

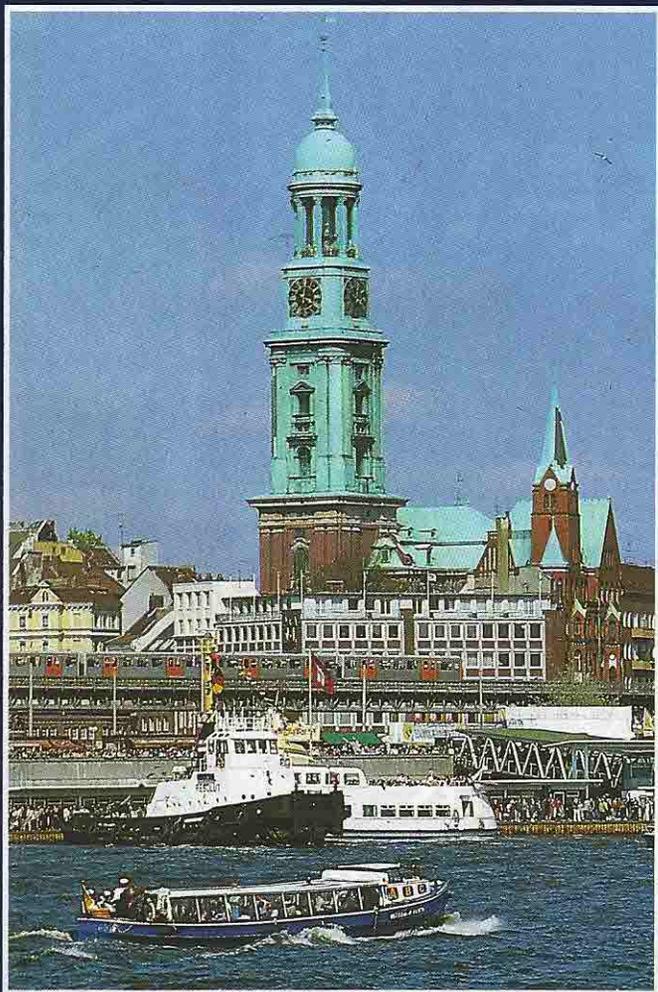
Der Skatfreund



Monatsschrift des Deutschen Skatverbandes e.V.

August 1990 · 35. Jahrgang

Deutschland-Pokal 1990 im CCH



Weichenstellung
für eine gemeinsame
Zukunft beim
XXV. Deutschen
Skatkongreß
in Hamburg:
Deutscher
Skatverband
wird Dachverband

8/90



BERLINER SPIELKARTEN

A. Seydel & Cie, Havelstr. 16, 61 Darmstadt

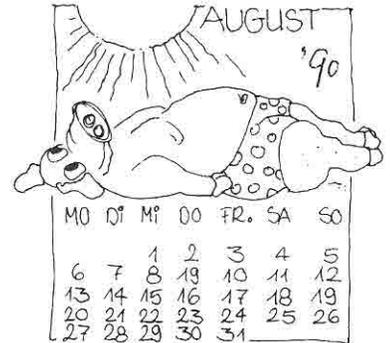
Telefon: 061 51/3863 11 · Telex: (17) 6 151 940 bskg · Telefax: 061 51/38 63 02



Der Skatfreund



Monatsschrift des Deutschen Skatverbandes e.V.



An Hamburg kommt man nicht vorbei

Aus dem Inhalt:

Neufassung der
Skatordnung

Mannschaftsranklisten
1990

Mitgliederstatistik

Bundesliga-Service

Auflösung der
Skataufgabe Nr.330
(Eine neue Skataufgabe
erscheint im
September-Heft)

Ihre Meinung:
Rechtsordnung

Veranstaltungskalender

Titelfoto:

(Kramer-Amtwohnungen
aus dem 17. Jahrhundert)
und Fotos innerhalb des
Hamburg-Berichtes:
*Tourismus-Zentrale
Hamburg GmbH*

Hoch im Norden liegt die Metropole für Entdeckungsreisende. Unvergleichlich ist Hamburgs aufregende Mischung aus Weltstadt-Kultur, Hafenflair, Alsterromantik und einem Stadtbild voll grüner Parks und Alleen. Hamburg ist die grünste Stadt Deutschlands. Mitten in der City gelegen sind die prachtvollen Alten Wallanlagen, mit dem Blütenduft von »Planten un Blomen« und einem Botanischen Garten voll tropischer Gewächse.

Alsterpark, Stadtpark, Hirschpark ... es gibt noch 25 weitere Parks in Hamburg und dazu 900 Kilometer Wanderwege. Fast jede Straße hat Bäume und Büsche – Alleen, Gehölze und Parks gehören zu Hamburgs Stadtbild wie Fleete und Brücken.

Zur Beachtung!

Im Heft 6/90 wurde auf Seite 19 das »Hamburger Programm am Kongreß-Wochenende« vorgestellt. Eiskalt schlug hier der Druckfehlerteufel an einer Stelle zu, bei der man ihn nicht für möglich halten könnte.

Die Anmeldeanschrift lautet richtig:
Bernhard Krohn, Eckernförder Straße 75,
2000 Hamburg 50, Telefon (0 40) 8 50 96 29

12. Deutschland-Pokal 1990

Hamburg – 21. Oktober 1990

- Veranstalter:** Deutscher Skatverband e. V. – Sitz Bielefeld.
- Ausrichter:** Verbandsgruppe 20 Hamburg (LV 2).
- Spielort:** Congress-Centrum Hamburg (CCH).
Öffentliche Verkehrsmittel: S-Bahnhof Dammtor;
U-Bahnhof Stephansplatz. Autofahrer folgen den Hinweisschildern
»Messe – CCH«. Parken im Parkhaus.
- Beginn:** 1. Serie um 10 Uhr, 2. Serie um 14 Uhr (1 Serie = 48 Spiele).
Startkartenausgabe ab 9 Uhr an den Ausgabestellen, die nach den
Landesverbänden bezeichnet sind.
Die Startkarten müssen bis 9.45 Uhr abgeholt werden.
- Konkurrenzen:** Einzelwertung für Damen, Herren und Junioren.
Mannschaftswertung (vier Spieler) für Damen-, Herren- und
– Jugendmannschaften.
- Startgeld:** Je Teilnehmer 13,- DM für Senioren, 7,- DM für Junioren
(einschließlich Kartengeld); zusätzliches Mannschaftsgeld 12,- DM.
Verlorene Spiele 1,- DM.
- Meldungen:** Nur schriftlich und klubweise an folgende Anschrift:
Günther Meyer, Meindorfer Straße 24 B, 2000 Hamburg 73,
Telefon (0 40) 6 78 89 31.
Die Klubs werden gebeten, ihre Teilnehmer **mannschaftsweise** zu melden
(1. Mannschaft, 2. Mannschaft usw.).
Damen und Junioren, die in Herrenmannschaften spielen, sowie
Einzelspieler sind in den Anmeldungen kenntlich zu machen
(Damen = D, Junioren = J, Einzelspieler = E).
Bitte deutlich schreiben, Klubnamen und Verbandsgruppenbezeichnung
nicht vergessen!
- Zahlung:** Das Startgeld ist auf folgendes Konto zu überweisen:
Kto.-Nr. 5354 60-207 beim Postgiroamt Hamburg (Blz 200 100 20) –
Kontoinhaber: Günther Meyer, Hamburg.
Abgegebene Meldungen werden erst nach Eingang des Startgeldes
bearbeitet.
- Melde- und Ein-
zahlungsschluß:** **25. September 1990** (Datum des Poststempels).
Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, daß am Veranstaltungstag
keine Nachmeldungen mehr entgegengenommen werden.
- Quartier-
beschaffung:** Übernachtungswünsche sind zu richten an:
Sportreisen-Schneider, Dorotheenstraße 54, 2000 Hamburg 60,
Telefon (0 40) 2 79 40 18-19.
- Preise:** Der (die) Turniersieger(in) und die siegreichen Mannschaften erhalten
einen der Deutschland-Pokale. Außerdem gibt es für die nachfolgenden
Mannschaften und Einzelspieler gravierte Ehrenpreise und
viele Sachpreise.

Verbandsgruppe 20 Hamburg
Hans Jürgen Kuhle, 1. Vorsitzender

Hamburg ist die einzige Großstadt Deutschlands mit einem glitzernden See in der Mitte. Man kann die Außenalster umrunden oder dem Alsterwanderweg von der Fuhlsbüttler Schleuse nach Norden folgen. Segeln und Surfen in der City, in welcher Stadt ist das sonst noch möglich? Von den Möglichkeiten, am Elb-



Die Außenalster mitten in der Hamburger City.
Im Hintergrund die Türme der St. Nikolai-Kirche (links)
und des Rathauses (rechts).

strom die Überseeschiffe zu grüßen, ganz zu schweigen. Mit ihren winzigen Vorgärten und dem Museumshafen ist die alte Lotsen- und Kapitänssiedlung Oevelgönne einen kleinen malerischen Ort für sich. Eine der attraktivsten Wanderrouten Norddeutschlands führt von hier am Elbufer entlang, in Richtung Teufelsbrück, zum vornehmen Blankeneseer Treppenviertel. Da ist immer was los, denn mehr als 13.000 Schiffe pro Jahr passieren die Elbe. Sie ist damit eine der meistbefahrensten Schifffahrtsrouten der Welt.

Schnell, vielseitig und immer noch wachsend (an Tonnage) ist Hamburgs Hafen. Containerschiffe und vereinzelt Windjammer, weiße Bananenfrachter und behäbige Tanker, flinke Schlepper, Schuten und Barkassen dümpeln Tag und Nacht die Elbe rauf und runter. Die Schiffe, die Hamburg anlaufen, werden immer größer, ihre Anzahl und ihre Liegezeiten dagegen geringer. Mit Abstand größter Hafen Deutschlands, liegt Hamburg auch in Europa nach Rotterdam, Antwerpen und Marseille an vierter Stelle.

Der Hafen ist ganz einfach zu erreichen: zu Fuß und kostenlos durch den alten Elbtunnel an den St. Pauli Landungsbrücken auf die andere Seite der Elbe überwechseln. An den Kais und Docks den Geruch der sieben Weltmeere atmen: Wer Glück hat, trifft einen Matrosen aus Shanghai, aus Rio, aus Bombay oder Hawaii.

Weltformat hat auch Hamburgs Kultur: Für ihre Zadek- und Flimm-Inszenierungen wurden Thalia Theater und Deutsches Schauspielhaus zu den besten Theatern des deutschsprachigen Raums gewählt. Hamburger Musiktheater- und Ballett-Inszenierungen in der über 300jährigen Hamburger Oper finden weltweite Beachtung. Für Ballettfans ist Hamburg schlichtweg die Stadt John Neumeiers. Auch die 35 privaten Spielstätten des Großraums Hamburg verdienen Beachtung. Etwa das berühmte Operettenhaus und die Neue Flora: Mit »Cats« und dem »Phantom der Oper« ist Hamburg die Musical-Hauptstadt Europas.

40 Museen und Archive erfüllen jeden Wunsch nach Bildung und Zerstreuung. Die Kunsthalle wird einen Anbau für 60 Millionen Mark erhalten, während die Deichtorhallen aus der Zeit der Jahrhundertwende bereits fertig renoviert sind und Platz für die großen Ausstellungen moderner Kunst bieten.

Hamburg hat Europas schönste Shopping-Galerien. Zwischen Gänsemarkt und Rathausplatz bietet ein Dutzend überdachter, beheizter und miteinander vernetzter Binnen-Boulevards freche Mode, elegantes Design oder Gourmetvergnügen zu jeder Jahreszeit. Hin zur umsatzstarken Kaufhaus-Szene an der Mönckebergstraße erschließen sich neue Shopping-Meilen.

Hamburgs Stadtbild wird von den sechs Tür-



*Zu einem fröhlichen
Schaufenster der Welt
ist das »Hanse-Viertel«
in Hamburg geworden –
ein beliebter Treffpunkt
von jung und alt.*

men der Hauptkirchen und des Rathauses bestimmt. Von Hamburgs barockem Wahrzeichen, dem Michel, kann man in luftiger Höhe Hafen, Alster und Alt-Hamburg überblicken. Alt-Hamburgische Bürgerhäuser, von denen in der Deichstraße und im Cremon noch einige erhalten sind, vereinigten früher häufig Kontor, Speicher und Wohnung des Kaufmanns

unter einem Dach. Die Handelsgüter wurden über das Nicolaifleet an der Rückseite angeliefert. Das ist Geschichte pur.

Dagegen ist die hundertjährige Speicherstadt mit ihren pittoresken Türmchen und Backsteinfassaden immer noch der Welt größter zusammenhängender Lagerhauskomplex. Ein herrlicher Anblick bietet sich bei Nacht



Gemütliches Kaffeestündchen mit einem Hauch südländischer Atmosphäre in Hamburgs schönstem Säulengang. Die Alsterarkaden, die Alexis de Chateauneuf im 19. Jahrhundert schuf, entstanden einst nach venezianischen Vorbildern.

von der Lombardsbrücke: Das klassizistische »Kunstwerk Hamburg« mit seinen grünen Kupferdächern spiegelt sich in der Binnenalster, Alsterdampfer starten zum Dämmertörn in die Flotte und die Alsterfontäne sprudelt in den Sternenhimmel . . . Das ist ein würdiger Abschluß jeder Entdeckungsreise, Hamburg muß man einfach erleben.

Hamburg erleben – das werden auch die Mitglieder im DSkV, teilweise touristisch, teilweise aktiv beim dortigen Verbandsgeschehen, größtenteils jedoch erst im nachhinein durch Informationen über die Ergebnisse des XXV. Deutschen Skatkongresses vom 20. Oktober 1990, dem sich tags darauf das qualifikationsfreie Großturnier des Deutschen Skatverbandes um den Deutschland-Pokal anschließt, das nunmehr zum 12. Male veranstaltet wird.

Zum Deutschland-Pokal 1990 werden 5000 Skatfreundinnen und Skatfreunde aus ganz Deutschland und aus dem benachbarten Ausland erwartet. Ausreichend Platz für sie ist vorhanden. Die Hamburger Verbandsgruppe als Ausrichterin, die sich unter der engagierten Regie ihres Vorsitzenden Hans Jürgen Kuhle in den letzten Jahren mitgliedermäßig zur zweitstärksten im DSkV mauserte, ist bemüht und interessiert, die Veranstaltung für alle Teilnehmer zu einem erinnerungswürdigen Ereignis werden zu lassen. Die Empfehlung an alle kann daher nur lauten: Auf nach Hamburg, aber vorher anmelden!

Nähere Einzelheiten für die Anmeldung sind in der Ausschreibung auf Seite 2 dieser Ausgabe nachzulesen. Ein »Hamburg-Programm« wurde bereits veröffentlicht. Interessenten hierfür wenden sich bis zum 15. September an Skfr. Bernhard Krohn, Eckernförder Straße 75, 2000 Hamburg 50, Telefon (0 40) 8 50 96 29.

Der Skatkongreß, der alle vier Jahre zusammentritt, ist die Hauptversammlung des Verbandes. Hier wird der DSkV-Bundesvorstand entlastet und gewählt; gleiches gilt für die »Richter ohne Robe« des Deutschen Skatgerichts. Zu den weiter festgelegten Aufgaben gehören nach der Satzung Beschlüßfassungen über Änderungen der Satzung und der Skatordnung, über die Festsetzung des Mitgliedsbeitrags sowie die Ernennung von Ehrenmitgliedern. Das Stimmrecht üben Delegierte aus. Für je angefangene 100 Mitglieder eines Lan-

desverbandes kann dieser einen Delegierten entsenden. Nach der in dieser Ausgabe veröffentlichten Mitgliederstatistik wären dies 341, zu denen sich drei Ehrenmitglieder gesellen, die ihr Stimmrecht jedoch erst während des Kongresses erlangen können, und weitere 30 Delegierte aus dem Gebiet der DDR, deren Zahl auf einen Präsidiumsbeschluß zurückgeht.

Dem Skatkongreß in Hamburg ist besondere Bedeutung beizumessen. Ohne die politische Entwicklung seit dem Herbst des vergangenen Jahres war ohnehin vorgesehen, dem Deutschen Skatverband ein neues Haus zu zimmern. Daß zu den »Zimmerleuten« nunmehr auch Skatfreunde aus der DDR gehören, ist besonders erfreulich. Gemeinsam geht es mit einer neuen Satzung, die den Verband, wie bereits geschildert, umstrukturieren wird, in die Zukunft. Im Vorfeld bereits die Bewährungsprobe bestanden, wird die neue Satzung sicherlich auch die letzte Hürde nehmen. Die Entwürfe der Satzung und einer zu beschließenden Rechtsordnung wurden bereits veröffentlicht. In dieser Ausgabe folgt der Entwurf zu einer Neufassung der Skatordnung in einem zeitgemäßen Gewande und übersichtlicher Gestaltung.

Die Schriftleitung wünscht allen Spiel- und Kongreßteilnehmern einen angenehmen Aufenthalt in Hamburg. Übrigens, die zuvor genannte Zahl 5000 ist nicht etwa ein Druckfehler. Kuhle: »Wir freuen uns auf Euer Kommen, kommt in Scharen zum Deutschland-Pokal, aber haltet bitte den Meldeschluß ein: 25. September 1990!«

Neue Fassung der Skatordnung

Die seit über 60 Jahren in Form und Inhalt nur geringfügig veränderte Skatordnung, die auch in der DDR in ihrer Urfassung noch gültig ist, bedarf schon seit langem einer zeitgemäßerer Fassung. Das Deutsche Skatgericht hatte bisher auf die Ausarbeitung einer Neufassung verzichtet, um nicht einheitliche Regelent-

scheidung in Ost und West und damit den Einheitsskat zu gefährden.

Auch das Skatgericht in Altenburg hat die Notwendigkeit einer modernisierten und verbesserten Fassung der Skatordnung erkannt und einen entsprechenden Entwurf erarbeitet, der Ende des letzten Jahres dem Deutschen Skatgericht zur Überprüfung zugeleitet wurde. Maßgeblich beteiligt an dieser Ausarbeitung war Skatfreund Frank Schettler aus Plauen, der als Autor des Buches »Das große Skatvergnügen« bekannt wurde.

Die Mitglieder des Deutschen Skatgerichts haben sich in mehreren Sitzungen mit dem Inhalt des Altenburger Entwurfes befaßt. Sie haben dabei festgestellt, daß der Entwurf weitgehend ihren Vorstellungen entspricht. Die Gliederung ist klar und übersichtlich und erleichtert das Auffinden der für die verschiedensten Streitfälle geltenden Bestimmungen. Klarere Formulierungen sorgen für eine bessere Verständlichkeit des Regelwerkes.

Regeltechnische Änderungen gegenüber den

bisher gültigen Bestimmungen wurden nur in wenigen Fällen vorgeschlagen und in einer gemeinsamen Sitzung beider Skatgerichte eingehend besprochen. Die Diskussion fand in freundschaftlicher Atmosphäre statt und wurde von beiden Seiten sehr kooperativ geführt. Nur sachliche Argumente gaben den Ausschlag für die endgültige Festlegung der zur Debatte stehenden Regeln, wobei eine größere Anzahl von Änderungswünschen des Deutschen Skatgerichts in die neue Fassung aufgenommen wurde.

Die endgültige Fassung des Vorschlages für die neue Skatordnung wird in dieser Ausgabe vorgestellt.

Das Deutsche Skatgericht reicht die Neufassung der Skatordnung dem am 20. Oktober in Hamburg stattfindenden XXV. Skatkongreß zur Verabschiedung ein und empfiehlt den Delegierten die Annahme dieses Antrages.

Helmut Schmidt

Vorsitzender des Deutschen Skatgerichts

Entwurf einer Neufassung der Skatordnung

**Gemeinsamer Antrag
der Skatgerichte Altenburg und
Bielefeld zum
XXV. Deutschen Skatkongreß**

Skatordnung

Vorwort

1. Allgemeines
 - 1.1 Begriffe des Skatspiels
 - 1.2 Die Skatkarte
2. **Spielgrundlagen**
 - 2.1 Spielmöglichkeiten
 - 2.2 Bedingungen der Spielklassen
 - 2.3 Bedeutung der Karten
 - 2.4 Spitzen
3. **Spieleinleitung**
 - 3.1 Bestimmung der Plätze
 - 3.2 Geben der Karten

- 3.3 Reizen
- 3.4 Spielansage
- 3.5 Parteistellung
4. **Spieldurchführung**
 - 4.1 Auspielen
 - 4.2 Bedienen
 - 4.3 Spielabkürzung
 - 4.4 Stiche
 - 4.5 Allgemeine Grundregeln
5. **Spielbewertung**
 - 5.1 Grundwerte
 - 5.2 Gewinnstufen und Gewinnkriterien
 - 5.3 Spielwerte
 - 5.4 Überreiztes Spiel
 - 5.5 Spieldaufrechnung und Abrechnung

Anhang Berechnungsschema

Vorwort

Die Skatordnung beinhaltet die Spielregeln für das in einem langen historischen Entwicklungsprozeß herausgebildete beliebteste und verbreitetste deutsche Kartenspiel. Sie bringt es in ein geschlossenes System und ermöglicht, daß Skat in aller Welt nach einheitlichen Maßstäben (Einheitsskat) gespielt werden kann.

Im Jahre 1928 erschien die erste Auflage nach dem Entwurf des Altenburger Richard Burckhardt. Als lebendiges Regelwerk berücksichtigt die überarbeitete Skatordnung alle Änderungen, die seitdem von den zuständigen Gremien beschlossen worden sind.

Die Neubearbeitung wurde auf Altenburger Initiative vorgenommen. Mit ihr verbindet sich das Anliegen, die spielpraktische Anwendung des Regelwerkes **jedermann** zu erleichtern und das Gesamtniveau zu fördern.

Die Skatordnung ist die Grundlage für alle regeltechnischen Entscheidungen. Ihre Bestimmungen sollten strikt eingehalten werden, um Streitfälle zu vermeiden.

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.

1.1.2 Das Skatspiel kam im zweiten Jahrzehnt des 19. Jahrhunderts in Altenburg auf. Es ist aus grundlegenden Elementen von verschiedenen älteren Spielen hervorgegangen.

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

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).

1.2.2 Jede Farbe hat folgende Karten mit nachstehendem Zählwert:

1.	As (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.

2. Spielgrundlagen

2.1 Spielmöglichkeiten

2.1.1 Es gibt Spiele mit Skataufnahme und

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

2.1.2 Die möglichen Spiele sind wie folgt eingeteilt:

Spiel- gattung \ Spiel- klasse	Spielklasse I		Spielklasse II	
	Spiele mit Skataufnahme		Spiele ohne Skataufnahme (Handspiele)	
Farbspiele	Karo (Schellen)	Karo Hand (Schellen)	Karo Hand (Schellen)	Karo offen (Schellen)
	Herz (Rot)	Herz Hand (Rot)	Herz Hand (Rot)	Herz offen (Rot)
	Pik (Grün)	Pik Hand (Grün)	Pik Hand (Grün)	Pik offen (Grün)
	Kreuz (Eicheln)	Kreuz Hand (Eicheln)	Kreuz Hand (Eicheln)	Kreuz offen (Eicheln)
Grandspiele	Grand		Grand Hand	Grand ouvert
Nullspiele	Null	Null	Null Hand	Null ouvert
		ouvert	Hand	Hand
	6	1	6	6

(ouvert = offen)

2.2 Bedingungen der Spielklassen

2.2.1 Der Skat steht in allen Fällen dem Alleinspieler zu.

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

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

2.2.4 Der Alleinspieler bestimmt zu einer der beiden Spielklassen eine Farbe als Trumpf oder wählt zwischen Grandspiel und Nullspiel.

2.2.5 Bei offenen Spielen hat der Alleinspieler noch **vor** dem ersten Ausspielen (Anspielen) seine zehn Handkarten aufzulegen. Dabei müssen sie deutlich sichtbar, nach Farben gruppiert und zugleich in Folge geordnet sein. Ist das nicht der Fall, dürfen die Gegenspieler die Kartenanordnung korrigieren.

2.3 Bedeutung der Karten

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

2.3.2 Die höchsten Trümpfe eines Farbspiels

sind die Buben (Unter) in der Rangfolge der Farben (siehe 1.2.1). Ihnen folgen die sieben Karten der Trumpffarbe nach dem Zählwert ihrer Augen (siehe 1.2.2).

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

2.3.4 Bei den Nullspielen gelten auch die Buben (Unter) als Farbe. Die veränderte Reihenfolge lautet hier: As (Daus), König, Dame (Ober), Bube (Unter), also zunächst alle Bildkarten, und erst dann die Zehn vor Neun, Acht, Sieben.

2.4 Spitzen

2.4.1 Trümpfe, in ununterbrochener Reihenfolge vom Kreuz-Buben (Eichel-Unter) an, heißen Spitzen.

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

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

3. Spieleinteilung

3.1 Bestimmung der Plätze

3.1.1 Die Reihenfolge der Teilnehmer wird ausgelost. Der erste wählt seinen Platz, die anderen schließen sich in Uhrzeigerrichtung an.

3.1.2 Ein neuer Teilnehmer darf nur hinzukommen, wenn damit **alle** einverstanden sind und eine neue Runde beginnt. Falls er nicht einen ausscheidenden Teilnehmer ersetzt, muß er sich rechts vom ersten einreihen.

3.2 Geben der Karten

3.2.1 Mit dem Geben der Karten beginnt der Teilnehmer auf Platz 1; er gibt an. Sein rechter Nachbar muß stets das letzte Spiel jeder Runde geben; er gibt ab.

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

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

3.2.4 Abheben ist Pflicht! Es hat so zu erfolgen, daß mindestens vier Karten liegenbleiben oder abgehoben werden.

3.2.5 Ist bei mehr als drei Teilnehmern der Abheber vorübergehend abwesend, darf der rechts neben ihm sitzende Teilnehmer abheben – vorausgesetzt, der eigentliche Abheber hat sich das nicht ausdrücklich vorbehalten.

3.2.6 Es müssen, beim linken Nachbarn beginnend, jedem Mitspieler zunächst drei Karten, dann vier und zuletzt wieder drei Karten gegeben werden. Nach der **ersten** Gebefolge sind zwei Karten gesondert als Skat zu legen.

3.2.7 Bei vier Teilnehmern erhält der Kartengeber selbst keine Karten; er sitzt. Bei mehr als vier Teilnehmern spielen seine beiden linken Nachbarn und der rechte.

3.2.8 Wird beim Geben durch den Kartengeber allein- oder mitverschuldet eine Karte aufgeworfen, muß noch einmal gegeben werden.

3.2.9 Wurden die Karten vergeben, indem sie zahlenmäßig ungleich verteilt sind, ist nur dann noch einmal zu geben, wenn die Beanstandung rechtzeitig erfolgte oder wenn beide Parteien eine fehlerhafte Zahl der Blätter haben.

3.2.10 Hatte ein Teilnehmer gegeben, der nicht an der Reihe war, ist selbst ein beendetes Spiel – auch das letzte einer Runde – ungültig. Eine Runde gilt dann als abgeschlossen, wenn deren letztes Spiel eingetragen ist.

3.2.11 Bei einer falschen Geberfolge **innerhalb** der laufenden Runde sind **alle** Spiele vom Fehler an zu wiederholen.

3.2.12 Ist eine falsche Geberfolge bereits in vorangegangenen Runden eingetreten oder ihr Ursprung nicht mehr festzustellen, bleiben alle abgeschlossenen Runden gültig. Es muß nur die laufende Runde wiederholt werden – angefangen mit dem Geben durch den Teilnehmer auf Platz 1.

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

3.2.14 Ein Mitspieler, der während des Gebens den Skat ansieht oder nach ordnungsgemäßem Geben aufwirft, darf nicht am Reizen teilnehmen. Es liegt **kein** Grund zum nochmaligen Geben vor.

3.2.15 Wer 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. Auch hier darf nicht noch einmal gegeben werden.

3.2.16 Nach ordnungsgemäßem Geben **muß** ein gültiges Spiel zustandekommen. Auch ein eingepaßtes Spiel ist ein gültiges Spiel.

3.3 Reizen

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

3.3.2 Der Mitspieler, der zuerst Karten erhalten hat (Vorhand), fordert seinen linken Nachbarn (Mittelhand) zum Reizen auf. Mittelhand kann dabei nach Belieben vorgehen.

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

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.

3.3.5 Alleinspieler wird stets derjenige, der den höchsten Reizwert gehalten oder geboten hat (siehe 3.4.2).

3.3.6 Bietet Mittelhand und danach auch Hinterhand nichts, darf Vorhand den Skat ohne Erklärung aufnehmen. 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.

3.3.7 Zeigt niemand Spielinteresse, wird eingepaßt. Darauf gibt der **Nächste** zum neuen

Spiel. Niemals darf ein Teilnehmer nach korrekter Kartenverteilung zweimal hintereinander geben.

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

3.3.9 Hat ein Mitspieler den Skat vor Beendigung des Reizens angesehen oder aufgenommen, ist er vom weiteren Reizen auszuschließen. Außerdem sind die anderen Mitspieler nicht mehr an ihr Reizgebot gebunden. Sie können einpassen oder neu reizen.

3.3.10 Will jemand ein Spiel machen, obwohl der Skat von einem Mitspieler vor Beendigung des Reizens aufgenommen wurde, hat der Kartengeber aus den 12 Karten, die vom Schuldigen noch einmal zu mischen sind, zwei Karten als Skat verdeckt zu ziehen. Der ursprünglich gelegte Skat ist lediglich dann auszuhändigen, wenn er von **allen** Mitspielern eindeutig ausgemacht werden kann.

3.4 Spielansage

3.4.1 Der Alleinspieler ist in **jedem** Fall zu einer gültigen Spielansage verpflichtet.

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

3.4.3 Kann der Alleinspieler nach Skataufnahme in seinem beabsichtigten Spiel selbst mit der für ihn höchstmöglichen Gewinnstufe den Reizwert nicht mehr erreichen (weil er einen Spitzentrumpf gefunden hat), darf er ein Spiel wählen und aufgeben, bei dem er mit einem Vielfachen des Grundwertes den Reizwert lediglich erreicht.

Beispiele: Pik (Grün) ohne vier Spitzen bis 50 gereizt; Kreuz-Bube (Eichel-Unter) im Skat; mögliche Spielansage: Herz (Rot).

Farbspiel ohne Spitzen bis 59 gereizt; Pik-Bube (Grün-Unter) im Skat; mögliche Spielansage: Kreuz (Eicheln) oder Herz (Rot).

3.4.4 Eine Spielansage ist ungültig, wenn sie in einem für **alle** Mitspieler **erkennbaren** Widerspruch zu grundlegenden Spielbedingungen steht. Darunter fallen die Ansage eines Handspiels, von offenen Farbspielen, Grand ouvert und Gewinnstufen jeweils nach Skataufnahme sowie die Ansage von Nullspielen

bei einem Reizgebot über dem konstanten Spielwert.

3.4.5 Eine ungültige Spielansage – nicht strafbar – ist sofort zu korrigieren. Dabei muß das angesagte Spiel an sich erhalten bleiben. Ein Nullspiel darf nur dann auf ein Farbspiel zurückgeführt oder auf Grand verändert werden, wenn eine Ansage innerhalb der Spielgattung nicht mehr möglich ist. In diesem Ausnahmefall darf neu gedrückt werden.

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

3.4.7 Eine gültige Spielansage ist unabänderlich.

3.4.8 Nach einer gültigen Spielansage darf der Skat nicht mehr verändert werden. Das nochmalige Ansehen nach Beginn der Spielhandlung (siehe 4.1.1) führt zum Spielverlust in der Stufe Spiel einfach.

3.4.9 Bei Verzicht auf Skateinsicht ist die Voraussetzung für ein Handspiel auch ohne die ausdrückliche Ansage »Hand« erfüllt. Ebenso gilt für ein Handspiel bereits das bloße Auflegen der zehn Karten als Bekundung für ein offenes Spiel.

3.5 Parteistellung

3.5.1 Die drei Mitspieler bilden **zwei** Parteien: Alleinspieler und Gegenspieler, die mit den anderen Teilnehmern seine Gegenpartei sind.

3.5.2 Jeder einzelne der Gegenpartei ist gleichermaßen am Erfolg wie Mißerfolg der Gegenspieler beteiligt. Es haften demnach auch alle **gemeinsam** für die Folgen von Regelverstößen im Gegenspiel.

3.5.3 Der Alleinspieler erhält für ein gewonnenes Spiel von jedem Gegenspieler **und** jedem weiteren Teilnehmer den vollen Betrag. Umgekehrt muß er ihn bei Spielverlust an **jeden** von ihnen bezahlen (siehe 5.3.4).

4. Spieldurchführung

4.1 Ausspielen

4.1.1 Das eigentliche Spiel beginnt damit, daß Vorhand ausspielt; sie zieht an. Danach spielt immer derjenige aus, der den vorangegangenen Stich gemacht hat.

4.1.2 Eine (aus)gespielte Karte darf nicht zurückgenommen werden. Lediglich bei gefordertem Weiterspiel nach Regelverstoß ist eine regelgerechte Korrektur erlaubt.

4.1.3 Unberechtigtes Ausspielen beendet das Spiel für die schuldige Partei. Ist es bereits entschieden, gewinnt die betreffende Partei mit den von ihr bis dahin eingebrachten Augen.

4.1.4 Hat jemand **vor** der Spielentscheidung unberechtigt ausgespielt, gilt das Spiel für die schuldige Partei als einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren, also auch bei einem Regelverstoß schon im ersten Stich.

4.1.5 Ist der Alleinspieler gezwungen, eine höhere Gewinnstufe zu erreichen, muß ihm bei unberechtigtem Ausspielen durch einen Gegenspieler die fällige Gewinnstufe ausnahmsweise zuerkannt werden (siehe aber 5.4.3).

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

4.1.7 Wird unberechtigtes Ausspielen erst bemerkt, nachdem der Stich eingezogen ist, muß auf rechtmäßiges Ausspielen erkannt werden.

4.1.8 Eine Karte, die in klarer Spielabsicht gezeigt wurde, bedeutet (aus)gespielt. Der Alleinspieler ist – im Gegensatz zu den Gegenspielern – berechtigt, eine zum Ausspielen bzw. Bedienen vorgesehene und sichtbar gewordene Karte zurückzunehmen (Vorteilsregel).

4.1.9 Zwei oder mehr gleichzeitig ausgespielte und dabei sichtbar gewordene Karten der Gegenspieler, zwei oder mehr aufgedeckt herausgefallene Karten der Gegenspieler oder eine solche Karte eines Gegenspielers ohne Ausspielberechtigung beenden sofort das Spiel. Alle Reststiche fallen an den Alleinspieler. Es ist entsprechend den Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 zu entscheiden. Der Alleinspieler ist berechtigt, versehentlich herausgefallene Karten ohne spielrechtliche Folgen wieder aufzunehmen.

4.1.10 Unberechtigtes Ausspielen zum letzten Stich ist unerheblich.

4.1.11 Jedem Teilnehmer am Tisch, auch dem Kartengeber, ist es gestattet, Regelverstöße bis zur Beendigung des Spiels zu beanstanden.

4.2 Bedienen

4.2.1 Nach dem Ausspielen hat zunächst der linke Mitspieler 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.

4.2.2 Wer die ausgespielte Farbe nicht hat, darf entweder Trumpf zugeben, d. h. stechen, oder eine Karte in irgendeiner anderen Farbe spielen. Dasselbe ist mit jeder beliebigen Karte auch erlaubt, wenn Trumpf gefordert wird, aber nicht bedient werden kann.

4.2.3 Hat jemand eine ausgespielte Farbe oder geforderten Trumpf nicht bedient, obwohl es möglich war, gilt das als **falsches Bedienen**. In diesem Fall ist das Spiel nach den Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 zu entscheiden. Eventuelles Weiterspiel setzt dabei voraus, den Bedienfehler zu berichtigen.

4.2.4 Wird falsches Bedienen 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.

4.2.5 Das Recht, falsches Bedienen im nachhinein zu reklamieren, erlischt mit dem Zusammenwerfen der Stiche beider Parteien.

4.2.6 Besitzt ein Mitspieler trotz ordnungsgemäßer Kartenverteilung im Laufe des Spiels zuwenig oder zuviel Karten, weil er fehlerhaft gedrückt, doppelt bzw. nicht zugegeben oder es in irgendeiner anderen Form verschuldet hat, zählt das Spiel für die Partei mit der richtigen Kartenzahl in jedem Fall mindestens als einfach gewonnen. Eine höhere Gewinnstufe bedingt den erfüllten Tatbestand oder den Nachweis, daß sie bei regelgerechtem Spiel **sicher** erreicht worden wäre.

4.2.7 Spielbeeinflussendes Vorwerfen und herausforderndes (demonstratives) Vorziehen einer Karte sind nicht gestattet. Die Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 gelten entsprechend.

4.2.8 Wird der Skat während des Spiels von einem Mitspieler oder anderen Teilnehmern angesehen oder aufgedeckt, sind für den Spiel Ausgang die Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 anzuwenden.

4.2.9 Mitspieler wie Teilnehmer 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.

4.3 Spielabkürzung

4.3.1 Im allgemeinen ist jedes Spiel zu Ende zu spielen. Der Alleinspieler darf jedoch sein angesagtes Spiel sofort oder nach dem ersten Stich für verloren erklären. Es muß mindestens dem gebotenen Reizwert und der Zahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen entsprechen.

4.3.2 Eine Aufgabe des Spiels vom zweiten Stich an kann nur mit Zustimmung der Gegenpartei erfolgen, sofern der Alleinspieler sich nicht überreizt hat.

4.3.3 Alle offenen Spiele sind als beendet anzusehen, sobald ein Gegenspieler durch eine Bemerkung das Spiel aufgibt (gemeinsame Haftung).

4.3.4 Durch das Auflegen oder Vorzeigen seiner Karten während eines Farb- oder Grandspiels ohne Abgabe einer Erklärung zeigt der Alleinspieler an, daß er alle weiteren Stiche macht. Trifft das nicht zu, so gehören alle Reststiche der Gegenpartei. Die Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 gelten entsprechend. Bei Nullspielen zeigt er auf dieselbe Weise an, **keinen** Stich zu erhalten.

4.3.5 Ein Gegenspieler darf bei einem Farb- und Grandspiel nur dann offen spielen, wenn seine Partei unabhängig von Kartenstand und Spielführung alle weiteren Stiche macht. Andernfalls gehören sie dem Alleinspieler.

4.3.6 Voreiliges Hinwerfen der Karten beendet das Spiel für die betreffende Partei mit den von ihr bis dahin eingebrachten Augen.

4.4 Stiche

4.4.1 Ein Stich besteht aus je einer Karte von Vorhand, Mittelhand und Hinterhand. Er ist vollendet, sobald die dritte Karte auf dem Tisch liegt (siehe 4.1.8).

4.4.2 Der Stich gehört demjenigen, der unter Beachtung der Regeln

- zu einer ausgespielten und durchweg bedienten Farbe die ranghöchste Karte hat,
- eine Farbe ausspielt, die weder bedient noch gestochen wird,

- eine ausgespielte Farbe als einziger sticht,
- einen Trumpf auf eine ausgespielte Farbe mit einem höheren Trumpf übersticht,
- bei gefordertem Trumpf den höchsten spielt,
- Trumpf fordert und darauf nur Farbkarten erhält.

4.4.3 Die Stiche sind so zu vereinnahmen, daß jeder Mitspieler auch die zuletzt zugegebene Karte deutlich erkennen kann. Andernfalls muß der letzte Stich auf Verlangen auch dann noch einmal gezeigt werden, wenn bereits wieder ausgespielt worden ist, während sonst der letzte Stich nur vor dem neuen Ausspielen nachgesehen werden darf bzw. auf Verlangen vorgezeigt werden muß. Nach dem Ausspielen zum nächsten Stich darf der Hereinnahme selbst den abgelegten letzten Stich nicht mehr ansehen.

4.4.4 Zieht jemand mehrere Stiche hintereinander nicht ein, so fallen sie an die andere Partei, sobald ohne Hereinnahme der noch offen liegenden Stiche ein Stich abgegeben werden muß.

4.4.5 Alle Stiche sind folgerichtig abzulegen und bis Spielende verdeckt nachprüfbar zu belassen.

4.4.6 Nach Nachsehen, Nachzählen oder Aufdecken der abgelegten Stiche durch einen Mitspieler oder anderen Teilnehmer beendet das Spiel entsprechend den Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6.

4.5 Allgemeine Grundregeln

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

4.5.2 Alle Teilnehmer haben in **jeder** Situation das Prinzip der Fairneß und Sachlichkeit zu wahren und kein fadenscheiniges Recht zu suchen.

4.5.3 Die Karten sind in einer Weise zu geben, daß ihre Vorderseiten keinem Teilnehmer sichtbar werden.

4.5.4 Der Skat darf nur von dem dazu Berechtigten angesehen werden, keinesfalls von den nicht spielenden Teilnehmern (siehe 3.4.8 und 4.2.8).

4.5.5 Jeder Mitspieler hat seine Karten so aufzunehmen und zu halten, daß ein anderer Mit-

spieler sie nicht einsehen kann. Es ist auch nicht gestattet, in die Karten anderer Spieler hineinzusehen oder sich deren Karten verraten zu lassen.

4.5.6 Jeder Teilnehmer muß nach beendetem Geben die Zahl der empfangenen Karten prüfen und eine zahlenmäßig unrichtige Kartenverteilung vor dem Ende des Reizens melden.

4.5.7 Jede Partei hat ihre Stiche für sich selbst einzuziehen.

4.5.8 Lautes Zählen der Trümpfe oder Augen ist weder den Mitspielern noch den anderen Teilnehmern erlaubt.

4.5.9 Mit dem Spielen darf erst nach Beendigung einer Runde aufgehört werden. Ein Teilnehmer muß eine solche Absicht stets **vor** Beginn der Runde bekanntgeben.

5. Spielbewertung

5.1 Grundwerte

5.1.1 Jedes Farb- und Grandspiel hat einen unveränderlichen Grundwert. Er beträgt für Karo (Schellen) 9, Herz (Rot) 10, Pik (Grün) 11, Kreuz (Eicheln) 12, Grand 24 und Grand ouvert 36.

5.1.2 Jedem Nullspiel liegt wie folgt ein beständiger Spielwert zugrunde: Null 23, Null Hand 35, Null ouvert 46, Null ouvert Hand 59.

5.2 Gewinnstufen und Gewinnkriterien

5.2.1 Bei den Farbspielen und Grandspielen unterscheidet man nachstehende Gewinnstufen:

Stufenzahl	Klasse I	Spiele mit Skataufnahme
1	Spiel einfach	} gewonnen oder verloren
2	Schneider	
3	Schwarz	
Stufenzahl	Klasse II	Spiele ohne Skataufnahme – Handspiele –
(Sie haben gegenüber Spielen mit Skataufnahme die Gewinnstufe »Hand« voraus.)		
2	Spiel einfach	} gewonnen oder verloren
3	Schneider	
4	Schneider angesagt	
5	Schwarz	
6	Schwarz angesagt	
7	Offen	

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

5.2.3 Scheider wurde die Partei, die 30 oder weniger Augen erreichte.

5.2.4 Schwarz wurde die Partei, die **keinen Stich** erhielt. Bei einem einzigen Stich ohne Augen ist sie bloß Schneider.

5.2.5 Schneider angesagt oder **Schwarz angesagt** wird nur dann berechnet, wenn der Alleinspieler bei einem **Handspiel** die betreffende Gewinnstufe **vor** dem ersten Ausspielen tatsächlich angesagt hat. Erreicht er sie nicht, gilt für ihn das Spiel mindestens in der angesagten Gewinnstufe als verloren, gewinnt er in einer höheren Gewinnstufe als der angesagten, zählt die höhere. Verliert der Alleinspieler in der angesagten Gewinnstufe, so darf ihm diese nicht doppelt berechnet werden (sog. Eigenschneider).

5.2.6 Offen als Gewinnstufe kommt ausschließlich bei offenen Farbspielen in Betracht. Der Alleinspieler darf hier ebenso wie beim Grand ouvert keinen Stich abgeben. Diese Spiele gelten von vornherein als Schwarz angesagt.

5.2.7 Ein Nullspiel ist für den Alleinspieler gewonnen, wenn er **keinen** Stich macht.

5.2.8 Im Zweifelsfall muß der Alleinspieler das Erreichen der Gewinnstufe Schneider und Schwarz bzw. die Gegenpartei dem Alleinspieler den Spielverlust nachweisen.

5.3 Spielwerte

5.3.1 Die Spielwerte der Einzelspiele werden in Wertpunkten (Punkten) errechnet. 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.

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

	Klasse I Spiele mit Skataufnahme	Klasse II Handspiele
Spitzen	1-11	1-11
+ Gewinnstufen	1- 3	2- 7
= Summe der Fälle	2-14	3-18

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

5.3.3 Farbspiele und Grandspiele **mit** Spitzen haben bei gleicher Gewinnstufe denselben Wert wie Spiele **ohne** dieselbe Spitzenzahl.

5.3.4 Jedes verlorene Spiel mit Skataufnahme muß mit doppelter Punktzahl in die Spielliste eingetragen bzw. zum doppelten Wert bezahlt werden. Bei verlorenen Handspielen zählen die Punkte nicht doppelt.

5.4 Überreiztes Spiel

5.4.1 Erreicht ein Handspiel den gehaltenen oder gebotenen 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 sovielmals der Grundwert des angesagten Spiels zu berechnen, daß der Reizwert mindestens eingestellt wird.

Beispiel: Herz (Rot)-Handspiel ohne drei Spitzen nach einem Reizgebot von 36 – Kreuz-Bube (Eichel-Unter) im Skat.

Das an sich gewonnene Spiel ist nicht mit 36, sondern mit 4mal 10 = 40 Minuspunkten zu berechnen – so, als ob bis 40 gereizt worden wäre.

5.4.2 Bei einem überreizten Spiel mit Skataufnahme muß ebenfalls sovielmals der Grundwert des angesagten Spiels berechnet werden, daß der Reizwert mindestens eingestellt wird. In die Spielliste ist zusätzlich »überreizt« einzutragen.

Beispiele: Reizwert 50 – Kreuz-Bube (Eichel-Unter) im Skat. Spielansage: Herz (Rot). Eintragung: Herz (Rot) mit 1 »überreizt« = – 100 Punkte.
Reizwert 59 – Pik-Bube (Grün-Unter) im Skat. Spielansage: Kreuz (Eicheln) oder Herz (Rot). Eintragung: Kreuz (Eicheln) bzw. Herz (Rot) ohne 1 »überreizt« = – 120 Punkte.

5.4.3 Ein überreiztes Spiel, bei dem das Erreichen einer erforderlichen höheren Gewinnstufe für den Alleinspieler **vor** dem ersten Stich **gesetzmäßig** ausgeschlossen ist – zum Beispiel Schwarz im Handspiel ohne 1 Spitze –, kann nicht durch Regelverstoß der Gegenpartei gewonnen werden.

5.5 Spielaufrechnung und Abrechnung

5.5.1 Jedes Spiel ist unmittelbar nach seiner Beendigung als Gewinn oder Verlust für den betreffenden Teilnehmer in die Spielliste einzutragen. Dabei sind die Spielwerte stets zum jeweils letzten Wert der Teilnehmer zu addieren oder von ihm zu subtrahieren. Die fortlaufende Aufrechnung ermöglicht, daß jederzeit der aktuelle Stand des Leistungsvergleichs untereinander gegeben ist.

5.5.2 Bei Skatturnieren muß das Einzelspiel auch unter Angabe des Grundwertes bzw. beständigen Spielwertes in eine besondere Spielliste eingetragen werden.

5.5.3 Die Korrektur fehlerhafter Eintragungen darf nur mit Einverständnis der beteiligten Spieler bis zum Ende der laufenden Serie vorgenommen werden.

5.5.4 Der Spieleinsatz ist vorher zu vereinbaren. Er beträgt $\frac{1}{10}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$ oder 1 Pfennig je Wertpunkt. Bruchteile werden nach oben aufgerundet. Bei Bargeldskat wird der Betrag für ein verlorenes Spiel mit Skataufnahme erst nach dem Aufrunden verdoppelt.

5.5.5 Nach Beendigung der letzten Runde sind Gewinn und Verlust durch Vergleichsrechnung zu ermitteln. Am besten eignet sich dafür das Quersummenverfahren. Es ist je nach Ausgangssituation anzuwenden:

Variante 1

Sie ist anzuwenden, wenn in der Endzahlsumme aller Teilnehmer die Pluspunkte überwiegen.

Teilnehmer	A	B	C	D
Endzahlen der Spielliste	+ 196	+ 33	- 12	+ 85
vierfache Endzahlen (bei vier Teilnehmern)	+ 784	+ 132	- 48	+ 340
Endzahlsumme (Pluspunkte abzüglich Minuswerte)	- 302	- 302	- 302	- 302
Gewinn bzw. Verlust bei Spieleinsatz 1 Pfennig	+ 482	- 170	- 350	+ 38

(Die 302 Punkte als Endzahlsumme sind gewissermaßen Schulden, die jeder einzelne an die anderen hat und folglich abgezogen werden müssen.)

Variante 2

Sie ist anzuwenden, wenn in der Endzahlsumme aller Teilnehmer die Minuspunkte überwiegen.

Teilnehmer	A	B	C	D
Endzahlen der Spielliste	+ 44	+ 33	- 420	+ 130
vierfache Endzahlen (bei vier Teilnehmern)	+ 176	+ 132	- 1680	+ 520
Endzahlsumme (Minuspunkte abzüglich Pluspunkte)	+ 213	+ 213	+ 213	+ 213
Gewinn bzw. Verlust bei Spieleinsatz 1 Pfennig	+ 389	+ 345	- 1467	+ 733

(Die 213 Punkte als Endzahlsumme sind nicht etwa Schulden, sondern Forderungen, weshalb man sie jedem Teilnehmer gutschreiben muß.)

Variante 3

Man kann die Endzahlen auch direkt gegeneinander aufrechnen. Dabei steht die Differenz jeweils für den einen als Plus und zugleich für den anderen als Minus. Gewinn und Verlust ergeben sich letztlich aus der Addition der Vergleichswerte.

Teilnehmer	A	B	C	D
Endzahlen der Spielliste	+ 120	- 75	+ 200	- 40
Vergleiche AB, AC, AD, BC, BD, CD	+ 195	- 195	+ 80	- 160
	- 80	- 275	+ 275	+ 35
	+ 160	- 35	+ 240	- 240
Gewinn bzw. Verlust bei Spieleinsatz 1 Pfennig	+ 275	- 505	+ 595	- 365

Liegt der Spieleinsatz unter 1 Pfennig, sind die Endzahlen zunächst zu halbieren, zu vierteln oder auf den zehnten Teil zu bringen.

Anhang Berechnungsschema

Spiele	Grundwerte	Fälle (Spitzen + Gewinnstufen)																	
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
		Spielwerte																	
Schellen (Karo)	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108	117	126	135	144	153	162	
Rot (Herz)	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	
Grün (Pik)	11	22	33	44	55	66	77	88	99	110	121	132	143	154	165	176	187	198	
Eicheln (Kreuz)	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	132	144	156	168	180	192	204	216	
Grand	24	48	72	96	120	144	168	192	216	240									
Grand ouvert	36						252	288	324	360									
							(mit 1 2 3 4 Spitzen)												
Null	23																		
Null Hand	35																		
Null ouvert	46																		
Null ouvert Hand	59																		

Ranglisten der Mannschaftswertung 1990

Jugend Punkte

1. 68 Pik-As Brühl	10
2. 28 Skatfreunde Grasberg	4
3. 57 Gute Laune Fröndenberg	4
4. 47 SälzerASSE Bad Sassendorf	4
5. 43 Die lustigen Vier Recklinghausen	2

Damen Punkte

1. 49 Skatclub Minden e.V.	24
2. 47 BSG Du Pont Hamm	10
3. 17 Ideale Jungs Berlin	10
4. 28 Waterkant Bremerhaven	8
5. 76 Frischer Wind Kappel	8
6. 22 Schleusenasse Brunsbüttel	8
7. 61 Das As im TuS Griesheim	6
8. 21 StaderASSE	6
9. 59 Skatfreunde Neuenrade	4
10. 20 Hansa Hamburg	4
11. 15 Dahlem 71 Berlin	2
12. 47 Rauch passé Hamm	2

Herren Punkte

1. 63 1. Skatclub Dieburg	144
2. 17 Ideale Jungs Berlin	143

3. 15 Lichterfelder Asdrücker Berlin	133
4. 30 Skatclub Herrenhausen	104
5. 75 Fair play Rastatt	87
6. 31 Gut Blatt Wolfsburg	67
7. 32 Hildesheimer Rose	65
8. 20 Hansa Hamburg	43
9. 42 Die Joker Oberhausen	28
10. 13 Astrein 87 Berlin	26
11. 56 Böse Buben Solingen	25
12. 20 Tenne Oering	24
13. 82 1. Skatclub Rosenheim	21
14. 49 Gut Blatt Augustdorf	17
15. 43 Karo-Sieben Datteln	16
16. 30 Schaumburger Buben Lindhorst	15
17. 20 Alsterdorf Hamburg	14
18. 85 1. Skatclub Erlangen	13
19. 70 Kreuz-Bube Neckarsulm	11
20. 44 Kreuz-As Lingen	11
21. 59 Karo-Dame Plettenberg	11
22. 59 Kreuztaler Buben Kreuztal	11
23. 41 Skatfreunde Broekhuysen	10
24. 30 BSK von Fintel Schneverdingen	10
25. 28 Vahrer Buben Bremen	8
26. 51 Schlechte Buben Aachen	8
27. 87 Lustige Buben Wenighösbach	7
28. 68 Pik-As Brühl	6
29. 30 Skatklub Letter-Seelze	5
30. 23 Skatfreunde Neumünster	5
31. 29 Ostfriesenherz Moormerland	5
32. 49 Skatfreunde Detmold	4
33. 51 Skatclub Myhl	4
34. 70 Gut Blatt Plochingen	3
35. 85 Grand Hand Rückersdorf	3
36. 29 Hasetal Löningen	2
37. 70 Enz-Metter-Buben Bietigheim	1
38. 77 Blaufelchen Konstanz	1

Der Mitgliederstand am 30. Juni 1990

VG	Klubs	Herren	Damen	Jugendliche		Gesamt
				männlich	weiblich	
13	42	522	134	5	4	665
15	30	422	125	4	1	552
17	17	236	37	8	1	282
18	33	362	62	18	2	444
LV 1	122	1542	358	35	8	1943
20	65	1125	308	22	1	1456
21	37	517	109	16	1	644
22	29	651	126	30	3	810
23	61	798	135	18	4	955
24	37	656	154	18	—	828
28	118	1607	234	17	3	1861
29	50	945	75	29	4	1053
LV 2	397	6299	1141	150	17	7607
30	72	1059	104	20	1	1184
31	38	641	64	24	5	734
32	10	151	17	3	2	173
33	20	304	44	5	1	354
34	13	161	14	3	—	178
35	35	549	38	20	—	607
LV 3	188	2865	281	75	9	3230
40	33	457	29	24	1	511
41	98	1141	211	38	3	1393
42	61	840	99	29	10	978
43	32	441	32	5	—	478
44	25	367	26	9	1	403
45	31	369	45	5	1	420
46	30	304	18	3	—	325
47	45	640	56	28	9	733
48	18	280	38	1	—	319
49	32	476	33	15	1	525
LV 4	405	5315	587	157	26	6085
50	49	789	95	13	1	898
51	40	274	19	3	—	296
52	7	150	15	—	—	165
53	17	238	32	6	—	276
54	7	97	12	2	—	111
55	31	285	21	11	—	317
56	22	387	47	24	—	458
57	18	268	20	40	6	334
58	18	252	19	—	—	271
59	14	222	35	4	2	263
LV 5	223	2962	315	103	9	3389

VG	Klubs	Herren	Damen	Jugendliche		Gesamt
				männlich	weiblich	
60	20	320	38	11	—	369
61	23	465	30	7	—	502
62	23	435	45	7	—	487
63	21	374	32	6	—	412
64	17	266	23	4	4	297
65	21	327	37	4	1	369
66	26	326	16	—	—	342
67	39	590	22	6	—	618
68	22	481	21	4	—	506
69	16	232	19	6	—	257
LV 6	228	3816	283	55	5	4159
70	67	1062	79	8	—	1149
75	34	459	45	10	—	514
76	30	348	23	7	—	378
77	35	576	56	7	—	639
78	37	542	58	7	1	608
— 79	34	288	35	5	—	328
LV 7	237	3275	296	44	1	3616
80	38	486	67	6	1	560
81	17	272	40	2	—	314
82	18	217	49	1	—	267
83	5	61	4	5	—	70
85	58	807	105	16	6	934
86	21	275	18	3	1	297
87	17	439	29	2	2	472
88	22	340	31	9	—	380
89	23	307	39	—	—	346
LV 8	219	3204	382	44	10	3640

Gesamtübersicht

LV	Klubs	Herren	Damen	Jugendliche		Gesamt
				männlich	weiblich	
1	122	1542	358	35	8	1943
2	397	6299	1141	150	17	7607
3	188	2865	281	75	9	3230
4	405	5315	587	157	26	6085
5	223	2962	315	103	9	3389
6	228	3816	283	55	5	4159
7	237	3275	296	44	1	3616
8	219	3204	382	44	10	3640
DSkV	2019	29278	3643	663	85	33669

Weitere Informationen auf den folgenden Seiten.

Gegenüber 1989 konnte der DSkV einen Nettozuwachs von 412 Mitgliedern verzeichnen. Wie schon im Jahr zuvor um 53 nahm der Landesverband 1 um weitere 83 Mitglieder ab und sank damit unter die 2000er-Marke. Die übrigen Landesverbände meldeten durch die Bank Zunahme in recht unterschiedlicher Stärke. Unter ihnen schnitten die Landesverbände 4 mit 166 und 5 mit 120 Mitgliedern am besten ab. Die höchste Zuwachsrate bei den Verbandsgruppen verbuchte die Hamburger mit 95 Köpfen. Ihr folgen die Verbandsgruppen 30 mit 67, 62 mit 64 sowie die Verbandsgruppen 49 und 81 mit je 50 Personen.

Die Reihenfolge der Landesverbände, festgestellt nach ihrer Gesamtmitgliederstärke:

- 1. LV2 7607 Mitglieder
- 2. LV4 6085 Mitglieder
- 3. LV6 4159 Mitglieder
- 4. LV8 3640 Mitglieder
- 5. LV7 3616 Mitglieder
- 6. LV5 3389 Mitglieder
- 7. LV3 3230 Mitglieder
- 8. LV1 1943 Mitglieder

Nachdem Berlin seinen Inselstatus verloren hat, deutet sich schon jetzt an, daß der Landesverband 1 mitgliedermäßig zu einem Höhenflug ansetzen wird.

Die Reihenfolge der Landesverbände, festgestellt nach der Mitgliederzahl der Herren:

- 1. LV2 6299 Mitglieder
- 2. LV4 5315 Mitglieder
- 3. LV6 3816 Mitglieder
- 4. LV7 3275 Mitglieder
- 5. LV8 3204 Mitglieder
- 6. LV5 2962 Mitglieder
- 7. LV3 2865 Mitglieder
- 8. LV1 1542 Mitglieder

Die Reihenfolge der Landesverbände, festgestellt nach der Mitgliederzahl der Damen:

- 1. LV2 1141 Mitglieder
- 2. LV4 587 Mitglieder
- 3. LV8 382 Mitglieder
- 4. LV1 358 Mitglieder
- 5. LV5 315 Mitglieder
- 6. LV7 296 Mitglieder
- 7. LV6 283 Mitglieder
- 8. LV3 281 Mitglieder

Die Reihenfolge der Landesverbände, festgestellt nach der Mitgliederzahl der Jugendlichen:

- 1. LV4 183 Mitglieder
- 2. LV2 167 Mitglieder
- 3. LV5 112 Mitglieder
- 4. LV3 84 Mitglieder
- 5. LV6 60 Mitglieder
- 6. LV8 54 Mitglieder
- 7. LV7 45 Mitglieder
- 8. LV1 43 Mitglieder

Nachdenklich stimmt der Mitgliederschwund bei den Jugendlichen, der nun schon seit Jahren zu beobachten ist. Die immer wieder vorgebrachte Begründung, daß bei Erreichen der Altersgrenze Abwanderung in den Seniorenbereich erfolgt, bestätigt zwar den Rückgang, bringt aber im Vergleich mit den Jahreszahlen in der nachfolgenden Übersicht zugleich zum Ausdruck, daß trotz der erheblichen Bemühungen in einer Reihe von Verbandsgruppen es nicht so leicht ist, die Jugend für das organisierte Skatspiel zu begeistern. Hier sind die Verbandsoberen gefordert, sich Gedanken über zum gewünschten Ziel führende Wege zu machen. Wenn der DSkV kein »Altersheim« werden soll (Einführung der Seniorenmeisterschaft), dann müssen die zur Verfügung stehenden Mittel bedachter eingesetzt werden.

Übersicht über die Rückläufigkeit der jugendlichen Mitgliederzahlen

LV	Jahreszahl			
	1987	1988	1989	1990
1	70	81	47	43
2	260	212	214	167
3	111	109	86	84
4	325	284	229	183
5	230	166	112	112
6	122	124	125	60
7	104	90	78	45
8	100	87	65	54
DSkV	1322	1153	956	748

Die mitgliederstärksten zehn Verbandsgruppen:

- 1. 28 Bremen 1861 Mitglieder
- 2. 20 Hamburg 1456 Mitglieder
- 3. 41 Duisburg 1393 Mitglieder
- 4. 30 Hannover 1184 Mitglieder

5.	70	Stuttgart	1149	Mitglieder
6.	29	Oldenburg	1053	Mitglieder
7.	42	Oberhausen	978	Mitglieder
8.	23	Kiel	955	Mitglieder
9.	85	Nürnberg	934	Mitglieder
10.	50	Köln	898	Mitglieder

Leitlinie für die Verteilung der Endrundenplätze bei den Deutschen Skatmeisterschaften und die Anzahl der Aufsteiger aus den Landesverbänden zur Damen-Bundesliga und zur 2. Herren-Bundesliga sind die Mitgliederzahlen der Landesverbände. Diese sind nach den derzeit geltenden Satzungsbestimmungen auch maßgebend dafür, wieviel Delegierte jeder Landesverband zum anstehenden Skatkongreß entsenden kann (aber nicht muß, denn letztlich spielen ja auch die Kosten eine Rolle): nämlich einen je angefangene hundert Mitglieder. Daß das Präsidium einen anders lautenden, nicht haltbaren Beschluß faßte, ist wohl damit zu erklären, daß man »nicht ständig mit dem Gesetzbuch unter dem Arm herumläuft«, wie eine einzelne Stimme in der Schwanstetter Präsidiumssitzung bei anderer Gelegenheit zum besten gab. Soweit der Beschluß im Widerspruch zur Satzung stand, ist er aufgehoben worden.

Die Deutschen Skatmeisterschaften 1990 werden »gesamtdeutsch« durchgeführt. Aus diesem Grunde hat das Präsidium die Zahl der Teilnehmer mit 300 Herren, 48 Damen und 32 Jugendlichen für dieses Jahr um 32 Herren, 4 Damen und 4 Jugendliche für Skatfreunde im DDR-Gebiet erhöht, nicht aber die Festschreibung im Wettspielplan beschlossen, so daß zur Stunde nicht gesagt werden kann, welche Teilnehmerzahl 1991 starten wird. Ungewiß ist auch, ob nach dem Beitritt der Landesverbände »Ost« bei den Deutschen Skatmannschaftsmeisterschaften ab 1991 die bisherige Zahl mit 120 Herren-, 20 Damen- und 12 Jugendmeisterschaften beibehalten oder erhöht wird. Letzteres müßte das Präsidium erst einmal beschließen. Kommt es nicht dazu, dann ist die vorliegende »vorläufige Verteilung« der Finalplätze auf die bisherigen acht Landesverbände nicht akzeptabel, weil die Landesverbände »Ost« unberücksichtigt blieben. Andererseits muß auch die Erhöhung der Teilnehmerzahlen im Hinblick auf das Fassungsvermögen der Austragungsstätten überdacht werden.

Hier die aktuelle Übersicht über die Verteilung der Endrundenplätze bei den Deutschen Skat-einzelmeisterschaften 1990:

LV	Herren	Damen	Jugend
1	15	4	1
2	64	16+	8+
3	29	3	3
4	55	8	8
5	32+	4	5
6	39	4	2
7	34	4	2
8	32	5	3
Ost	32	4	4
DSkV	332	52	36

+ = einschließlich Titelverteidiger

Aufsteiger zur Bundesliga 1991

LV	Damen-Bundesliga	2. Herren-Bundesliga
1	1	2
2	4	7
3	1	3
4	1	6
5	1	4
6	1	4
7	1	3
8	2	3
DSkV	12	32

Unbestätigt sind noch die Pläne im Bundesligabereich, nach denen nach dem Beitritt der »Ost«-Landesverbände folgendes vorgesehen ist:

Im Spieljahr 1991 steigen aus der 1. Herren-Bundesliga aus jeder Staffel fünf Mannschaften ab. Die dadurch zusätzlich freiwerdenden vier Plätze werden durch Mannschaften der neuen Landesverbände ersetzt.

In der 2. Herren-Bundesliga, mit ebenfalls fünf Absteigern, werden vorab acht Plätze an die Mannschaften der neuen Landesverbände vergeben. Die restlichen 28 Plätze werden auf **alle** Landesverbände entsprechend der Anzahl der männlichen Mitglieder verteilt.

Ab 1992 gilt die bisherige Regelung für alle Landesverbände.

In der Damen-Bundesliga steigen Ende 1991 aus den bisherigen Landesverbänden nur die acht Landesmeister auf. Die restlichen vier

Aufstiegsplätze werden an Mannschaften der neuen Landesverbände vergeben, soweit dies möglich ist.

Ab 1992 erfolgt eine andere Staffeluordnung:

- Staffel Ost = LV1 und die neuen LV
- Staffel Nord = LV2 und LV3
- Staffel West = LV4 und LV5
- Staffel Süd = LV6, LV7 und LV8.

Aus jeder Staffel steigen zwei Mannschaften ab. Sind an einer Staffel mehr als zwei Landesverbände beteiligt, erfolgt die Vergabe der Aufstiegsplätze über eine Aufstiegsrunde, an der die betreffenden LV-Meister teilnehmen.

Die Staffeluordnung würde nur geändert, wenn sich die Mitgliederzahlen signifikant verschieben. (G. W.)

Bundesliga-Service

Nach dem Spieltag vom 9. Juni 1990 sind die Mannschaften aller Bundesligastaffeln in die wohlverdiente Sommerpause gegangen, offensichtlich aber auch Staffelleiter, denn bei Redaktionsschluß dieser Ausgabe lagen der DSKV-Geschäftsstelle und der Schriftleitung nur die nachstehenden veröffentlichten Tabellen vor.

Abgesehen von der Endrunde der laufenden Saison im November, an der die bestplatzierten zwei Damen- und vier Herrenmannschaften aller Staffeln der höchsten Spielklasse teilnehmen werden, steht noch ein Spieltag im September aus. An diesem Tage entscheidet sich dann auch, welche drei Damen- und welche vier Herrenmannschaften absteigen müssen. Bei der Angabe der Zahl der absteigenden Damenmannschaften in der letzten Ausgabe war versehentlich eine künftige, aber noch nicht feststehende Regelung herangezogen worden.

Ängstlich hüten werden in der 2. Bundesliga die derzeit auf den beiden Aufstiegsplätzen jeder Staffel liegenden Mannschaften Ihre große Chance. Bestrebt werden auf alle Fälle die jeweils am Ende rangierenden vier Mannschaften sein, noch das rettende Ufer zu erreichen. Wer – und das gilt für die 1. Bundesliga in

gleicher Weise – steigt schon gern ab? Um nicht in die Gefahrenzone zu gelangen, müssen natürlich auch die Spieler der Mannschaften auf den relativ sicheren Plätzen noch einmal ihr ganzes Können aufbieten.

Damen-Bundesliga

Staffel Nord

1. 28	Weserperle Bremen	42 397	21:12
2. 21	Reiz. Damen Cuxhaven	41 715	20:13
3. 24	Concordia Lübeck	44 001	18:15
4. 28	SG Herz-8 Bremen	39 480	16:17
5. 23	PSC Nullouvert Kiel	41 235	15:18
6. 23	Skatfreunde Flensburg	40 376	15:18
7. 28	Waterkant Bremerhaven	40 185	15:18
8. 22	Goldene Buben Husum	37 460	12:21

Staffel West

1. 47	BSG Du Pont Hamm	44 523	22:11
2. 43	Kleeblätter Essen	44 072	22:11
3. 43	Unter uns Essen	44 006	20:13
4. 50	SpGem. Köln	40 682	16:17
5. 41	Bombenblatt Neumühl	40 038	16:17
6. 47	Rauch passé Hamm	42 104	15:18
7. 59	Skatfreunde Neuenrade	41 880	14:19
8. 57	Unter uns Lendringsen	36 980	7:26

Herren-Bundesliga

Staffel Süd

1. 77	Blaufelchen Konstanz	47 842	21:15
2. 79	Grand Hand Lindau	47 092	21:15
3. 77	Skatburg Pfullendorf	47 230	20:16
4. 70	Drei Könige Tübingen	46 822	20:16
5. 85	Grand Hand Rückersd.	46 821	20:16
6. 75	Kreuz-Bube Schwann	45 846	20:16
7. 85	1. Skatclub Roth	45 543	20:16
8. 85	Aischgründer Neustadt	47 261	19:17
9. 78	Sternwald Freiburg	42 939	19:17
10. 70	Klopperle Sachsenheim	46 467	18:18
11. 85	Skatclub Nürnberg-West	45 377	17:19
12. 70	Skfr. 62 Ludwigsburg	44 163	16:20
13. 89	Schneiderfrei Utting	43 733	16:20
14. 70	Kreuz-Bube Neckarsulm	42 597	14:22
15. 87	Buben Wenighösbach	41 264	14:22
16. 86	1. Skatclub Bamberg	40 391	13:23

Staffel Südwest

1.	46	Alle Asse Dortmund	49 926	25:11
2.	63	Steinbacher Skatverein	49 303	24:12
3.	61	1. Skatclub Dieburg	49 177	24:12
4.	57	Gute Laune Fröndenb.	47 964	22:14
5.	62	Eschborner Skatclub	44 579	22:14
6.	59	Karo-Dame Plettenb.	48 991	20:16
7.	58	Gutes Blatt Witten	48 059	20:16
8.	68	Pik-As Brühl	45 084	20:16
9.	40	Karo-As Düsseldorf	46 598	18:18
10.	66	Schebbe Thallexweiler	43 295	18:18
11.	68	Blau-Weiß Mannheim	44 456	17:19
12.	40	4 Buben Mönchengladb.	41 223	15:21
13.	50	1. Skatclub Stommeln	41 798	14:22
14.	58	Pik-As Meinerzhagen	41 353	13:23
15.	35	1. Marburger Skatclub	38 847	12:24
16.	50	Lust. Buben Leverk.	31 931	4:32

Staffel West

1.	43	Karo-Sieben Datteln	47 377	26:10
2.	49	1. Skatclub Minden	46 757	24:12
3.	28	Vahrer Buben Bremen	46 610	22:14
4.	41	Löschb.-Asse Mülheim	45 908	21:15
5.	29	Hager Buben	46 388	20:16
6.	43	Karo-Acht Haltern	44 437	20:16
7.	28	Harten Lena Lemwerd.	45 681	18:18
8.	41	Ziemlich reell Mülheim	45 266	18:18
9.	47	Gut Blatt Bock.-Hövel	44 845	17:19
10.	28	Die Hanseaten Bremen	44 801	17:19
11.	41	Hat geklappt Mülheim	43 312	17:19
12.	29	Hasetal Lönigen	44 937	16:20
13.	42	Die Joker Oberhausen	45 317	15:21
14.	46	Baukauer Buben Herne	43 237	15:21
15.	42	Skatcl. 53 Oberhausen	40 905	15:21
16.	47	Lippe-Füchse Hamm	41 030	7:29

Staffel Nord

1.	23	Kieler Buben	47 647	24:12
2.	31	Bromer Burgbuben	49 120	23:13
3.	23	1. SC Ostsee Kiel	47 985	22:14
4.	20	Alsterdorf Hamburg	47 521	22:14
5.	31	Gut Blatt Wolfsburg	45 802	21:15
6.	23	Joker 78 Kiel	45 097	20:16
7.	31	Pik-Sieben Vorsfelde	43 956	20:16
8.	20	Hansa Hamburg	45 734	18:18
9.	15	1. SC Steglitz Berlin	46 211	17:19
10.	20	Tura-Asse Norderstedt	45 188	17:19
11.	30	Herz-As Langenhagen	43 812	16:20
12.	33	Böse 7 Gebhardshagen	43 319	16:20
13.	17	Ideale Jungs Berlin	45 976	15:21
14.	21	Pik-7 Zeven	42 625	14:22
15.	15	Licht. Asdrücker Berlin	41 277	13:23
16.	22	Elveshörn Elmshorn	41 934	10:26

2. Bundesliga

Staffel 2

1.	22	1. Gardinger Skat-Club	49 442	29:7
2.	20	Rosenblatt Pinneberg	48 595	24:12
3.	20	Hansa Hamburg II	48 521	24:12
4.	13	Nullouvert 76 Berlin	47 252	22:14
5.	23	TSV Kronshagen	47 133	20:16
6.	24	Zünft. Skater Lübeck	45 530	20:16
7.	22	Had'n Lena Meldorf	47 536	19:17
8.	23	Heidewinkel Harrislee	45 481	18:18
9.	20	Skatfr. Geesthacht	43 765	18:18
10.	23	1. Kieler Skatklub	44 752	17:19
11.	20	Mit Herz Schwarzenbek	44 693	16:20
12.	23	Frisia Flensburg	42 158	14:22
13.	13	Damendrucker Berlin I	42 953	13:23
14.	13	Damendrucker Berlin II	42 251	13:23
15.	22	Skatklub St. Annen	41 408	13:23
16.	20	Bahrenfelder Asse	39 246	8:28

Staffel 3

1.	21	Mit Vieren Cuxhaven	48 838	24:12
2.	30	Karo-As Nienburg	47 027	24:12
3.	28	Glücksritter Ritterhude	49 805	22:14
4.	29	Skatklub Rhaderfehn	45 463	20:16
5.	28	Gut Blatt Bremen	45 021	19:17
6.	21	Bleib ruhig Königsmoor	44 601	19:17
7.	28	Waterkant Bremerhav.	43 920	19:17
8.	28	Herz-7 Bremen	44 709	18:18
9.	30	v. Fintel Schneverding.	44 673	18:18
10.	28	Skatclub Hoya	44 176	18:18
11.	28	Rudelsburg Bremerh.	43 677	17:19
12.	21	Kleeblatt Harburg	42 486	17:19
13.	28	Vahrer Buben Bremen II	44 827	16:20
14.	28	Beverstedter Jungs	42 220	13:23
15.	21	Clevere Jungs Cuxhaven	42 749	12:24
16.	28	Hastedter Jungs Bremen	40 274	12:24

Staffel 4

1.	44	Böse Buben Borken-Ah.	47 162	26:10
2.	48	Reiz. Buben Steinhagen	48 605	24:12
3.	48	Mit Vieren Herford	44 925	23:13
4.	49	Skatclub Minden	47 941	21:15
5.	49	Herlinchen BS-Lemgo	45 155	21:15
6.	57	Unter uns Lendringens	47 574	19:17
7.	43	Scholvener Buben	46 363	19:17
8.	47	Karo-As Soest	43 757	19:17
9.	49	Gut Blatt Augustdorf	44 039	18:18
10.	43	Karo-Sieben Marl	45 319	17:19

11. 57	Skatfr. Fröndenb.	44 548	17:19
12. 59	Skatfr. Neuenrade	46 055	15:21
13. 57	Herz-Dame Menden	44 345	15:21
14. 48	Rot-Weiß Bielefeld	43 258	13:23
15. 59	Lennebuben Altena	41 899	11:25
16. 46	Karo-As Dortmund	29 829	10:26

Staffel 5

1. 42	Die Joker Oberhausen	48 810	28: 8
2. 40	Skatfreunde Jüchen	48 806	23:13
3. 56	Skatfr. Lüttringhausen	47 713	22:14
4. 50	Keine mehr Köln	45 883	21:15
5. 41	Gut Spiel Homberg	45 310	21:15
6. 41	Herz-7 Kamp-Lintfort	44 443	21:15
7. 42	PostSV Oberhausen	45 033	18:18
8. 42	Vier Buben Essen	44 904	18:18
9. 41	Die Asse Kempen	46 170	17:19
10. 56	Berg. Jungs Remscheid	44 577	17:19
11. 56	1. SG Wermelskirchen	41 647	17:19
12. 41	Windige Ecke Duisburg	44 034	16:20
13. 53	Herz-7 '80 Kommern	42 536	15:21
14. 51	SkatSV Heinsberg	41 066	15:21
15. 41	Skatfr. Kamp-Lintfort	41 139	11:25
16. 40	Die Asse Brüggen	38 608	8:28

Staffel 6

1. 64	Die Maintaler Maintal	51 049	27: 9
2. 60	Skatfr. Frankfurt/M.	51 058	26:10
3. 61	Bergstr. Buben Bensch.	48 459	25:11
4. 61	Skatclub Dieburg II	46 997	19:17
5. 66	Skatfr. Altenkessel	44 863	19:17
6. 55	Pik-7 Ralingen	44 474	19:17
7. 66	Karo-Bube Homberg	47 607	18:18
8. 53	1. SkatGem. Bonn	45 054	18:18
9. 61	TuS Griesheim	44 147	18:18
10. 87	Buben Wenighösb. II	41 901	18:18
11. 62	Skatverein Idstein	42 467	17:19
12. 65	Pik-7 Mainz	41 291	16:20
13. 55	Konzer Buben	44 130	13:23
14. 87	Asse Niedersteinbach	43 014	13:23
15. 63	Neu Anspacher SC 78	41 281	12:24
16. 62	Herz-8 Eltville	39 452	10:26

Staffel 7

1. 78	Dreiländereck Weil	45 726	24:12
2. 68	Skatgem. Neckarau	48 017	23:13
3. 69	Herz-Dame Mosbach	47 642	23:13
4. 79	Buchhorn Friedrichshfn.	47 568	23:13
5. 68	Skatclub Mannheim II	46 708	20:16
6. 70	Bu-de-Be Stuttgart	45 991	19:17
7. 76	Frischer Wind Kappel	46 735	18:18

8. 68	Vern. Buwe Viernheim	45 808	18:18
9. 77	Skatvvgg. Konzstanz II	41 786	18:18
10. 68	Skatgem. Rheinau	44 005	17:19
11. 70	Hohenlohe Öhringen	44 239	16:20
12. 75	Pik-7 Pforzheim	44 061	16:20
13. 77	Ruck-Zuck Sulgen	43 372	15:21
14. 77	Skatvvgg. Konstanz I	43 162	15:21
15. 77	Seerose Radolfzell	42 827	15:21
16. 68	Skatclub Mannheim I	40 796	8:28

Staffel 8

1. 86	Skatclub 81 Bayreuth	47 894	25:11
2. 80	Skatclub München-S. I	49 683	23:13
3. 80	Würmtaler Jungs	47 701	23:13
4. 85	BW-Schwäne Schwand	48 689	22:14
5. 85	Bube Treuchtlingen	46 515	21:15
6. 86	Obermain Lichtenfels	45 772	20:16
7. 85	1. Skatclub Zirndorf	45 883	18:18
8. 79	Biber-Asse Biberach	44 833	18:18
9. 89	Skatfr. Bad Wörishofen	42 516	18:18
10. 70	Gut Blatt Plochingen	44 777	17:19
11. 80	Skatclub Anzing-Poing	45 272	16:20
12. 70	Null Weiler zum Stein	41 754	16:20
13. 70	1. SC Plüderhausen	44 032	14:22
14. 86	1. Skatclub Hof	41 351	13:23
15. 81	Contra-Re im TT Gmund	40 171	13:23
16. 80	Skatcl. München-Süd II	40 669	11:25

Der Monatsspruch für August
**Wenn's nicht so läuft, wie du gewollt,
 ist Frau Fortuna dir nicht hold,
 glaub' fest daran, es kommt die Wende:
 Auch »Seuchenblätter« geh'n zu Ende.**
Helga Kanies

Auflösung der Skataufgabe Nr. 330

Es wird sicher nicht unbemerkt geblieben sein, daß diese Skataufgabe nur etwas für die Bastelstunde war, denn es galt eine Kartenverteilung zu finden, die unter Berücksichtigung der Vorgaben schlüssig ist.

Um jedes Spiel mit Schwarz, aber auch Null ouvert gewinnen zu können, muß Vorhand zuletzt noch Karo-Bube, Kreuz-7 und Karo-As erhalten. Der Hinweis auf den Null ouvert läßt erkennen, daß die beiden Achten im Skat die

der Farben Kreuz und Karo sein müssen. Nunmehr sind bei den Gegnern die Karten der Farben Pik und Herz so zu verteilen, daß kein Stich möglich ist, wenn diese Trumpf sein sollen. Dann erfolgt die Zuordnung der Restkarten. Zu berücksichtigen bleibt die gestellte Forderung, daß eben auch Null ouvert gewonnen wird.

Hier die weitere Kartenverteilung:

Mittelhand

Kreuz-Dame, -9; Pik-As, -König, -Dame;
Herz-As, -König, -Dame; Karo-König, -Dame.

Hinterhand

Kreuz-10; Pik-10, -9, -8, -7; Herz-10, -9, -8, -7;
Karo-9.

Was nun Vorhand bei dieser Kartenverteilung mit oder ohne Skataufnahme alles spielen kann, das herauszufinden wird dem Leser bestimmt weiter Spaß machen.

Ihre Meinung

Gedanken zur Rechtsordnung

DSkV und Landesverbände bilden starke Säulen für den Deutschen Skatverband mit seiner neuen Struktur. Sie sind als eingetragene Vereine rechtsfähig und bedürfen einer Rechtsordnung. Der vorliegende Entwurf einer Rechtsordnung stellt nach Aufbau und Inhalt eine gute Grundlage für die Gerichtsbarkeit dar. Es gibt nur einen Schönheitsfehler: die Verbandsgruppen sollen ebenfalls Gerichte einrichten.

Ich vertrete die Auffassung, daß Verbandsgruppengerichte problematisch und unnötig sind. Die Streitfragen in den Verbandsgruppen wurden viele Jahre lang durch ihre Organe geregelt, die mit den Vorgängen und Hintergründen bestens vertraut sind. Es ist völlig ausreichend, wenn das Verbandsgericht des DSkV oder das Landesverbandsgericht entsprechend ihrer Zuständigkeit angerufen werden kann.

*Winfried Wolters, Vorsitzender
des Skatclubs »Zur Münze« Düsseldorf*

Nachruf

Wir trauern
um unseren Verbandskassierer

Karl Basten

der plötzlich und unerwartet
von uns gegangen ist.

Selbstlos und voll Idealismus hat er
unserer Sache viele Jahre gedient und
dabei bemerkenswerte Akzente gesetzt.

Voll Dankbarkeit nehmen wir Abschied
von seiner geschätzten Persönlichkeit
und seinem unermüdlichen Wirken.

Er wird uns fehlen,
aber unvergessen bleiben.

Verbandsgruppe 66-Saarland
im Deutschen Skat-Verband
Werner Strauhs
1. Vorsitzender

Zur Beachtung!

Die Anschrift der Schriftleitung
hat sich geändert:

**Georg Wilkening,
Dresdener Straße 14,
4815 Schloß Holte-Stukenbrock,
Telefon (0 52 07) 5 03 40**

Herausgeber: Deutscher Skatverband e.V. Anschrift des Verbandes und der Schriftleitung: Deutscher Skatverband e.V., Postfach 2025, 4800 Bielefeld 1, Telefon (05 21) 6 63 33. Verantwortlich für den Inhalt: Georg Wilkening, 4800 Bielefeld 1, Namentlich gezeichnete Beiträge stellen nicht unbedingt die Meinung der Redaktion dar. - Stellungnahmen der Verbandsleitung, ihrer Mitglieder und der Schriftleitung werden gekennzeichnet. Konten des Deutschen Skatverbandes e.V.: Postgirokonto Hannover, Bankleitzahl 250 100 30, Nr. 9769-306; Dresdner Bank Bielefeld, Bankleitzahl 480 800 20, Nr. 2 075 623. Druck und Anzeigenverwaltung: Kramer-Druck GmbH, Otto-Brenner-Straße 209, 4800 Bielefeld 1. Redaktionsschluß ist der 3. Werktag des vorhergehenden Monats. »Der Skatfreund« erscheint monatlich.

Veranstaltungen

(Weitere Informationen jeweils erhältlich unter ☎)

9. September 1990

»30 Jahre ›Herz-Bube‹ Kohlscheid«

– Großer Preis von Kohlscheid –
in der ›Aula‹, Kircheichstraße 60,
5120 Kohlscheid bei Aachen

Beginn: 15 Uhr · 1. Preis = 1500,— DM

Telefon (0 24 07) 26 51 – H. Kluczyk

25. August 1990 5. offener Lingener Skat-Pokal

im Gasthof
–›Zum Dorfkrug«,
4450 Lingen, Forstweg

Beginn: 15 Uhr
Einlaß: 14 Uhr
2 × 48 Spiele

Einzelpreise:
1. 800,— DM + Pokal;
2. 400,— DM;
3. 200,— DM.

Damenpreis:
200,— DM + Pokal;

Jugendpreis:
100,— DM + Pokal.

Mannschaftspreise:
1. 300,— DM + Pokal;
2. 200,— DM;
3. 100,— DM;

Informationen:
Tel. (05 91) 27 42 – H. König

26. August 1990 Roland Pokal 1990 Offene Veranstaltung

im Hotel ›Zum Landgrafen‹,
Huchtinger Heerstraße 194
2800 Bremen-Huchting.

Einzel-
und Mannschaftswertung
Beginn: 14 Uhr · 2 × 48 Spiele

Preise: 1. 1000,— DM;
2. 500,— DM; 3. 300,— DM
sowie weitere Sach- und
Räucherwarenpreise.

Mannschaften:
50%, 30% und 20% des hierzu
entrichteten Startgeldes

Startgeld: Einzel 15,— DM
Mannschaft 20,— DM

Veranstalter:
VG 28, 2800 Bremen,
H.-J. Henjes,
Beppener Str.41.

**17. Landesverband 5-
Turnier**
am Sonntag,
dem 2. September 1990,
im »Kolpinghaus«,
Fröbelstraße 30,
5000 Köln 30

Beginn:

14 Uhr · 2 × 48 Spiele

Meldesluß:

20. August 1990.

Startgeld:

16,— DM
einschließlich
Kartengeld.

Meldungen an:

Peter Reuter,
Gebr.-Grimm-Straße 3,
5353 Mechernich-Kommern.

Einzahlungen an:

Hans Schumacher,
Konto Nr. 27 22 700
bei der Stadtsparkasse Köln
(BLZ 370 501 98).

Die Veranstaltung ist

offen für alle

Mitglieder des Deutschen
Skatverbandes.

Spielerpaß ist mitzuführen.

**Südwest-Skatturnier
des Landesverbandes 6**
am Samstag,
dem 1. September 1990,
in der Litermonthalle,
6637 Nalbach/Saar

Beginn:

14 Uhr · 2 × 48 Spiele

Ausrichter:

Landesverband 6 und
Skatclub Nalbach/Saar

Konkurrenzen:

Damen-, Herren-,
Jugend- und
Mannschaftswertung

Startgeld:

12,— DM für Senioren,
6,— DM für Junioren,
zuzüglich jeweils
1,— DM Kartengeld;
je Mannschaft 12,— DM.
Verlorene Spiele 1,— DM.

Preise:

600,—; 400,—; 200,— DM.
Ferner Pokale und
wertvolle Sachpreise.

**Für alle, die ein gutes
Blatt reizt: F.X. Schmid.**



- *Kartenbilder erster Klasse in Farbe, Format und Qualität.*
- *Historische Editionen für Sammler und Liebhaber.*
- *Repräsentative Lederetuis als anspruchsvolles Geschenk.*

F.X. Schmid. Viel Vergnügen allerseits.

