhand der Spielverlust für den Alleinspieler eintritt, ohne dass eine zugegebene Karte von Mittelhand Einfluss auf den Spielausgang hat, ist das Spiel als verloren zu werten. Das bedeutet, die Gegenpartei muss mit Ass und 10 auf 60 Augen oder mehr kommen. Dabei ist es unerheblich, ob mit dem Zeigen der Karte eine spielentscheidende Bemerkung gemacht wird. Alle Mitspieler haben sich nach ISkO 4.2.9 jeglicher Äußerungen und Gesten zu enthalten, die geeignet sind, die Karten zu verraten oder den Spielverlauf zu beeinträchtigen. In dem geschilderten Fall drückt der Gegenspieler in Hinterhand mit seinem Ass aber nur das aus, was sich im Verlaufe des Spiels sowieso ergeben würde. Haben die Gegenspieler zu diesem Zeitpunkt tatsächlich bereits 43 Augen eingebracht, kann der Alleinspieler sein Spiel nicht mehr gewinnen. Haben die Gegenspieler aber erst 38 Augen (oder weniger), weil sich der Gegenspieler verzählt hat, können sie das Spiel nur noch gewinnen, wenn der zweite Gegenspieler eine Bildkarte zugeben kann (muss). In diesem Fall liegt Kartenverrat vor und der Alleinspieler hat gewonnen. Viel wichtiger als die bisher genannten Bestimmungen ist für das Skatgericht und sicherlich für alle Skatspieler die Bestimmung ISkO 1.1.5, die als Fundament des Skatsports dient. Danach haben sich alle Teilnehmer in jeder Situation fair, sachlich und sportlich zu verhalten und kein fadenscheiniges Recht zu suchen. Der Alleinspieler versucht in einem offensichtlich verlorenen Spiel einen Regelverstoß der Gegenspieler zu erkennen und pocht auf Spielgewinn wegen Vorwerfens. Das Skatgericht sieht eine solche Forderung übereinstimmend als unfair, unsachlich und unsportlich an.

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

Anfrage 1:

Der Alleinspieler in Vorhand spielt Null ouvert Hand und spielt Herz-8 aus, danach schaut er in den Skat. Er hat Herz-8 blank, alle anderen Karten sind sauber. Die Gegenspieler verlangen Spielverlust. Damit ist der Alleinspieler nicht einverstanden. Wie ist zu entscheiden?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein angesagtes Spiel verloren. Nach beendetem Reizen hat der Alleinspieler seine Spielansage vorgenommen, zum ersten Stich ausgespielt und (bevor der Stich abgeschlossen war), den Skat eingesehen. Im vorliegenden Fall ist klar, dass das Spiel im ersten Stich entschieden wird. Muss die Gegenpartei die blanke Herz-8 übernehmen, hat der Alleinspieler sein Spiel gewonnen. Bleibt der Stich im Besitz des Alleinspielers, hat er sein Spiel verloren. Da bereits zum ersten Stich ausgespielt wurde, kann der Alleinspieler keinen Einfluss mehr auf den weiteren Spielverlauf nehmen. Durch die Einsichtnahme in den Skat ist dem Alleinspieler in diesem Fall zwar kein Vorteil und der Gegenpartei kein Nachteil entstanden, Fakt ist aber, dass der Alleinspieler, bevor das Spiel entschieden war, den Skat eingesehen und damit gegen ISkO 4.2.8 verstoßen hat. Hätte er den Skat nach Beendigung des ersten Stiches eingesehen, wäre ihm aus dieser Handlung kein Nachteil entstanden. Der Alleinspieler war zu voreilig und hat dementsprechend auch die Konsequenzen seiner Handlung (Spielverlust) zu tragen.

Anfrage 2:

Der Alleinspieler in Vorhand spielt Kreuz Hand. Beim Einziehen des ersten Stiches klebten die Karten des Skates an seinem Unterarm, sodass eine Karte für alle sichtbar wurde. Die zweite Karte fiel aufgedeckt nach unten. Ein Schiedsrichter entschied auf Spielverlust. Ist das rechtens? Das Spiel war nicht zu verlieren.

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein angesagtes Handspiel verloren. Wenn ein Teilnehmer das Aufdecken des Skats, gleich ob mit oder ohne Vorsatz und aus welchen Gründen auch immer, reklamiert, ist das Spiel beendet. Wenn es noch nicht für eine Partei entschieden ist, muss es zugunsten der fehlerfreien Partei gewertet werden.

Anfrage 3:

Nach beendetem Reizen schaut der Kartengeber in den Skat und übergibt ihn verdeckt dem Alleinspieler. Der Kartengeber wurde verwarnet, sich korrekt zu verhalten, doch er schaut immer wieder mal nach dem Reizen in den Skat. Ist nach erfolgter Verwarnung ISkO 4.2.8 anzuwenden?

Antwort:

Wenn der Alleinspieler, bevor er selbst den Skat einsieht, reklamiert, muss ein Schiedsrichter entscheiden, welches Spiel dem Alleinspieler anhand des letzten Reizwertes und der vorhandenen oder fehlenden Spitzen als Gewinnspiel angeschrieben wird. Nimmt der Alleinspieler den Skat, wenn dieser vom Kartengeber eingesehen wurde, auf, hat er diese Handlung billigend in Kauf genommen und sein Recht auf eine Reklamation verwirkt. In ISkO 2.6.1 ist klar und unmissverständlich aufgeführt, dass der Skat in allen Fällen dem Alleinspieler zusteht. Demzufolge ist der Kartengeber in keinem Fall berechtigt, den Skat nach beendetem Reizen oder während des Spiels einzusehen. Da es sich hierbei immer um einen Regelverstoß handelt, sind alle Mitspieler gefordert, eine solche Handlung in jedem Fall, nicht nur bei einer mittelmäßigen Karte, zu reklamieren. Wird die Einsichtnahme des Skats durch den Kartengeber nicht reklamiert, nehmen die Mitspieler dies billigend in Kauf und verzichten damit auch auf eine spätere (in Folgespielen) Reklamation.

**4.2.9** Alle Mitspieler haben sich jeglicher Äußerungen und Gesten zu enthalten, die geeignet sind, die Karten zu verraten oder den Spielverlauf zu beeinträchtigen. Bei Verstößen ergeben sich Konsequenzen aus den Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6.

Anfrage 1:

Nach dem Reizen war es sehr laut im Raum. Jetzt wusste der Alleinspieler nicht mehr, ob er 46 oder 48 gereizt hatte (er hatte aber die Möglichkeit beide Spiele zu spielen). Er fragte seinen Gegenüber, wie hoch sie noch mal gereizt hatten. Der sagte nur: „Das musst du doch selber wissen!“ und verweigerte die Aussage. Kann er das oder muss er nicht auch sagen, wie hoch sie gereizt haben?

Antwort:

Eine klare Frage nach der letzten Reizhöhe muss (ob vom Alleinspieler oder einem der Gegenspieler ist unerheblich) beantwortet werden. Jeder Mitspieler kann den Reizvorgang verfolgen und die letzte Reizhöhe zur Kenntnis nehmen. Die zutreffende Beantwortung der Frage nach der letzten Reizhöhe stellt daher keinen Kartenverrat dar, sondern ist nur die Wiederholung einer allen Beteiligten bekannten Information. Ohne Auskunft über den letzten Reizwert, könnte der Alleinspieler die Ansage eines Spiels solange vermeiden, bis der Reizwert dann doch letztendlich genannt wird. Damit könnte es für alle Mitspieler zu einer erheblichen Zeitverzögerung kommen. Da sich alle Teilnehmer fair und sportlich zu verhalten haben, wäre die Verweigerung der Antwort ein Verstoß gegen ISKO 1.1.5 und würde zu einer Verwarnung führen.

Anfrage 2:

Der Alleinspieler spielt Karo. Zum vierten Stich spielt er Pik-10 aus, welche von Mittelhand mit Karo-Ass gestochen wird und Hinterhand schmiert auch noch Herz-10. Das sind 31 Augen, die in diesem Stich auf dem Tisch liegen, für jedermann sichtbar. Jetzt erlaubt sich ein Gegenspieler den Kommentar: „Dann sind wir ja schneiderfrei!“ Daraufhin wirft der Alleinspieler die Karten hin und der Schiedsrichter entscheidet: „Spielaufgabe mit den bis dahin vom Alleinspieler erzielten Punkten!“ Ist diese Entscheidung richtig?

Antwort:

Der Kommentar des Gegenspielers ist nicht als Kartenverrat zu werten. Die Entscheidung des Schiedsrichters, dass eine Spielaufgabe vorliegt, ist falsch. Das Spiel hätte weiter durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet werden müssen. Lautes Zählen der Trümpfe oder Augen sind keinem Mitspieler erlaubt. Im vorliegenden Fall haben die Gegenspieler einen Stich mit 31 Augen erhalten. Die Tatsache ist für jeden Mitspieler am Tisch sichtbar, da dieser Stich offen liegt. Ein Kartenverrat liegt daher nicht vor. Selbst wenn der Stich sofort umgedreht wird und ein Gegenspieler die Äußerung macht, dass die Gegenpartei damit schneiderfrei ist, liegt kein Kartenverrat vor. Da der Alleinspieler seine Karten wegen des – aus seiner Sicht – möglichen Regelverstößes weggeworfen oder auch nur vor sich abgelegt hat, ist keinesfalls als Spielaufgabe zu werten. Ohne die Äußerung des Gegenspielers hätte der Alleinspieler keinesfalls das Spiel beendet. Der Schiedsrichter hätte den Alleinspieler darauf hinweisen müssen, dass kein Kartenverrat vorliegt und das Spiel weiter durchzuführen ist. Wenn der Alleinspieler die Karten nur vor sich abgelegt hat, ist ihm kein Nachteil entstanden. Hat er jedoch die Karten offen weggeworfen, muss er billigend in Kauf

nehmen, dass die Gegenspieler seine Karten kennen. Er nimmt die Karten wieder auf und das Spiel wird weiter durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet. Es ist anzunehmen, dass der Alleinspieler hier nur einen fadenscheinigen Grund zum Spielgewinn sucht. Vielleicht ist der Alleinspieler aber auch nicht regelkundig und der Meinung, dass er durch die Bemerkung sein Spiel gewonnen hat. Anders ist zu entscheiden, wenn die Gegenspieler schon einen oder mehrere Stich(e) erhalten haben und jetzt ein Spieler der Gegenpartei eine Äußerung macht, wie viele Augen die Gegenspieler mit den 31 Augen erreicht haben (z. B. „Damit haben wir 49 Augen!“). In diesem Fall läge ein Verstoß gegen ISkO 4.3.7 vor und das Spiel wäre zu Gunsten des Alleinspielers beendet.

Anfrage 3:

Der Alleinspieler spielt eine Farbe, einer der Gegenspieler ist trumpffrei. Im Laufe des Spiels - das Spiel ist aber noch nicht entschieden - macht der Alleinspieler eine Denkpause. Daraufhin sagt ein Gegenspieler (der Trumpfhaber), „Mach Dir keine Gedanken, Du gewinnst sowieso nicht!“. Der Alleinspieler möchte das Spiel wegen Kartenverrats sofort gewonnen aufgeschrieben haben. Der an den Tisch geholt Schiedsrichter hat auf Weiterspielen entschieden. War die Entscheidung richtig?

Antwort:

Die Entscheidung des Schiedsrichters ist korrekt und wird bestätigt. Die im vorliegenden Fall von einem Gegenspieler aufgrund der Denkpause des Alleinspielers gemachte Äußerung ist kein Verstoß gegen die oben genannte Bestimmung der ISkO. Er verrät dadurch kein Geheimnis, zumal er keinerlei Aussagen über die restliche Kartenverteilung gemacht hat. Dem Alleinspieler ist durch die Äußerung des Gegenspielers kein Schaden entstanden. Es ergeben sich demnach keine Folgerungen, sodass das Spiel weiter durchgeführt werden muss.

Anfrage 4:

Mittelhand sagt mit folgendem Blatt *Null* an: Kreuz-Ass, -König, -Dame, -9, -7, Pik-10, -9, -8, -7 und Karo-9. Vorhand spielt Karo-Ass aus, worauf Mittelhand mit der 9 bedient und die Karten mit der Aussage „Jetzt bin ich nicht mehr drin“ offen auf den Tisch legt. Hinterhand entgegnet: „Stimmt nicht. Ich habe kein Kreuz!“ Daraufhin verlangt der Alleinspieler Spielgewinn aufgrund Kartenverrats. Hinterhand argumentiert, er habe nur die Aussage des Alleinspielers nach dem offenen Hinlegen der Karten widerlegt und fordert Spielgewinn für die Gegenpartei. Wie ist zu entscheiden?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Nullspiel gewonnen. Im vorliegenden Fall weist Hinterhand darauf hin, dass sie kein Kreuz führt. Dieser Hinweis ist eindeutig als Kartenverrat im Sinne der ISkO zu werten. Wenn Hinterhand der Meinung war, dass der Alleinspieler sein Spiel verlieren kann, weil sie kein Kreuz führt, hätte sie Weiterspielen verlangen können, ohne einen Hinweis auf ihre Karten zu geben. Dann wäre das Spiel seinem Ausgang entsprechend gewertet worden.

Anfrage 5:

Hinterhand reizt Null, bekommt das Spiel und sagt *Herz* an. Mittelhand sagt jetzt zu Vorhand: „Null gereizt und Herz wird gespielt und Du kommst raus!“ Hinterhand behauptet Mittelhand dürfe das nicht sagen, da sie damit Vorhand auf die Situation Null (23) bei einem Herzspiel aufmerksam mache.

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel sofort wegen Kartenverrat gewonnen. Im vorliegenden Fall gibt Mittelhand mit seiner Aussage einen Hinweis auf die mögliche Kartenverteilung der Buben. Es ist nicht gestattet, in Mittelhand oder Hinterhand ungefragt den letzten Reizwert zu nennen. Hiermit ist immer ein Hinweis an den Mitspieler verbunden, wie die Karten verteilt sein können oder ob der Alleinspieler evtl. Schneider spielen muss. Diese Aussage ist auf jeden Fall geeignet, die Karten zu verraten oder den Spielverlauf zu beeinträchtigen. Daher liegt ein Regelverstoß nach ISkO 4.2.9 vor.

Anfrage 6:

Der Alleinspieler spielt zum vorletzten Stich Kreuz-Ass aus. Mittelhand sticht und Hinterhand will Kreuz-Dame für alle erkenntlich legen. Hinterhand entscheidet sich dann aber für Kreuz-10. Der Alleinspieler besteht nun auf Kartenverrat und will, dass Kreuz-Dame auf den Stich gelegt werden muss. Ist das richtig?

Antwort:

Das Spiel wird weiter durchgeführt. Hinterhand kann sich für eine Karte entscheiden, da sie mit ihren letzten Karten, soweit Vorhand und Hinterhand schon eine Karte zum neunten Stich gespielt haben, keinen Kartenverrat mehr begehen kann. Aus dem Sichtbarwerden der letzten beiden Karten von Hinterhand entsteht der Gegenpartei keinesfalls mehr ein Vorteil. Daher kann Hinterhand entscheiden, welche der sichtbar gewordenen Karten sie dazu geben möchte.

Anfrage 7:

Ein Gegenspieler spielt ruhig und normal. Nach drei Stichen kommt er ans Spiel. Von da an klopft er seine Karte laut auf den Tisch. Der Alleinspieler reklamiert, dass hier Kartenverrat begangen wurde, weil der Gegenspieler damit andeutet, dass es sein Stich ist. Der Alleinspieler behauptet, dass er gewonnen habe, als der Gegenspieler anfang seine Karte laut auf den Tisch zu klopfen. Der Gegenspieler behauptet, dass das nichts zu sagen hat. Wer hat Recht?

Antwort:

Skat ist ein Spiel, in dem auch Emotionen freigesetzt werden. Wenn wir in allen Fällen, in denen ein Gegenspieler die Karte auf den Tisch knallt, das Spiel zugunsten des Alleinspielers abbrechen würden, müssten sicher sehr viele Spiele vorzeitig abgebrochen und zugunsten des Alleinspielers gewertet werden. Es kommt nicht darauf an, ab welchem Stich ein Gegenspieler anfängt, die Karten auf den Tisch zu klopfen; wichtig ist nur, ob damit eindeutig ein Kartenverrat einhergeht. Ob der Gegenspieler im vorliegenden Fall einen Kartenverrat begeht, kann nur ein Schiedsrichter vor Ort nach den Schilderungen der Parteien entscheiden. Der Gegenspieler sollte allerdings aufgefordert werden, seine Karten - ohne sie auf den Tisch zu klopfen – vernünftig zu spielen. Damit können dann Streitigkeiten vermieden werden.

Anfrage 8:

Der Alleinspieler ist in Mittelhand und sagt ein Nullspiel an. Vorhand spielt die Karo-7 an. Der Alleinspieler bedient mit Karo-9. Plötzlich beginnt der Spieler in Vorhand zu reden und meint: „Da fehlt die 8, da fehlt die 8!“ Hinterhand legt die Karo-8 zum Stich. Der Alleinspieler macht geltend, dass ein grober Regelverstoß von Vorhand vorliegt. Beim Spielen wird nicht geredet. Der Alleinspieler verlangt das Spiel für sich gewonnen zu haben. Ist das richtig so?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Nullspiel verloren. Verstöße gegen die Internationale Skatordnung und Skatwettbewerbordnung sind von jedem Teilnehmer sofort zu beanstanden (ISKO 4.5.1). Im vorliegenden Fall hat Vorhand zweifellos Kartenverrat begangen und damit gegen ISKO 4.2.9 verstoßen. Diesen Regelverstoß hätte der Alleinspieler sofort beanstanden müssen. Seine Beanstandung kommt aber erst, nachdem Hinterhand die Karo-8 gelegt und er damit sein Nullspiel verloren hat. Im Sinne der ISKO 4.5.1 ist die Reklamation eindeutig zu spät erfolgt. Das Spiel muss daher seinem Ausgang entsprechend gewertet werden. Hätte der Alleinspieler sofort reklamiert, hätte er sein Spiel wegen Kartenverrats gewonnen.

Anfrage 9:

Bin ich als Alleinspieler verpflichtet während des laufenden Spiels auf Anfrage der Gegenspieler noch einmal anzusagen, was eigentlich Trumpf ist?

Antwort:

Die Frage an den Alleinspieler „Was ist eigentlich Trumpf?“ ist von diesem zu beantworten; aber auch ein anderer Mitspieler darf die Antwort geben. Fragen nach der Trumpffarbe oder der tatsächlichen letzten Reizhöhe sind immer zu beantworten. In diesen Fällen liegt kein Regelverstoß (Kartenverrat) vor. Anders ist es, wenn auf die Trumpffarbe oder die letzte Reizhöhe ohne Nachfrage hingewiesen wird. In solchen Fällen liegt eindeutig Kartenverrat und somit ein Regelverstoß vor.

Anfrage 10:

Mittelhand reizt Vorhand 18 worauf diese passt. Nun überlegt Hinterhand einige Zeit worauf Vorhand die Bemerkung „Dann pass doch ein!“ abgibt, was sie daraufhin auch tut. Der Spieler in Mittelhand ruft den Schiedsrichter da er davon ausgeht, dass eine Hand die Trümpfe und die andere die vollen Augen führt. Der herbeigerufene Schiedsrichter entscheidet, dass der Spieler in Mittelhand sein Spiel spielen muss. Die Karten saßen dann genau wie von Mittelhand befürchtet und er verlor sein Spiel. Ist hier richtig entschieden worden?

Antwort:

Die Entscheidung des Schiedsrichters wird bestätigt. Im vorliegenden Fall hat Mittelhand 18 geboten und Vorhand gepasst. Die Aufforderung von Vorhand an Hinterhand ebenfalls zu passen, stellt keinen Kartenverrat dar, denn aus der Aussage von Vorhand kann Mittelhand (ohne hellseherische Fähigkeiten) keinesfalls auf eine mögliche Kartenverteilung schließen. Sie ist durch ihr Reizgebot Alleinspieler geworden, nachdem Vorhand und Hinterhand gepasst haben und war daher verpflichtet, ein Spiel durchzuführen. Wäre es Kartenverrat gewesen, hätte Mittelhand bestenfalls vom Reizgebot zurücktreten dürfen, wenn die Beanstandung vor dem Passen von Hinterhand gekommen wäre, da sie zu diesem Zeitpunkt noch nicht Alleinspieler war. Die Tatsache, dass die Karten für den Alleinspieler ungünstig verteilt waren und zum Spielverlust geführt haben, hätte sich auch ohne die Bemerkung von Vorhand ergeben. Der Alleinspieler sucht nur einen fadenscheinigen Grund zum Spielgewinn.

Anfrage 11:

Mittelhand reizt Vorhand 18, 20, 40 (Sprungreizen). Vorhand passt bei 40, Hinterhand passt ebenfalls und Mittelhand bekommt das Spiel. Noch vor der Spielansage fragt Vorhand Hinterhand: „Wie weit hättest du gereizt?“, Antwort: „Bis 36!“ Nun will Mittelhand ihr Spiel wegen Kartenverrats als gewonnen gewertet bekommen. Ist diese Entscheidung richtig?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sofort ein Spiel gewonnen. Im vorliegenden Fall hat Mittelhand eine Sprungreizung von 20 auf 40 vorgenommen. Damit wollte sie einerseits den Reizvorgang abkürzen und andererseits die Gegenspieler über die mögliche Kartenverteilung im Unklaren lassen. Die Aussage von Hinterhand, sie hätte bis 36 gereizt, stellt eindeutig einen Kartenverrat dar. Ein Schiedsrichter hat zu entscheiden, welches Spiel der Alleinspieler entsprechend des Reizwertes und der Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen sofort gewonnen hat. Auf Nachfrage dürfen nur die tatsächlich genannten Reizwerte mitgeteilt werden.

Anfrage 12:

Vorhand spielt bei einem Reizwert von 50 Pik. Erster Stich: Pik-8, Pik-7, Pik-Bube, 2 Augen; zweiter Stich: Herz-Ass, Pik-Ass, Karo-Bube, 26 Augen; dritter Stich: Karo-Ass, Karo-Dame, Karo-8, 40 Augen; vierter Stich: Karo-10. Mittelhand legt Kreuz-Bube mit den Worten: „Das Spiel gewinnst du nicht!“ Der Alleinspieler will durch diese Aussage sein Spiel gewonnen haben. Ist das richtig oder fadenscheiniges Recht?

Antwort:

Das Spiel wird weiter durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet. Im vorliegenden Fall ist das Spiel für den Alleinspieler bisher sehr unglücklich verlaufen. Bei einem Reizwert von 50 steht fest, dass der Herz-Bube entweder bei einem Gegenspieler steht und noch einen Stich macht oder im Skat liegt, womit der Alleinspieler sein Spiel überreizt hätte. Dennoch muss das Spiel noch nicht verloren sein, da die übrige Kartenverteilung nicht geklärt ist. Die Gegenpartei muss auf den laufenden Stich und/oder Bubenstich noch mindestens zwei Bilder bekommen, wenn sie den Herz-Buben führt. Die Aussage: „Dies Spiel gewinnst du nicht!“ stellt in dieser Situation keinen Kartenverrat dar, da Mittelhand keinen Hinweis auf den weiteren Spielverlauf gibt.

Anfrage 13:

Der Alleinspieler bekommt den Skat für 18. Im Zuge des vereinsüblichen Geredes vor dem Ausspielen bekennt er, zwei Buben gefunden zu haben. Daraufhin antwortet ein Gegenspieler: „Dann hätte ich ja mit vieren gehabt!“ Der Alleinspieler beansprucht den vorzeitigen Spielgewinn wegen Kartenverrats. Wie ist zu entscheiden?

Antwort:

Das Spiel wird durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet. Wenn der Alleinspieler meint die Karten des Skats bekanntgeben zu müssen, kann er andererseits nicht beanstanden, wenn ein Gegenspieler darauf reagiert. Der Gegenspieler hätte die Aussage nie getätigt, wenn der Alleinspieler dies nicht mit seiner Handlungsweise provoziert hätte. Der Alleinspieler sucht nur einen fadenscheinigen Grund zum sofortigen Spielgewinn.

Anfrage 14:

Ein Gegenspieler hat den letzten Stich bekommen. Nach einiger Zeit fordert der andere Gegenspieler diesen auf auszuspielen, da dieser Spieler immer sehr, sehr lange überlegt. Daraufhin hat der Alleinspieler das Spiel beendet und darauf bestanden, dieses als gewonnen notiert zu bekommen. Ist dies in Ordnung?

Antwort:

Das Spiel wird fortgesetzt und seinem Ausgang entsprechend gewertet. Der Hinweis, wer ausspielberechtigt ist, stellt keinen Regelverstoß dar. Welche Karten können damit verraten werden? Ohne die Aufforderung zum Ausspielen hätte das Spiel evtl. nicht fortgesetzt werden können. Wenn der ausspielberechtigte Gegenspieler vergessen hat, dass er den letzten Stich gemacht hat und weder der Alleinspieler noch ein Mitspieler der Gegenpartei darauf hinweist, wie soll das Spiel weiter durchgeführt werden? Der Alleinspieler sucht nur einen fadenscheinigen Grund zum Spielgewinn. Es ist nur nicht gestatten einen Gegenspieler am unberechtigten Ausspielen zu hindern (ISKO 4.1.8).

Anfrage 15:

Ein Skatfreund hat die Angewohnheit jede Karte, die er aufspielt, zu nennen z. B. spielt er Kreuz auf und sagt Kreuz. Nun ist es vorgekommen, dass er *Kreuz* sagt, aber Pik aufspielt. Ich sagte ihm, was er ansagt muss auch gespielt werden. Er meinte, dass er sich nur versprochen hat. Hat er das Spiel nun verloren?

Antwort:

Durch die falsche Ansage einer Karte hat er das Spiel nicht verloren. Es zählt ausschließlich die Karte, die tatsächlich ausgespielt wird. Der Alleinspieler geht aber das Risiko ein, dass ein Gegenspieler, wie im vorliegenden Fall, statt Pik zu bedienen eine Kreuzkarte legt. In diesem Fall hat der Alleinspieler die entstandene Situation verschuldet. Der Gegenspieler kann dann nicht dafür bestraft werden, dass er (zunächst) nicht bedient hat bzw. der Alleinspieler kann dadurch keinen Kartenverrat für sich beanspruchen.

Anfrage 16:

Der Alleinspieler spielt Pik und spielt zum sechsten Stich Herz-10 auf. Mittelhand legt Karo-Lusche und Hinterhand bedient Herz-Lusche. Dann spielt Alleinspieler Karo-Bube, Mittelhand Herz-Bube und Hinterhand legt den Kreuz-Buben und sagt dazu zu seinem Mitspieler: „Dann hättest du auch den vorherigen Stich mitnehmen können!“ Jetzt sagt der Alleinspieler: „Stopp, das darfst du nicht sagen!“, und verlangt den Schiedsrichter. Das Spiel ist zu dem Zeitpunkt noch nicht entschieden. Wie ist hier zu entscheiden?

Antwort:

Das Spiel wird fortgesetzt und seinem Ausgang entsprechend gewertet. Im vorliegenden Fall hat der Gegenspieler in Hinterhand seinen Mitspieler in Mittelhand nur auf eine allen Spielern bekannte Tatsache hingewiesen und keinesfalls einen Einfluss auf den weiteren Spielverlauf genommen. Es liegt daher kein Kartenverrat oder sonstiger Regelverstoß vor.

Anfrage 17:

Vorhand spielt zum Nullspiel die blanke Karo-Neun aus. Mittelhand überlegt relativ lang. Hinterhand dauert dies zu lange und sie sagt zu Mittelhand: „Du hast wohl kein Karo?“ Vorhand meint, dass sie wegen der Aussage zum Spiel gewonnen hat. Ist dem so?

Antwort:

Das Spiel ist weiter durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten. Im vorliegenden Fall hat Mittelhand lange überlegt, welche Karte sie zugeben soll. Diese Überlegung kann die unterschiedlichsten Gründe haben. Ohne diese lange Überlegung hätte Hinterhand sicher nicht nachgefragt, ob Mittelhand Karo führt. Aus dieser Nachfrage ergibt sich aber kein Hinweis, der geeignet wäre, die Karten zu verraten. Anders wäre zu entscheiden, wenn Hinterhand die Frage gestellt hätte: „Hast du die Karo-7?“ In diesem Fall hätte es sich um Kartenverrat gehandelt und der Alleinspieler hätte sein Spiel sofort gewonnen.

Anfrage 18:

Wie ist zu verfahren, wenn ein Spieler gegenüber dem anderen Mitspieler während des Spielverlaufs Missfallen bezüglich der Spielweise äußert?

Antwort:

Wenn die von einem Mitspieler gemachten Unmutsäußerungen (Kopfschütteln, Bemerkungen usw.) nicht so ausgelegt werden können, dass er damit einen Kartenverrat begeht oder einen direkten Einfluss auf den Spielablauf nimmt, können wir (leider) nichts dagegen unternehmen. Sollte mit den Missfallensäußerungen jedoch ein Kartenverrat einhergehen oder der Spielverlauf beeinträchtigt werden, ist das Spiel für die schuldige Partei wegen Verstoß gegen o. g. Bestimmung beendet. Es wird immer Spieler geben, die glauben, sie hätten das Spiel erfunden und wären die einzigen, die dieses Spiel bis zur Perfektion beherrschen. Bei diesem Spiel mit seinen unzähligen Spielvarianten wird es niemand geben, der alle Spiele fehlerfrei spielt. Es sollte mit dem betreffenden Spieler ein Gespräch geführt werden, in dem ihm klar und unmissverständlich mitgeteilt wird, dass er Missfallensäußerungen künftig zu unterlassen hat, da sonst ein weiteres gemeinsames Spielen nicht mehr möglich ist. Sollte er aufgrund dieses Gesprächs auch weiterhin den Spielfrieden stören, bleibt nur die Möglichkeit, sich von diesem Spieler zu trennen oder sich andere Mitspieler auszusuchen.

Anfrage 19:

Der Alleinspieler hat zu Spielbeginn das Karo-Ass und die Karo-7. Vorhand besaß mit Ausnahme der Karo-8 die restlichen Karo-Karten. Der Alleinspieler sagte mit gereizten 20 Herz an. Vorhand spielt Karo-9, Gegenspieler in Mittelhand Karo-8, der Alleinspieler übernahm nicht mit dem Ass, sondern gab die Karo-7 zu. Vorhand spielt danach mit Wucht die Karo-10 auf den Tisch. Mittelhand sticht mit Trumpf-Ass, der Alleinspieler muss Karo-Ass begeben. Der Alleinspieler macht darauf aufmerksam: „Du knallst die Karten doch sonst nicht! Durch die Art des Ausspielens wurde Mittelhand zum Stechen animiert. Das ist Kartenverrat!“ Ein herbeigerufener Schiedsrichter sah darin keinen Kartenverrat und entschied auf Weiterspiel. War die Entscheidung des Schiedsrichters korrekt?

Antwort:

Die Entscheidung des Schiedsrichters wird bestätigt. Skat ist ein Spiel, in dem auch Emotionen freigesetzt werden. Wenn wir in allen Fällen, in denen ein Gegenspieler die Karte auf den Tisch knallt, das Spiel zugunsten des Alleinspielers abbrechen würden, müssten sicher sehr viele Spiele vorzeitig abgebrochen und zugunsten des Alleinspielers gewertet werden. Im vorliegenden Fall war Mittelhand, die nur die Karo-8 hatte, doch auch ohne jeglichen Hinweis klar, was sie zu tun hatte, nachdem Vorhand zum zweiten Stich die Karo-10 spielt. Hinterhand ist ein Risiko eingegangen, als sie den ersten Stich nicht mit dem Ass übernommen hat und ärgert sich jetzt, dass sie auf den zweiten Stich das Ass abgeben muss. Würde der Alleinspieler jetzt sein Spiel dennoch mit Sicherheit gewinnen, hätte er wahrscheinlich noch nicht einmal reklamiert. Weil das Spiel aber durch diesen Stich verloren geht oder verloren gehen kann, versucht der Alleinspieler mit seiner Reklamation, den Spielverlust abzuwenden. Hätte Vorhand die Karo-10 bedächtig langsam gelegt und Mittelhand hätte getrumpft, wäre ebenfalls die Reklamation gekommen. Der Alleinspieler sucht nur einen fadenscheinigen Grund, sein Spiel zu gewinnen.

Anfrage 20:

Der Alleinspieler spielt einen Grand ohne vieren. Nach dem siebten Stich hatte er 50 Augen. Er wusste, dass er noch zwei Stiche abgeben musste. Er wusste auch, dass noch zwei Zehner unterwegs waren. So spielte er zum achten Stich eine Dame (Stehkarte) mit der Ansage: „Der noch für euch!“, vermutlich in der Hoffnung Mittelhand schmiert eine 10. Dies passierte nun nicht und so verlor er das Spiel. Ich habe ihm nach dem Spiel gesagt, dass diese Äußerung sofort als Spielverlust gewertet werden müsste. Dies wurde von ihm verneint. Ist meine Meinung richtig?

Antwort:

Eine solche Ansage ist nicht automatisch als Regelverstoß zu werten, mit dem das Spiel beendet ist. Wenn im vorliegenden Fall jedoch zweifelsfrei feststeht, dass es dem Alleinspieler bewusst war, dass er die letzten beiden Stiche abgeben muss und er sein Spiel nur noch unter der Voraussetzung gewinnen kann, wenn Mittelhand eine 10 auf seine ausgespielte Dame (Stehkarte) schmiert, so hat er mit seiner Ansage den Versuch unternommen, die Gegenspieler (zumindest Mittelhand) zu beeinflussen. Damit liegt ein Verstoß gegen die o. g. Bestimmung vor, da seine Ansage geeignet ist, den Spielverlauf zu beeinträchtigen. Wenn dieser Nachweis nicht geführt werden kann, ist es nach der ständigen Regelauslegung des Skatgerichts in den meisten Fällen unbedeutend, welche Bemerkungen der Alleinspieler im Laufe des Spiels macht. Damit sich der Alleinspieler aber keinen Vorteil aus überflüssigen Bemerkungen verschaffen kann und um solche Ansagen zu unterbinden, ist der Alleinspieler zu verwarnen. Er verstößt mit seiner Handlungsweise gegen ISKO 1.1.5, wonach sich alle Teilnehmer jederzeit fair, sachlich und sportlich zu verhalten haben.

Anfrage 21:

Es kommt häufiger vor: Mittelhand reizt 18, Vorhand hält diese, Mittelhand sagt 20 und Vorhand sagt: „Mehr habe ich nicht!“ Kann solch eine Aussage als Kartenverrat gewertet werden?

Antwort:

Es liegt kein Kartenverrat vor. Im vorliegenden Fall bestätigt Vorhand nur, dass sie keine 20 hält. Mit welchen Worten das geschieht, ist unerheblich. Anders ist die Sachlage, wenn Hinterhand die Aussage trifft, mehr als 20 habe ich nicht. Dann liegt Kartenverrat vor, da sie entweder ein höheres Reizgebot als Mittelhand abgeben muss oder zu passen hat. Mehr als 20 habe ich nicht, kann ein Hinweis sein, der geeignet ist die Karten zu verraten oder den Spielverlauf zu beeinträchtigen. In diesem Fall hätte Mittelhand sofort ein Spiel gewonnen, welches von einem Schiedsrichter festzusetzen wäre.

## 4.3 Stiche

### 4.3.1 Ein Stich besteht aus je einer Karte von Vorhand, Mittelhand und Hinterhand. Er ist vollendet, sobald die dritte Karte auf dem Tisch liegt.

Anfrage 1:

Kreuz ist Trumpf, und das Spiel ist noch nicht entschieden. Der Alleinspieler in Vorhand spielt zum vierten Stich Karo-Ass auf. Mittelhand bedient Karo-9. Der Spieler in Hinterhand fragt, was denn Trumpf sei. Mittelhand erwidert „Kreuz“. Hinterhand denkt weiter nach, möchte offensichtlich stechen, legt jedoch keine Karte, sondern zieht gedankenverloren die zwei Karten ein. Bevor Hinterhand aufspielt, rügt der Mitspieler in Mittelhand diese Vorgehensweise mit der Bemerkung „Moment mal, der Stich ist noch nicht komplett!“ Mittelhand deckt die beiden bereits eingezogenen Karten wieder auf und verlangt korrekte Spieldurchführung, d. h. Komplettierung des Stiches durch Bedienen einer Karte. Hinterhand sticht nun mit Kreuz-10 und spielt zum nächsten Stich auf. Der Alleinspieler bezeichnet diese Vorgehensweise als nicht korrekt, weil Mittelhand nicht in den Spielverlauf hätte eingreifen dürfen und verlangt Spielgewinn. Die Gegenpartei verlangt Weiterspielen.

Antwort:

Das Spiel ist weiter durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten. Das Einziehen eines nicht kompletten Stiches, bevor die dritte Karte zugegeben wurde, begründet nicht automatisch den Spielverlust für die betreffende Partei. In dem geschilderten Fall hat Mittelhand lediglich dafür Sorge getragen, dass der unvollendete Stich vervollständigt wird. Aus diesem Grund muss der unvollendete Stich noch einmal aufgedeckt und die fehlende dritte Karte beigelegt werden. Danach spielt der Besitzer des Stiches zum nächsten Stich aus. Das Spiel ist weiter durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten.

Anfrage 2:

Zu der von Vorhand zum dritten Stich ausgespielten Kreuz-8 bedient Mittelhand eine Karte. Der Alleinspieler in Hinterhand zieht die zwei Karten ein. Er spielt den Pik-Buben aus und kürzt danach das Spiel durch das Auflegen seiner restlichen Karten ab. Dadurch wird offensichtlich, dass der Alleinspieler das Kreuz-Ass hat. Die Gegenpartei bemängelt, dass der Alleinspieler zwei Karten eingezogen und somit nicht bedient hat. Er hat dann unberechtigt ausgespielt, obwohl er das Kreuz-Ass hat.

Antwort:

Ein Stich besteht aus je einer Karte von Vorhand, Mittelhand und Hinterhand. Er ist vollendet, sobald die dritte Karte auf dem Tisch liegt. Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler ausgespielt, obwohl der vorherige Stich noch nicht vollendet war. Damit ist noch kein Regelverstoß begangen worden und das Spiel somit noch nicht beendet. Zur Fortsetzung werden die beiden eingezogenen Karten umgedreht und der Stich mit einer Karte des Alleinspielers, die nicht die zum neuen Stich ausgespielte Karte sein darf, komplettiert. Gehört der Stich danach dem Alleinspieler, so hat er berechtigt zum neuen Stich ausgespielt. Andernfalls ist das Spiel wegen unberechtigtem Ausspiel beendet.

### Anfrage 3:

Der Alleinspieler spielt bei einem nicht entschiedenen Pik zum fünften Stich die Herz-Dame aus. Da Mittelhand kein Herz mehr führt, wirft sie Kreuz-8 ab. Diese rutscht leicht unter die zuerst ausgespielte Karte. Hinterhand war unaufmerksam und legt die Kreuz-10, obwohl sie auch Herz-10 führt. Der Alleinspieler fragt daraufhin bei Hinterhand nach, ob wirklich er kein Herz mehr führt. Hinterhand meinte nun, es sei doch Kreuz angespielt worden. Nun fordert der Alleinspieler Spielgewinn wegen Nichtbedienens durch Hinterhand. Hinterhand meint aber, sie hätte nicht wissen können, dass Herz ausgespielt war, weil ja schließlich Kreuz-8 unten lag.

### Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen. Nach den Bestimmungen 4.3.1 der ISKO besteht ein Stich aus je einer Karte von Vor-, Mittel- und Hinterhand. Auf die von Vorhand ausgespielte Karte muss Mittelhand eine Karte darauf (und nicht darunter) legen und Hinterhand vervollständigt den Stich, indem sie ihre Karte auf die beiden gespielten Karten legt. Jeder Spieler, der eine Karte spielt, ist dafür verantwortlich, dass die entsprechende Reihenfolge (Vor-, Mittel-, Hinterhand) eingehalten wird. Wenn eine Karte unter die ausgespielte Karte rutscht, sollte der Spieler seine Karte wieder zurücknehmen und so auf die ausgespielte Karte legen, dass keine Irrtümer entstehen können. Schuld an der entstandenen Situation ist der Gegenspieler in Mittelhand. Er hatte die Möglichkeit, seine Karte richtig zu platzieren oder vor dem Zugeben seinen Mitspieler in Hinterhand darauf aufmerksam zu machen, dass seine Karte unter die Karte des Alleinspielers gerutscht ist. Da der Verursacher der entstandenen Situation einzig und allein die Gegenpartei ist, muss dem Alleinspieler wegen falschem Bedienen von Hinterhand das Spiel, das zu diesem Zeitpunkt noch nicht entschieden war, als gewonnen angeschrieben werden.

#### Anfrage 4:

Bei einem Schneider angesagten Handspiel, das noch nicht entschieden ist, spielt der Alleinspieler in Vorhand zum vierten Stich aus. Dabei fällt ihm eine 2. Karte offen auf den Tisch, was nur von den beiden Gegenspielern bemerkt wird. Mittelhand bedient, Hinterhand nicht (spätere Begründung: „Es lagen ja schon drei Karten auf dem Tisch!“). Keiner sagt ein Wort. Der Alleinspieler stutzt, zieht nach kurzer Überlegung diese drei Karten ein und spielt zum fünften Stich aus. Sofort erklären beide Gegenspieler freudig grinsend das Spiel für den Alleinspieler verloren, da sie ja nun eine unterschiedliche Kartenanzahl in der Hand hielten.

#### Antwort:

Der vierte Stich ist zu berichtigen, das Spiel wird fortgesetzt und seinem Ausgang entsprechend gewertet. Nach ISKO 4.3.1 Satz 1 besteht ein Stich aus je einer Karte von Vorhand, Mittelhand und Hinterhand. Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler zum vierten Stich versehentlich zwei Karten gespielt und Hinterhand absichtlich keine Karte zugegeben. Da Hinterhand keine Karte zugegeben hat, war der vierte Stich noch nicht vollendet. Auch wenn der Alleinspieler drei Karten eingezogen hat, handelt es sich nicht um einen Stich im Sinne der Bestimmung. Der vierte Stich wird daher aufgedeckt, der Alleinspieler nimmt eine Karte zurück und Hinterhand komplettiert den vierten Stich mit einer Karte. Ist danach der Alleinspieler tatsächlich zum fünften Stich ausspielberechtigt, wird das Spiel fortgesetzt und seinem Ausgang entsprechend gewertet. Geht der vierte Stich allerdings an die Gegenpartei, hat der Alleinspieler verloren, weil er unberechtigt zum fünften Stich ausgespielt hat. Es ist absolut unsinnig, den Alleinspieler zum allein Verantwortlichen zu machen, da auch Hinterhand durch das Nichtbedienen eine fehlerhafte Kartenzahl hat. Das Spiel darf daher nicht als verloren für den Alleinspieler gewertet werden. Nach ISKO 1.1.5 haben sich alle Teilnehmer in jeder Situation fair, sachlich und sportlich zu verhalten und kein fadenscheiniges Recht zu suchen. Da beide Gegenspieler bemerkt haben (müssen), dass der Alleinspieler zum vierten Stich zwei Karten gelegt hat, gehört es zur sportlichen Fairness ihn darauf aufmerksam zu machen. Insbesondere das Verhalten von Hinterhand (keine Karte zu legen) stellt einen klaren Verstoß dar. Die beiden Gegenspieler suchen nur einen fadenscheinigen Grund. Sie sind zu verwarnen und im Wiederholungsfall auszuschließen.

#### Anfrage 5:

Vorhand spielt Karo. Die Gegenspieler haben 40 Augen, Vorhand spielt Herz-10 aus, Mittelhand sticht mit Karo-10, Hinterhand legt Pik-Dame und sagt: „Oh, ich habe nicht bedient“ und zeigt die Karten. Sie hat noch 2 Herz-Luschen. Nun verlangt der Alleinspieler Spielgewinn. Wie ist zu entscheiden?

#### Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen. Nach ISKO 4.3.1 ist ein Stich vollendet, sobald die dritte Karte auf dem Tisch liegt. Durch das Nichtbedienen von Hinterhand gehören der auf dem Tisch liegende und alle weiteren Stiche dem Alleinspieler. Dabei ist es völlig unerheblich, dass die Gegenspieler mit der von Mittelhand gestochenen Herz-10 bereits 60 Augen hatten. Da der Stich mit der Karte von Mittelhand noch nicht vollendet war, gehören vom Regelverstoß an alle Stiche dem Alleinspieler, der damit sein Spiel gewonnen hat.

#### 4.3.2 Der Stich gehört demjenigen, der unter Beachtung der Regeln

- zu der ausgespielten Farbe die ranghöchste Karte gespielt hat, sofern der Stich keine Trumpfkarte enthält,
- den höchsten Trumpf des Stiches gespielt hat.

Anfrage 1:

Der Alleinspieler in Mittelhand spielt einen Null. Vorhand spielt zum dritten Stich Pik-10 aus, der Alleinspieler legt Pik-Dame drauf. Hinterhand legt Pik-8, nimmt sofort den Stich an sich und spielt Herz-7 aus. Vorhand hat das gemerkt und wirft die Karten auf den Tisch und will das Spiel als verloren aufschreiben. Der Alleinspieler will das Spiel als gewonnen aufgeschrieben bekommen, da Hinterhand den Stich an sich nahm und sofort wieder ausspielte. Wie ist das Spiel zu bewerten?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Nullspiel verloren. Der dritte Stich gehört eindeutig dem Alleinspieler, der mit Pik-Dame die ranghöchste Karte gespielt hat. Mit diesem Stich ist das Spiel beendet. Ob dieser Stich von der Gegenpartei eingezogen wird und danach sogar unberechtigt ausgespielt wird, ist nicht relevant. Nach einem beendeten Spiel kann kein Spielfehler mehr begangen werden. Der Alleinspieler sucht hier nur einen fadenscheinigen Grund, sein verlorenes Spiel in ein Gewinnspiel zu wandeln.

Anfrage 2:

Wenn der Alleinspieler den sechsten Stich einzieht obwohl er ihm nicht gehört und danach seine restliche Handkarten auf den Tisch legt, weil er keinen weiteren Stich abgibt, wem gehört dann der sechste Stich und die Augen darin?

Antwort:

Wenn der Stich vollendet ist, ist es unerheblich, ob danach ein Regelverstoß oder eine Spielabkürzung vorgenommen wird. Besitzer des Stiches ist und bleibt der Spieler, dem er gehört, unabhängig davon, wer ihn eingezogen hat.

Anfrage 3:

Ich spiele als Alleinspieler Grand mit einem und verlor das Spiel mit von mir gezählten 59 Augen. Nach Beendigung des Spiels lag der letzte Stich für die Gegenpartei (Kreuz-8, -9 und -Dame) noch offen auf dem Tisch, worauf ein Mitspieler der Gegenpartei meinte: „Den kannst du auch noch haben!“ Ich habe darauf den Stich genommen und meinte: Jetzt habe ich gewonnen. Wie musste in diesem Fall entschieden werden?

Antwort:

Der Alleinspieler hat seinen Grand verloren. Der Stich gehört demjenigen, der unter Beachtung der Regeln zu der ausgespielten Farbe die ranghöchste Karte gespielt hat, sofern der Stich keine Trumpfkarte enthält. Im vorliegenden Fall bestätigt der Alleinspieler, dass der letzte Stich nach der vorgenannten Bestimmung der Gegenpartei gehört. Da das Spiel bis zum Ende durchgeführt wurde, ist es seinem Ausgang entsprechend zu werten. Da der letzte Stich der Gegenpartei gehört, verliert der Alleinspieler mit den von ihm eingebrachten Stichen und Augen (59).

Anfrage 4:

Vorhand spielt aus, der Alleinspieler übernimmt die Karte und spielt zum neuen Stich aus bevor Hinterhand eine Karte zugeben kann. Jetzt wird bemerkt, dass eine Karte im letzten Stich fehlt. Das Spiel wird wegen unberechtigtem Ausspielens des Alleinspielers als verloren bewertet. Ist diese Entscheidung korrekt?

Antwort:

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. In dem geschilderten Fall muss der unvollendete Stich noch einmal aufgedeckt und die fehlende dritte Karte beigelegt werden. Wenn sich durch diese Karte die Besitzverhältnisse des Stiches nicht geändert haben, bleibt das voreilige Ausspielen ohne Folgen. Das Spiel wird mit der ausgespielten Karte weiter durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet. Ein Spielverlust würde nur dann eintreten, wenn sich durch die fehlende Karte die Besitzverhältnisse an dem Stich ändern. Dann ist das Spiel wegen unberechtigten Ausspielens zu Gunsten der anderen Partei beendet. Ein Stich besteht aus je einer Karte von Vor-, Mittel- und Hinterhand. Er ist vollendet, wenn die dritte Karte auf dem Tisch liegt. Aus diesem Grund ist jeder Mitspieler verpflichtet, auf den laufenden Stich eine Karte zuzugeben. Wäre das nicht Zugeben von Hinterhand nicht bemerkt worden, hätte der Alleinspieler im Verlaufe des weiteren Spiels sein Spiel gewonnen, weil einer der Gegenspieler die unrichtige Anzahl von Handkarten führt.

**4.3.3** 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.

Anfrage 1:

Vorhand spielt Kreuz mit dreien. Nachdem sie die ersten fünf Stiche ordnungsgemäß eingezogen hat, spielt sie Karo-7, Mittelhand legt für alle sichtbar Herz-Ass dazu und Hinterhand übernimmt mit Karo-König. Der Stich ist für alle Spieler sichtbar. Hinterhand spielt jetzt Herz-10, der Alleinspieler überlegt einige Zeit, danach greift er ohne jeglicher Äußerung nach dem letzten Stich der Gegenspieler und deckt diesen wieder auf. Die Gegenspieler wollen jetzt Spielgewinn, da kein Verlangen auf Einsicht des letzten Stiches durch den Alleinspieler angedeutet wurde. Darf ein Spieler den letzten Stich ohne Aufforderung wieder aufdecken, obwohl schon zum nächsten Stich ausgespielt wurde?

Antwort:

Das Spiel wird weiter durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet. Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler, der noch keine Karte zum neuen Stich zugelegt hat, das Recht auf Einsichtnahme in den letzten Stich. Dabei ist es völlig unerheblich, ob die Karten des letzten Stiches vor dem Umdrehen bzw. Ablegen alle deutlich sichtbar waren oder nicht. Auch die Tatsache, dass sich der Alleinspieler selbst Einsicht in den letzten Stich verschafft, begründet noch keinen Regelverstoß. Es besteht lediglich die Gefahr, dass er dabei eine weitere Karte mit umdrehen könnte; dies würde dann unweigerlich zu seinem Spielverlust führen.

Anfrage 2:

Der Alleinspieler zieht seinen Stich ein. Ein Gegenspieler möchte nochmal den Stich sehen. Der Alleinspieler zeigt den Stich und versehentlich die zwei gedrückten Karten, hat er dadurch verloren?

Antwort:

Der Alleinspieler hat nicht verloren. Das Spiel wird fortgesetzt und seinem Ausgang entsprechend gewertet. Der Alleinspieler ist dem Verlangen eines Gegenspielers nachgekommen und hat den letzten Stich gezeigt; dabei hat er auch den Skat mit aufgehoben. Der Alleinspieler hätte sicherlich nicht den Skat aufheben und zeigen können, wenn nicht ein Gegenspieler ihn zum Vorzeigen des letzten Stiches aufgefordert hätte. Die Ursache für das Sichtbarwerden der beiden gedrückten Karten liegt somit bei der Gegenpartei. Nur sie hat einen Vorteil aus der entstandenen Situation. Der Alleinspieler ist für seine Handlungsweise selbst verantwortlich und muss den ihm durch das Zeigen der gedrückten Karten entstandenen Nachteil billigend in Kauf nehmen. Das Spiel ist weiter durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten.

### Anfrage 3:

Es kommt immer wieder vor, dass ein Spieler einen Stich macht, zum nächsten schon ausspielt. Der Spieler, der zum aktuellen Stich ausgespielt hat, hält aber die Karten des vorigen Stiches noch immer offen in der Hand. und die zwei Mitspieler auch jeweils eine Karte dazulegen. Der Ausspieler zum nächsten Stich hält den letzten Stich aber noch bewusst in der Hand, er sieht ihn immer noch ein. Somit hat er gleichzeitig Einsicht in die letzten beiden Stiche. Hat der Alleinspieler verloren, weil er nicht nur den letzten Stich einsieht?

Antwort:

Wenn der Alleinspieler zum nächsten Stich ausspielt und die beiden Gegenspieler eine Karte dazu geben, bevor der Alleinspieler den vorherigen Stich abgelegt hat, liegt kein Regelverstoß vor. Es ist doch den Gegenspielern überlassen, ob sie eine Karte zum neuen Stich dazu geben oder nicht, bevor der letzte Stich ordnungsgemäß abgelegt ist. Welches Verschulden soll hier der Alleinspieler haben? Solange er den vorangegangenen Stich noch nicht abgelegt hat, darf er sich diesen ansehen. Wenn die Gegenspieler auf seine ausgespielte Karte jeweils eine Karte legen und damit der nächste Stich vollendet wird, so hat nicht nur der Alleinspieler die Möglichkeit sechs Karten einzusehen, sondern auch die Gegenspieler. Eine solche Handlungsweise kann nur dadurch unterbunden werden, dass die Gegenspieler zum neuen Stich erst dann eine Karte zu geben, wenn der Alleinspieler den letzten Stich ordnungsgemäß abgelegt hat. Die Gegenspieler haben es daher selbst zu verantworten, wenn der Alleinspieler zwei Stiche (sechs Karten) einsehen kann.

### Anfrage 4:

Der Gegenspieler in Vorhand macht den dritten Stich und spielt zum vierten Stich aus. Der Gegenspieler in Mittelhand nimmt den abgelegten Stich auf und schaut ihn sich an, bevor er eine Karte zum laufenden Stich gelegt hat. Der Alleinspieler in Hinterhand verlangt wegen Regelstoßes von Mittelhand Spielgewinn. Mittelhand versteht nicht, gegen welche Bestimmung sie denn verstoßen habe.

Antwort:

Mittelhand war berechtigt, den letzten Stich noch einmal anzusehen. Jeder Mitspieler, der noch keine Karte ausgespielt oder auf eine ausgespielte Karte noch keine Karte zugegeben hat, kann verlangen, dass ihm der letzte Stich (auch wenn er schon vereinnahmt und umgedreht wurde) noch einmal gezeigt wird. Damit es nicht zu Missverständnissen kommt, sollte man den Stich nicht selbstständig (was auch gestattet ist) umdrehen, sondern den hereinnehmenden Spieler auffordern, den letzten Stich noch einmal vorzuzeigen. Diesem Verlangen ist (gleich von welcher Partei der Stich eingezogen und abgelegt wurde) nachzukommen.

**4.3.4** Jede Partei hat ihre einzelnen Stiche sofort einzuziehen, folgerichtig aufeinander zu legen und bis Spielende verdeckt nachprüfbar zu belassen. Der Besitzer eines Stiches darf vor dem Einziehen seines Stiches zum nächsten Stich ausspielen.

Anfrage 1:

Vorhand spielt Grand ohne einen. Sie spielt Pik-Bube auf. Nachdem Mittelhand eine Karte zugegeben hat, übernimmt Hinterhand mit Kreuz-Bube. Vorhand nimmt den Stich und legt ihn zu sich (abgelenkt durch eine rege Diskussion). Hinterhand spielt eine Karte auf und gibt, wie die übrigen Mitspieler, das Spiel für den Alleinspieler verloren. Ist das in Ordnung? Bis zu welchem Zeitpunkt kann der Alleinspieler seinen Fehler korrigieren?

Antwort:

Der Alleinspieler hat durch das unberechtigte Einziehen des Stiches nicht verloren. Der Stich gehört demjenigen, der unter Beachtung der Regeln den höchsten Trumpf gespielt hat (siehe ISkO 4.3.2). Im vorliegenden Fall ist unstrittig, dass der Stich der Gegenpartei gehört. Das Einziehen eines Stiches, der einem nicht gehört, stellt noch keinen Regelverstoß dar. Nur wenn mit dem Einziehen des Stiches ein unberechtigtes Ausspiel verbunden ist, liegt ein Regelverstoß vor. Da aber der ausspielberechtigte Gegenspieler tatsächlich auch ausgespielt hat, liegt kein Regelverstoß vor. Der Alleinspieler händigt den Stich der Gegenpartei aus und das Spiel wird fortgesetzt. Dieser Fehler ist immer dann, wenn er bemerkt wird, selbst nach Beendigung des Spieles, zu berichtigen. Die Gegenspieler suchen hier nur einen fadenscheinigen Grund zum Spielgewinn und verstoßen damit gegen ISkO 1.1.5, wonach sich alle Mitspieler fair, sachlich und sportlich zu verhalten haben.

Anfrage 2:

Ich habe ein Kreuz Spiel auf der Hand gehabt. Ich hatte zu diesem Zeitpunkt nur noch Kreuz (und zwei Buben) und Herz auf der Hand. Von einem Spieler wurde das Pik-Ass angespielt, der andere Spieler spielt die Pik-10. Ich war in diesem Moment etwas verwirrt und wollte eigentlich stechen. Nun spielte ich aber eine hohe Herzkarte. Ich dachte der Stich wäre mir, drehte ihn um und schob die Karten zu mir. Daraufhin sagte ein Spieler, dass ich mich verworfen hätte. Ich bemerkte den „Fehler“ und schob den Stich zu meinen Gegenspielern. Diese wären dann wieder herausgekommen. Nun kam eine Diskussion auf, weil ein Spieler meinte, ich hätte das Spiel verloren, weil ich den Stich zu mir geschoben habe. Ich bin der Meinung, dass ich keinen Regelverstoß begangen habe und das Spiel fortzusetzen sei.

Antwort:

Das unberechtigte Einziehen eines Stiches stellt noch keinen Regelverstoß dar. Der Stich gehört demjenigen, der ihn unter Beachtung der Regeln gemacht hat (siehe ISkO 4.3.2). Wenn eine Partei einen Stich einzieht, der ihr nicht gehört, ist damit nicht automatisch das Spiel verloren. Der versehentlich eingezogene Stich wird dem rechtmäßigen Besitzer ausgehändigt. Danach wird das Spiel fortgesetzt und seinem Ausgang entsprechend gewertet.

Anfrage 3:

Vorhand spielt einen Grand und hat als letzte drei Karten Ass, 10 und Lusche einer Farbe auf der Hand. Er zieht das Ass und zieht den vollständigen Stich ein. Beim Ausspielen der 10 ist er sich sicher, dass die zehn Augen zum Spielgewinn ausreichen. Ohne ein Bedienen abzuwarten, dreht er die Karte allein zu sich, legt seine letzte Karte auf den Tisch und überlässt die restlichen Karten der Gegenpartei. Es kommt zum Streit. Vorhand behauptet gewonnen zu haben. Die Gegenspieler erheben Einspruch.

Antwort:

Durch das Einziehen eines unvollständigen Stiches (eine Karte) hat der Alleinspieler nicht verloren. Im vorliegenden Fall gehört der achte Stich dem Alleinspieler. Die zum neunten Stich ausgespielte 10 geht ebenfalls an den Alleinspieler, egal welche Karten die Gegenspieler dazu legen. Der Alleinspieler verzichtet allerdings auf die Vervollständigung des Stiches und somit auf die beiden Karten der Gegenspieler, da er mit den zehn Augen gewonnen hat. Er kürzt mit dieser Handlungsweise lediglich das Spiel ab. Ein Regelverstoß nach der Bestimmung 4.3.4 der ISkO ist hieraus nicht abzuleiten. Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler mit seiner Spielabkürzung auf die beiden Karten der Gegenspieler im neunten Stich verzichtet. Hat er nicht richtig gezählt und mit seiner 10 noch keine 61 Augen oder mehr erreicht, kann er sich nicht darauf berufen, dass die Gegenspieler noch ihre Karten zum neunten Stich dazu legen müssen. In diesem Fall hat er sein Spiel verloren. Sind die Gegenspieler allerdings mit der Spielabkürzung nicht einverstanden, muss der Alleinspieler die bereits eingezogene 10 erneut aufspielen. Danach legen Mittelhand und Hinterhand jeweils eine Karte dazu. Der letzte Stich geht in diesem Fall auch nur dann an die Gegenspieler, wenn der König zu dritt steht. In diesem Fall ist das Spiel seinem Ausgang entsprechend zu werten.

Anfrage 4:

Hinterhand wird Alleinspieler und sagt nach ordnungsgemäßem Drücken ein Kreuzspiel an. Erster Stich: Vorhand Herz-Dame, Mittelhand Herz-Ass, Hinterhand Kreuz-Dame; zweiter Stich: Hinterhand Kreuz-7, Vorhand Kreuz-Ass, Hinterhand Kreuz-König (Ablage des Stiches bei Vorhand); dritter Stich: Vorhand Herz-9, Mittelhand Herz-König, Hinterhand Kreuz-10; vierter Stich Hinterhand Pik-7, Vorhand Pik-Ass, Mittelhand Pik-König (Ablage des Stiches bei Mittelhand). Jetzt sagt der Kartengeber, dass den Stich Vorhand gemacht hat und Mittelhand erwidert auch keine Absicht zu haben auszuspielen. Es wurde von Mittelhand auch keinerlei Geste in dieser Hinsicht getan. Der Alleinspieler will wegen der Bemerkung des Kartengebers das Spiel gewonnen haben. Nach kurzer Debatte wird das Spiel weitergespielt und vom Alleinspieler verloren. Ich bitte um Entscheidung.

Antwort:

Das Spiel war weiter durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten. Jeder Stich ist einzuziehen, folgerichtig aufeinander zu legen und bis Spielende verdeckt nachprüfbar zu belassen (ISkO 4.3.4). Nach ISkO 4.1.8 Satz 1 ist es der Gegenpartei nicht gestattet, einen Gegenspieler am unberechtigten Ausspiel oder am Begehen eines anderen Regelverstoßes zu hindern. Der vierte Stich gehörte den Gegenspielern und wurde dort auch abgelegt. Ob dieser Stich beim Gegenspieler liegt, der den Stich gemacht hat oder bei dem anderen Gegenspieler, ist unerheblich. Solange jeder Stich nachprüfbar ist, wurde der Bestimmung ISkO 4.3.4 genüge getan. Aus dem Einziehen des Stiches durch den anderen Gegenspieler kann nicht automatisch darauf geschlossen werden, dass der Einziehende auch zum nächsten Stich ausspielen will. Im vorliegenden Fall wurde auch keine Geste gemacht aus der hervorgehen könnte, dass der nicht ausspielberechtigte Gegenspieler wegen der Ablage des Stiches bei sich anschließend ausspielen wollte. Der Kartengeber hat in diesem Fall mit seiner (unnötigen) Bemerkung keinesfalls einen Gegenspieler am unberechtigten Ausspiel gehindert und damit auch keinen Regelverstoß begangen. Er sollte allerdings darauf hingewiesen werden, Bemerkungen jeder Art während des Spiels zu unterlassen. Der Alleinspieler sucht im vorliegenden Fall nur einen fadenscheinigen Grund zum Spielgewinn und verstößt damit gegen ISkO 1.1.5.

Anfrage 5:

Ich spielte einen Grand. Im Laufe der Spielrunde spielte Vorhand Karo-8 an. Mittelhand legte Karo-Dame zu, ich darauf Karo-9. Darauf zog ich den Stich ein, legte ihn aber nicht ab. Dann legte ich meine Karten offen. Ich hatte noch Kreuz-Bube, Pik-Bube, Pik-Ass und Kreuz-Ass. Ich wollte das Spiel als gewonnen anschreiben, da ich mit dem Rest der Karten über 60 Augen gehabt hätte. Die Gegenpartei reklamierte und sagte, ich hätte den Stich eingezogen und aufgespielt. Ich aber betrachtete das Offenlegen der Karten nicht als Ausspiel, denn dann dürften ja die Karten nur offengelegt werden, wenn man Ausspiel hat. Einziehen des Stiches ist nicht strafbar und würde erst mit unberechtigtem Ausspiel strafbar. Habe ich das Spiel gewonnen ?

Antwort:

Da der Alleinspieler mit den restlichen Karten über 60 Augen erreicht, hat er sein Spiel gewonnen. Das unberechtigte Einziehen eines Stiches allein begründet noch keinen Spielverlust für die betreffende Partei. Es wird nur dann bestraft, wenn es mit einem daraus resultierenden unberechtigten Ausspielen verbunden ist. In dem geschilderten Fall hat der Alleinspieler nach dem unberechtigten Einziehen des Stiches eine nach ISkO 4.4.4 erlaubte Spielabkürzung vorgenommen und seine restlichen Handkarten vorgezeigt. Der unberechtigt eingezogene Stich ist der Gegenpartei auszuhändigen. Anders zu entscheiden wäre, wenn der Alleinspieler nach dem Einziehen des Stiches eine Karte ausgespielt und erst danach die restlichen Handkarten vorgezeigt hätte. In diesem Fall hätte der Alleinspieler sein Spiel wegen unberechtigtem Ausspiel verloren.

**4.3.5** Zieht der Alleinspieler einen oder mehrere Stiche hintereinander nicht ein, so zeigt er damit an, dass er alle weiteren Stiche macht. Anderenfalls gilt das Spiel rückwirkend vom letzten ordnungsgemäß eingezogenen Stich an als beendet. Die Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 gelten entsprechend.

Anfrage 1:

Im laufenden Spiel sind 2 Stiche gelaufen, die an die Gegenpartei gingen und die damit über 31 Augen haben. Den dritten Stich bekommt der Alleinspieler in Hinterhand. Zieht den Stich jedoch nicht ein und spielt neben die Karten des dritten Stiches aus. Der Gegenspieler in Mittelhand bedient nach kurzer Bedenkzeit. Danach deckt der Alleinspieler seine Karten auf. Der Gegenspieler in Hinterhand sagt daraufhin: „Wir machen noch einen Stich!“ Worauf der Alleinspieler antwortet: „Das weiß ich, Ihr könnt damit aber keine 60 Augen mehr erreichen. Ich habe das Spiel gewonnen!“ Der Gegenspieler will das Spiel jedoch als verloren gewertet haben. Der Schiedsrichter hat wie folgt entschieden: Der Alleinspieler hat das Spiel nach ISkO 4.3.5 verloren, da er durch das Nichteinziehen des letzten Stiches und Weiterspiel anzeigt, dass er alle weiteren Stiche macht. Die neue Regel nach ISkO 4.4.4 ist hier nicht anwendbar, da Regelverstoß nach ISkO 4.3.5 vorrangig zu bewerten ist. Zusatz: Der Alleinspieler hat seinen letzten Stich nicht eingezogen und zum nächsten Stich ausgespielt. Soweit ist es regelkonform. Er hätte vor dem Aufzeigen seiner Karte den letzten vollendeten Stich einziehen müssen. Keiner hat ihn gezwungen seine Karten aufzuzeigen. Durch das vorschnelle Aufzeigen hat er einen zum Spielverlust führenden Regelverstoß begangen.

Antwort:

Die Entscheidung des Schiedsrichters wird nicht bestätigt. Es ist unbestritten, dass der Alleinspieler vor dem Einziehen des Stiches zum nächsten Stich ausspielen darf. Mit dem Ausspiel seiner Karte hat er keinen Einfluss mehr darauf, wie schnell oder langsam die Gegenspieler ihre Karten dazu legen. Für den Fall, dass die Gegenspieler sehr schnell ihre Karten dazu legen, bevor der Alleinspieler den vorherigen Stich einziehen kann, müsste immer entschieden werden, dass der Alleinspieler alle restlichen Stiche machen muss. Legen die Gegenspieler ihre Karten aber überlegt/langsam dazu, hat der Alleinspieler mehr Zeit, den vorherigen Stich einzuziehen. Die Bestimmungen und deren Auslegung können aber nicht davon abhängig gemacht werden, wie schnell gespielt wird. Auch würde es zu Ungerechtigkeiten kommen, wenn der Alleinspieler im Moment des Ausspiels abgelenkt wird und dadurch den vorherigen Stich nicht einzieht. Die Spielabkürzung des Alleinspielers erfolgt zu dem Zeitpunkt, zu dem er den letzten Stich liegen lässt, zum neuen Stich ausgespielt und Mittelhand eine Karte dazu gelegt hat. Der zweite Stich ist erst vollendet, sobald auch Hinterhand eine Karte zugegeben hat; d. h. sobald die 3. Karte liegt. Das Internationale Skatgericht legt die Bestimmung ISkO 4.3.5 so aus, dass sie erst dann Anwendung findet, wenn der Alleinspieler die siebte Karte, also zum nächsten Stich, ausgespielt hat. In diesem Fall trägt er die Verantwortung dafür, dass Stiche nicht eingezogen wurden. Es wäre widersinnig, wenn der Alleinspieler nach dem Ausspiel deshalb alle Stiche machen müsste, weil Mittelhand sofort eine Karte dazu legt und zu diesem Zeitpunkt der letzte Stich nicht eingezogen war. Daher ist hier ISkO 4.4.4 anzuwenden. Der Schiedsrichter hätte auf Weiterspielen entscheiden müssen. Dann könnte ein Gegenspieler verlangen, dass mit den offen liegenden Karten des Alleinspielers das Spiel fortgesetzt wird. Zieht der Alleinspieler dann die beiden offen liegenden Stiche ein, bevor er ausspielt, gilt ISkO 4.4.4 und das Spiel wird seinem Ausgang entsprechend gewertet. Dabei ist es gleichgültig, ob und

wie viele Stiche die Gegenpartei erhält. Spielt er aus, ohne die beiden Stiche einzuziehen, ist das Spiel verloren, da nunmehr ein Verstoß gegen ISkO 4.3.5 vorliegt.

Anfrage 2:

Der Spielverlauf der letzten drei Karten war wie folgt: Der achte Stich mit Karo-Ass, -Dame und -König wird vom Alleinspieler eingezogen. Der neunten Stich mit Karo-10 Kreuz-10 und Karo-7 wird nicht eingezogen. Der Alleinspieler legt nun auf den offenen Stich die Karo-8. Mein Mitspieler legt Kreuz-Ass. Ich hatte Karo zu dritt und machte den Stich mit Karo-9. Da der Alleinspieler mit dem letzten verdeckten Stich erst 58 Augen gesammelt hatte, war ich der Meinung die beiden letzten Stiche gehörten uns als Gegenpartei. Er hatte das Spiel somit verloren. Damit war der Alleinspieler nicht einverstanden.

Antwort:

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 (siehe ISkO 4.3.5). Der Alleinspieler hat den achten Stich eingezogen, den neunten Stich liegen gelassen und **auf** diesen Stich seine zehnte Karte gespielt. Damit hat er sich verpflichtet, auch den zehnten Stich zu machen. Den zehnten Stich macht jedoch der Gegenspieler in Hinterhand. Das Spiel war daher mit dem letzten ordnungsgemäß eingezogenen Stich beendet. Da der Alleinspieler nach dem achten Stich erst 58 Augen hatte, verliert er sein Spiel. Anders wäre zu entscheiden, wenn der Alleinspieler die zehnte Karte **neben** den neunten Stich gespielt hätte. In diesem Fall hätte er den neunten Stich für sich beanspruchen können und sein Spiel gewonnen.

Anfrage 3:

Der Alleinspieler in Hinterhand spielt Grand Hand. Den ersten Stich sticht der Alleinspieler mit Karo-Bube und zieht den Stich ein. Im Anschluss holt der den fehlenden Buben mit Kreuz-Bube ab. Die weiteren sieben Stiche spielt er auf den liegen gebliebenen Stich. Bevor der Alleinspieler zum zehnten Stich Kreuz-Acht ausspielen will, zieht er die liegen gebliebenen Stiche ein. Ein Gegenspieler erhebt Einspruch. Begründung: Der Stapel muss komplett liegen bleiben und gehört demjenigen, der den letzten Stich macht. Ich bitte um Klärung.

Antwort:

Wenn die Gegenspieler den letzten Stich bekommen, gehören auch die Stiche zwei bis neun der Gegenpartei. Der Alleinspieler hat bei seinem Grand Hand den ersten Stich gemacht und ordnungsgemäß eingezogen. Die Stiche zwei bis neun hat er ebenfalls bekommen, aber nicht eingezogen. Erst als der neunte Stich vollendet war, hat er die Stiche zwei bis neun als Stapel einziehen wollen, weil er noch die Kreuz-8 führt. Der Protest des Gegenspielers kommt rechtzeitig und ist berechtigt. Der Alleinspieler hat sich mit seiner Handlungsweise (wenn auch möglicherweise unwissentlich) verpflichtet, alle weiteren Stiche zu bekommen. Wenn nun der letzte Stich an die Gegenspieler geht, gilt das Spiel vom letzten ordnungsgemäß eingezogenen Stich an als beendet. Da nur der erste Stich ordnungsgemäß einzogen wurde, gilt das Spiel von diesem Zeitpunkt an als beendet. Der Alleinspieler verliert in diesem Fall seinen Grand Hand aber nur in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz).

#### Anfrage 4:

Hinterhand bietet den höchsten Reizwert und wird Alleinspieler. Sie spielt einen Grand mit vier Buben. Die ersten sieben Stiche werden ordnungsgemäß gespielt. Der Alleinspieler spielt zum achten Stich den Kreuz-Buben aus und die Gegenspieler werfen je eine Karte dazu. Der gewonnene Stich wurde vom Alleinspieler nicht vom Tisch geräumt. Er zog das Karo-Ass als neunte Karte heraus und legte diese ebenfalls auf den Tisch. Mittelhand bediente Karo, Hinterhand hatte kein Karo mehr auf der Hand und warf eine Karte dazu. Der gewonnene neunte Stich wurde ebenfalls nicht vom Alleinspieler eingezogen und blieb auf dem Tisch liegen. Der Alleinspieler spielte als zehnte Karte den Karo-König aus. Mittelhand übernahm mit der Karo-10 und somit ging der letzte Stich an die Gegenspieler. Mit den offenen Stichen auf dem Tisch hätten die Gegenspieler genügend Punkte zum Gewinn dieses Spiels. Ein Gegenspieler wies auf diesen Sachverhalt hin, dass das Spiel verloren sei. Dem widersprach der Alleinspieler, da die Stiche 8 und 9 ohne Zweifel von ihm gemacht wurden und er damit sein Spiel sicher gewonnen hätte. Ergänzend noch eine Frage: Wie wäre es, wenn ein Alleinspieler die gewonnenen Stiche zu sich zieht aber jedoch offen liegen lässt und als ein Gegenspieler doch wieder einen Stich bekäme, würden dann alle bisherigen Stiche, die offen übereinanderliegen den Gegenspielern zufallen?

#### Antwort:

Das Spiel ist mit dem siebten Stich beendet. Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler die Stiche acht und neun offen liegen gelassen und zum zehnten Stich ausgespielt. Nach o. g. Bestimmung hat sich der Alleinspieler mit seiner Handlungsweise verpflichtet, alle drei Reststiche Stiche zu machen. Der zehnten Stich geht jedoch an die Gegenspieler. Das Spiel gilt daher rückwirkend vom letzten ordnungsgemäß eingezogenen Stich (Stich sieben) an als beendet. Da der Alleinspieler bis dahin noch keine 61 Augen oder mehr eingebracht hat, muss das Spiel als verloren gewertet werden. Anders wäre zu entscheiden, wenn der Alleinspieler die gewonnenen Stiche zu sich zieht aber offen liegen lässt und dann den zehnten Stich noch abgeben muss. Mit dieser Handlungsweise wäre ISkO 4.3.5 zwar nicht vollständig erfüllt, würde aber zunächst zu keinerlei Konsequenzen führen. Die Gegenspieler können (müssen) in diesem Fall den Alleinspieler auffordern, den jeweils eingezogenen Stich umzudrehen und abzulegen. Sie können das Weiterspielen verweigern, solange die Stiche nicht umgedreht sind. Wenn sie es versäumen den Alleinspieler darauf aufmerksam zu machen, kann diesem hierdurch kein Nachteil entstehen. Die Voraussetzung des Einziehens der Stiche ist auf jeden Fall erfüllt und der Alleinspieler ist nicht verpflichtet, alle weiteren Stiche zu bekommen; daher läge in diesem Fall kein Verstoß gegen die Bestimmung ISkO 4.3.5 vor.

**4.3.6** Das Nachsehen (verdeckt), Nachzählen oder Aufdecken der abgelegten Stiche bzw. Augen durch einen Mitspieler beendet das Spiel entsprechend den Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 (siehe aber 4.3.3).

Anfrage 1:

Nach dem vierten Stich wurde der Alleinspieler durch die Bedienung so abgelenkt, dass er seine sechs Handkarten neben seine abgelegten Stiche legte. Bei der Spielfortsetzung nahm er aus Versehen die Karten der abgelegten Stiche auf. Die Gegenpartei verlangte sofortigen Spielverlust des Alleinspielers. Der Alleinspieler hätte sein Farbhandspiel nachweislich mit Schneider gewonnen. Das Spiel wurde unter Vorbehalt und Entscheidung durch einen Schiedsrichter als verloren gewertet. Ist das korrekt?

Antwort:

Der Alleinspieler hat durch das nochmalige Ansehen der abgelegten Stiche das Spiel in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren. Ob der Alleinspieler die abgelegten Stiche aus Versehen oder mit Vorsatz aufgenommen hat, ist nach ISkO 4.3.6 für die Entscheidung unerheblich. Fakt ist, dass der Alleinspieler Verursacher der entstandenen Situation ist und daher auch die dadurch entstandenen Folgen tragen muss. Dass der Alleinspieler in dem geschilderten Fall die abgelegten Stiche nicht mit Vorsatz, sondern aus Versehen aufgenommen hat, steht außer Zweifel. Aber wir können die Bestimmungen der ISkO nicht zwischen Vorsatz, Versehen und Unwissenheit unterteilen. Wenn, wie im o. g. Fall geschehen, die Gegenspieler einen Regelverstoß reklamieren, müssen wir nach den Bestimmungen der ISkO auf Spielverlust (wenn das Spiel noch nicht entschieden ist) für die betroffene Partei entscheiden.

Anfrage 2:

Ist es erlaubt am Tisch einzelne Stiche oder Trümpfe mitzuschreiben z. B. auf einem abgeschirmten, von den anderen nicht einsehbaren Zettel?

Antwort:

Wir betrachten Skat als Denk- und Konzentrationsspiel und führen es unter sportlichen Bedingungen durch. Da weltweit alle Skatspieler unter gleichen Bedingungen (Einheitsskat) spielen, wollen und können wir Hilfsmittel, und als solche betrachten wir Notizen, nicht zulassen. Wo bleiben die beiden anfangs genannten wichtigen Faktoren dieses Spiels, wenn wir gestatten würden, dass sich jeder Spieler die gespielten Karten notiert. Wenn das der Fall wäre, würde von unserem schönen Denk- und Konzentrationsspiel nicht mehr viel übrigbleiben. Diese Faktoren (Denken und Konzentration) machen den Unterschied zwischen einem guten und einem mittelmäßigen Spieler aus. Die Mitglieder des Skatgerichts und die Schiedsrichterobleute der Landesverbände haben beschlossen, dass Hilfsmittel gleich welcher Art am Skattisch nicht zugelassen werden. Wir waren uns auch einig darüber, dass wir für dieses Verbot keine eigene Bestimmung in der ISkO benötigen, da dieses für alle Skatspieler selbstverständlich ist und die vorhandenen Bestimmungen ausreichen.

Anfrage 3:

Der Alleinspieler hält kurz inne und schaut auf seine drei Stiche und den Skat. Dann legt er die rechte Hand neben die elf Karten, schaut sie an und tippt fünf- bis achtmal mit dem rechten Zeigefinger auf die abgelegten Karten. Die Gegenspieler verlangen Spielverlust wegen Nachsehen nach ISkO 4.3.6. Der Schiedsrichter lässt aber weiterspielen. Wer hat Recht?

Antwort:

Die Entscheidung des Schiedsrichters, das Spiel weiter durchführen zu lassen, wird bestätigt. Der Alleinspieler hat den vor ihm liegenden Kartenstapel nicht auseinander gefächert, sondern lediglich von der Rückseite her angesehen und einige Male mit dem Finger angetippt. In dem von Ihnen geschilderten Fall hat der Alleinspieler die abgelegten Stiche nicht auseinandergeschoben und auch sonst nicht irgendwie verändert. Er hat, in Gedanken, die abgelegten Stiche rekonstruiert und dabei lediglich mit einem Finger mehrmals auf den abgelegten Kartenstapel getippt. Mit dieser Handlung ist dem Alleinspieler kein Vorteil und der Gegenpartei kein Nachteil entstanden. Anders zu entscheiden wäre, wenn der Alleinspieler die abgelegten Karten auseinandergeschoben und die abgelegten Stiche auf diese Weise nachgezählt bzw. rekonstruiert hätte.

Anfrage 4:

Nach sechs gespielten Stichen nahm der Kartengeber die Stiche der Gegenspieler auf und begann, die Augen zu zählen. Der Alleinspieler forderte in diesem Moment das Spiel für ihn als gewonnen zu werten. Es wurden durch den Kartengeber weder Karten aufgedeckt noch hat er irgendeine Bemerkung zur aktuellen Augenzahl gemacht. Keiner der beiden Parteien hatte zu diesem Zeitpunkt die für den Gewinn des Spiels erforderliche Augenzahl erreicht. Es war mehr als offensichtlich, dass der Alleinspieler das Spiel nie hätte gewinnen können. Ist das Spiel für den Alleinspieler als gewonnen zu werten oder ist normal weiterzuspielen?

Antwort:

Da das Spiel noch nicht entschieden war, muss es zugunsten des Alleinspielers gewertet werden. Nach beendetem Reizen ist eine Parteienstellung (Alleinspieler-Gegenpartei) gegeben. Der Kartengeber ist Mitglied der Gegenpartei und haftet demzufolge auch für Regelverstöße. Wenn es dem Alleinspieler nicht gestattet ist die abgelegten Stiche anzusehen oder nachzuzählen, warum sollte es dann einem Mitglied der Gegenpartei gestattet sein. Ob der Kartengeber irgendwelche Äußerungen beim Nachzählen der Stiche abgibt oder nicht, ist dabei völlig unerheblich.

Anfrage 5:

Ich war Alleinspieler bei einem Farbspiel. Im fünften Stich hatte ich den Eindruck, dass einer der Gegenspieler im dritten Stich nicht bedient hat. Ich habe das entsprechend reklamiert. Wir haben uns den dritten Stich angeschaut, festgestellt, dass ich mich geirrt hatte und das Spiel wurde ganz normal weitergeführt. Hatte ich während des laufenden Spiels das Recht gehabt, einen länger zurückliegenden Stich einzusehen?

Antwort:

Sind alle Spieler damit einverstanden, liegt kein Regelverstoß vor, und es kann sofort darüber entschieden werden, ob das Spiel wegen Nichtbedienens beendet ist oder nicht. Ist einer der Spieler nicht damit einverstanden, dass der Stich noch einmal gezeigt wird, muss in dem o. g. Fall der dritte Stich zur Seite gelegt und nach Beendigung des Spiels kontrolliert werden. Trifft die Vermutung des Alleinspielers zu, ist das Spiel nach dem zweiten Stich beendet. Trifft die Vermutung nicht zu, ist das Spiel seinem Ausgang entsprechend zu werten. Ist einer der Spieler nicht damit einverstanden, dass der betroffene Stich noch einmal eingesehen wird und ein Mitspieler dreht den Stich trotzdem um, liegt ein Regelverstoß vor, falls die Vermutung nicht zutrifft.

Anfrage 6:

Mittelhand spielt Grand. Vorhand spielt zum ersten Stich aus, Mittelhand bedient, Hinterhand übernimmt. Der Alleinspieler sieht nun den bereits abgelegten Stich ungefragt an und legt den Stich bei Vorhand (dem anderen Gegenspieler) ab. Nun spielt Hinterhand zum zweiten Stich aus. Der zweite Gegenspieler (zuvor Vorhand, nun Mittelhand) bedient eine Karte. Während der Alleinspieler nun überlegt, sieht sich der zweite Gegenspieler (also jetzt Mittelhand) den bei ihm abgelegten ersten Stich nochmals an. Der Alleinspieler beansprucht Spielgewinn, da der zweite Gegenspieler, obwohl er schon eine Karte bedient hat, den letzten Stich nochmals ansah. Der herbeigerufene Schiedsrichter entschied auf Weiterspielen. Die Entscheidung begründete der Schiedsrichter wie folgt: Das Verhalten des Alleinspielers ist zu rügen. Er ist zu ermahnen, abgelegte Stiche der Gegenpartei nicht einfach an sich zu nehmen und anzuschauen. Die Einlassung des Gegenspielers, dass er den Stich zu Kontrollzwecken angeschaut hat, ist jedoch nicht mit letzter Sicherheit zu widerlegen, auch wenn es sich um den ersten Stich handelte. Verursacher der Situation war der Alleinspieler mit seinem unstrittig unkorrekten vorherigen Verhalten. Es wäre daher grob unbillig, nunmehr durch Gewährung des Spielgewinns wegen eines Verhaltens der Gegenspieler, das unter anderen Umständen zweifellos eine Regelwidrigkeit darstellt, in diesem Falle aber situationsbezogen als Folge des Fehlverhaltens des Alleinspielers anzusehen ist, diesem einen Vorteil zu gewähren. Dem Verlangen des Alleinspielers wird nicht stattgegeben. Das Spiel wird durchgeführt und ist nach seinem Ausgang zu werten. Hat der Schiedsrichter richtig entschieden?

Antwort:

Die Entscheidung des Schiedsrichters, das Spiel weiter durchführen und seinem Ausgang entsprechend werten zu lassen, wird bestätigt. Leider gibt es immer wieder Spieler/Innen die die einfachsten (Höflichkeits-) Regeln außer Acht lassen und für sich Dinge in Anspruch nehmen, die so nicht in der ISkO aufgeführt sind und damit zu Unstimmigkeiten, die oft zu Streitfällen ausarten, am Spieltisch beitragen. Es ist das Recht eines jeden Spielers, den letzten Stich nach ISkO 4.3.3, wenn er noch keine Karte auf den Folgestich zugelegt hat, auf Verlangen einzusehen. Dieses Verlangen kann wie folgt eingefordert werden. Der Spieler (gleich von welcher Partei) sagt: „Ich möchte den letzten Stich noch einmal sehen“ und wartet darauf, dass der Hereinnehmende den letzten Stich noch einmal vorzeigt. Er kann aber auch sagen: „Ich möchte den letzten Stich noch einmal sehen“ und den letzten Stich selbst aufnehmen. Er kann den letzten Stich aber auch ohne Erklärung aufnehmen und ansehen. Mit dieser Handlung zeigt er an, ohne dass er es akustisch ankündigt, dass er den letzten Stich noch einmal ansehen will. Schon diese Unsitte ist unhöflich und respektlos gegenüber den anderen Mitspielern, in der ISkO aber nicht ausdrücklich verboten. Alles was nicht ausdrücklich verboten ist, muss dementsprechend erlaubt sein. Also hat der Alleinspieler mit seiner Vorgehensweise in dem o. g. Fall gegen keine Bestimmung der ISkO verstoßen. Jedoch mit seiner Vorgehensweise, den abgelegten Stich bei Hinterhand noch einmal aufzunehmen, anzusehen und dann bei Vorhand wieder abzulegen, ist der Alleinspieler als alleiniger Verursacher der Folgehandlung zu sehen. Wenn der Alleinspieler den kommentarlos aufgenommenen Stich wieder dort abgelegt hätte wo er ihn aufgenommen hat, müsste man seinem Verlangen auf Spielgewinn nach ISkO 4.3.6 nachkommen. So aber ist der Alleinspieler alleiniger Verursacher der Situation und muss daher auch die daraus entstehende Folgehandlung billigend in Kauf nehmen. Das Spiel ist (wie vom Schiedsrichter entschieden) weiter durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten.

#### 4.3.7 Lautes Zählen der Trümpfe oder Augen ist keinem Mitspieler erlaubt (siehe 4.2.9).

Anfrage 1:

Bei einem Spiel habe ich die Augen der Gegner laut mitgezählt. Da soll ich mein Spiel verloren haben. Stimmt das?

Antwort:

Der Alleinspieler hat durch das laute Zählen nicht sofort verloren. Das laute Zählen der Trümpfe oder Augen ist dann verboten, wenn dadurch die Karten verraten oder der Spielverlauf beeinträchtigt wird. Es ist daher keinem Spieler der Gegenpartei erlaubt, laut zu zählen. Wenn der Alleinspieler laut zählt, entsteht der Gegenpartei kein Nachteil. Der Alleinspieler ist daher zunächst aufzufordern, das laute Zählen im Hinblick auf die Bestimmung ISkO 4.3.7 zu unterlassen. Erst wenn sich der Alleinspieler nicht daran hält, ist das Spiel wegen Regelverstoß mit den von ihm bis zu diesem Zeitpunkt eingebrachten Augen und Stichen beendet.

Anfrage 2:

Ist es nach den offiziellen Skatregeln erlaubt, während des Spieles durch eine lautstarke Bemerkung zu dokumentieren, dass in diesem Moment 60 Punkte erreicht wurden und damit der Alleinspieler verloren hat?

Antwort:

Nein, das ist nicht erlaubt. Nach der Bestimmung ISkO 4.3.7 ist lautes Zählen der Trümpfe oder Augen keinem Mitspieler erlaubt und stellt somit einen Regelverstoß dar. Bei Regelverstößen ist das Spiel beendet. Ist es bereits entschieden, gewinnt die betreffende Partei mit den von ihr bis dahin eingebrachten Augen (siehe ISkO 4.1.3). Mit der Aussage eines Gegenspielers „wir haben 60“ ist das Spiel beendet und alle Reststiche fallen an den Alleinspieler. Hat die Gegenpartei zu diesem Zeitpunkt tatsächlich 60 Augen oder mehr, hat der Alleinspieler verloren.

Anfrage 3:

Der Alleinspieler spielt einen Grand. Die Gegenpartei zieht den vierten Stich ein. Darauf sagt ein Spieler der Gegenpartei, wir haben 32 Augen und sind aus dem Schneider. Der Alleinspieler wirft seine Karten auf den Tisch und beansprucht Spielgewinn wegen Kartenverrats. Wie ist richtig zu entscheiden?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sofort seinen Grand in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) gewonnen. Im vorliegenden Fall hat ein Spieler der Gegenpartei die Zahl der eingebrachten Augen bekanntgegeben. Damit er gegen die Bestimmungen ISkO 4.3.7 und 4.2.9 verstoßen. Das Spiel ist mit diesem Regelverstoß beendet. Der Alleinspieler hat seinen Grand einfach gewonnen. Oftmals will ein Gegenspieler in solchen Fällen nur das Spiel abkürzen und ist damit zufrieden, dass seine Partei schneiderfrei geworden ist. Im Rahmen der gemeinsamen Haftung gilt eine solche Aussage für die Gegenpartei, der Alleinspieler hat somit sein Spiel ohne die Stufe Schneider gewonnen.

Anfrage 4:

Während eines Spiels (noch nicht entschieden) sagt der Kartengeber nach einem Stich der Gegenspieler: „Schneiderfrei“. Der Alleinspieler will nun sein Spiel wegen einer spielbeeinflussenden Äußerung als gewonnen gewertet bekommen.

Antwort:

Das Spiel ist weiter durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten. Es kommt immer wieder vor, dass während eines Spiels Äußerungen wie: „So jetzt sind wir erst mal raus“, „Der Stich gehört mir“, „Und schon wieder ein Stich für uns“, „Noch zwei solcher Stiche und wir haben gewonnen“ „usw.“ vorgenommen werden. Nach Ansicht der ISkG-Mitglieder entsprechen solche Äußerungen (meistens) den Tatsachen, sind allen Beteiligten bekannt und nehmen daher keinen direkten Einfluss auf das im Gang befindliche Spiel. Aus diesem Grund sehen wir keine Veranlassung, das Spiel zugunsten des Alleinspielers zu beenden.

## 4.4 Spielabkürzung

- 4.4.1 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 Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen entsprechen.

Anfrage 1:

Das gereizte Spiel ist nach Aufnahme der zwei Skatkarten nicht zu gewinnen. Der Alleinspieler hat 22 gereizt und sagt: „Ich spiele Pik und muss mich strecken. Weil 22 gereizt ist, ergibt das mit verloren 44 Punkte“. Die Gegenspieler bestimmen: „Du hast ein Pikspiel ohne drei Spitzen angesagt das ergibt Pik ohne 3, Spiel 4, verloren 8 ist 88 Minuspunkte“. Haben die Gegenspieler recht?

Antwort:

Die Gegenspieler sind im Recht. Das Spiel (Pik ohne drei Spitzen) ist mit 88 Minuspunkten zu berechnen. 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. Es wurde 22 gereizt. Der Alleinspieler führt den Karo-Buben. Deshalb wäre es für ihn am günstigsten gewesen, wenn er sich mit einem Nullspiel (23, verloren 46) streckt. Denn jedes Spiel ohne dreien wäre erheblich teurer.

Anfrage 2:

Die Karten des Alleinspielers nach Skataufnahme und Drücken: Herz-Bube, Karo-Bube, Kreuz-Ass, Kreuz-10, Kreuz-König, Kreuz-Dame, Kreuz-9, Kreuz-8, Kreuz-7 und Karo-7. Der Alleinspieler in Vorhand sagt einen Grand an und spielt den Herz-Buben. Es fallen Pik-Bube und das Pik-Ass. Noch bevor der Gegenspieler ausspielt, gibt der Alleinspieler sein Spiel auf. Der Gegenspieler reklamiert und verlangt, dass zu Ende gespielt wird, weil er nach seinen Karten den Alleinspieler mindestens Schneider spielen kann, wenn nicht sogar schwarz. Der Alleinspieler verweist darauf, dass er mit mindestens neun Karten auf der Hand aufgeben kann und verlangt, dass ihm der Grand als Grand ohne zweien verloren geschrieben wird, jedoch weder Schneider noch Schwarz.

Antwort:

Der Alleinspieler verliert sein Spiel einfach (nicht Schneider oder Schwarz). Der Alleinspieler darf sein angesagtes Spiel sofort oder nach dem ersten Stich für verloren erklären. Es wird ihm dann nur in der Stufe einfach 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 4.4.2). In dem geschilderten Fall sind dem Alleinspieler für einen verlorenen Grand ohne zwei 144 Minuspunkte abzuschreiben.

### Anfrage 3:

Spieler A reizt und bekommt das Spiel bei 40. Er nimmt den Skat auf, findet den Pik-Buben drin (er hatte ohne dreien gereizt) und hat sich jetzt klassisch überreizt. Egal welches Spiel, es erscheinen ihm alle aussichtslos. Er zeigt den gefundenen Pik-Buben und reklamiert nach 4.3.1 das Spiel verloren zu zählen und zwar Herz. Spieler B will das nicht akzeptieren. Er verlangt, dass der Spieler sein Herz spielt, weil eine recht aussichtsreiche Chance darauf besteht, dass Spieler A bei seinem Spiel Schneider wird. Natürlich haben wir uns nicht einigen können, ob das Spiel nun gespielt werden muss oder nicht. Meiner Ansicht nach ja, sonst würde diese Abkürzung dem Spieler A einen Vorteil verschaffen, den er nicht verdient hat (sich den Schneider sparen, ferner hat ihn niemand dazu gezwungen so hoch zu reizen). Wie ist hier zu entscheiden?

### Antwort:

Der Alleinspieler verliert ein Herzspiel mit Schneider und Schwarz. Nach ISkO 3.6.1 muss bei einem überreizten Spiel mit Skataufnahme der Grundwert des Spiels so oft berechnet werden, bis er mindestens den angesagten Reizwert erreicht. 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 (siehe ISkO 4.4.1). Im vorliegenden Fall wurde bis 40 gereizt. Da Pik-Bube im Skat lag, kann der Alleinspieler ein Spiel ansagen, welches dem Reizwert entspricht und aufzugeben. Das Herzspiel wird wie folgt berechnet: Herz ohne 1, Spiel 2, Schneider 3, Schwarz 4, verloren  $8 \times 10 = 80$  Minuspunkte. Nach ISkO 1.1.5 haben sich alle Teilnehmer in jeder Situation fair, sachlich und sportlich zu verhalten und kein fadenscheiniges Recht zu suchen. Es ist nicht nachvollziehbar (und entspricht im Übrigen nicht den Regeln), warum ein Spiel, das vom Alleinspieler sofort aufgegeben (und mit Schwarz berechnet) wird, noch gespielt werden soll. Mehr als Schwarz geht im vorliegenden Fall nicht. Ein Gegenspieler, der unter diesen Umständen Weiterspiel verlangt, verstößt in eklatanter Weise gegen jegliche Fairness und handelt unsachlich und unsportlich. Der Alleinspieler hat immer das Recht, sein Spiel aufzugeben, solange er noch mindestens neun Handkarten führt. Wenn es sein Reizgebot zulässt, verliert er selbst dann nur einfach, wenn er bei Spieldurchführung „Schneider oder Schwarz“ werden würde.

#### Anfrage 4:

Nach dem Reizvorgang bekommt Mittelhand das Spiel. Sie spielt Kreuz mit vieren. Vorhand spielt eine Herzkarte aus. Mittelhand, der Alleinspieler, gibt versehentlich Herz-König und Herz-Ass dazu. Noch bevor Hinterhand seine Karte zum Stich dazugelegt hat sagt der Alleinspieler: „Dann habe ich das Spiel wohl verloren“. Diese Aussage bestätigt Vorhand. Ohne dass ein Schiedsrichter herbeigerufen wurde, wird dem Alleinspieler dieses Spiel in die Spielliste als verlorenes Spiel eingetragen. Hiermit ist der Alleinspieler auch einverstanden. Nachdem weitere 20 Spiele der Liste gespielt worden sind, fällt dem Alleinspieler ein, dass es die Bestimmung 4.1.9 gibt, die den Alleinspieler berechtigt, versehentlich herausgefallene Karten ohne spielrechtliche Folgen wieder aufzunehmen. Daraufhin will er nunmehr sein als verloren angeschriebenes Spiel als ein für ihn gewonnenes Spiel angeschrieben erhalten. Hiergegen wurde von einem der Gegenspieler Widerspruch erhoben mit der Begründung, dass der Alleinspieler sein Spiel aufgegeben hatte und dieses dann überhaupt nicht mehr durchgeführt worden war.

#### Antwort:

Durch einen vermeintlichen Regelverstoß im ersten Stich hat der Alleinspieler sein Spiel aufgegeben und dem Spielverlust zugestimmt. Mit welcher Begründung will er dieses als verloren angeschriebene Spiel 20 Spiele später in ein Gewinnspiel umwandeln? Die Entscheidung wurde am Tisch getroffen und von allen Beteiligten (auch dem Alleinspieler) akzeptiert. Für die Entscheidung wurde kein Schiedsrichter hinzugezogen. Da keine Entscheidung durch einen Schiedsrichter getroffen wurde, ist auch kein Einspruch (wo nichts entschieden wurde, kann auch kein Einspruch erfolgen) möglich. Ein Spiel, das nicht durchgeführt wurde, kann (nachträglich) in keinem Fall als Gewinn- oder Verlustspiel berechnet werden. Da der Alleinspieler selbst seinen (vermeintlichen) Regelverstoß angemeldet und das Spiel als verloren gegeben hat, ist eine nachträgliche Änderung der Spielliste nicht mehr möglich.

**4.4.2** Mit weniger als neun Handkarten kann die Aufgabe des Spiels nur mit Zustimmung mindestens eines Mitspielers der Gegenpartei erfolgen (gemeinsame Haftung).

Anfrage 1:

Der Spieler hat bei einem Farbenspiel 21 Augen. Er wirft die Karten verdeckt hin, also Spielaufgabe. Die Gegenspieler wollen ihm nun das verlorene Spiel mit Schneider aufschreiben. Der Spieler ist damit nicht einverstanden, er wollte nur das Spiel abkürzen und hätte 59 Augen bekommen. Ist das Spiel als Schneider zu bewerten, oder muss das nachgewiesen werden?

Antwort:

Mit dem verdeckten (nicht offenen) Wegwerfen der Karten gibt der Alleinspieler zu verstehen, dass er sein Spiel nicht mehr gewinnen kann und er das Spiel als einfach (nicht Schneider) verloren geben will. Nach dem verdeckten Wegwerfen der Karten des Alleinspielers müssen die Gegenspieler entscheiden, ob sie die Spielaufgabe annehmen oder das Spiel weiter durchführen wollen. Nehmen die Gegenspieler (oder nur ein Spieler der Gegenpartei) die Spielaufgabe an, wird dem Alleinspieler das Spiel ohne die Zusatzstufe Schneider“ als verloren abgeschrieben. Nehmen die Gegenspieler diese nicht an, wird das Spiel weiter durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet. Anders zu entscheiden wäre, wenn der Alleinspieler seine Karten offen wegwirft. In diesem Fall hätte er sein Spiel nach ISkO 4.4.6 mit der Stufe Schneider verloren.

Anfrage 2:

Nach dem dritten Stich legt der Alleinspieler, er ist noch Schneider, die Karten offen auf den Tisch und sagt: „Ihr gewonnen, ich raus“. Wie ist das Spiel zu bewerten?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel einfach (ohne Schneider) verloren. Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler mit sieben Handkarten eine Spielabkürzung vorgenommen und sein Spiel unter der Bedingung aufgegeben, dass er „schneiderfrei“ wird. Wird das Spiel zu diesem Zeitpunkt beendet und nicht weitergespielt, so ist die Gegenpartei mit der Spielaufgabe unter der vom Alleinspieler festgesetzten Voraussetzung einverstanden. Wenn die Gegenpartei mit dieser Spielaufgabe nicht einverstanden ist, muss sie den Alleinspieler zum Weiterspielen auffordern, da er mit weniger als neun Handkarten das Spiel nur mit Zustimmung mindestens eines Mitspielers aufgeben darf. Liegt diese Zustimmung nicht vor, muss das Spiel weiter durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet werden. Anders zu entscheiden wäre, wenn der Alleinspieler seine Karten offen wegwirft. In diesem Fall hätte er sein Spiel nach ISkO 4.4.6 mit der Stufe Schneider verloren.

### Anfrage 3:

Vorhand spielt Pik mit zweien (er hat sechs Trümpfe). Er spielt Kreuz-Bube aus. Mittelhand wirft eine Fehlkarte ab, Hinterhand bedient. Nun sagt Vorhand zu Hinterhand: „Dann hast du ja fünf Trümpfe dagegen“. Hinterhand verneint das und entgegnet, dass er nur drei Trümpfe hätte. Dann sagt Vorhand zu Mittelhand: „Dann hast du nicht bedient!“ Das verneint Mittelhand. Es ergibt sich ein Wortwechsel. Mittelhand bleibt aber bei der Aussage, dass er keine Trümpfe hätte. Nun wirft Vorhand seine Karten verdeckt auf den Tisch. Mittelhand wirft seine Karten ebenfalls verdeckt darauf. Das Spiel wurde nun als Spielaufgabe angesehen und als verloren für Vorhand gewertet. Nach Beendigung des Spiels meinte er, dass er das Spiel gewonnen habe.

### Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Pikspiel verloren. Nach ISkO 4.3.1 darf der Alleinspieler sein Spiel aufgeben, solange er noch mindestens neun Handkarten führt. Die Ursache für die entstandene Situation setzt der Alleinspieler. Ohne seine Äußerung, „Dann hast du ja fünf Trümpfe dagegen“ wäre das Spiel durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet worden. Er hätte sich auch mit der Antwort von Hinterhand zufriedengeben können, dass diese angeblich nur drei Trümpfe hat und weiterspielen können. Aus dem geschilderten Sachverhalt geht nicht hervor, dass der Alleinspieler sich die Karten von Mittelhand oder von Hinterhand angesehen hat. Da nur er und Mittelhand die Karten verdeckt weggeworfen haben, hätte man sicherlich an Hand der Karten von Hinterhand prüfen können, ob diese drei oder fünf Trümpfe führt und ob somit Mittelhand einen Regelverstoß begangen hat oder nicht. Hätte er das Spiel weiter durchgeführt, hätte sich im Laufe des Spiels eindeutig ergeben, wessen Aussage der Wahrheit entsprochen hat. Da er aber auf ein Weiterspielen verzichtet hat, kann das Wegwerfen seiner Karten nur als Spielaufgabe gewertet werden. Andernfalls hätte er sowohl die Karten von Mittelhand als auch von Hinterhand prüfen können. Zumindest hätte er einen Schiedsrichter zur Feststellung, ob Mittelhand Trumpf nicht bedient hat, hinzuziehen können. Hätte sich das Nichtbedienen von Mittelhand herausgestellt, hätte der Alleinspieler das Spiel gewonnen, ansonsten hätte er wegen der Spielaufgabe verloren. Warum der Alleinspieler seine Karten weggeworfen hat, ist nicht nachvollziehbar und kann im Nachhinein nur so interpretiert werden, dass er kein Interesse an der Fortsetzung des Spiels hatte, weil er von fünf Trumpfkarten bei Hinterhand ausgegangen ist.

Anfrage 4:

Der Alleinspieler spielt Herz. Nach fünf Stichen, die alle von der Gegenpartei erzielt wurden, haben diese bereits 60 Augen. Der Alleinspieler hat das erkannt und legt seine restlichen 5 Karten mit der Bemerkung „Ihr habt gewonnen, ich komme raus“ offen auf den Tisch. Seine Restkarten sind: Kreuz-Bube, Herz-Bube, Herz-Ass, Herz-9 und Herz-7. Die Gegenpartei meinte nun, da die fünf Karten auf den Tisch gelegt wurden hat der Spieler Schneider Schwarz verloren.

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel nur einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren. Mit weniger als neun Handkarten kann die Aufgabe des Spiels nur mit Zustimmung mindestens eines Mitspielers der Gegenpartei erfolgen (ISkO 4.4.2). Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler erkannt, dass er sein Spiel verloren hat und seine Karten mit der Bemerkung aufgelegt, dass die Gegenpartei gewonnen hat. Wenn die Gegenpartei der Spielaufgabe zustimmt, so hat der Alleinspieler das Spiel nur einfach (ohne Schneider oder Schwarz) verloren. Wenn die Gegenpartei der Spielaufgabe nicht zustimmt, weil sie noch mögliche Gewinnstufen erreichen möchte, muss der Alleinspieler seine offengelegten Karten liegen lassen und das Spiel wird weiter durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet werden. Die Gegenpartei sucht im vorliegenden Fall nur einen fadenscheinigen Grund, dem Alleinspieler das Spiel mit Schneider und Schwarz abzuschreiben. Anders wäre zu entscheiden, wenn der Alleinspieler seine restlichen fünf Handkarten einfach offen hinwirft. In diesem Falle wäre ISkO 4.4.6 anzuwenden, wonach offenes Hinwerfen der Karten das Spiel für die betreffende Partei mit den von ihr bis dahin eingebrachten Stichen und Augen verliert. Obwohl der Alleinspieler in diesem Fall noch keinen Stich hatte, verlöre er sein Spiel in diesem Fall nur in der Stufe Schneider, da das Erreichen der Gewinnstufe Schwarz für die Gegenpartei durch den Kreuz-Buben des Alleinspielers theoretisch ausgeschlossen ist.

#### 4.4.3 Ein Spiel ist beendet, sobald einer der Gegenpartei das Spiel aufgibt; die Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 gelten entsprechend (gemeinsame Haftung).

Anfrage 1:

Mittelhand legt zum Null ouvert auf. Vorhand schiebt kommentarlos die Karten verdeckt zusammen und legt diese ohne weiteren Kommentar vor sich hin. Hinterhand sagt daraufhin wörtlich: „Den will ich spielen!“ Nun war natürlich die Aufregung entsprechend groß. Mittelhand wollte sofort ihr Spiel wegen Spielaufgabe von Vorhand und spielbeeinflussendem Verhaltens von Hinterhand gewonnen haben.

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein angesagtes Spiel Null ouvert wegen Spielaufgabe von Vorhand gewonnen. Mit dem Zusammenschieben und vor sich ablegen seiner Karten anstelle des Ausspielens hat Vorhand das Spiel aufgegeben und zu verstehen gegeben, dass sie keinen Sinn darin sieht, das Spiel durchzuführen. Anders wäre zu entscheiden, wenn das kommentarlose, verdeckte Ablegen der Karten von Mittel- oder Hinterhand erfolgt. In diesem Fall hätte das Spiel mit dem Ausspielen von Vorhand beginnen müssen.

Anfrage 2:

Vorhand erhält bei gereizten 48 das Spiel, sagt Null ouvert Hand an und spielt die blanke Kreuz-8 aus. Die Karten liegen ordnungsgemäß auf dem Tisch, und sichtbar ist auch die blanke Pik-8. Mittelhand nimmt die Kreuz-8 mit der Kreuz-9 mit. Bevor Hinterhand bedient, schreibt sie das Spiel mit dem Grundwert 59 und in der Gewinnspalte mit 59 als gewonnen an. Daraufhin verlangt der Alleinspieler Spielgewinn wegen deutlicher Gewinnanerkennung und bzw. gemeinsamer Haftung der Gegenspieler. Das Spiel ging nach Schiedsrichterentscheidung weiter und verloren.

Antwort:

Die Entscheidung des Schiedsrichters, das Spiel weiter durchführen zu lassen, wird bestätigt. Das Spiel ist entsprechend seinem Ausgang (verloren) in die Spielliste einzutragen. Nach den Bestimmungen der ISKO ist ein Nullspiel für den Alleinspieler gewonnen, wenn er keinen Stich erhält oder wenn ein Spieler der Gegenpartei (gemeinsame Haftung) das Spiel aufgibt. Durch die Eintragung in die Spielliste ist noch keine Spielaufgabe der Gegenpartei (eines Gegenspielers) erfolgt. Da noch keine eindeutige „akustische“ Spielaufgabe eines Gegenspielers (z. B.: „Geht nicht“, „Du hast gewonnen“ usw.) erfolgt ist, ist die Entscheidung des Schiedsrichters, das Spiel weiter durchführen zu lassen, im Sinne der ISKO. Das Spiel ist seinem Ausgang entsprechend in die Spielliste einzutragen. Bei einer anderen Entscheidung hätten (bei doppelter Listenführung) die Spieler auf Platz 2 und Platz 4 einen Vorteil. Sie könnten keinerlei Eintragungen in die Spielliste vornehmen. Aus diesem Grund hat das Skatgericht entschieden, dass eine Spielaufgabe erst dann erfolgt ist, wenn diese akustisch vorgenommen wurde und nicht, wenn eine Eintragung in der Spielliste erfolgt ist. Nehmen wir als Beispiel an, dass der Alleinspieler (einer der Listenführer) beabsichtigt, einen Grand zu spielen. Nachdem er den Skat aufgenommen und zwei Karten gedrückt hat, trägt er in die Spielliste den Grundwert 24 für ein Grandspiel ein. Bei der Eintragung fällt ihm auf, dass er sich in Mittel- und nicht in Vorhand befindet. Da der Grand aber nur in Vorhand unverlierbar ist, sagt er sein Spiel als Kreuz an. Die Gegenspieler verlangen nun, dass das Spiel als Grand durchzuführen ist. Würden wir die Eintragung

in dem o. g. Fall als Spielaufgabe werten, müssten wir in diesem Fall auch die Eintragung als verbindliche Spielansage Grand bewerten.

Anfrage 3:

Mittelhand reizt 22 - Vorhand hält - Mittelhand und Hinterhand passen. Vorhand sagt Null ouvert Hand an. Ausspiel Herz-8. Sofort deckt Mittelhand ihre Karten auf, zieht den Skat an sich und sieht ihn an, bevor Hinterhand gelegt hat. Mittelhand führt keine Herzkarte. Nun legt Hinterhand die Herz-7. Der Alleinspieler fordert Spielgewinn wegen Spielaufgabe von Mittelhand, die Gegenpartei den Spielverlust des Alleinspielers. Ein Schiedsrichter wird zur Entscheidung gerufen.

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel gewonnen. Ein Stich besteht aus je einer Karte von Vorhand, Mittelhand und Hinterhand. Er ist vollendet, sobald die dritte Karte auf dem Tisch liegt (ISkO 4.3.1). Der Skat steht in allen Fällen dem Alleinspieler zu und darf nur von diesem eingesehen werden (ISkO 2.6.1). Im vorliegenden Fall hat Mittelhand nach dem Ausspiel von Vorhand ihre Karten offen hingelegt und somit das Spiel nach ISkO 4.4.3 aufgegeben. Damit ist das Spiel zu diesem Zeitpunkt bereits zu Gunsten des Alleinspielers beendet. Sollte es sich (aus Sicht von Mittelhand) nicht um eine Spielaufgabe handeln, hat Mittelhand gleich zwei Regelverstöße begangen. Einerseits Kartenverrat, weil sie ihre Karten vor der Spielentscheidung vorzeigt und zum anderen wegen unberechtigter Skateinsicht. Jeder Regelverstoß für sich gesehen führt zum sofortigen Spielgewinn für den Alleinspieler. Es ist jetzt für die Entscheidung völlig unerheblich, ob Hinterhand danach die 7 legt oder nicht, da das Spiel bereits durch Spielaufgabe bzw. die regelwidrigen Handlungen von Mittelhand beendet war und der Alleinspieler gewonnen hatte. Auch wenn der Spielgewinn nur durch das voreilige Handeln von Mittelhand zustande gekommen ist. Der Schiedsrichter hat nicht zu entscheiden, ob das Spiel bei ordnungsgemäßigem Verlauf für den Alleinspieler verloren gegangen wäre oder nicht. Die Entscheidung muss auf Grund der zeitlichen Abfolge des Geschehens beurteilt werden. Danach hat Mittelhand bereits ihre Karten gezeigt und den Skat eingesehen, bevor Hinterhand die spielentscheidende Karte legen konnte und somit das Spiel aufgegeben.

Anfrage 4:

Folgende Situation beim Preisskat: Spieler legt Null ouvert auf. Gegenspieler 1 sagt: „Wir haben schlechte Karten“ Gegenspieler 2 sagt: „Lass es uns probieren“. Der Alleinspieler verlangt, dass er das Spiel gewonnen hat. Was ist richtig?

Antwort:

Der Alleinspieler hat seinen Null ouvert gewonnen. Nach der Bestimmung ISKO 4.3.3 der Internationalen Skatordnung ist ein Spiel beendet, sobald einer der Gegenspieler das Spiel aufgibt. Die Aussage „wir haben schlechte Karten“ wertet das Skatgericht als Spielaufgabe. Auch der zweite Gegenspieler hat die Äußerung als Spielaufgabe angenommen, denn sonst hätte er nicht gemeint „lass es uns probieren“. Insbesondere bei offen liegenden Karten sind jedem Gegenspieler bis auf zwei Karten alle weiteren Karten bekannt. Wenn sich unter diesen Umständen ein Gegenspieler dahingehend äußert, dass die Gegenpartei schlechte Karten hat, so ist das eine Spielaufgabe und im Rahmen der gemeinsamen Haftung verbindlich für die Gegenpartei. Daher ist auf Spielgewinn für den Alleinspieler zu entscheiden.

Anfrage 5:

Der Alleinspieler spielt Null ouvert und spielt aus. Hinterhand dreht sich zu ihm und fragt „Was lag denn drin“. Ist das als Spielaufgabe zu verstehen?

Antwort:

Die Frage „Was lag denn im Skat“ ist bei offenen Spielen einer Spielaufgabe gleich zu setzen und führt zum sofortigen Spielgewinn des Alleinspielers.

Anfrage 6:

Der Alleinspieler spielt in Vorhand Grand Hand und als neunte Karte Herz-Ass aus. Mittelhand bedient mit Herz-Zehn und bevor Hinterhand den Stich bedient wirft Mittelhand ihre Kreuz-10 hin mit der Bemerkung „37“. Zu dem Zeitpunkt hatte die Gegenpartei 37 Augen. Hinterhand hätte mit ihrer Karo-10 noch einen Stich gemacht und da der Alleinspieler Karo-Dame führte hätte die Gegenpartei 60 Augen gehabt. Wie ist zu entscheiden, wenn der Alleinspieler Spielgewinn und die Gegenpartei Spielverlust für den Alleinspieler fordert?

Antwort:

Der Alleinspieler hat seinen Grand Hand gewonnen. Im vorliegenden Fall hat Mittelhand im neunten Stich durch Wegwerfen ihrer letzten Karte mit der Bemerkung „37“ das Spiel unzweifelhaft aufgegeben. Damit geht auch der letzte Stich an den Alleinspieler, der damit sein Spiel gewinnt.

**4.4.4** Durch das Auflegen oder Zeigen seiner Karten (auch nur an einen Gegenspieler) kürzt der Alleinspieler das Spiel ab. Ist es noch nicht entschieden und stimmen alle Gegenspieler der Spielabkürzung zu, hat der Alleinspieler sein angesagtes Spiel gewonnen. Eine höhere Gewinnstufe kann nur berechnet werden, wenn sie mit der Spielabkürzung eingefordert wird. Stimmt ein Gegenspieler nicht zu, ist das Spiel mit den offenen Karten des Alleinspielers fortzusetzen und seinem Ausgang entsprechend zu werten.

Anfrage 1:

Im Laufe des Spiels legt der Alleinspieler seine Karten offen ohne Erklärung hin. Ein Gegenspieler wirft daraufhin seine Karten offen weg, weil er keinen Stich mehr für seine Partei erkennt. Der andere Gegenspieler ist aber damit nicht einverstanden und möchte weiterspielen. Wie ist jetzt zu entscheiden?

Antwort:

Der Gegenspieler, der seine Karten offen weggeworfen hat, nimmt diese wieder auf und das Spiel wird mit den offenen Karten des Alleinspielers weiter durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet. Nach der neuen Bestimmung ISkO 4.4.4 kürzt der Alleinspieler mit dem Hinlegen seiner Karten das Spiel ab. Mit dieser Spielabkürzung beansprucht er lediglich Spielgewinn. Möchte er zusätzlich eine Gewinnstufe berechnet bekommen, muss er diese mit dem Auflegen der Karten geltend machen. Wenn die Gegenspieler die Spielabkürzung (mit oder ohne Gewinnstufe) akzeptieren, ist das Spiel so beendet, wie es der Alleinspieler angesagt hat. Fordert der Alleinspieler eine Gewinnstufe und erreicht diese nicht, so wird das Spiel seinem Ausgang entsprechend gewertet. Es besteht somit keine Verpflichtung, die angesagte Gewinnstufe tatsächlich auch zu erreichen. Wenn die Gegenspieler mit dem Spielgewinn nicht einverstanden sind, können sie verlangen, dass das Spiel mit den vom Alleinspieler aufgelegten Karten fortgesetzt wird. Der Gegenspieler nimmt seine Karten wieder auf, der Alleinspieler muss sie offen liegen lassen. Ein Kartenverrat liegt nicht vor, da der Alleinspieler für die entstandene Situation verantwortlich ist. Das Spiel wird dann seinem Ausgang entsprechend gewertet. Es ist völlig gleichgültig, welcher Spieler noch einen oder mehrere Stich(e) erhalten kann. Ebenso unerheblich ist, welcher Spieler die Karten wegwirft. Maßgebend ist nur, dass ein Gegenspieler Weiterspiel verlangt; also mit der Spielabkürzung des Alleinspielers nicht einverstanden ist. Fordert der Alleinspieler gleichzeitig mit der Spielabkürzung eine Gewinnstufe ein, muss die Gegenpartei den Nachweis führen, dass der Alleinspieler diese nicht erreicht (umgekehrte Beweislast). Fordert der Alleinspieler dagegen keine Gewinnstufe ein, so muss er den Nachweis führen, dass die Gegenpartei ggf. Schneider oder Schwarz wird bzw. geworden ist (ISkO 2.5.10). Das kann und darf allerdings nicht aus dem Kenntnisstand der Kartenverteilung bei den Gegenspielern erfolgen, wenn er erst durch das offene Hinwerfen der Karten Kenntnis davon erhält. Mit dem Zusammenwerfen der Karten der Gegenspieler – und dafür ist der Alleinspieler verantwortlich – kann er den Nachweis nicht mehr erbringen, womit ihm eine Gewinnstufe dann nicht mehr zuerkannt werden kann. Im Übrigen haben sich alle Teilnehmer in jeder Situation fair, sachlich und sportlich zu verhalten und kein fadenscheiniges Recht zu suchen (ISkO 1.1.5). Wenn also feststeht, dass der Alleinspieler die Gegenpartei Schneider spielt bzw. gespielt hat, muss er diese Gewinnstufe auch dann erhalten, wenn sie von ihm nicht ausdrücklich gefordert wird/wurde. Fordert der Alleinspieler mit der Spielabkürzung mehrfach unberechtigt eine Gewinnstufe, so handelt er unsportlich und ist zu verwarren.

#### Anfrage 2:

Der Alleinspieler führt bei einem Grand in Vorhand folgende Karten: Pik-Bube, Herz-Bube, Karo-Bube, Kreuz-Ass, Kreuz-10, Kreuz-Dame, Herz-Ass, Herz-10, Herz-König, Herz-Dame gedrückt sind Pik-König und Karo-10. Nach dem Ausspiel des Pik-Buben deckt der Alleinspieler auf und erklärt: „Ihr bekommt evtl. noch einen Stich, aber ihr kommt nicht aus dem Schneider“. Mittelhand übernimmt mit dem Kreuz-Buben, Hinterhand schmiert das Karo-Ass. Mittelhand spielt die Herz-7, Hinterhand wirft die Kreuz-9 ab. Im letzten Stich bekommen die Gegenspieler die Kreuz-Dame mit dem König sowie das Pik-Ass. Wie ist die Wertung des Spiels? Die Gegenpartei fordert Spielverlust und -144 Spielpunkte. Der Alleinspieler fordert Spielgewinn ohne die Stufe Schneider.

#### Antwort:

Der Alleinspieler hat seinen Grand ohne die Stufe Schneider gewonnen. Durch das Auflegen oder Zeigen seiner Karten kürzt der Alleinspieler das Spiel ab. Ist es noch nicht entschieden und stimmen alle Gegenspieler der Spielabkürzung zu, hat der Alleinspieler sein angesagtes Spiel gewonnen. Eine höhere Gewinnstufe kann nur berechnet werden, wenn sie mit der Spielabkürzung eingefordert wird. Stimmt ein Gegenspieler nicht zu, ist das Spiel mit den offenen Karten des Alleinspielers fortzusetzen und einem Ausgang entsprechend zu werten (ISkO 4.4.4). Der Alleinspieler hat das Spiel mit dem Aufdecken seiner Karten abgekürzt und die Gewinnstufe Schneider gefordert. Da die Gegenspieler damit nicht einverstanden waren, wurde das Spiel fortgesetzt und ist somit seinem Ausgang entsprechend zu werten. Der Alleinspieler gewinnt sein Spiel ohne die Stufe Schneider. Ein Regelverstoß liegt nicht vor! Die frühere Regel, dass Aussagen bei der Spielabkürzung zutreffend sein müssen, ist durch den XXXII. Deutschen Skatkongress am 24.11.2018 mit Zustimmung der ISPA World aufgehoben worden. Es ist nunmehr völlig uninteressant, ob und mit welcher Aussage der Alleinspieler sein Spiel abkürzt. Hätten die Gegenspieler nach dem Aufdecken der Karten des Alleinspielers die Karten zusammengeworfen, hätten sie damit auch die geforderte Gewinnstufe Schneider akzeptiert; egal ob sie schneiderfrei geworden wären. Da sie aber das Spiel fortgesetzt haben, wird es seinem Ausgang entsprechend gewertet.

#### Anfrage 3:

Irgendwie habe ich einige Bedenken wegen der Klausel in Artikel 4.4.4 der neuen ISkO: „Eine höhere Gewinnstufe kann nur berechnet werden, wenn sie mit der Spielabkürzung eingefordert wird.“ Beispiel: Nehmen wir mal an, der Alleinspieler in Vorhand hat nach dem Drücken die drei kleinen Buben, vier Asse und drei Zehnen, er sagt sein Spiel als Grand an, spielt Karo Bube aus und nach dem ersten Stich legt er kommentarlos seine Karten hin. Die beiden Mitspieler werfen ihre Karten zusammen. Der Alleinspieler erhält für sein Spiel nur 48 Punkte, weil er beim Hinlegen der Karten kein Schneider eingefordert hat. Korrekt? Und selbst wenn der Spieler gar nicht ausspielt, sondern vor dem ersten Stich seine Karten mit der Ansage „Ihr bekommt nur einen Stich!“ hinlegt, erhält er nur 48 Punkte, weil der Satz „Ihr bekommt nur einen Stich!“ keine Einforderung eines Schneiders enthält. Korrekt?

Antwort:

Nach der bisherigen Regelung war der Alleinspieler verpflichtet, alle Stiche zu erhalten, wenn er die Karten ohne Kommentar aufgelegt oder vorgezeigt hat. Sobald die Gegenspieler danach die Karten zusammenwerfen, haben sie diese Spielbedingung akzeptiert. Entweder hat man dem Alleinspieler den Schneider zuerkannt oder er hat explizit darauf hingewiesen. In beiden Fällen bekam er 72 Punkte. Daran hat sich durch die neue Bestimmung ISkO 4.4.4 in diesen Fällen nichts geändert. Für jeden Mitspieler am Tisch ist eindeutig zu erkennen, dass der Alleinspieler die Gegenspieler Schneider spielt, da er nur einen Stich mit weniger als 31 Augen abgibt. Nach ISkO 2.5.10 (alt 5.2.8) muss im Zweifelsfall die Gegenpartei dem Alleinspieler den Spielverlust und der Alleinspieler das Erreichen von Gewinnstufen nachweisen. Es ist völlig unerheblich, ob der Alleinspieler die Karten kommentarlos auflegt oder erklärt „Ihr bekommt nur einen Stich“ oder sagt „Der Rest ist mir“. In allen Fällen kann der Alleinspieler den Nachweis führen, dass die Gegenpartei Schneider ist bzw. wird. Kein Schiedsrichter darf in solchen Fällen zu einer anderen Entscheidung kommen. Selbst die Gegenspieler dürften dem Alleinspieler wohl kaum diese Gewinnstufe verwehren; egal ob er diese mit dem Auflegen der Karten eingefordert hat oder durch seine Handkarten beweisen kann, dass er in jedem Fall Schneider gespielt hat bzw. hätte. Die neue Bestimmung ISkO 4.4.4 soll den Alleinspieler schützen, wenn er das Spiel abkürzt und hierzu eine unzutreffende Erklärung abgibt. Hat er bisher sein Spiel verloren, wenn es noch nicht entschieden war, so bestehen jetzt zwei Möglichkeiten. Die Gegenspieler akzeptieren den Spielgewinn oder können Weiterspiel verlangen. Fordert der Alleinspieler gleichzeitig Schneider ein, muss nun die Gegenpartei den Nachweis führen, dass sie schneiderfrei ist/wird (umgekehrte Beweislast). Fordert er dagegen Schneider nicht ein, so muss er den Nachweis führen, dass die Gegenpartei Schneider wird/geworden ist. Das kann und darf allerdings nicht aus dem Kenntnisstand der Kartenverteilung bei den Gegenspielern erfolgen, wenn er erst durch das offene Hinwerfen der Karten Kenntnis davon erhält. Mit dem Zusammenwerfen der Karten der Gegenspieler – und dafür ist der Alleinspieler verantwortlich – kann er den Nachweis nicht mehr erbringen. Also kann ihm Schneider nicht zuerkannt werden. Wenn die Gegenpartei z. B. erst 21 Augen hat und der Alleinspieler sein Spiel kommentarlos oder mit den Worten „Ich gewinne“ oder „Ich spiele offen weiter“ oder „viel bekommt ihr nicht mehr“ abkürzt, will er nur gewinnen. Wenn die Gegenspieler damit einverstanden sind und ihre Karten wegwerfen, muss doch nicht noch geprüft werden, ob der Alleinspieler eventuell bei entsprechender Kartenverteilung die Gegenpartei im Schneider gehalten hätte. Eine solche Prüfung wird/muss aber erfolgen, wenn der Alleinspieler diese Gewinnstufe mit dem Auflegen der Karten einfordert. Die Gegenspieler können entscheiden, ob sie Schneider akzeptieren oder sie haben die Möglichkeit, Weiterspiel zu verlangen. In diesem Fall wird das Spiel seinem Ausgang entsprechend gewertet. Im Übrigen haben sich alle Teilnehmer in jeder Situation fair, sachlich und sportlich zu verhalten und kein fadenscheiniges Recht zu suchen (ISkO 1.1.5). Wenn also feststeht, dass der Alleinspieler die Gegenpartei Schneider spielt bzw. gespielt hat, muss er diese Gewinnstufe auch dann erhalten, wenn sie von ihm nicht ausdrücklich gefordert wird/wurde. Fordert der Alleinspieler mit der Spielabkürzung mehrfach unberechtigt eine Gewinnstufe, so handelt er unsachlich und unsportlich und ist zu verwarnen.

Anfrage 4:

Der Alleinspieler zieht den siebten ihm gehörenden Stich nicht ein, legt seine restlichen drei Karten auf den Tisch und sagt „Ich glaube der Rest gehört mir!“ Ein Gegenspieler hat aber noch einen höheren Buben. Wem gehört der noch offen liegende Stich des Alleinspielers?

Antwort:

Durch das Auflegen oder Zeigen seiner Karten kürzt der Alleinspieler das Spiel ab. Ist es noch nicht entschieden und stimmen die Gegenspieler der Spielabkürzung zu, hat der Alleinspieler sein angesagtes Spiel gewonnen. Eine höhere Gewinnstufe kann nur berechnet werden, wenn sie mit der Spielabkürzung eingefordert wird. Stimmt ein Gegenspieler nicht zu, ist das Spiel mit den offenen Karten des Alleinspielers fortzusetzen und seinem Ausgang entsprechend zu werten (ISkO 4.4.4). Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler sein Spiel abgekürzt. Es ist völlig irrelevant, welche Erklärung er mit dem Aufdecken seiner Karten abgibt und ob diese Erklärung zutrifft oder nicht. Tatsache ist, dass der Alleinspieler Spielgewinn beansprucht. Wenn ein Gegenspieler mit dieser Spielabkürzung nicht einverstanden ist, kann (muss) er Weiterspiel verlangen. Dann bleiben die Karten des Alleinspielers offen liegen und das Spiel wird seinem Ausgang entsprechend gewertet. Nach ISkO 4.3.4 Satz 2 darf der Besitzer eines Stiches vor dem Einziehen seines Stiches zum nächsten Stich ausspielen. Nur für den Fall, dass das Spiel fortgeführt wird und der Alleinspieler den Stich weiterhin nicht einzieht, geht der Stich an die Gegenpartei, sobald der Alleinspieler noch einen Stich abgibt (siehe ISkO 4.3.5).

Anfrage 5:

Im laufenden Spiel sind zwei Stiche gelaufen, die an die Gegenpartei gingen und die damit über 31 Augen haben. Den dritten Stich bekommt der Alleinspieler in Hinterhand. Zieht den Stich jedoch nicht ein und spielt zum nächsten Stich aus. Gegenspieler in Mittelhand bedient nach kurzer Bedenkzeit und danach deckt der Alleinspieler seine Karten auf. Gegenspieler in Hinterhand sagt daraufhin: „Wir machen noch einen Stich!“ Worauf der Alleinspieler antwortet: „Das weiß ich, Ihr könnt damit aber keine 60 Augen mehr erreichen. Ich habe das Spiel gewonnen!“ Der Gegenspieler will das Spiel jedoch als verloren gewertet haben. Der Schiedsrichter hat wie folgt entschieden: Der Alleinspieler hat das Spiel nach ISkO 4.3.5 verloren, da er durch das Nichteinziehen des letzten Stiches und Weiterspiel anzeigt, dass er alle weiteren Stiche macht. Die neue Regel nach ISkO 4.4.4 ist hier nicht anwendbar, da Regelverstoß nach ISkO 4.3.5 vorrangig zu bewerten ist. Zusatz: Der Alleinspieler hat seinen letzten Stich nicht eingezogen und zum nächsten Stich ausgespielt. Soweit ist es regelkonform. Er hätte vor dem Aufzeigen seiner Karte den letzten vollendeten Stich einziehen müssen. Keiner hat ihn gezwungen seine Karten aufzuzeigen. Durch das vorschnelle Aufzeigen hat er einen zum Spielverlust führenden Regelverstoß begangen.

Antwort:

Die Entscheidung des Schiedsrichters wird nicht bestätigt. Es ist unbestritten, dass der Alleinspieler vor dem Einziehen des Stiches zum nächsten Stich ausspielen darf. Mit dem Ausspiel seiner Karte hat er keinen Einfluss mehr darauf, wie schnell oder langsam die Gegenspieler ihre Karten dazu legen. Für den Fall, dass die Gegenspieler sehr schnell ihre Karten dazu legen, bevor der Alleinspieler den vorherigen Stich einziehen kann, müsste immer entschieden werden, dass der Alleinspieler alle restlichen Stiche machen muss. Legen die Gegenspieler ihre Karten aber überlegt bzw. langsam dazu, hat der Alleinspieler mehr Zeit, den vorherigen Stich einzuziehen. Die Bestimmungen und deren Auslegung können aber nicht davon abhängig gemacht werden, wie schnell gespielt wird. Auch würde es zu Ungerechtigkeiten kommen, wenn der Alleinspieler im Moment des Ausspiels abgelenkt wird und dadurch den vorherigen Stich nicht einzieht. Die Spielabkürzung des Alleinspielers erfolgt zu dem Zeitpunkt, zu dem er den letzten Stich liegen lässt, zum neuen Stich ausgespielt und Mittelhand eine Karte dazu gelegt hat. Der zweite Stich ist erst vollendet, sobald auch Hinterhand eine Karte zugegeben hat; d. h. sobald die dritte Karte liegt. Das Internationale Skatgericht legt die Bestimmung ISKO 4.3.5 so aus, dass sie erst dann Anwendung findet, wenn der Alleinspieler die siebte Karte, also zum nächsten Stich, ausgespielt hat. In diesem Fall trägt er die Verantwortung dafür, dass Stiche nicht eingezogen wurden. Es wäre widersinnig, wenn der Alleinspieler nach dem Ausspiel alle Stiche deshalb machen müsste, weil Mittelhand sofort eine Karte dazu legt und zu diesem Zeitpunkt der letzte Stich nicht eingezogen war. Daher ist ISKO 4.4.4 anzuwenden. Der Schiedsrichter hätte auf Weiterspielen entscheiden müssen. Dann könnte ein Gegenspieler verlangen, dass mit den offen liegenden Karten des Alleinspielers das Spiel fortgesetzt wird. Zieht der Alleinspieler die beiden offen liegenden Stiche ein, bevor er ausspielt, gilt ISKO 4.4.4 und das Spiel wird seinem Ausgang entsprechend gewertet. Dabei ist es gleichgültig, ob und wie viele Stiche die Gegenpartei erhält. Spielt er aus, ohne die beiden Stiche einzuziehen, ist das Spiel verloren, da nunmehr ein Verstoß gegen ISKO 4.3.5 vorliegt.

**4.4.5** Ein Gegenspieler darf nur dann offen spielen, wenn der Alleinspieler unabhängig von der Spielführung keinen Stich mehr erhalten kann. Andernfalls gehören die Reststiche dem Alleinspieler. Die Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 gelten entsprechend.

Anfrage 1:

In meiner Anfrage geht es um ISkO 4.4.5, welche das Abkürzen durch die Gegenpartei regelt, und insbesondere um die Frage, wie „unabhängig von der Spielführung“ zu verstehen ist. Folgender Fall: Noch drei Stiche sind zu spielen. Der Alleinspieler sitzt in Mittelhand mit Herz-Bube und zwei kleinen Trümpfen. Hinterhand führt die ersten beiden Buben sowie Karo-Bube. Bevor Vorhand eine Karte ausspielt legt Hinterhand die Karten offen hin und beansprucht Rest. Wie ist zu entscheiden? Zweifelsohne macht Hinterhand die Reststiche, wenn er normal spielt. Allerdings steht in der Skatordnung hier nicht bei „normaler Spielführung“, sondern „unabhängig von der Spielführung“. Deshalb verlangt der Alleinspieler, dass die restlichen drei Stiche ihm gehören, weil er mit Herz-Bube noch einen Stich machen könnte, sofern Hinterhand z. B. anstatt mit Karo Buben mit einem schwarzen Buben sticht (also quasi einen Fehler macht). Es wäre auch das Gleiche, wenn z. B. bei zwei Restkarten Hinterhand mit Kreuz- und Herz-Bube Rest beansprucht und der Alleinspieler in Mittelhand noch Pik-Bube zu zweit hat. Würde Hinterhand mit dem „falschen Buben“ zuerst stechen, dann macht der Alleinspieler tatsächlich ja noch einen Stich. Darf hier die Gegenpartei abkürzen und Rest beanspruchen oder ist die Skatordnung ganz wortwörtlich so auszulegen, dass der Alleinspieler auf gar keinen Fall mehr einen Stich machen darf, auch dann nicht, wenn die Gegenpartei noch Fehler begehen sollte?

Antwort:

Das Skatgericht ist ebenfalls der Auffassung, dass man bei wortwörtlicher Auslegung von ISkO 4.4.5 auf die Idee kommen kann, dass in diesen speziellen Fällen die Reststiche an den Alleinspieler gehen müssten. Die Formulierung „unabhängig von der Spielführung“ beinhaltet streng genommen auch die Spielführung des abkürzenden Spielers. Das ist aber nicht der Sinn der Bestimmung, da der abkürzende Spieler bei seiner Abkürzung eine bestimmte eigene Spielführung voraussetzt. Es muss lediglich verhindert werden, dass der andere Gegenspieler durch die offenen Karten des Abkürzenden einen Hinweis auf eine bestimmte, zum Gewinn des Spiels möglicherweise notwendige, Spielweise erhält. Daher kann in strittigen Fällen der Alleinspieler bestimmen, in welcher Reihenfolge er selbst und der zweite Gegenspieler die Karten zu spielen haben. Er hat aber nicht mehr die Möglichkeit, auch über die Reihenfolge der Karten des Abkürzenden zu bestimmen! Die Mitglieder des Skatgerichts würden in solchen Fälle ihre Entscheidung immer unter Berücksichtigung der Bestimmung ISkO 1.1.5 treffen, wonach der Alleinspieler nur einen fadenscheinigen Grund zum Spielgewinn sucht. Mit anderen Worten, in dem geschilderten Fall wird wohl kein fairer und sachlicher Alleinspieler die Reststiche beanspruchen. Um aber auch Klarheit in der Bestimmung ISkO 4.4.5 zu schaffen, nimmt das Skatgericht ihre Anfrage und die daraus entstandene Diskussion zum Anlass, dem nächsten Skatkongress (im Jahre 2022) mit Zustimmung der ISPA World eine Ergänzung bzw. Änderung der Bestimmung 4.4.5 vorzuschlagen, die möglicherweise diesen Text hat: „4.4.5 Ein Gegenspieler darf nur dann offen spielen, wenn der Alleinspieler unabhängig von der Spielführung des anderen Gegenspielers keinen Stich mehr erhalten kann. Andernfalls gilt das Spiel entsprechend der Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 als beendet.“

#### Anfrage 2:

Ich spielte Pik, bei dem ich früh wusste, dass ich es nicht gewinnen kann. Die Gegenspieler hatten vor der Spielentscheidung 49 Augen. Ein Gegenspieler hatte noch das Pik-Ass, den höchsten noch im Spiel befindlichen Trumpf. Dieser Gegenspieler zeigte das Pik-Ass vor und sagte zu mir: „Ich mache immer einen Stich mit dem Pik-Ass, womit wir auf 60 Augen kommen und das Spiel gewinnen!“ Ich akzeptierte das, doch im Nahhinein frage ich mich, ob ich das hätte tun müssen.

#### Antwort:

Wenn die Aussage des Gegenspielers zutrifft, hat der Alleinspieler verloren. Dieser Fall wird auch nicht streng nach der Regel 4.4.5 als offenes Spielen eines Gegenspielers, sondern als Spielabkürzung eines Gegenspielers betrachtet. Da es dafür (noch) keinen eigenen Punkt in der ISkO gibt, wird dieser und ähnlich gelagerte Fälle in Anlehnung an 4.4.5 entschieden. Wenn die Gegenspieler sich nicht verzählt haben und tatsächlich 49 (oder mehr) Augen haben, kann der Alleinspieler den Spielverlust nicht mehr abwenden. Da das Ass aber keinen wirklichen Stich gemacht hat (das Spiel wurde durch die Spielabkürzung beendet), wird nur das Ass zu den Augen der Gegenspieler gezählt, keine weitere Karten.

#### Anfrage 3:

Ich war Alleinspieler und spielte einen Grand. Nach dem siebten Stich hatte ich 58 Augen. Auf der Hand hielt ich noch Herz-König und die letzten beiden im Spiel befindlichen Pik-Karten. Der Gegenspieler in Mittelhand führte noch Herz-10, Herz-Dame und Herz-Lusche. Bevor ich eine Karte zum achten Stich ausspielen konnte, legte nun der Gegenspieler in Hinterhand seine Karten auf (Pik-Bube, der letzte Bube im Spiel, Kreuz-Ass und Kreuz-10) und beanspruchte die restlichen Stiche. Ich hielt die Spielabkürzung für unzulässig, denn hätte ich Herz-König ausgespielt, hätte der Gegenspieler in Mittelhand den Stich mit der Herz-10 machen können, wenn Hinterhand nicht mit dem Pik-Buben gestochen hätte. Deswegen machte der abkürzende Gegenspieler meiner Meinung nach nicht unabhängig von der Spielführung alle weiteren Stiche. Hinterhand meinte jedoch, es reiche, wenn er unabhängig vom Kartenstand und von der Spielführung der anderen Spieler alle weiteren Stiche machen kann. Meiner Meinung nach wäre seine Spielabkürzung allerdings nur dann gelungen, wenn er jeden weiteren Stich mit jeder seiner Karten zwingend gemacht hätte. Wer von uns beiden hat nun ISkO 4.4.5 richtig verstanden?

#### Antwort:

Die restlichen drei Stiche gehören dem Gegenspieler in Hinterhand. Der Gegenspieler in Hinterhand hat eine nach ISkO 4.4.5 erlaubte Spielabkürzung vorgenommen. Mit dem Vorzeigen seiner Karten hat er klar und deutlich gemacht, dass er den Spielverlauf verfolgt hat und sich bewusst darüber ist, dass er die letzten drei Stiche erhält. Gleich ob Vorhand Pik oder Herz ausspielt, Hinterhand sticht mit dem Pik-Bube und erhält mit Kreuz-Ass und Kreuz-10 auch die letzten beiden Stiche. Diese Situation wäre sicher nicht entstanden, wenn Hinterhand mit dem Aufdecken ihrer Karten eine Erklärung (z. B. „Gleich was kommt, ich steche und mache den Rest“) vorgenommen hätte.

Anfrage 4:

Der Alleinspieler spielte einen Grand Hand und saß nach dem achten Stich in Mittelhand. Das Spiel war noch nicht entschieden, alle Buben sowie Herz-Ass und -10 waren bereits gefallen. Ohne an den Herz-König zu denken, legte Vorhand Herz-Dame und -9 auf und forderte die Reststiche ein. Zwar führte der Alleinspieler kein Herz, aber es stellte sich heraus, dass der Herz-König im Skat lag. Deswegen wollte der Alleinspieler sein Spiel gewonnen angeschrieben bekommen, weil Vorhand seiner Meinung nach nicht unabhängig vom Kartenstand alle weiteren Stiche machte - schließlich hätte der Herz-König theoretisch auch auf seiner Hand oder beim anderen Gegenspieler sitzen können. Hat der Alleinspieler Recht oder hat Vorhand eine regelkonforme Spielabkürzung vorgenommen?

Antwort:

Da das Spiel noch nicht entschieden war, hat der Alleinspieler sein Spiel verloren. Der Gegenspieler in Vorhand hat eine erlaubte Spielabkürzung vorgenommen. Damit muss es sicher sein, dass der Alleinspieler keine Möglichkeit hat, noch einen Stich zu bekommen. Da der Herz-König im Skat liegt, gehören beide Reststiche den Gegenspieler. Der Nachweis wird anhand der im Spiel (und nicht im Skat) befindlichen Karten geführt. Da der Alleinspieler keinen Stich mehr erhält und das Spiel zu diesem Zeitpunkt noch nicht zu seinen Gunsten entschieden war, hat der Alleinspieler sein durchgeführtes Spiel verloren.

**4.4.6** Offenes Hinwerfen der Karten beendet das Spiel für die betreffende Partei mit den von ihr bis dahin eingebrachten Stichen und Augen. Gewinnstufen werden nur dann berechnet, wenn sie theoretisch nicht ausgeschlossen sind.

Anfrage 1:

Der Alleinspieler in Hinterhand spielt Kreuz mit Kreuz-Buben, Karo-Buben, Kreuz-Dame, -9, -8, -7, Pik-Ass, -10, Herz-Ass, -10. Nach dem Ausspiel von Karo-10 wirft der Gegenspieler in Mittelhand seine Karten offen auf den Tisch mit der Bemerkung: „Wir können nicht gewinnen!“. Der Alleinspieler möchte daraufhin sein Spiel mit der Gewinnstufe Schwarz als gewonnen aufgeschrieben bekommen. Damit sind die Gegenspieler aber nicht einverstanden, weil der Gegenspieler in Vorhand Pik- und Herz-Buben führt und damit die Gewinnstufe Schwarz nicht erspielt werden könne.

Antwort:

Der Alleinspieler bekommt sein Kreuz-Spiel mit der Gewinnstufe Schwarz und 48 Spielpunkten als gewonnen aufgeschrieben. Gemäß ISKO 4.4.6 beendet offenes Hinwerfen der Karten das Spiel für die betreffende Partei mit den von ihr bis dahin eingebrachten Stichen und Augen. Gewinnstufen werden nur dann berechnet, wenn sie theoretisch nicht ausgeschlossen sind. Zum Zeitpunkt der Spielaufgabe hat die Gegenpartei noch keinen Stich, ist mithin noch schwarz. Die Bemerkung „Wir können nicht gewinnen“ ist bei offenem Hinwerfen der Karten bedeutungslos. Damit ist dem Alleinspieler grundsätzlich die Gewinnstufe Schwarz zuzuerkennen. Etwas anderes gilt nur, wenn diese Gewinnstufe theoretisch ausgeschlossen ist. Hierbei kommt es also nicht auf den jeweiligen Kartenstand an. Da der Alleinspieler neben dem Kreuz-Buben auch den Karo-Buben führt, ist – soweit man nur die Buben betrachtet – die Gewinnstufe Schwarz von vornherein nicht theoretisch ausgeschlossen. Es könnte nämlich aus der Sicht des Alleinspielers auch so sein, dass die beiden fehlenden Buben bei den Gegenspielern verteilt sind. Das Skatgericht verkennt nicht, dass in diesem speziellen Fall gleichwohl die Gewinnstufe Schwarz auch theoretisch nicht erreicht werden kann, wird aber aus Gründen der Vereinfachung und Vereinheitlichung nicht sämtliche Karten des Alleinspielers für die Beurteilung heranziehen, sondern entsprechend der seit Jahrzehnten gehandhabten Praxis lediglich die Buben berücksichtigen.

#### Anfrage 2:

Ein Gastspieler, der offenbar noch nicht lange Skat spielt, legte einen Grand ouvert mit vier Buben und Herz-10 und Herz-9 als einziger Schwachstelle auf – offenbar in dem Irrglauben, ein Grand ouvert müsse nur einfach gewonnen werden. Daraufhin warf einer der Gegenspieler seine Karten offen hin, da er sich veralbert fühlte und an einen klaren Spielverlust des Alleinspielers glaubte, weil der Grand ouvert auch theoretisch nicht zu gewinnen sei. Ein herbeigeholter Schiedsrichter war jedoch anderer Meinung: Die Gegenpartei habe sich durch das offene Hinwerfen der Karten selbst der Chance beraubt, das Spiel umzubiegen. Ist diese Entscheidung richtig?

#### Antwort:

Der Alleinspieler hat eine gültige unabänderliche Spielansage „Grand ouvert“ vorgenommen und sich mit der Spielansage verpflichtet, ein Handspiel durchzuführen, seine Karten aufzudecken (offen zu spielen) und alle Stiche zu erhalten. Nach der Spielansage hat sich der Alleinspieler an alle in der ISkO aufgeführten Bestimmungen gehalten. Er hat seine Karten aufgedeckt und bevor er das Spiel eröffnen konnte, hat einer der Gegenspieler seine Karten offen auf den Tisch geworfen, das Spiel aufgegeben und damit die Bedingungen des Alleinspielers (alle Stiche zu erhalten) akzeptiert. Aus diesem Grund ist dem Alleinspieler sein Spiel, so wie es angesagt wurde, mit den entsprechenden Spitzen und Zusatzstufen als gewonnen anzuschreiben. Nach ISkO 3.4.2 ist jeder Einzelne der Gegenpartei, das sind am Vierertisch also die beiden Gegenspieler und der Kartengeber, gleichermaßen am Erfolg wie Misserfolg beteiligt. Sie genießen somit alle gemeinschaftlich den Erfolg ihres Spielens, tragen aber auch gemeinschaftlich den Misserfolg und die Folgen ihrer Versehen, Regelverstöße und Spielaufgaben (gemeinsame Haftung). Ein Spielgewinn ist nach ISkO 3.6.4 für den Alleinspieler, in dem o. g. Fall, theoretisch nur dann ausgeschlossen, wenn sich der Kreuz-Bube oder die 3 anderen Buben im Besitz der Gegenpartei befinden. Alle anderen Karten können sich im Skat befinden oder von den Gegenspielern so abgeworfen werden, dass der Alleinspieler alle Stiche erhält und sein Spiel zu seinen Bedingungen gewinnt. Anders zu entscheiden wäre, wenn der Gegenspieler, der seine Karten „offen“ wegwirft, mit dem Wegwerfen seinen oder einen Stich anmeldet. Z. B.: „Willst Du uns veräppeln, ich mache immer einen Stich!“, „Das Spiel kannst Du gar nicht gewinnen!“ „Du hast verloren, weil ich immer einen (oder zwei) Stich(e) mache!“ Mit einer solchen Äußerung hätte der Gegenspieler seinen Stich und damit den Spielverlust für den Alleinspieler vor oder mit dem offenen Hinwerfen der Karten angemeldet. In diesem Fall muss das Spiel dem Alleinspieler, so wie es angesagt wurde, als verloren abgeschrieben werden.

#### Anfrage 3:

Während eines Kreuzspiels, die Gegenpartei hatte noch keinen Stich, deckte ein Gegenspieler seine Karten auf und sagte: „Wir geben auf und kommen aus dem Schneider!“ Da der Alleinspieler anhand seiner Handkarten nicht nachweisen konnte, dass er die Gewinnstufe Schneider sicher erreicht hätte, befand er sich in einer blöden Situation. Letztlich begnügte er sich mit einem einfachen Spielgewinn, da die Gegenspieler seiner Meinung nach (weil ein Gegenspieler die Karten des anderen Gegenspielers kannte) den Schneider leicht hätten vermeiden können. Darf ein Gegenspieler überhaupt mittels Kartenaufdeckung und entsprechender Erklärung ein Spiel ohne weitere Stufen für den Alleinspieler aufgeben?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel mit den Zusatzstufen Schneider und Schwarz“ gewonnen. Spieler der Gegenpartei sind nicht berechtigt, bei einer „offenen“ Spielaufgabe eine einschränkende Erklärung (z. B.: „Wir kommen aus dem Schneider“) abzugeben. Da die Gegenspieler zum Zeitpunkt der Spielaufgabe (offenes Hinlegen der Karten) noch keinen Stich hatten, erhält der Alleinspieler sein Spiel Kreuz mit den Gewinnstufen Schneider und Schwarz gutgeschrieben. Die Bestimmung 4.4.6, die für beide Parteien gleichermaßen Gültigkeit hat, wurde eingeführt, um eine unfaire Spielweise zu verhindern. In der Bestimmung ist klar und eindeutig aufgeführt, wie zu verfahren ist, wenn eine der beiden Parteien eine Spielabkürzung (Spielaufgabe) vornehmen will und die Karten dabei aufgedeckt oder offen hingeworfen werden. Mit dem offenen Hinwerfen der Karten findet ein Kartenverrat statt und es ist dem Alleinspieler (in den meisten Fällen) nicht mehr möglich, evtl. angestrebte Gewinnstufen „Schneider oder Schwarz“ zu erspielen. Aus diesem Grund ist das Spiel so zu beenden, wie es zum Zeitpunkt der „offenen“ Spielaufgabe steht. Dabei ist es unerheblich, welche Karten sich noch in den Händen der Gegenspieler oder des Alleinspielers befinden. Für die Zuerkennung der Gewinnstufe Schwarz ist lediglich zu beachten, dass sie nur zuerkannt wird, wenn ihr Erreichen nicht theoretisch ausgeschlossen ist, was z. B. der Fall wäre, wenn der Kreuz-Bube bei einem der Gegenspieler sitzt.

Anfrage 4:

Die Gegenspieler haben bis zum siebten Stich eines Kreuz Spiels 44 Augen. Der Gegenspieler in Vorhand spielt zum achten Stich den Pik-König aus, dieser wird vom Alleinspieler in Mittelhand mit Trumpf-10 gestochen. Während Hinterhand (hat auch kein Pik mehr) den Stich mit Karo-Bube vollendet, wirft Vorhand mit der Bemerkung „Wir sind raus!“ ihre Karten auf den Tisch, sodass jetzt fünf Karten offen daliegen. Der Alleinspieler verlangt Spielgewinn wegen Spielaufgabe. Der Gegenspieler in Hinterhand wertet das Spiel als verloren für den Alleinspieler. Welches ist die richtige Entscheidung?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren. Gemäß ISkO 4.3.1 ist ein Stich abgeschlossen, wenn Vor-, Mittel- und Hinterhand je eine Karte zugegeben haben. In dem o. g. Fall wurde der achte Stich von Hinterhand vollendet und führte zum Spielverlust für den Alleinspieler. Das Hinwerfen der Karten nach der Spielentscheidung ist zwar unüblich, steht aber nicht im Widerspruch zu den Bestimmungen der ISkO. Nach ISkO 4.4.6 beendet offenes Hinwerfen der Karten das Spiel für die betreffende Partei mit den von ihr bis dahin eingebrachten Augen. Im vorliegenden Fall hat der Gegenspieler in Vorhand die Karten hingeworfen, nachdem seine Partei 60 Augen erreicht hatte. Zu diesem Zeitpunkt war das Spiel, auch wenn der Gegenspieler in Vorhand das nicht mitbekommen hatte und seine Bemerkung („Wir sind raus!“) bei einem noch nicht entschiedenen Spiel als Spielaufgabe zu werten wäre, bereits entschieden. Der Alleinspieler kann ein bereits verlorenes Spiel auch durch einen nachfolgenden Regelverstoß oder eine Spielaufgabe (offenes Hinwerfen der Karten) der Gegenspieler nicht mehr gewinnen. Ihm ist das Spiel als verloren abzuschreiben.

Anfrage 5:

Es sind acht Karten gespielt, der Alleinspieler ist am Spiel und wirft seine beiden letzten Karten in die Mitte mit der Bemerkung „Ich bin raus!“ Nun stellt man fest, er würde die letzten beiden Stiche machen und damit gewinnen. Die Gegenpartei verlangt Spielverlust wegen Spielaufgabe. Wie ist zu entscheiden?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren. Im vorliegenden Fall hat der Alleinspieler mit dem offenen Hinwerfen seiner Karten eine zulässige Spielabkürzung vorgenommen. Das Spiel ist damit für ihn mit den bis dahin eingebrachten Stichen und Augen beendet. Mit seiner Handlungsweise verzichtet er auf die Möglichkeit, noch einen oder mehrere Stich(e) zu erhalten. Daher gehen die beiden letzten Stiche an die Gegenpartei. Nach eigenen Angaben beansprucht der Alleinspieler nur, aus dem Schneider zu sein.

Anfrage 6:

Beim zweiten Stich bediente ein Gegenspieler nicht (keine Partei hatte 30 Augen) und beide Gegenspieler werfen ihre Karten offen auf den Tisch: „Du hast gewonnen!“ Jetzt will der Alleinspieler Schneider gutgeschrieben haben. Die Karten sind nicht mehr eindeutig zu zuordnen. Wie wird entscheiden?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel einfach gewonnen. Auf Grund des Regelverstoßes haben die Gegenspieler das Spiel als beendet angesehen und die Karten weggeworfen. Auch wenn das offene Wegwerfen der Karten nach einem Regelverstoß zu rügen ist, kann dennoch ISkO 4.4.6 nicht zur Anwendung kommen, da das Spiel mit dem Regelverstoß bereits beendet war und somit keine nochmalige Spielaufgabe durch offenes Wegwerfen der Karten erfolgen konnte. In der Regel müssen die Gewinnstufen Schneider und Schwarz auch bei einem Regelverstoß im ersten Stich immer erspielt werden. Benötigt der Alleinspieler allerdings die Gewinnstufe zum Spielgewinn oder kann er nachweisen, dass eine Gewinnstufe bei regelgerechtem Spiel sicher erreicht worden wäre, muss ihm diese auch berechnet werden. Da er das in diesem Fall nicht kann, durfte ihm das Spiel nur einfach (nicht Schneider) berechnet werden.

## 4.5 Verfahren bei Regelverstößen und Zweifelsfällen

### 4.5.1 Verstöße gegen die Internationale Skatordnung und Skatwettspielordnung sind von jedem Teilnehmer sofort zu beanstanden.

Anfrage 1:

Ist es dem nicht mitspielenden Kartengeber der Runde gestattet, in das Spiel einzugreifen und nach Spielende zu reklamieren, dass der Alleinspieler in einem Fall gestochen hat, obwohl er noch eine Karte der Farbe besaß?

Antwort:

Der Kartengeber ist berechtigt, Regelverstöße zu beanstanden.

Nach ISKO 3.4.1 bilden die drei Spieler zwei Parteien; Alleinspieler und Gegenspieler, die mit den anderen Mitspielern seine Gegenpartei sind.

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

Der Kartengeber gehört zur Gegenpartei und durfte (musste) den Regelverstoß des Alleinspielers beanstanden. Nach ISKO 4.5.1 können Regelverstöße gegen die ISKO von jedem Teilnehmer beanstandet werden; also erst recht vom Kartengeber, der Mitspieler ist. Der Kartengeber sollte den Regelverstoß nicht erst nach Beendigung des Spiels, sondern sofort melden. So ist der Beweis, dass nicht bedient wurde, einfacher zu führen.

Anfrage 2:

Mittelhand reizt Vorhand bis 60, worauf Vorhand passt. Hinterhand sagt nichts, sodass Mittelhand den Skat aufnimmt und Grand mit dreien Schneider spielt. Nach Beendigung des Spiels meldet sich Hinterhand und reklamiert, dass sie nicht mitreizen durfte. Hinterhand hatte ein Pik ohne dreien.

Antwort:

Der Alleinspieler hat seinen Grand mit dreien Schneider gewonnen.

Im vorliegenden Fall hätte Hinterhand sofort reklamieren müssen, dass der Reizvorgang noch nicht beendet war, da sie kein Gebot abgegeben hat. Eine Reklamation nach Beendigung des Spiels ist nicht mehr möglich.

Anfrage 3:

Die Karten wurden ordnungsgemäß gegeben. Der Kartengeber verlässt seinen Platz für eine Toilettenpause. Mittelhand sagt etwas, was beide verbleibenden Spieler als passe verstanden haben. Der Spieler in Hinterhand sagt: „Ich passe auch“. Danach sagt Vorhand „18“ und nimmt den Skat auf. Als sie die Karten aufnimmt, sagt Mittelhand: „Werde ich gar nicht gefragt?“ Es wurde ein Schiedsrichter gerufen. Bei der Schilderung des Sachverhaltes gaben Vorhand und Hinterhand an, dass sie beide „passe“ von Mittelhand verstanden hätten und sind der Meinung, dass das Spiel eingepasst wird.

Antwort:

Vorhand ist Alleinspieler geworden und darf sein Spiel durchführen.

Im vorliegenden Fall hatten Hinterhand und Vorhand verstanden, dass Mittelhand gepasst hat. Hinterhand hat den Reizvorgang mit „Ich passe auch!“ fortgesetzt. Vorhand hatte danach 18 gesagt und dann den Skat aufgenommen.

Mittelhand will nach eigenen Angaben nicht gepasst haben. In diesem Fall hätte Mittelhand sofort reklamieren können, als Hinterhand den Reizvorgang fortgesetzt hat. Ebenso bestand noch die Möglichkeit der Reklamation, als Vorhand 18 sagte. In beiden Fällen hat es Mittelhand versäumt, auf ihr fehlendes Reizgebot hinzuweisen. Erst als Vorhand den Skat aufnimmt, kommt die Reklamation.

Da auch ein falscher Reizvorgang (falsche Reihenfolge) einen Regelverstoß darstellt, hätte Mittelhand sofort den Fehler beanstanden können. Mittelhand hat aber weder das (Weiter-)Reizen von Hinterhand noch das Reizgebot von Vorhand beanstandet. Erst als Vorhand den Skat aufgenommen hatte, wurde sie aktiv.

Damit kommt die Reklamation im Sinne der ISkO 4.5.1 zu spät. Vorhand ist Alleinspieler geworden und darf ihr Spiel durchführen.

Anfrage 4:

Der Alleinspieler in Vorhand spielt Kreuz und spielt zum ersten Stich eine Trumpfkarte aus, die Mittelhand übernimmt und Hinterhand wimmelt Pik-Ass. Mittelhand spielt nun eine Pik-Lusche aus, die von Hinterhand mit Pik-Dame übernommen wird. In diesem Moment gibt Hinterhand einen Kommentar ab: „Man soll kein ungeklärtes Ass schmieren! Wenn der Alleinspieler jetzt Pik-10 hat, habe ich alles falsch gemacht!“ Daraufhin übernimmt der Alleinspieler den Stich mit einer Trumpfkarte, zieht ihn ein, überlegt einen Moment und dreht den Stich nochmals um und reklamiert Kartenverrat. Der herbeigerufene Schiedsrichter entscheidet zu Gunsten des Alleinspielers und lässt wegen des Protests der Gegenpartei unter Vorbehalt weiterspielen. Der Alleinspieler verliert das Spiel. Das Schiedsgericht hat im Anschluss die Entscheidung des Schiedsrichters aufgehoben mit der Begründung, dass die Reklamation zu spät erfolgte. Die Spielliste wurde nun wieder aufgrund der Entscheidung des Schiedsgerichts geändert und das Spiel als verloren gewertet. Gegen diese Entscheidung legt der Alleinspieler Protest ein.

Antwort:

Die Entscheidung des Schiedsgerichts wird bestätigt. Der Alleinspieler hat sein Kreuzspiel verloren.

Nach ISkO 4.2.9 Satz 1 haben sich alle Mitspieler jeglicher Äußerungen und Gesten zu enthalten, die geeignet sind, die Karten zu verraten oder den Spielverlauf zu beeinträchtigen. Im vorliegenden Fall ist der erste Teil der Aussage „Man soll kein ungeklärtes Ass schmieren“ eine allgemeine Äußerung und keinesfalls ein Kartenverrat, da die Aussage erst erfolgt ist, nachdem das Ass geschmiert war. Aus dem zweiten Teil des Satzes „wenn der Alleinspieler jetzt Pik-10 hat, habe ich alles falsch gemacht“ kann ein Kartenverrat und damit ein Verstoß gegen ISkO 4.2.9 abgeleitet werden; jedoch kommt die Reklamation zu spät. Nach der Aussage des Gegenspielers hat der Alleinspieler zunächst weitergespielt, in dem er den Stich getrumpft und sogar eingezogen hat. Erst nachdem er den bereits umgedrehten Stich noch einmal angesehen hat, kommt seine Reklamation. Das Schiedsgericht hat den Streitfall nach ISkO 4.5.1 richtig bewertet und entschieden. Die Beanstandung kam zu spät. Das Spiel ist seinem Ausgang entsprechend zu werten.

Anfrage 5:

Während des Reizvorganges zeigt Vorhand für alle sichtbar die drei großen Buben und zwei Asse. Mittelhand lässt sich nicht beeinflussen und reizt bis 50 und bekommt das Spiel. Sie findet nicht so gut wie erhofft, drückt zwei Karten, sagt Herz (ohne vieren) an und verlangt sofortigen Spielgewinn wegen Kartenverrat beim Reizen. Wie ist zu entscheiden ?

Antwort:

Da der Reizvorgang ordnungsgemäß beendet und der Alleinspieler ermittelt wurde, ist das Spiel durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten.

Es kommt immer wieder vor, dass Spieler bei guten wie bei schlechten Kartenverteilungen ihren Mund nicht halten können und der Meinung sind, sie müssten unbedingt Kommentare wie z. B. „Jetzt habe ich vier Buben und kann keinen Grand reizen“ oder „Jetzt habe ich schon wieder vier Achter“ usw. zu den erhaltenen Karten abgeben oder wie im o. g. Fall einen Teil ihrer Karten (als Beweis) vorzeigen. Keiner der Mitspieler hat das Vorzeigen der Karten von Vorhand reklamiert und der Reizvorgang wurde weiter durchgeführt und beendet. Da keine Reklamation erfolgte, wurde diese Handlung von allen Beteiligten akzeptiert und billigend in Kauf genommen. Da das Vorzeigen der Karten vor Beendigung des Reizens erfolgte und zu diesem Zeitpunkt noch keine Parteienstellung (Alleinspieler, Gegenpartei) gegeben war, kann auch noch kein Kartenverrat stattgefunden haben. Jeder Mitspieler kann aus den vorgezeigten Karten seine Schlüsse ziehen und diese in sein Reizverhalten, Drücken und Spielansage mit einbeziehen. Sollte Vorhand Alleinspieler werden, kennen die Gegenspieler fünf ihrer Handkarten und können ihr Spiel entsprechend gestalten. Mittelhand hat, obwohl Vorhand einen Teil ihrer Karten vorgezeigt hatte, den Reizvorgang weiter durchgeführt, den höchsten Reizwert geboten und wurde damit unwiderruflich Alleinspieler. Danach hat sie den Skat aufgenommen, zwei Karten gedrückt und eine gültige Spielansage vorgenommen. Dem jetzt vom Alleinspieler vorgebrachte Einwand, sein Spiel sofort als Gewinnspiel gewertet zu bekommen, kann aus den o. g. Gründen nicht stattgegeben werden. Das angesagte Herzspiel ist durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten. Der Alleinspieler in Mittelhand sucht nach einem für ihn schlechten Skat einen fadenscheinigen Grund, um ein Spiel, ohne dass es durchgeführt wird, sofort als Gewinnspiel angeschrieben zu bekommen.

Bei einer rechtzeitigen Reklamation der Mitspieler wäre wie folgt zu entscheiden: Da die beiden Mitspieler sich gegen das Vorzeigen der Karten von Vorhand nicht wehren und das Sichtbarwerden der Karten nicht verhindern konnten, können sie auch nicht (ISkO 3.3.9) belangt werden. Der Schiedsrichter muss Vorhand verwarnen und kann diese im Wiederholungsfall vom Weiterspiel ausschließen. Alle Mitspieler werden von ihrem bisherigen Reizgebot entbunden und beginnen den Reizvorgang von vorne. Der Spieler, der den höchsten Reizwert bietet oder hält, wird Alleinspieler und muss billigend in Kauf nehmen, dass die Karten von Vorhand sichtbar geworden sind.

Anfrage 6:

Der Alleinspieler in Vorhand legt zum Null ouvert Hand auf und spielt eine Karte aus. Mittelhand überlegt und schiebt dann ihre Karten zusammen. In diesem Moment ruft Hinterhand „Stopp!“. Das Spiel wird nun weitergespielt, Mittelhand bedient und der Alleinspieler verliert daraufhin sein Spiel. Nach dem Spiel holt der Alleinspieler den Schiedsrichter und will das Spiel gewonnen wissen, wegen dem spielbeeinflussenden Verhalten von Hinterhand.

Antwort:

Das Zusammenschieben ihrer Karten lässt darauf schließen, dass Mittelhand kurz davorstand, das Spiel aufzugeben. Hinterhand befürchtet die bevorstehende Spielaufgabe ihres Mitspielers und unterbindet diese mit der Aussage „Stopp!“. Diese Aussage ist ein Eingriff in das laufende Spiel und hätte bei einer Reklamation des Alleinspielers zum sofortigen Spielgewinn geführt. Da der Alleinspieler nicht sofort reklamiert hat, sondern das Spiel fortgeführt wurde, hat er die Aussage von Hinterhand billigend in Kauf genommen. Das Spiel ist seinem Ausgang entsprechend (Spielverlust für den Alleinspieler) zu werten.

Anfrage 7:

Vom Nebentisch beobachte ich, dass an einem Tisch nicht bedient wird. Bin ich berechtigt, das zu reklamieren?

Antwort:

Ja.

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

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

Im vorliegenden Fall hat ein Mitspieler nicht bedient. Der Teilnehmer vom Nachbartisch, der das Spiel zufällig mitbekommen hat, ist berechtigt bzw. verpflichtet, einen offensichtlichen Regelverstoß zu reklamieren.

Die Bestimmung ISkO 4.1.11 berechtigt aber keinen Teilnehmer, der seine Serie beendet hat, an anderen Tischen zu kiebitten, um Fehler oder Regelverstöße bei anderen Spielern zu suchen und zu reklamieren (siehe SkWO 6.1.5 und 6.4.1).

Anfrage 8:

Hinterhand bekam nach dem Reizen das Spiel. Der Kartengeber bemerkte, dass der Alleinspieler nur eine Karte gedrückt hat. Erst als der Alleinspieler seine vier Restkarten zu den Karten der Gegenspieler geworfen hatte, reklamierte der Kartengeber diesen Regelverstoß. Der Alleinspieler war der Meinung, dass er sein Spiel gewonnen hat, da ja nur der Kartengeber reklamiert hatte, der nicht am Spiel teilnahm.

Antwort:

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

Nach ISKO 4.5.1 ist es jedem Teilnehmer (folglich auch dem Kartengeber) gestattet, Regelverstöße sofort zu beanstanden. Der Kartengeber sollte 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 nur eine Karte in den Skat gelegt und danach sein Spiel angesagt. Das bedeutet nach ISKO 3.5.3 sofortigen Spielverlust in der Stufe Spiel einfach, also nicht Schneider oder Schwarz. Dabei ist es unerheblich, ob sofort (nach der Spielansage), während oder nach Beendigung des Spiels auf den Regelverstoß hingewiesen wird.

Anfrage 9:

Der Alleinspieler in Vorhand spielt Kreuz-9 auf. Mittelhand legt Karo-10 dazu und Hinterhand bedient mit dem Kreuz-König. Der Alleinspieler nimmt den Stich auf, legt ihn bei seinen Stichen ab und spielt eine andere Karte auf. Er hat bis zu diesem Zeitpunkt noch keine 61 Augen. Nur dem Kartengeber fällt auf, dass der Alleinspieler einen Stich einzieht, der ihm nicht gehört und danach unberechtigt ausspielt. Er teilt dieses sofort seinen Mitspielern mit.

Antwort:

Der Kartengeber darf darauf hinzuweisen, dass der Alleinspieler einen Stich, der ihm nicht gehört, unberechtigt eingezogen und bei sich abgelegt hat.

Auch hat der Kartengeber seine Reklamation rechtzeitig vorgebracht. Hätte er damit gewartet, bis die dritte Karte (von Hinterhand) auf dem Tisch gelegen hätte, so wäre seine Reklamation zu spät gekommen, da dann entsprechend ISKO 4.1.7 auf rechtmäßiges Ausspielen erkannt hätte werden müssen. Der unberechtigt eingezogene Stich hätte aber der Gegenpartei ausgehändigt werden müssen.

Anfrage 10:

An einem Dreiertisch sagte der Alleinspieler nach dem Drücken *Herz* an. Nachdem er den Hinweis erhielt, dass er Ausspieler ist, sagte er: „Wenn ich vorn bin, erhöhe ich auf Grand“ und ließ seinen Skat unberührt. Diese Erhöhung akzeptierten die Mitspieler und der Alleinspieler gewann sein Spiel sogar mit Schneider. Nach dem Spiel erklärte ein Teilnehmer, dass eine Erhöhung eigentlich nicht zulässig wäre und der Alleinspieler gab nun an, dass er berechtigt sei, seinen Spielwert zu erhöhen, solange er seinen Skat nicht umdrückt. Das Spiel wurde als Grand Schneider gewonnen berechnet. Was das richtig?

Antwort:

Das durchgeführte Spiel ist als Grand mit der Gewinnstufe Schneider zu werten.

Nach ISkO 3.5.1 letzter Satz ist eine Spielansage unwiderruflich und unabänderlich. Der Alleinspieler hat sein Spiel zunächst *Herz* angesagt. Diese Spielansage durfte nicht geändert werden, egal aus welchem Grunde auch immer. Der Alleinspieler steht bei der Spielansage nicht unter Zeitdruck und konnte vor der Spielansage klären, wer ausspielberechtigt ist. Eine gültige Spielansage kann auch dann nicht geändert werden, wenn der Skat nicht mehr eingesehen und verändert wird. Eine Spielerhöhung ist bereits seit 1974 ausgeschlossen. Verstöße gegen die Internationale Skatordnung und Skatwettbewerbordnung sind von jedem Teilnehmer sofort zu beanstanden (ISkO 4.5.1). Da die Gegenspieler mit der Spielerhöhung von *Herz* auf Grand einverstanden waren und das Spiel als Grand durchgeführt haben, ist es seinem Ausgang entsprechend zu werten.

Anfrage 11:

Vorhand hat einen Grand Hand mit dreien erhalten und legt während des Reizvorgangs verdeckt eine Karte in die Tischmitte, die er später aufzuspielen gedenkt. Nachdem er das Spiel erhalten hat, sagt er Grand Hand an und deckt die auf dem Tisch liegende Karte, Kreuz-Bube, auf. Nach dem letzten Stich behauptet die Gegenpartei, der Alleinspieler habe sein Spiel verloren, weil er bei der Spielansage nur neun Handkarten geführt habe. Der Alleinspieler argumentiert, dass der Spielverlust sofort hätte reklamiert werden müssen und nicht erst nach dem zehnten Stich. Wie ist hier zu entscheiden?

Antwort:

Das Spiel wird seinem Ausgang entsprechend gewertet.

Der Alleinspieler begeht zum Zeitpunkt der Spielansage nach ISkO 3.5.3 einen Regelverstoß, da er sein Spiel mit nur neun Handkarten ansagt. Nur eine ausgespielte Karte zählt noch als Handkarte, keinesfalls eine zum Ausspiel vorgesehene Karte. Verstöße gegen die Internationale Skatordnung und Skatwettbewerbordnung sind von jedem Teilnehmer sofort zu beanstanden. Im vorliegenden Fall erfolgte die Reklamation zu spät und kann daher nicht mehr akzeptiert werden. Das Spiel ist daher seinem Ausgang entsprechend zu werten.

**4.5.2** Zweifels- und Streitfälle werden von der Spielleitung oder den von ihr benannten Schiedsrichtern nach den Bestimmungen der Internationalen Skatordnung entschieden.

Zu diesem Punkt sind keine Entscheidungen des Internationalen Skatgerichts ergangen.

- 4.5.3** Einsprüche gegen diese Entscheidungen sind nur bis zum Beginn der nächsten Serie beim Schiedsgericht möglich. Dieses besteht aus mindestens drei Mitgliedern. Seine Zusammensetzung ist vor Beginn der Veranstaltung bekannt zu geben. Nach der letzten Serie der Veranstaltung ist ein Einspruch bis 15 Minuten nach deren Ende einzulegen und vom Schiedsgericht vor Bekanntgabe des Ergebnisses zu behandeln.
- 4.5.4** Einsprüche gegen die Entscheidung der Spielleitung bzw. des Schiedsgerichts können beim Internationalen Skatgericht schriftlich erhoben werden. Dieses entscheidet nur in regeltechnischen Fragen. Die Austragung von Streitfällen vor öffentlichen Gerichten bleibt davon unberührt.

Anfrage1:

An meinem Tisch wird ein Schiedsrichter gerufen und entscheidet über einen Streitfall. Ich bin mit dieser Entscheidung nicht einverstanden. Auf was muss ich achten, damit mein Protest formell richtig erfolgt?

Antwort:

Der Protest ist bis zum Beginn der nächsten Serie, nach der letzten Serie bis 15 Minuten nach deren Zeitlimit einzulegen. Gegen die Entscheidung des Schiedsgerichts kann Einspruch vor dem Internationalen Skatgericht eingelegt werden. Dessen Entscheidung ist unanfechtbar. Bei Deutschen Meisterschaften sind im Regelfall drei Mitglieder des Internationalen Skatgerichtes vor Ort und bilden das Schiedsgericht. Sie entscheiden endgültig über Einsprüche bei dieser Meisterschaft. Gegen deren Entscheidung ist kein Rechtsmittel mehr möglich.

# Anhang

## Übertragung von Startkarten an andere Teilnehmer

Bei einem Preisskat wird festgestellt, dass bei einem Teilnehmer in der Spielliste ein anderer Name als auf der Startkarte eingetragen ist. Der Teilnehmer gibt an, dass er für einen Spieler, der nach Hause gegangen ist, auf dessen Namen weiterspielen will, obwohl er an der 1. Serie unter seinem Namen teilgenommen hat. Ist diese Übertragung einer Startkarte zulässig?

Antwort:

Die Übertragung von Startkarten an andere Teilnehmer ist nicht zulässig.

Nach SkWO 5.1 sind Teilnehmerkarten (Startkarten) nicht übertragbar. Deshalb ist es auch nicht gestattet, Punkte zu übernehmen, die ein anderer Teilnehmer erspielt hat. Jeder Teilnehmer darf je abgeschlossene Wertung nur eine Startkarte erwerben und muss vor Spielbeginn darin seinen Namen eintragen, falls nicht bereits durch die Spielleitung geschehen, damit keine Manipulationen mit den Startkarten möglich sind.

Die Spielleitung ist berechtigt, notfalls einen Beauftragten zu bestimmen, der rechtmäßig und eigenverantwortlich einen vorzeitig ausgeschiedenen Teilnehmer ersetzt, um einen Tisch zu komplettieren (SkWO 5.4). Dieser Ersatzspieler muss eine eigene Startkarte erhalten. Er darf die von dem vorzeitig ausgeschiedenen Teilnehmer erspielten Punkte nicht übernehmen.

## Fehlende Unterschrift

Ein Spieler vergisst, die Spielliste zu unterschreiben. Wird sein Ergebnis nicht in die Wertung einbezogen? Wird die gesamte Liste aus der Wertung genommen? Ist eine fehlende Unterschrift nicht entscheidend?

Antwort:

Die Spielliste ist auch ohne die Unterschrift eines Spielers gültig. Sein Ergebnis ist zu berücksichtigen. Keinesfalls wird die gesamte Liste aus der Wertung genommen.

Nach SkWO 6.2.5 sind die Listen von allen Mitspielern zu unterschreiben.

Die Spielleitung ist nach SkWO 6.2.6 berechtigt, mangelhaft geführte, unleserliche oder unvollständige Spiellisten für ungültig zu erklären.

Mit seiner Unterschrift bestätigt der Spieler die Richtigkeit der Eintragungen und erklärt sich mit allen Ergebnissen einverstanden. Wenn eine Unterschrift fehlt, kann das unterschiedliche Gründe haben. Entweder hat der Spieler nur vergessen zu unterschreiben und die Mitspieler haben es nicht bemerkt oder der Spieler ist mit den Eintragungen nicht einverstanden. Im ersten Fall kann man die fehlende Unterschrift noch einholen. Im zweiten Fall ist ein Schiedsrichter oder die Spielleitung zur Klärung des Sachverhalts einzuschalten.

Die Spielleitung darf nur mangelhaft geführte, unleserliche oder unvollständige Spielleisten für ungültig erklären. Eine fehlende Unterschrift erfüllt keines dieser Kriterien. Die Ergebnisse sind und bleiben gültig.

## Missverständliche Spielansage?

Im 47. Spiel fragt Hinterhand, bevor Mittelhand mit dem Reizen beginnt, um das Spiel zu beschleunigen, „Hat jemand mehr als Null ouvert Hand, Schneider, Schwarz angesagt?“ Mittelhand passt daraufhin. Vorhand fragt „Was willst du spielen? Null ouvert?“ Hinterhand zeigt daraufhin sein Blatt und sagt an: „Grand ouvert“.

Vorhand behauptet nun, dass erneut Null ouvert angekündigt wurde, was Mittelhand und der Kartengeber bestätigen können und dem Hinterhand widerspricht. Der Kartengeber ist sich jedoch unsicher, ob überhaupt bereits ein Spiel zustande gekommen ist, da Vorhand noch nicht gepasst hat. Vorhand behauptet weiter, ein Null ouvert wäre angesagt worden.

Der gerufene Schiedsrichter entscheidet, dass Hinterhand mit der Frage nach Null ouvert Hand auf dieses Spiel festgelegt ist; Schneider, Schwarz angesagt wäre nur eine irrelevante Ergänzung zur Spielansage. Er bestimmt, dass ein Null ouvert Hand als Spiel durchgeführt werden muss.

Hinterhand besteht darauf, ihren Grand ouvert zu spielen. Der Grand ouvert wäre nach Kartenstand sicher gewonnen. Sie legt Protest gegen die Wertung des verlorenen Null ouvert Hand ein und besteht darauf, einen Grand ouvert mit dreien als gewonnen anschieben zu bekommen. Es wird das Schiedsgericht einberufen. Das von der Spielleitung benannte Schiedsgericht bestätigte die Entscheidung des Tischschiedsrichters. Der Alleinspieler legte daraufhin auch Protest gegen die Entscheidung des Schiedsgerichtes beim Internationalen Skatgericht ein.

Antwort:

Die Entscheidungen des Schiedsrichters und des Schiedsgerichts können nicht bestätigt werden. Das Spiel wird als eingepasst gewertet.

Nach ISkO 3.3.5 wird stets derjenige Alleinspieler, der den höchsten Reizwert geboten oder gehalten hat. Unstrittig ist, dass die Reihenfolge des Reizens (siehe ISkO 3.3.2 bis 3.3.4) nicht eingehalten wurde.

Mit der voreiligen Frage „Hat jemand mehr als Null ouvert Hand Schneider Schwarz angesagt?“ hat Hinterhand versucht, den Reizvorgang zu verkürzen. Obwohl sie sich dabei offensichtlich versprochen hat, muss sie die Folgen für diesen Versprecher tragen.

Der Schiedsrichter hat richtigerweise festgestellt, dass die Aussage „Schneider und Schwarz“ bei der Ansage eines Null ouvert Hand irrelevant ist. Ebenso hat er die Bestimmungen der ISkO richtig ausgelegt, in dem er festgestellt hat, dass sich Hinterhand mit seiner Aussage nur auf ein Mindestreizgebot von 59 festgelegt, nicht aber an eine bestimmte Spielgattung gebunden hat. Das Internationale Skatgericht hat beschlossen, dass ein Spieler an ein angesagtes Farb- oder Grandspiel gebunden ist, sollte er bis zum nächsten entsprechenden Reizwert an das Spiel kommen. Dies gilt aber nicht für Nullspiele, da diese auch als Reizwerte akzeptiert werden.

Der Schiedsrichter irrt aber, wenn er die Nachfrage von Vorhand „Was willst du spielen? Null ouvert?“ oder „Was spielst Du?“ als Passen wertet. Wenn mehrere Spieler hoch reizen, kommt es immer wieder vor, dass ein Spieler fragt: „Was willst du den spielen oder was reizt du denn für ein Spiel“. Diese Frage darf dann keinesfalls als passen gewertet werden. Eine Spielansage kann nur vom Alleinspieler vorgenommen werden.

Es ist unstrittig, dass Mittelhand auf ihr Recht, zunächst Vorhand zu reizen, verzichtet hat und stattdessen auf das voreilige Reizgebot von Hinterhand gepasst hat. Da Vorhand aufgrund ihrer Nachfrage noch nicht gepasst hat, konnte Hinterhand nicht Alleinspieler werden. Da Hinterhand nicht Alleinspieler geworden ist, konnte sie daher weder ein Spiel ansagen noch ein Spiel gewinnen bzw. verlieren.

Hätte Vorhand ebenso wie Mittelhand gepasst und dann gefragt „Was willst du spielen? Null ouvert?“ oder „Was spielst Du?“, wäre Hinterhand dann erst als Alleinspieler an ein Null ouvert Handspiel gebunden gewesen, wenn sie diese Ansage tatsächlich erneut getroffen hätte. Nur in diesem Fall wäre die Entscheidung des Schiedsrichters und des Schiedsgerichts richtig gewesen.

Da der Schiedsrichter die Nachfrage von Vorhand aber irrtümlich als „passen“ gewertet hat, wurde Hinterhand nun gezwungen, ein Null ouvert Handspiel durchzuführen, was natürlich verloren ging.

Im Nachhinein kann leider nicht auf einen gewonnen Grand ouvert entschieden und dieser gutgeschrieben werden. Im Skat kann jedes Spiel gewonnen oder verloren werden. Da kein Grand ouvert gespielt wurde, kann er auch nicht gewertet werden.

Die Spielliste ist aber zu korrigieren. Anstelle des verlorenen Null ouvert Hand wird das Spiel als eingepasst gewertet; d. h. dem Alleinspieler sind 108 Minuspunkte gutzuschreiben und das Verlustspiel nicht zu berücksichtigen. Die Gegenspieler bekommen jeweils 30 Punkte abgezogen.

Die Entscheidung des Schiedsrichters verpflichtet im Regelfall zum Weiterspielen. Proteste gegen Entscheidungen des Schiedsrichters sind durch das Schiedsgericht bis zum Beginn der nächsten Serie zu behandeln. Sollte jedoch ein Spieler gegen die Schiedsrichterentscheidung noch während der Serie Protest einlegen, so ist dieser sofort zu behandeln und das Weiterspielen an diesem Tisch erst nach der Entscheidung des Schiedsgerichts fortzusetzen.

Da der Alleinspieler sofort Protest gegen die Entscheidung des Schiedsrichters eingelegt hat, hätte auch das Schiedsgericht sofort zusammentreten müssen. Bei einer entsprechenden Korrektur der Entscheidung hätte der Alleinspieler seinen Grand ouvert spielen können.

#### Sichtbarwerden einer dritten Karte eines abgelegten Stiche

Der Alleinspieler hebt eine auf dem Boden liegende Karte auf, sieht sie an und sagt: „Diese Karte gehört zu einem Stich von euch“. Die Gegenspieler wollen dem Alleinspieler das Spiel als verloren abschreiben mit der Begründung, er habe die Karte eines vorhergehenden Stiches eingesehen. Ist diese Entscheidung richtig?

Antwort:

Diese Entscheidung ist nicht richtig. Die auf dem Fußboden liegende Karte aus einem Stich der Gegenspieler wird ihnen ausgehändigt. Das Spiel ist fortzusetzen und seinem Ausgang entsprechend zu werten.

Die Skatordnung enthält für den geschilderten Streitfall keine eindeutige Bestimmung. ISKO 4.3.3 gestattet unter besonderen Umständen lediglich das Ansehen des letzten Stiches, auch wenn bereits zum nächsten Stich ausgespielt wurde. Im vorliegenden Fall handelt es sich um das Sichtbarwerden einer Einzelkarte aus einem Stich der Gegenspieler. Es ist naheliegend, dass die betreffende Karte beim Einziehen des Stiches auf den Fußboden gefallen ist und dadurch vom Alleinspieler gesehen werden konnte. Daraus darf ihm aber kein Nachteil entstehen.

#### Differenz in der Spielliste

Nach dem letzten Spiel der Serie wird festgestellt, dass das Ergebnis des 25. Spieles auf der ersten Liste und der Kontrollliste unterschiedlich ist. Auf der Liste 1 wurde ein einfaches Pikspiel mit Schneider, also 33 Punkten, dieses Spiel jedoch auf der Kontrollliste ohne Schneider, also mit 22 Punkten eingetragen. Keiner der vier Spieler kann noch sagen, ob dieses Spiel Schneider war oder nicht. Ein Schiedsrichter wird zum Tisch gerufen und entscheidet, dass das Spiel ersatzlos gestrichen wird, da nicht mehr festzustellen sei, ob Schneider erspielt wurde oder nicht. War diese Entscheidung richtig?

Antwort:

Die Entscheidung war falsch.

Da in der ISKO keine doppelte Listenführung vorgegeben ist, könne solche Fälle auch nicht aus den Bestimmungen der ISKO entschieden werden. Geregelt sind diese Fälle in der Sportordnung des DSKV unter der Anlage 8 a Pos: 15. Da das Spiel von beiden Listenführern dem gleichen Spieler, nur mit unterschiedlichen Ergebnissen, eingetragen wurde, ist dieses Spiel auch gültig und muss dem Spieler erhalten bleiben. Da nicht mehr feststellbar ist, ob das Spiel mit oder ohne Schneider gewonnen wurde, muss das niedrigere Ergebnis (22 Punkte) angeschrieben werden. Grundsätzlich sind beide geführte Spiellisten gleichberechtigt und jeder Spieler für die ordnungsgemäße Eintragung eines jeden Spiels verantwortlich. Bei Unstimmigkeiten, die nicht geklärt werden können, gilt die für den Spieler ungünstigere Liste. Wenn das zu beanstandende Spiel bei zwei verschiedenen Spielern eingetragen worden wäre (auf Liste 1 bei Spieler A und in der anderen Liste bei Spieler B), wäre das Spiel als eingepasst gewertet worden. Alle Spieler am Tisch haben die Pflicht, die Eintragungen laufend zu prüfen und die Listen gegeneinander abzugleichen.

#### fehlende Listenspalte: Reizwert

Kann man in die Listen nicht ein Feld einfügen, in dem der Reizwert eingetragen wird?  
Es würde den einen oder anderen Streit vermeiden.

Antwort:

Eine zusätzliche Spalte in der Spielliste, in die der letzte Reizwert eingetragen werden kann, wird schon seit Jahrzehnten innerhalb der Skatverbände diskutiert und konnte bisher nicht umgesetzt werden, weil die dafür erforderlichen Mehrheiten nicht vorhanden sind. Ein solcher Antrag müsste an den Skatkongress gestellt und die Delegierten müssten diesem Antrag mit einer 2/3-Mehrheit zustimmen. Der Aufwand einer zusätzlichen Spalte in der Spielliste wäre nicht das Problem. Das Problem wäre, dass damit eine „Muss“-Bestimmung in die ISkO aufgenommen wird, die den Listenführer verpflichtet, den letzten Reizwert nach Beendigung des Reizvorganges in die Spielliste einzutragen. Welche Entscheidung müssten getroffen werden, wenn der Listenführer Alleinspieler wird, den Skat aufnimmt, zwei Karten drückt, sein Spiel ansagt, zum ersten Stich ausspielt und die Eintragung wurde noch nicht vorgenommen. Jetzt verlangt die Gegenpartei (wegen der fehlenden Eintragung) Spielverlust für den Alleinspieler. Gleiches könnte natürlich auch im Umkehrfall (wenn der Listenführer Gegenspieler wird) eintreten. Jetzt könnte der Alleinspieler Spielgewinn wegen der fehlenden Eintragung fordern. Eine zusätzliche Spalte für den letzten Reizwert wurde in den vergangenen Jahrzehnten immer wieder durchgesprochen und alle möglichen Varianten erörtert. Das Internationale Skatgericht vertritt die Meinung, dass eine Veränderung nur zusätzliche Streitfälle hervorrufen würde.

#### Zeitlimit

Darf bei Vorgabe eines Zeitlimits die im Gang befindliche Runde zu Ende gespielt werden?

Antwort:

Nach Ablauf des Zeitlimits darf nur noch das laufende Spiel zu Ende gespielt werden.

Die Begrenzung der Spieldauer je Serie wird vom Veranstalter festgelegt und muss vor Spielbeginn bekanntgegeben werden. Die ursprüngliche Fassung dieser Bestimmung legte fest, dass bei Ablauf des Zeitlimits die im Gang befindliche Runde zu Ende zu spielen ist. In der jetzt gültigen Fassung ist seit 1990 festgelegt, dass bei Ablauf des Zeitlimits nur noch dasjenige Spiel zu Ende gespielt werden darf, bei dem die Kartenverteilung begonnen hat.

## Bewertung von Verlustspielen bei nachträglicher Erhöhung von Dreiertischen auf Vierertische

Nachdem am Dreiertisch acht Spiele gespielt wurden, will ein weiterer Spieler in diese Serie einsteigen. Wie ist zu verfahren?

Das vierte Spiel in den Runden 1 und 2 wurde als eingepasst eingetragen. Bei der Ermittlung des Gesamtergebnisses haben die Listenführer für die verlorenen Spiele in den Runden 1 und 2 40 Punkte berechnet und für die verlorenen in den restlichen Runden nur 30. Ist das in Ordnung?

Antwort:

Der Spieler kann zu Beginn der vierten Runde (zehntes Spiel) in die laufende Serie einsteigen. Für die bisher verlorenen Spiele eines Alleinspielers erhalten die bisherigen Gegenspieler eine Gutschrift von 40 Punkten (für einen Dreiertisch); der neu hinzugekommene Spieler wird hierbei nicht berücksichtigt. Ab der vierten Runde erhalten die Spieler der Gegenpartei eine Gutschrift von 30 Punkten für ein verlorenes Spiel des Alleinspielers.

Anspruch auf Gutschriften von 30 Punkten (am Vierertisch) oder 40 Punkten (am Dreiertisch) für jedes verlorene Spiel des Alleinspielers haben nur die Spieler, die zum Zeitpunkt des Spielverlustes Gegenpartei waren.

## Deutsches oder französisches Kartenbild?

Ist das französische oder das deutsche Blatt das offizielle Skatblatt in Deutschland?

Antwort:

Für Deutsche Meisterschaften und für die Bundesligaendrunde schreibt der Deutsche Skatverband die Verwendung der Deutschen Turnierkarte (sog. Vierfarbenblatt) vor. Es handelt sich dabei um das französische Blatt mit deutschen Farben.

Die deutschen Karten sind auf Grund ihrer bildhaften Motive bei der Darstellung der Einzelwerte schöner als die Kartenbilder der französischen Karten. Diese aber haben wegen ihrer schlichteren und übersichtlicheren Gestaltung den Vorteil, leichter erlernbar zu sein.

Traditionell wird in Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen Skat überwiegend mit deutschen Karten, in allen anderen deutschen Bundesländern aber vorrangig mit dem französischen Blatt gespielt. Rund 80 Prozent der deutschen Skatspieler verwenden das französische Blatt.

Für Turniere auf Vereins-, Verbandsgruppen- und Landesverbandsebene überlässt es der Deutsche Skatverband den einzelnen Landesverbänden bzw. ihren Untergliederungen, ob mit dem deutschen oder französischen Blatt gespielt wird.

Zusätzlich zu dem bekannten deutschen und französischen Blatt hat der XXVI. Deutsche Skatkongress am 9. Oktober 1994 die Verwendung einer Spielkarte „französisches Bild in deutschen Farben“ genehmigt. Dieses soll hauptsächlich bei Turnieren verwendet werden, an denen Spieler sowohl aus den neuen wie auch den alten Bundesländern teilnehmen.

## Schenken

Der Alleinspieler spielt Grand Hand. Die beiden Gegenspieler schenken das Spiel. Einer der Gegenspieler behauptet, der Alleinspieler müsse das Schenkungsgebot annehmen, da er andernfalls das Spiel verloren habe. Der Alleinspieler widerspricht dieser Auffassung. Er ist der Meinung, wenn er nicht mitschenke, müsse er die Gegenspieler Schneider spielen. Schenken ihm die Gegenspieler den Schneider und er lehne ab, müsse er die Gegenspieler Schwarz machen. Darf bei einem Handspiel ein Schenkungsangebot abgelehnt werden?

Antwort:

Innerhalb der ISkO wird weder mit „Kontra“ und „Re“ noch mit „Schenken“ gespielt. Es gibt daher für diese Spielvarianten keine verbindlichen Regeln. Wenn in privaten Kreisen mit diesen Varianten gespielt werden soll, müssen sich alle Beteiligten vor Spielbeginn darüber einigen, unter welchen Bedingungen diese Spiele durchzuführen sind. Nur so kann ein eventueller späterer Streit vermieden werden.

Allgemein üblich ist folgende Vereinbarung:

Der Alleinspieler hat immer das Recht, ein Schenkungsangebot anzunehmen oder abzulehnen. Er muss auch die Folgen seiner Entscheidung tragen.

Jedes Spiel darf geschenkt werden. Schenken dürfen nur beide Gegenspieler gemeinsam. Nimmt der Alleinspieler das Schenkungsangebot an, darf keine weitere Gewinnstufe berechnet werden. Nimmt der Alleinspieler ein Schenkungsangebot nicht an, muss er die Gegenspieler Schneider machen. Gelingt ihm das, darf er eine zusätzliche Gewinnstufe berechnen. Bekommen die Gegenspieler mehr als 30 Augen, hat der Alleinspieler sein Spiel verloren und muss eine zusätzliche Verluststufe bezahlen.

## Null ouvert Hand“ - Reizwert oder Spielansage?

Mittelhand reizt „Null ouvert Hand“ und bekommt das Spiel. Ohne den Skat anzusehen, sagt der Alleinspieler Grand Hand, Schneider an und gewinnt mit 106 Augen. Der Listenführer schreibt einen Null ouvert Hand als verloren ab und behauptet, da Mittelhand mit dem Gebot „Null ouvert Hand“ Alleinspieler geworden sei, müsse dieses Spiel auch durchgeführt werden. Muss der Alleinspieler Null ouvert Hand spielen?

Antwort:

Der Alleinspieler durfte nach Beendigung des Reizvorganges einen Grand Hand Schneider ansagen.

Beim Skat wird nach den Punkten der einzelnen Spielwerte gereizt (Zahlenreizen). Eine Ausnahme bildet dabei der Reizwert 23, der auch mit „Null“ gereizt werden darf. Dieser Reizwert hat sich seit Beginn des Zahlenreizens so stark verbreitet, dass er sich jetzt nicht mehr verbieten lässt. Das Internationale Skatgericht hat daher entschieden, dass neben dem Reizwert 23 auch der Reizwert „Null“ gelten darf. Dabei muss man berücksichtigen, dass nur der Alleinspieler zu einer Spielansage berechtigt ist. Es kann also erst nach der Ermittlung des Alleinspielers dieser ein Spiel ansagen. Wird während des Reizens „Null“ gesagt, gilt das als Reizwert und nicht als Spielansage. Dasselbe muss auch gelten, wenn statt 59 „Null ouvert Hand“ gereizt wird.

Der Alleinspieler hat einen Grand Hand mit dreien Schneider angesagt gewonnen. Um Streitfälle der vorliegenden Art zu vermeiden, sollte man den Alleinspieler in diesem Fall aber dazu ermahnen, das Zahlenreizen anzuwenden.

„Grand Hand!“ - Reizwert oder Spielansage?

Wie ist die Frage eines Vorhandspielers, ob einer mehr als Grand Hand hat, zu beurteilen?

Antwort:

Selbstverständlich handelt es sich bei der Ansage eines Grand Hand (ohne dass man Alleinspieler ist) um ein Mindestreizgebot von 72. Da der betreffende Spieler aber nicht in Zahlen gereizt hat, wie es vorgeschrieben ist, hat er sich gleichzeitig zur Durchführung eines Grand-Handspiels verpflichtet.

Wenn jemand während des Reizens *Grand Hand* ansagt und dann Alleinspieler wird, kann er auch noch Gewinnstufen ansagen. Wäre es vor Beendigung des Reizens eine verbindliche Ansage, wäre ihm das nicht mehr möglich.

Nur der Alleinspieler ist berechtigt, ein Spiel anzusagen. Allerdings ist die Ansage eines Grand Hand nicht nur ein Reizgebot, sondern auch die Absichtserklärung zur Durchführung dieses Spiels. Möchte der Alleinspieler bei einem Reizgebot von 72 Kreuz mit vieren spielen, soll er sich an die Bestimmungen der ISKO halten und in Zahlen reizen.

Dies gilt auch bei einem Farbspiel. Wenn beispielsweise Mittelhand Vorhand bis 27 reizt, dann voreilig ein Pik-Handspiel ansagt, ohne das Reizen von Hinterhand abzuwarten, und Hinterhand die 33 nicht überbietet, dann muss Mittelhand Pik Hand spielen. Wird der Reizwert von 33 aber von Hinterhand überboten, ist Mittelhand nicht mehr an ihre vorläufige Spielansage gebunden, sondern kann jetzt auch ein anderes Spiel reizen und (wenn sie Alleinspieler wird) ein anderes Spiel, dass mindestens dem neuen Reizwert entspricht.

Mauern

Mittelhand hat Kreuz-Bube, Pik-Bube und Herz-Bube, Kreuz-König, -9; Pik-9, -8, Herz-König, -9 und Karo-9 und reizt Vorhand bis 24. Vorhand wird Alleinspieler und spielt Herz, zu dem sie u.a. drei Asse und zwei Zehnen führt. Nach dem ersten Stich bezichtigt sie den Gegenspieler in Mittelhand der unfairen Spielweise, weil er gemauert habe. Ist dieser Vorwurf berechtigt?

Antwort:

Dieser Vorwurf ist nicht angebracht.

Für das so genannte Mauern gibt es keine Beurteilungskriterien. Die Entscheidung darüber, ob ein Spieler mit dem oben angegebenen Blatt bis an die Grenze seiner Reizmöglichkeiten geht oder nicht, ist meist von mehreren Faktoren abhängig. Risikobereite Spieler oder solche, die alle Möglichkeiten ausschöpfen wollen, um eventuell noch einen Preis zu erlangen, gehen in den meisten Fällen bis zum höchstmöglichen Reizwert. Sie nehmen dabei in Kauf, ein teures Spiel zu verlieren, wenn zwei ungünstige Karten im Skat liegen.

Andere Spieler wiederum sind von ihrer spielerischen Einstellung her vorsichtiger oder haben einen guten Punktstand. Sie wollen deshalb mit dem angeführten Blatt das durchaus vorhandene Verlustrisiko nicht eingehen und verhalten sich in ihrer Reizweise entsprechend.

Beide Varianten des Reizverhaltens sind verständlich, normal und meist von der jeweiligen Situation abhängig. Daher ist der Vorwurf im vorliegenden Fall nicht angebracht.

#### Abreizen

Gibt es eigentlich zum Thema „Abreizen“ eine schriftliche Regelung?

Antwort:

Es gibt keine Beurteilungskriterien oder Entscheidungen darüber, ob ein Spieler bis an die Grenze seiner Reizmöglichkeiten geht oder nicht. Dies ist meist von mehreren Faktoren abhängig. Aggressive, risikobereite Spieler oder solche, die alle Möglichkeiten ausschöpfen wollen, um eventuell noch einen Preis zu erlangen, gehen in den meisten Fällen bis zum höchstmöglichen Reizwert. Sie nehmen dabei in Kauf, ein teures Spiel zu verlieren und werden des Öfteren des Abreizens („Abreizer“) bezichtigt.

Andere Spieler wiederum sind von ihrer spielerischen Einstellung her vorsichtiger oder haben einen guten Punktstand. Sie wollen deshalb das durchaus vorhandene Verlustrisiko nicht eingehen und verhalten sich in ihrer Reizweise entsprechend. Diese Spieler wiederum werden dann als „Maurer“ bezeichnet.

Beide Varianten des Reizverhaltens sind verständlich, normal, nachvollziehbar und meist von der jeweiligen Situation abhängig. Daher gibt es für diese beiden Varianten des Reizens keine Bestimmungen in der Internationalen Skatordnung (ISkO).

Anders verhält es sich, wenn ein Mitspieler bewusst, vorsätzlich und nachweisbar abreizt oder sein Spiel unter Wert passt. In diesen Fällen können die Mitspieler einen Schiedsrichter hinzuziehen, der dann aufgrund der Aussagen entscheidet, ob der betroffene Spieler zu verwarnen (und im Wiederholungsfall auszuschließen) ist.

#### Gesten

Vorhand sieht Mittelhand zum Reizen herausfordernd an, Mittelhand passt. Danach ergibt sich das gleiche Spiel zwischen Vorhand und Hinterhand. Jetzt macht Vorhand eine Geste, welche die übrigen Spieler so verstehen, als habe auch Vorhand gepasst. Mittelhand legt die Karten in die Tischmitte. Der Spieler in Vorhand sagt, er wolle das Spiel machen und nimmt den Skat auf. Die übrigen Spieler wollen das Spiel als eingepasst werten. Ein Schiedsrichter hat entschieden, das Spiel sei durchzuführen, welches Vorhand als Grand mit Schneider gewonnen hat. Ist diese Entscheidung richtig?

Antwort:

Der Schiedsrichter hat korrekt entschieden.

Den geschilderten Streitfall kann nur ein Schiedsrichter vor Ort unter Berücksichtigung der Karten von Vorhand beurteilen. Die Interpretation von Gesten ist keine Grundlage für regeltechnische Entscheidungen.

In dem geschilderten Fall hat der Alleinspieler einen Grand mit Schneider gewonnen. Es ist daher kaum anzunehmen, dass der Spieler in Vorhand einpassen wollte. Seine

Geste mag missverständlich gewesen sein. Er hat aber erklärt, dass er das Spiel machen wolle. Eine verbale Aussage ist - im Gegensatz zu auslegbaren Gesten - verbindlich.

#### Kartenverrat oder Feststellung

In den folgenden Fällen legten die jeweiligen Alleinspieler ihre Karten verdeckt auf den Tisch und behaupteten, die Spiele auf Grund der Äußerungen eines Gegenspielers gewonnen zu haben:

1. Bei einem Grand sind die vier Buben bereits gespielt. Da sagt ein Gegenspieler: „So, nun spielen wir ohne Buben!“
2. Nach dem fünften Stich sind keine Trümpfe mehr im Spiel. Ein Gegenspieler sagt daraufhin: „Die Trümpfe sind jetzt alle!“
3. Der Alleinspieler sticht Pik und Herz. Da sagt ein Gegenspieler zum Alleinspieler: „Nun kennen wir ja deine Karten!“

Wie ist in diesen Fällen zu entscheiden?

Antwort:

Der betreffende Gegenspieler sollte verwarnet und im Wiederholungsfall vom Weiterspiel ausgeschlossen werden.

Für die geschilderten drei Varianten von Äußerungen während des Spiels enthält die Skatordnung keine eindeutige Bestimmung. Geht man davon aus, dass nur gute Spieler am Tisch sitzen, sind die Aussagen für die anderen Spieler auf Grund des Spielverlaufs ebenfalls bekannt und stellen daher lediglich eine Tatsache fest.

Weniger aufmerksame Spieler könnten aber durch die gemachten Äußerungen Hinweise erhalten, ohne deren Wissen sie das Spiel anders gestalten würden. In diesem Fall muss nach ISKO 4.2.9 auf Kartenverrat entschieden werden.

Das Internationale Skatgericht kann keine unterschiedlichen Entscheidungen für gute bzw. schlechte Spieler treffen. Da es sich unter Umständen um Kartenverrat handeln könnte, muss ein Schiedsrichter nach Befragung der beteiligten Spieler eine Entscheidung treffen. Der betreffende Spieler sollte verwarnet und im Wiederholungsfall vom Weiterspiel ausgeschlossen werden.

#### Vorgezeigter Skat

Immer wieder kommt es vor, dass der Alleinspieler bei Skataufnahme die beiden Blätter des Skats offen auf den Tisch legt und sich rühmt, zwei großartige und passende Karten gefunden zu haben. Ist das Vorzeigen der beiden Skatblätter zulässig?

Antwort:

Das Vorzeigen der beiden Skatblätter durch den Alleinspieler ist zulässig.

Das Vorzeigen der im Skat gefundenen Karten durch den Alleinspieler ist nicht ausdrücklich verboten und steht auch nicht im Widerspruch zu irgendwelchen Bestimmungen der Skatordnung. Durch die Kenntnis der vorgezeigten Karten haben die Gegenspieler Vorteile aber nie Nachteile.

## Zerrissene Karte

Das 24. Spiel einer Serie wurde ordnungsgemäß beendet und in die Spielliste eingetragen. Bevor die Karten zum nächsten Spiel ausgegeben werden, behauptet der Spieler in Mittelhand, die Karo-9 sei „markiert“. Vorhand nimmt die Karo-9 und reinigt sie, da die „Markierung“ lediglich Schmutz war. Die Karte ist nunmehr einwandfrei. Daraufhin zerreißt Mittelhand den Herz-Buben mit der Bemerkung, sie habe „keinen Lauf“. Offensichtlich wollte sie die Fortsetzung des Spiels mit einer neuen Karte erzwingen, was ihr ja auch gelungen ist. Was ist in solchen Fällen zu tun?

Antwort:

Der geschilderte Fall fällt in die Zuständigkeit der jeweiligen Spielleitung.

Das absichtliche Zerreißen eines einwandfreien Kartenspiels stellt einen willkürlichen Verstoß gegen einen ordnungsgemäßen Wettspielablauf dar. Im vorliegenden Fall könnte der Veranstalter bzw. die Spielleitung durchaus von dem Recht nach Absatz 5.3 der Skatwettspielordnung Gebrauch machen. Hier heißt es u. a.: „Veranstalter und Spielleitung haben das Recht, bei nachweisbaren willkürlichen Verstößen Teilnehmer ohne weiteres vom Weiterspiel auszuschließen“.

Üblicherweise werden Teilnehmer in vergleichbaren Fällen verwarnt und im Wiederholungsfall vom Weiterspiel ausgeschlossen.

## Unwirksame Aussagen

Der Alleinspieler in Mittelhand sagt *Grand Hand* an. Die ersten beiden Stiche muss der Alleinspieler abgeben, wodurch die Gegenspieler aus dem Schneider sind. Vor dem Ausspielen von Vorhand zum dritten Stich sagt der Alleinspieler: „Die nächste Karte steche ich!“ Gleichzeitig zeigt er für alle Mitspieler sichtbar den Kreuz-Buben. Er hat drei Buben (der vierte Bube liegt im Skat) und Herz-Ass, -10, -König, -Dame und -9 in der Hand. Vorhand spielt die Kreuz-7 aus, Mittelhand sticht mit dem Kreuz-Buben und zieht dann die Buben und Herz nach.

Wie ist zu entscheiden, wenn Vorhand nicht die Kreuz-7, sondern Herz-7 ausspielt? Hätte der Alleinspieler mit dem Kreuz-Buben stechen müssen oder durfte der gezogene Kreuz-Bube zurückgenommen werden?

Antwort:

Wird zum dritten Stich die Herz-7 ausgespielt, darf der Alleinspieler den vorgezogenen Kreuz-Buben zurücknehmen und mit Herz übernehmen.

Aussagen im Verlaufe eines Spiels wie z. B. „Ich mache euch Schneider“, „Ihr bekommt nichts mehr“, „Ich steche alles“ oder „Die nächste Karte steche ich“ sind unverbindlich. Der Spieler, der solche oder ähnliche Ankündigungen macht, ist nicht verpflichtet, sie auch einzuhalten. Ebenso zwingt das Vorzeigen einer Karte (z. B. des Kreuz-Buben) den Alleinspieler nicht, diese Karte beim nächsten Stich auch zu spielen. Die Gegenspieler haben durch die Kenntnis der gezeigten Karte höchstens einen Vorteil, aber keine Nachteile.

Anders ist dieser Fall aber zu entscheiden, wenn ein Gegenspieler eine Karte ansagt oder zeigt, ohne sie zu spielen. Weil der andere Gegenspieler die Kenntnis dieser Karte zum Nachteil des Alleinspielers nutzen könnte, muss in diesem Fall auf Kartenverrat entschieden werden.

## Bedienen oder Stechen

Bei einem Grand übernimmt der Alleinspieler die von einem Gegenspieler ausgespielte Herz-7 mit dem Herz-Ass. Spricht man in diesem Fall von Stechen oder Bedienen?

Antwort:

Den geschilderten Vorgang bezeichnet man üblicherweise als Übernehmen.

Die Skatordnung enthält keine eindeutige Definition für die Begriffe Bedienen und Stechen.

Von Bedienen spricht man im Allgemeinen dann, wenn ein Spieler zu einer höheren Karte einer Farbe oder zu einer Trumpfkarte eine niedrigere Karte der gleichen Farbe oder des Trumpfes zugibt. Wenn statt der niedrigeren Karte eine höhere Karte zugegeben wird, bezeichnet man diesen Vorgang üblicherweise als Übernehmen.

Der Begriff Stechen wird in der Regel dann angewendet, wenn eine Fehlfarbe mit einer Trumpfkarte übernommen wird. Wird anschließend diese Trumpfkarte mit einer höheren Trumpfkarte übernommen, nennt man das Überstechen.

## Sonderregeln für blinde Spieler?

Beim Klubabend hat ein blinder Spieler das Spiel bekommen und sagt nach Skataufnahme und ordnungsgemäßem Drücken einen Grand an. Obwohl er nicht in Vorhand ist, spielt er unberechtigt zum ersten Stich aus. Die Gegenspieler legen sofort ihre Karten auf den Tisch und erklären das Spiel für den Alleinspieler als verloren. Dieser ist damit nicht einverstanden und weist darauf hin, dass er nach den Spielregeln mit den Abweichungen für Turniere blinder Skatspieler die ausgespielte Karte ungestraft zurücknehmen könne. Gelten diese Abweichungen nur für Blindenturniere oder auch dann, wenn Blinde mit Sehenden spielen? Ist das Spiel verloren oder durfte der Alleinspieler die unberechtigt ausgespielte Karte ohne spielrechtliche Folgen zurücknehmen?

Antwort:

Der Alleinspieler hat sein Spiel verloren.

Das Internationale Skatgericht verkennt nicht die Problematik, die sich aus der Anwendung der Regeln gegenüber blinden Mitspielern ergibt. Da auch blinde Spieler als voll- und gleichberechtigte Mitglieder zählen, wird bewusst auf die Schaffung von Sonderregeln für diese Spieler verzichtet, um nicht den Anschein zu erwecken, dass diese Spieler eine Sonderkategorie (was auch negativ verstanden werden könnte) darstellen.

Sollten blinde Spieler für ihre Turniere eigene Regeln festlegen und alle Teilnehmer damit einverstanden sein, gelten selbstverständlich diese Regeln für die entsprechende Veranstaltung. Es darf dann allerdings nicht der Hinweis erfolgen, dass nach den Bestimmungen der ISkO gespielt wird.

Aus Erfahrung wissen wir, dass sich die überwiegende Mehrheit der Verbandsmitglieder blinden Mitspielern gegenüber besonders fair verhält und nicht jeden kleinen Regelverstoß sofort reklamiert.

## Skateinsicht bei eingepassten Spielen

Von einem der Mitspieler wurde die Behauptung aufgestellt, dass es verboten sei nach dem Einpassen den Skat aufzudecken.

Antwort:

Nachdem alle drei Spieler gepasst haben, besteht kein Recht auf Einsicht in den Skat.

Nach ISkO 2.6.1 steht der Skat in allen Fällen dem Alleinspieler zu.

Wenn alle Spieler passen, gibt es keinen Alleinspieler; also steht auch keinem Mitspieler der Skat zu. Es wird aber immer wieder praktiziert, dass Spieler aus Neugier Einblick in den Skat nehmen. Da diese Handlungsweise in keiner Bestimmung der ISkO verboten ist, kann man es auch nicht unterbinden. In vielen Fällen kommt es nach Offenlegung oder Zeigen des Skats zu unnötigen Diskussionen, wer nun doch welches Spiel gehabt hätte. Solche Diskussionen führen gerade im Turnierskat zur unnötigen Zeitverschwendung und zu mancher Disharmonie am Tisch.

Es ist keinem Mitspieler verboten, den Skat unbesehen zwischen die übrigen Karten zu schieben. Ein Recht der anderen Spieler auf Einsichtnahme in den Skat besteht nicht.

Es besteht auch keine Möglichkeit, in den Bestimmungen der ISkO eine Regelung für diese Fälle zu schaffen. Wie soll man jemanden bestrafen, der Einsicht in den Skat nimmt, obwohl er es nicht darf? Oder den Skat unbesehen zwischen die übrigen Karten schiebt, wenn die anderen ein Recht auf Einsichtnahme in den Skat hätten?

Grundsätzlich sollte auf Einsichtnahme in den Skat verzichtet werden, weil es keinem etwas bringt, den Skat zu kennen, wenn das Spiel eingepasst wurde. Die meisten Mitspieler halten sich daran.

## Kartenwechsel während der Serie

Während einer Serie, bekommt einer der Spieler keine guten Karten. In der Verzweiflung verlangt er ein neues Skatblatt in der Hoffnung, dass Glück zu drehen. Kann der Spieler, dem die Karten „zulaufen“, das Wechseln des Blattes verhindern?

Antwort:

Die gesamte Serie wird mit ein und demselben Kartenspiel durchgespielt.

Nach SkWO 4.4 gehört es zu den Spielbedingungen, dass zum Spiel die an den Tisch gegebene neue Spielkarte Verwendung finden muss.

Skat ist und bleibt ein Spiel, bei dem durch das Mischen, Abheben und Verteilen der Karten das Glück in maßgeblicher Art und Weise entscheidet, wer ein „gutes“ Blatt bekommt. Durch einen Kartenwechsel kann oder muss sich daran nichts ändern. Könnte jemand verlangen, dass die Karten gewechselt würden, wäre es theoretisch möglich, dass in einer Serie und an einem Tisch bis zu 48 Kartenspiele zum Einsatz kommen könnten.

Das Ansinnen, die Karten zu wechseln, ist daher nicht statthaft und grundsätzlich abzulehnen.

Wann wurde der Spielwert für Grand ouvert von 36 auf 24 geändert?

Antwort:

Bis zum 31.12.1998 wurde der Grand ouvert mit einem Grundwert von 36 berechnet. Zum 01.01.1999 ist die Internationale Skatordnung in Kraft getreten. Seitdem wird der Grand ouvert mit einem Grundwert von 24 (wie ein Grand) berechnet.

Die Delegierten des XXVII. Deutschen Skatkongresses am 21.11.1998 in Halle/Saale waren der Meinung, dass der Grand ouvert mit einem Grundwert von 36 zu hoch angesetzt ist. Sie haben den Grand ouvert auf 24 herabgestuft und dafür die Stufe Offen als zusätzliche Gewinnstufe eingefügt.

Im Höchstfall zählt er nun: Mit 4, Spiel 5, Hand 6, Schneider 7, Schneider angesagt 8, Schwarz 9, Schwarz angesagt 10 und Offen 11 x 24 = 264 Punkte.

Spitzen

Ein Spieler hat die Trumpf-Sieben als „Spitze“ herausgelegt; sie muss also nach Auffassung der beiden Gegenspieler den letzten Stich machen. Einer der Gegenspieler spielt das Trumpf-Ass aus. Der Alleinspieler hat nur noch einen Trumpf, nämlich die als „Spitze“ auf dem Tisch liegende Trumpf-Sieben. Muss er die Trumpf-Sieben bedienen oder kann er eine andere Karte zugeben?

Antwort:

Der Alleinspieler muss die als „Spitze“ auf dem Tisch liegende Trumpf-Sieben bedienen.

Innerhalb der ISkO wird nicht mit „Spitze“ gespielt. Es gibt daher für diese Spielvariante keine verbindlichen Spielregeln.

Eine Grundregel, ohne die Skat nicht gespielt werden kann (egal, ob dafür verbindliche Regeln existieren oder nicht), ist die Bedienpflicht, die in jedem Fall gilt. Jeder Spieler ist also verpflichtet, eine ausgespielte Farbe oder geforderten Trumpf zu bedienen, soweit das anhand seiner Karten möglich ist. Dabei ist es unerheblich, ob sich eine zu bedienende Karte in der Hand des Spielers befindet oder vor ihm auf dem Tisch liegt, weil er mit „Spitze“ spielt. Schließlich gehört ja auch die als „Spitze“ auf dem Tisch liegende Karte dem Alleinspieler und muss ebenso wie seine anderen Karten behandelt werden. Hat der Alleinspieler keine andere Trumpfkarte, muss demnach mit der als „Spitze“ auf dem Tisch liegenden Karte bedient werden.

Ramsch

Welche Regeln gibt es beim Ramsch? Darf man Buben drücken?

Antwort:

Es ist allgemein üblich, dass das Drücken von Buben bei „Ramsch“ nicht erlaubt ist.

Ramsch ist eine Abart des Skatspiels und mit der Bestimmung 1.1.1 der Internationalen Skatordnung (ISkO) nicht in Einklang zu bringen, da es von drei Einzelspielern und nicht, wie vorgegeben, von einem Alleinspieler und zwei Gegenspielern bestritten wird. Ramsch ist daher keine Skatvariante. Die Väter der Skatordnung haben dies bereits 1899 bei Gründung des Deutschen Skatverbandes erkannt und diese Abart des Spiels nicht als Varianten in die Skatordnung aufgenommen. Als 1927 die erste Skatordnung verabschiedet wurde, wurde diese Abart des Spiels nicht berücksichtigt (aufgeführt). Es gibt daher für diese Spielvarianten keine verbindlichen Regeln. Wenn in privaten

Kreisen mit diesen Varianten (Abarten) gespielt werden soll, müssen sich alle Beteiligten vor Spielbeginn darüber einigen, unter welchen Bedingungen diese Spiele durchzuführen sind. Nur so kann ein eventueller späterer Streit vermieden werden. Allgemein üblich ist auch, dass der Spieler mit der höchsten Augenzahl auch die beiden abgelegten Karten erhält. Wenn zwei Spieler zugleich die höchste Augenzahl haben, haben beide das Spiel verloren. Ob jeder jetzt den vollen oder beide nur den halben Betrag zahlen, muss untereinander vereinbart werden. In manchen Regionen werden die abgelegten Karten an den Spieler ausgehändigt, der den letzten Stich erhalten hat. Aber auch das ist eine Absprache, die die Spieler vor Spielbeginn treffen sollten (müssen).

#### Wert der Nullspiele

Warum zählt Null ouvert nicht 47?

Antwort:

Die Nullspiele sind erst nachträglich in das System der beim Skat möglichen Spiele eingeführt worden. Wann und wo das zum ersten Mal geschah, ist nicht feststellbar. Man weiß nur, dass nicht überall auch alle Arten der Nullspiele üblich waren. So wurden mancherorts nur Null und Null ouvert, anderenorts lediglich Null ouvert und „Revolution“ gespielt. Schließlich waren als Nullspiele auch Null, Null ouvert und Null ouvert Hand oder gar die vier Nullspiele Null, Null ouvert und Null ouvert Hand und „Revolution“ zugelassen. Ebenso ging die Bewertung der Spiele von 16 über 32, 46, 59, 69 bis zu 92. Dabei fällt auf, dass der Spielwert für Null ouvert fast ausschließlich 46 und für den Null ouvert Hand sehr häufig 69 betrug. Diesem heillosen Durcheinander setzte der XIII. Deutsche Skatkongress, der vom 4. bis 6. November 1932 in Altenburg stattfand, ein Ende. Er legte endgültig fest, dass es nur noch vier Arten von Nullspielen, nämlich zwei Nullspiele mit Skataufnahme (Null und Null ouvert) und zwei Nullspiele ohne Skataufnahme (Null Hand und Null ouvert Hand) bzw. zwei Nullspiele mit verdeckten Karten (Null und Null Hand) und zwei Nullspiele mit aufgelegten Karten (Null ouvert und Null ouvert Hand) gibt. Geht man auf den geschichtlichen Ausgangspunkt der Einreihung der Nullspiele zurück, so erweist sich, dass man die beiden Nullspiele mit Skataufnahme (Null und Null ouvert) mit 23 und 46 zwischen Pik und Kreuz mit je 2 und 4 Fällen einsetzte. Was lag nun näher, als auch die zwei Handspiele (Null Hand und Null ouvert Hand) nach den gleichen Gesichtspunkten einzureihen, also zwischen Pik und Kreuz mit je 3 und 5 Fällen. Es stehen nunmehr: Null mit 23 zwischen 22 und 24 (Pik und Kreuz mit 2 Fällen), Null Hand mit 35 zwischen 33 und 36 (Pik und Kreuz mit 3 Fällen), Null ouvert mit 46 zwischen 44 und 48 (Pik und Kreuz mit 4 Fällen), Null ouvert Hand mit 59 zwischen 55 und 60 (Pik und Kreuz mit 5 Fällen). Man erhielt so eine Spielwertsteigerung innerhalb der vier Nullspiele, die derjenigen aller übrigen entspricht und sich harmonisch in das System des Skatspiels einfügt. Die Steigerung von Null (23) auf Null Hand (35) beträgt 12 Punkte. Dass die Steigerung auf Null ouvert (46) nur 11 Punkte und die weitere Steigerung auf Null ouvert Hand (59) dann 13 Punkte beträgt, liegt darin begründet, dass der Skatkongress 1932 es bei dem traditionellen Wert von 46 für den Null ouvert belassen und nicht den rechnerischen Wert 47 ( $23 - 35 - 47 - 59$ ) festgelegt hat. Der Skatkongress hatte sich auch deshalb einstimmig dafür ausgesprochen, den Traditionswert von 46 nicht zu verändern, weil zwischen 45 und 48 ohnehin kein anderer Spielwert angesiedelt ist.

## 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 Auspieler ist oder nicht?

Antwort:

Innerhalb der ISkO wird aus guten Gründen nicht mit Kontra und Re gespielt (Kartenverrat, Risikoerhöhung, Wettkampfverzerrung). Es gibt daher für diese Spielvariante keine verbindlichen Regeln.

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.

## 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?

Antwort:

Die Abschnitte 5.2 bis 5.4 der Skatwettspielordnung enthalten die Möglichkeiten, die der Veranstalter bzw. ein Verein hat, um Probleme der geschilderten Art zu lösen.

SkWO 5.2 und 5.3 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 5.4 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.

# Historie

## Die Geschichte des Deutschen Skatgericht

### XI. Deutscher Skatkongress vom 10.-12.06.1927 in Altenburg/Thüringen

Der Kongress setzte einen „Skatordnungsausschuss“ ein mit dem Auftrag, bis zum Kongress 1928 Schuberts Skatordnung nochmals gründlich auf Ihre Tauglichkeit zu überprüfen und Unzulänglichkeiten innerhalb der Regeln auszumerzen. Ein weiterer Tagesordnungspunkt befasste sich mit der Einsetzung eines Skatgerichts und der Wahl seiner Mitglieder. Das Skatgericht hatte den Auftrag „Urteile in spieltechnischen Fragen unter Zugrundelegung der Bestimmungen der Skatordnung zu fällen“. Es wurde beschlossen, die Mitglieder des Skatordnungsausschusses auch für das Skatgericht zu bestellen. Somit gehörten folgende Mitglieder des Ausschusses auch dem Deutschen Skatgericht an: Benndorf (Altenburg), Burkhardt (Altenburg), Buschmann (Trier), Flemming (Altenburg), Frank (Leipzig), Fuchs (Altenburg), Gerling (Bonn), Dr. Kaul (Berlin), Rubitsch (Altenburg), Liedtke (USA), Portal (Altenburg), Reichard (Altenburg).

Von 1927 bis 1978 waren nach den Bestimmungen der Satzung die gewählten Präsidenten des Deutschen Skatverbands in Personalunion zugleich auch die Vorsitzenden des Deutschen Skatgerichts. Dieses Amt hatten die Skatfreunde Robert Fuchs (bis 1932), Rudolf Portal (bis 1937), Erich Fuchs (bis 1958) Otto Hild (bis 1962) und Johannes Fabian (bis 1975) inne. Ihnen zur Seite standen in Sachen Skatjustiz jeweils zwei Skatfreunde als Beisitzer.

Der erste Skatkongress nach dem Zweiten Weltkrieg fand 1950 in Bielefeld statt. Er ist als „Demonstrationskongress“ – was man auch immer darunter verstehen mag – anzusehen. In den von 1950 bis 2018 durchgeführten Skatkongressen wurden folgende Skatfreunde in das Deutsche Skatgericht gewählt:

### XV. Deutscher Skatkongress vom 03 – 05.11.1950 in Bielefeld

Vorsitzender: Erich Fuchs (Altenburg), Beisitzer: Josef Schümmer (Aachen) und A. Wolters (Liebenau/Weser)

### XVI. Deutscher Skatkongress am 04.09.1954 in Bielefeld

Vorsitzender: Erich Fuchs, Beisitzer: Hans Schönau (Bielefeld) und A. Wolters

### XVII. Deutscher Skatkongress am 11.10.1958 in Bielefeld

Vorsitzender: Otto Hild (Bielefeld), Beisitzer: Erich Fuchs und Hans Schönau

### **XVIII. Deutscher Skatkongress am 01.09.1962 in Bielefeld**

Dem Skatgericht gehörten an als Vorsitzender Johannes Fabian (Milse bei Bielefeld) und als Beisitzer Günther Sechtenbeck (Plettenberg) und Josef Hompesch (Aachen).

### **XIX. Deutscher Skatkongress am 17.09.1966 in Bielefeld**

Der Antrag von Peter Alexander Hoefges (Köln) das Skatgericht zunächst auf sieben, später dann auf fünf Mitglieder zu erhöhen, wurde abgelehnt. Somit blieb das Skatgericht weiterhin mit einem Vorsitzenden und zwei Beisitzern besetzt. Dem Skatgericht gehörten folgende Skatfreunde an: Als Vorsitzender Johannes Fabian (Bielefeld) und als Beisitzer Günther Sechtenbeck und Josef Hompesch.

1968 trat Josef Hompesch aus dem DSKV aus. Dadurch gab er auch das Amt als Beisitzer im Deutschen Skatgericht auf. Als sein Nachfolger wurde Helmut Schmidt (Bielefeld) in das Skatgericht berufen.

### **XX. Deutscher Skatkongress am 19.09.1970 in Bielefeld**

In geheimer Wahl wurde Johannes Fabian zum Vorsitzenden des Deutschen Skatgerichts gewählt. In geheimer Wahl wurden zu ordentlichen Beisitzern des Deutschen Skatgerichts gewählt Helmut Schmidt (Bielefeld) und Günther Sechtenbeck. Zu stellvertretenden Beisitzern wurden gewählt Kurt Wintgens (Duisburg) und Kurt Jander (Freiburg i. B.).

### **XXI. Deutscher Skatkongress am 14.09.1974 in Bad Oeynhausen**

Um Zeit zu sparen, wurde einstimmig beschlossen, dass sämtliche Mitglieder des Deutschen Skatgerichts in einem geheimen Wahlgang gewählt werden sollen. Dem Deutschen Skatgericht gehörten danach an: Als Vorsitzender Rolf Kämmle (Filderstadt) und als Beisitzer Fred Siegener (Bielefeld) und Willi Nolte (Fröndenberg).

In dieser Zusammensetzung hat das Deutsche Skatgericht nie getagt. Denn der Kongress endete mit der Feststellung der Beschlussunfähigkeit. Eine große Anzahl von Delegierten war nämlich bereits in den benachbarten Saal abgewandert, wo der Festball bereits begonnen hatte. Ob es in den Turbulenzen dieses Kongresses tatsächlich zur Verletzung von Formvorschriften gekommen war, blieb gerichtlich ungeklärt. Ein außerordentlicher Kongress im Februar 1975 in Köln entzog dem Revisionsbegehren die Gründe.

### **1. außerordentlicher Deutscher Skatkongress am 22.02.1975 in Köln**

Der Antrag von Günther Sechtenbeck, zunächst den Vorsitzenden des Deutschen Skatgerichts zu wählen, wurde abgelehnt. Es wurde aber beschlossen, die Wahl en-bloc durchzuführen. Die Delegierten waren sich darüber einig, dass jene fünf Kandidaten gewählt sind, die aus der Wahl mit der höchsten Stimmenzahl hervorgehen. Diese Skatfreunde haben dann aus ihrer Mitte den Vorsitzenden des Deutschen Skatgerichts zu wählen. Es wurden

gewählt: Johannes Fabian, Rolf Kämmler, Helmut Schmidt, Siegfried Mesterharm (Osterholz-Scharmbeck) und Günther Sechtenbeck.

Die Mitglieder des Deutschen Skatgerichts wählten Johannes Fabian zu ihrem Vorsitzenden.

### **XXII. Deutscher Skatkongress am 28.10.1978 in Bonn**

Es wurde die Wiederwahl der amtierenden Skatgerichtsmitglieder beschlossen.

In der Nacht zum 13. Juni 1981 verstarb plötzlich und unerwartet Johannes Fabian zwei Wochen nach seinem 70. Geburtstag. Bis zum Skatkongress 1982 wurden seine Aufgaben von Helmut Schmidt wahrgenommen.

### **XXIII. Deutscher Skatkongress am 30.10.1982 in München**

Es wurden die amtierenden vier Skatfreunde en-bloc gewählt.

Als fünftes Mitglied des Deutschen Skatgerichts wurde Michael Kühle (Berlin) gewählt.

Die Mitglieder des Skatgerichts wählten Helmut Schmidt zum Vorsitzenden des Deutschen Skatgerichts.

### **XXIV. Deutscher Skatkongress am 04.10.1986 in Köln**

Nachdem Günther Sechtenbeck nicht wieder kandidieren wollte, wurde in der Diskussion um die Wahl der Mitglieder des Deutschen Skatgerichts folgende Verfahrensweise beschlossen: en-bloc-Wiederwahl der Skatfreunde Rolf Kämmler, Helmut Schmidt, Siegfried Mesterharm und Michael Kühle und Hinzuwahl des fünften Mitgliedes des Deutschen Skatgerichts nach erfolgter Nominierung. Gewählt wurde hierfür Knut Kind (Köln). Das neu gewählte Skatgericht wählte aus seinen Reihen Helmut Schmidt zum Vorsitzenden des Deutschen Skatgerichts.

Am 5. September 1988 legte Knut Kind sein Amt im Deutschen Skatgericht nieder. Als sein Nachfolger rückte Günter Preiss (München) nach.

Im Oktober 1988 erklärte Michael Kühle seinen Austritt aus dem Deutschen Skatgericht. Als sein Nachfolger rückte Herbert Böhm (Stelzenberg) nach.

Am 25. Februar 1989 verstarb Siegfried Mesterharm. Der Antrag von Helmut Schmidt, bis zum Kongress 1990 das frühere Mitglied des Deutschen Skatgerichts Günther Sechtenbeck in das Gremium zu berufen, wurde genehmigt.

## **XXV. Deutscher Skatkongress am 20.10.1990 in Hamburg**

In der Satzung wurde festgelegt, dass sich das Deutsche Skatgericht aus dem Vorsitzenden und sechs Beisitzern zusammensetzt. Die Mitglieder sollten verschiedenen Landesverbänden angehören. Damit erhöhte sich Zahl der Skatgerichtsmitglieder von fünf auf sieben.

In der Diskussion um die Wahl der Mitglieder des Deutschen Skatgerichts wurde folgende Verfahrensweise beschlossen: Wiederwahl der Skatfreunde Helmut Schmidt, Rolf Kämmler, Günter Preiss und Herbert Böhm durch offene en-bloc-Wahl unter Einbeziehung der vom Skatgericht Altenburg nominierten Skatfreunde Hans Jäschke (Altenburg) und Wilfried Herrmann (Schnauderhainichen) sowie Hinzuwahl des siebten Mitglieds des Deutschen Skatgerichts für den verstorbenen Siegfried Mesterharm. In der folgenden Abstimmung erhielt Peter Luczak (Marburg) die meisten Stimmen. Die Mitglieder des Deutschen Skatgerichts wählten aus ihren Reihen Helmut Schmidt zum Vorsitzenden und Hans Jäschke zum stellvertretenden Vorsitzenden.

Am 9. Dezember 1990 verstarb Herbert Böhm im Alter von 59 Jahren knapp 2 Monate nach dem Skatkongress 1990. An seiner Stelle rückte Dieter Rehmke (Friedrichsau) als Mitglied im Deutschen Skatgericht nach.

Auf seiner letzten Sitzung im Jahre 1989 hatte das Skatgericht beschlossen, seinen Sitz von Bielefeld wieder nach Altenburg zurück zu verlegen. Diese Entscheidung wurde von den Delegierten mit großem Beifall bestätigt.

## **XXVI. Deutscher Skatkongress am 08. und 09.10.1994 in Schneverdingen**

Für das Deutsche Skatgericht wurden folgende sieben Mitglieder gewählt: Helmut Schmidt, Hans Jäschke, Rolf Kämmler, Peter Luczak, Dieter Rehmke, Wilfried Herrmann und Hans Braun (Swisttal). Die Mitglieder des Deutschen Skatgerichts wählten aus ihren Reihen Helmut Schmidt zum Vorsitzenden und Hans Jäschke zum stellvertretenden Vorsitzenden.

## **XXVII. Deutscher Skatkongress am 21. und 22.11.1998 in Halle / Saale**

In dem Bericht des Skatgerichts gab Helmut Schmidt bekannt, dass in der letzten Sitzung des Skatgerichts die Mitglieder einstimmig beschlossen hatten, Rolf Kämmler zum Ehrenmitglied des Skatgerichts zu ernennen. Rolf Kämmler hatte aus gesundheitlichen Gründen auf eine erneute Kandidatur verzichtet. Für das Deutsche Skatgericht wurden gewählt: Helmut Schmidt, Hans Jäschke, Hans Braun, Peter Luczak, Marion Ritter (Mindelaltheim), Wilfried Herrmann und Dieter Rehmke. Die Mitglieder des Deutschen Skatgerichts wählten aus ihren Reihen Helmut Schmidt zum Vorsitzenden und Hans Jäschke zum stellvertretenden Vorsitzenden. Diese Bezeichnungen wurden in „Präsident“ und „Vizepräsident“ geändert.

Am 24. September 1999 verstarb nach kurzer schwerer Krankheit im Alter von 68 Jahren Helmut Schmidt, der dem Deutschen Skatgericht fast 30 Jahre angehört hatte. Noch während seiner Krankheit hatte er Peter Luczak beauftragt, die Aufgaben des Präsidenten wahrzunehmen. Auf der Skatgerichtssitzung vom 10. bis 12. Dezember 1999 wählten die

Mitglieder des Skatgerichts Peter Luczak einstimmig zum Präsidenten. Als siebtes Mitglied rückte Matthias Bock (Kelkheim) in das Skatgericht nach.

Zum 1. Januar 2002 wurde das Internationale Skatgericht in einer Feierstunde in Altenburg gegründet. Das Internationale Skatgericht bestand aus den sieben Mitgliedern des Deutschen Skatgerichts sowie zwei Mitgliedern der International Skat Players Association e.V. (ISPA-World). Zum Präsidenten wurde Peter Luczak einstimmig gewählt. Zu seinen Stellvertretern wählte das Gremium die Skatfreunde Folker Ehrlich (München) von der ISPA und Hans Jäschke. Die weiteren Mitglieder waren die Skatfreunde Wilfried Herrmann, Dieter Rehmke, Hans Braun, Marion Ritter, Matthias Bock (alle DSKV) und Kurt Wettlaufer (ISPA).

### **XXVIII. Deutscher Skatkongress am 09. und 10.11.2002 in Papenburg**

Aus gesundheitlichen Gründen verzichtete Hans Jäschke auf eine erneute Kandidatur. Er wurde für seine Verdienste um das Skatgericht Altenburg und dem Deutschen Skatgericht zum Ehrenmitglied im Deutschen Skatverband ernannt. Das Deutsche Skatgericht ernannte ihn ebenfalls zu seinem Ehrenmitglied. In das Skatgericht wurden gewählt: Peter Luczak, Hans Braun, Marion Ritter, Dieter Rehmke, Wilfried Herrmann, Matthias Bock, Gerhard Kraft (Gaggenau). Die Mitglieder des Skatgerichts wählten Peter Luczak zum Präsidenten. Das Internationale Skatgericht wählte Peter Luczak zum Präsidenten sowie Folker Ehrlich und Hans Braun zu Vizepräsidenten.

Zum 31.12.2002 schied Kurt Wettlaufer aus dem ISkG aus, sein Nachfolger wurde Andy de Rossi (Norderstedt).

### **XXIX. Deutscher Skatkongress am 18. und 19.11.2006 in Altenburg**

Wilfried Herrmann verzichtete aus Altersgründen auf eine erneute Kandidatur. Für seine geleistete Arbeit im Skatgericht Altenburg und im Deutschen Skatgericht wurde Wilfried Herrmann zum Ehrenmitglied des Deutschen Skatverbands ernannt. In das Deutsche Skatgericht wurden folgende Skatfreunde gewählt: Peter Luczak, Dieter Rehmke, Hans Braun, Marion Ritter, Matthias Bock, Gerhard Kraft, Thomas Franke (Leipzig). Die Mitglieder des Skatgerichts wählten Peter Luczak zum Präsidenten. Das Internationale Skatgericht wählte Peter Luczak zum Präsidenten sowie Folker Ehrlich und Hans Braun zu Vizepräsidenten.

Während der Legislaturperiode schied Andy de Rossi am 29.10.2008 aus dem Internationalen Skatgericht aus. Kommissarischer Nachfolger wurde Helmut Lindermeier (Neu-Ulm), der im Oktober 2009 von der ISPA bestätigt wurde.

### **XXX. Deutscher Skatkongress am 20. und 21.11.2010 in Hannover**

Es wurden alle bisherigen Skatgerichtsmitglieder wiedergewählt. In der Sitzungspause wählten die Mitglieder des Skatgerichts Peter Luczak einstimmig zum Präsidenten. Das Internationale Skatgericht wählte Peter Luczak zum Präsidenten sowie Folker Ehrlich und Hans Braun zu Vizepräsidenten.

Während der Legislaturperiode verstarb Folker Ehrlich am 05.10.2013. Seine Nachfolgerin im Internationalen Skatgericht wurde Hanni Gnadl (München). Das Amt des Vizepräsidenten übernahm Helmut Lindermeier.

### **XXXI. Deutscher Skatkongress am 24. und 25.11.2014 in Berlin**

Alle bereits amtierenden Skatgerichtsmitglieder wurden in einer offenen Wahl en-bloc wiedergewählt und nahmen die Wahl an. In der Sitzungspause wählten die Mitglieder des Skatgerichts Peter Luczak einstimmig zum Präsidenten. Auch das Internationale Skatgericht wählte wiederum Peter Luczak zum Präsidenten und ebenfalls Hans Braun und Helmut Lindermeier zu Vizepräsidenten.

Am 31.12.2014 verstarb unerwartet Peter Luczak, der über 24 Jahre dem Skatgericht angehörte und seit 1999 dessen Präsident war. Hans Braun übernahm kommissarisch seine Aufgaben und wurde auf der nächsten Sitzung des Skatgerichts im März 2015 einstimmig zum neuen Präsidenten gewählt.

Auch das Internationale Skatgericht wählte ihn einstimmig zum Präsidenten. Zu seinem Nachfolger als Vizepräsident wählte das Gremium Dieter Rehmke.

Am 20.08.2018 bestimmte die ISPA Erwin Kröhle (Berlin) zum Nachfolger für Hanni Gnadl, die auf eigenen Wunsch aus dem Internationalen Skatgericht ausschied.

### **XXXII. Deutscher Skatkongress am 24.11.2018 in Bonn**

Das Skatgericht stellte den Antrag auf Änderung der Satzung des Deutschen Skatverbands dahingehend, dass das Deutsche Skatgericht fortan aus fünf (statt sieben) Mitgliedern besteht. Dieser Antrag wurde mit der erforderlichen Dreiviertelmehrheit der stimmberechtigten Delegierten angenommen. Dieter Rehmke, Marion Ritter und Gerhard Kraft verzichteten aus Altersgründen auf eine erneute Kandidatur. Für ihre geleistete Arbeit im Deutschen Skatgericht wurden alle drei zu Ehrenmitgliedern des Deutschen Skatverbands ernannt. In einer geheimen Wahl wurden ins Deutsche Skatgericht gewählt: Hans Braun, Matthias Bock, Thomas Franke, Frank Zahn (Mülsen Sankt Micheln), Gregor Zinke (Lemgo). Alle gewählten Skatfreunde nahmen die Wahl an. In der Sitzungspause wählten die Mitglieder des Skatgerichts Hans Braun einstimmig zum Vorsitzenden. Am 30.11.2018 wählte das Internationale Skatgericht wiederum Hans Braun zum Präsidenten. Zu Vizepräsidenten wurden Matthias Bock und Erwin Kröhle gewählt.