

## Skat-Regel-FAQ

(von Marc Bieber)

Aktueller Stand: 6.1.2012

### **01. Ist „Sprungreizung“ erlaubt? Begehen die anderen Mitspieler Kartenverrat, wenn sie bei der Sprungreizung mit Nennung ihrer maximalen Reizgebote passen?**

Sprungreizung ist laut Internationalem Skatgericht erlaubt. Jeder Skatspieler darf Reizgebote mit Reizwerten in einer beliebigen Reihenfolge abgeben, solange das nächste Reizgebot immer höher ist als das vorherige (ansonsten gilt nach wie vor das höhere Reizgebot). Man darf also z. B. sofort „72“ bieten oder erst „18“ und dann „72“, aber man darf nicht erst „20“ reizen und anschließend „18“. Sprungreizung hat den Vorteil, dass – Einhaltung der Reihenfolge beim Reizen vorausgesetzt – Vor- und Mittelhand nicht ihren jeweils höchsten Reizwert mitteilen können, wenn das von Mittel- bzw. Hinterhand abgegebene Reizgebot ihr Maximalgebot übersteigt (Beispiel: Vorhand hat bereits gepasst, Mittelhand will „46“ halten und hält deswegen die „40“ von Hinterhand, muss aber beim anschließenden Gebot „48“ passen, ohne mitteilen zu können bzw. dürfen, dass sie bereits bei „46“ gepasst hätte). Teilen Vor- und Mittelhand in diesen Konstellationen ihr maximales Reizgebot mit, begehen sie Kartenverrat, der Mittel- bzw. Hinterhand ein gewonnenes Spiel verschafft, sofern sie durch das vorherige Passen von Vor- bzw. Mittelhand Alleinspieler geworden ist (in der Regel wird nur Hinterhand hiervon profitieren). Zur Verdeutlichung: Mittelhand reizt erst „18“, die Vorhand hält, und dann „48“, auf die Vorhand mit der Bemerkung „Mehr als ,46‘ habe ich nicht“ passt. Hier bekommt Mittelhand nur dann wegen Kartenverrats sofort ein Spiel gutgeschrieben, wenn Hinterhand (obwohl sie noch nicht an der Reihe war) bereits gepasst hat (hat Hinterhand noch nicht gepasst, wird Vorhand verwarnt und Mittelhand muss entscheiden, ob sie das Risiko eingehen und verbindlich weiterreizen möchte). Spielt sich hingegen das Gleiche zwischen Hinter- und Mittelhand ab (d. h. Hinterhand reizt erst „18“, die Mittelhand hält, und dann „48“, auf die Mittelhand mit der Bemerkung „Mehr als ,46‘ habe ich nicht“ passt), nachdem Vorhand bereits gepasst hat, bekommt Hinterhand wegen Kartenverrats umgehend ein Spiel gutgeschrieben. Diese Grundsätze gelten allerdings dann nicht, wenn ein Spieler (beim Pas-

sen) in zulässiger Weise sein höchstes Reizgebot hätte nennen dürfen, was folgenden Ausnahmefall betrifft: Vorhand gibt ein hohes Reizgebot ab (z. B. „72“) bzw. „reizt“ ein hohes Spiel (z. B. „Grand-Hand“), obwohl sie nicht an der Reihe ist. Wenn Mittel- und Hinterhand nun beim Passen jeweils sagen, sie hätten bis x gereizt, begehen sie keinen Kartenverrat, da sie in einem ordnungsgemäß durchgeführten Reizverfahren ihre maximalen Reizgebote hätten nennen können. Allerdings gilt das nur, solange das Reizgebot von Hinterhand höher war bzw. gewesen wäre als das von Mittelhand (sonst hätte Hinterhand ihr maximales Reizgebot im ordnungsgemäß durchgeführten Reizverfahren gerade nicht nennen dürfen, weil sie damit ihrerseits gegenüber Mittelhand Kartenverrat begangen hätte). Liegt also der von Hinterhand beim Passen genannte maximale Reizwert unter dem von Mittelhand beim Passen genannten maximalen Reizwert und ereignet sich die Äußerung von Hinterhand zeitlich als Letztes (so dass Vorhand hierdurch Alleinspieler wird), gewinnt der Alleinspieler ein Spiel wegen eines Verstoßes der Gegenpartei gegen 4.2.9 ISkO. Ereignet sich in diesem Beispiel die Äußerung von Mittelhand zeitlich als Letztes, ist es möglich, aufgrund der Wertungsgleichheit zur anderen Konstellation dem Alleinspieler ebenfalls ein gewonnenes Spiel gutzuschreiben, aber genauso gut ist es auch denkbar, es Vorhand gemäß 3.3.9 ISkO analog zu ermöglichen, von ihrem Reizgebot zurückzutreten (noch nicht vom Internationalen Skatgericht entschieden!). Tut hingegen nur einer der beiden Gegenspieler beim Passen seinen maximalen Reizwert kund, geht damit selbstverständlich kein Regelverstoß einher. Beispiel 1: Vorhand „reizt“ einen „Grand-Hand“, Mittelhand passt mit der Bemerkung „Ich hätte nur bis ‚24‘ gehen können“, Hinterhand sagt anschließend „Mehr als ‚33‘ hätte ich nicht gehabt“. Hier begehen Mittel- und Hinterhand keinen Kartenverrat. Beispiel 2: Vorhand „reizt“ einen „Grand-Hand“, Mittelhand passt mit der Bemerkung „Ich hätte nur bis ‚33‘ gehen können“, Hinterhand sagt anschließend „Mehr als ‚24‘ hätte ich nicht gehabt“. In diesem Fall begeht Hinterhand Kartenverrat, da sie in einem ordnungsgemäß durchgeführten Reizverfahren ohne Nennung eines Reizwertes hätte passen (oder mehr als „33“ hätte reizen) müssen. Folglich gewinnt Vorhand ihren „Grand-Hand“ auf der Stelle. Beispiel 3 (noch nicht vom Internationalen Skatgericht entschieden!): Vorhand „reizt“ einen „Grand-Hand“, Hinterhand passt mit der Bemerkung „Mehr als ‚24‘ hätte ich nicht gehabt“, anschließend sagt Mittelhand „Ich hätte nur bis ‚33‘ gehen können“. Wertungstechnisch besteht kein Unterschied zu Beispiel 2, allerdings ist Vorhand hier erst durch das Passen von Mittelhand, die keinen Kartenverrat begeht (andere Ansicht vertretbar), Alleinspieler geworden. Es ist hier also sowohl möglich, Vorhand ihren „Grand-Hand“ gutzuschreiben, als auch denkbar, ihr zu gestatten, gemäß 3.3.9 ISkO analog von ihrem Reizgebot zurückzutreten (mit der Folge, dass, wenn Vorhand hiervon Gebrauch

macht, das Spiel wegen 3.3.9 S. 5 ISkO eingepasst werden muss, da die Nennung eines maximalen Reizwerts beim Passen keine Abgabe eines Reizgebotes im Sinne dieser Vorschrift darstellt [andere Ansicht vertretbar]).

## **02. Wie sind „ungültige“ Reizgebote zu werten?**

Reizgebote unter „18“ und über „264“ werden als „Ich passe“ gewertet (Letzteres wurde allerdings noch nicht offiziell vom Internationalen Skatgericht entschieden). Zwischen „18“ und „264“ gilt ein ungültiges Reizgebot als gültiges Reizgebot mit dem nächsthöheren existierenden Reizwert (Beispiel: Das Reizgebot „47“ zählt als „48“). Ein Spieler, der ein ungültiges Reizgebot (z. B. „47“) hält, darf demnach nicht passen, wenn ihm anschließend der nächsthöhere gültige Reizwert („48“) angeboten wird (dieses eigentlich doppelte Anbieten des gleichen gültigen Reizwerts darf demgegenüber nicht als Passen gewertet werden).

### 03. Was passiert bei „gereizten“ Spielansagen?

Um eine „gereizte Spielansage“ handelt es sich, wenn ein Spieler während des Reizens ein Spiel „ansagt“ (die Anführungszeichen deshalb, weil nur der Alleinspieler nach beendetem Reizen eine Spielansage gemäß 3.4.1 ISkO vornehmen kann). Auch wenn in Zahlen gereizt werden soll (vgl. 3.3.2 S. 3 ISkO), so ist doch das „Spielansagenreizen“ nicht verboten. Eine „gereizte“ Spielansage entspricht – mit der Ausnahme von „gereizten“ Nullspielen (s. u.) – dem geringsten gültigen Spitzenreizwert, der mit einem entsprechenden Reizgebot zu diesem Zeitpunkt erreicht werden könnte (wurde noch nicht bzw. weniger als „33“ gereizt, entspricht ein „gereizter“ „Pik-Hand“ also einem Reizgebot von „33“; wurde dagegen schon „36“ gereizt, entspricht ein anschließend „gereizter“ „Pik-Hand“ einem Reizgebot von „44“ usw.). Wer eine Spielansage „reizt“, muss ein Spiel aus der Gattung des „gereizten“ Spiels durchführen, wenn er oder sie ans Spiel kommt, bevor ein anderer Spieler den geringsten mit diesem Spiel zu erreichenden Reizwert überbietet (Ausnahme: „gereizte“ Nullspiele, s. u.). Als „Gattung“ zählt nicht nur das Grund-(Farb-/Grand-)Spiel, sondern auch das Handspiel mit weiteren Ansagen. Dabei gilt, dass der Spielansagenreizer, sobald er Alleinspieler geworden ist, bei der eigentlichen Spielansage Ansagen hinzufügen, aber keine Ansagen weglassen darf. Beispiel: Mittelhand reizt „36“, die Vorhand hält. Anschließend „reizt“ Mittelhand „Pik-Hand“, woraufhin Vorhand passt. Solange Mittelhand nun Alleinspieler wird, bevor Hinterhand mehr als „44“ bietet, ist sie zur Durchführung eines Pik-Hand-Spiels verpflichtet (dabei kann sie, nachdem sie Alleinspieler geworden ist, auch noch „Schneider“ und/oder „Schwarz“ ansagen und nach hier vertretener Auffassung theoretisch sogar einen „Pik Oouvert“, da offene Spiele – mit der Ausnahme von „Null Oouvert“ – eine Unterklasse der Handspiele darstellen, vgl. 2.1.2 ISkO; andersherum dürfte Mittelhand bspw., wenn sie einen „Pik-Hand ‚Schneider‘ angesagt“ „gereizt“ hätte und damit Alleinspieler geworden wäre, anschließend keinen bloßen „Pik-Hand“ ansagen und durchführen). Überbietet hingegen ein Spieler den geringsten mit dem „gereizten“ Spiel zu erreichenden Reizwert, ist der Spielansagenreizer von der Verpflichtung zur Durchführung eines Spiels aus der Gattung des „gereizten“ Spiels entbunden: Er kann normal weiterreizen und, wenn er (nunmehr ohne „gereizte“ Spielansage) Alleinspieler wird, jedes beliebige Spiel mit oder ohne Skataufnahme ansagen. Im Hinblick auf 3.4.8 ISkO folgt daraus: Wer als Spieler während des Reizens ein Handspiel als „Reizgebot“ abgibt (Ausnahmen: „Null-Hand“ und „Null-Oouvert-Hand“), verstößt gegen 3.4.8, 2.2.3 ISkO, wenn er oder sie nach Beendigung des Reizens als Alleinspieler den Skat aufnimmt. Für Spiele mit Skat-

aufnahme gilt jedoch etwas Anderes: Wer als Spieler ein Farb- oder Grandspiel (kein Handspiel) „reizt“, verstößt nicht gegen 3.4.8 ISkO, wenn er oder sie nach Beendigung des Reizens als Alleinspieler den Skat aufnimmt und 2 Karten drückt. Er oder sie ist dann lediglich dazu verpflichtet, ein Spiel aus der Gattung des „gereizten“ Spiels durchzuführen. Von alledem ausgenommen sind Nullspiele (mehrfach vom Internationalen Skatgericht verbindlich entschieden): Die während des Reizens getätigten Ansagen „Null“, „Null-Hand“, „Null Ouvert“ und „Null-Ouvert-Hand“ stellen im Gegensatz zur „Ansage“ anderer Spiele während des Reizens keine „gereizten“ Spielansagen dar, sondern entsprechen – vgl. 5.1.2 ISkO – den Reizwerten „23“, „35“, „46“ und „59“. Ein Spieler, der durch das „Reizen“ eines Nullspiels Alleinspieler wird, darf also ein beliebiges Spiel durchführen (wobei dieser Spieler natürlich trotzdem darauf achten muss, sich am Ende nicht überreizt zu haben), und ein Spieler, der durch das „Reizen“ eines Null-Hand-Spiels Alleinspieler wird, darf den Skat aufnehmen, bevor er ein Spiel ansagt und durchführt. Wer allerdings bei „23“ bzw. „Null“ ans Spiel kommt und vor der Skataufnahme noch einmal „Null“ sagt, bestätigt damit nicht den letzten Reizwert, sondern tätigt eine gültige Spielansage. Die anschließende Skataufnahme führte in diesem Fall also zum Spielverlust gemäß 3.4.8 ISkO.

#### **04. Was kann bzw. sollte man gegen das Abreizen eines Mitspielers unternehmen?**

Punkt 16 der Turnierordnung des DSkV führt hierzu aus: „Hat ein/e Spieler/in innerhalb einer Serie fünf Spiele verloren, so kann die Spielleitung an den Tisch gerufen werden. Bei nachweislichem Abreizen ist der/die Betreffende zu verwarnen.“ Da jedoch die verlorenen Spiele des Abreizers nicht wiederholt werden können, sollte bereits beim ersten Verdacht des Abreizens ein Schiedsrichter gerufen werden, notfalls sogar schon vor Durchführung des abgereizten Spiels (z. B. wenn man mit einem unverlierbaren „Grand-Hand ‚Schneider‘ angesagt“ mit vier Spitzen nicht ans Spiel kommt).

Link zur Turnierordnung des DSkV: [deutscherskatverband.de/ordnungen.html](https://www.deutscherskatverband.de/ordnungen.html)

## **05. Wie ist zu verfahren, wenn ein (mehrere) Mitspieler zu wenig oder zu viele Karten auf der Hand hat (haben)?**

Hat ein Mitspieler/eine Partei bzw. haben mehrere Mitspieler/beide Parteien (während des Spiels) nicht die richtige Kartenzahl auf der Hand, muss wie folgt vorgegangen werden: Zunächst muss festgestellt werden, ob die Karten zahlenmäßig ungleich vom Kartengeber verteilt wurden. Ist dies der Fall, muss geprüft werden, ob nach 3.2.9 ISkO neu gegeben werden muss. Für den Zeitraum zwischen Beendigung des Reizens und Spielansage/Spielbeginn gilt 3.3.10 ISkO als vorrangige Sonderregelung gegenüber 3.2.9 ISkO, wobei – abgesehen vom Wahlrecht des Alleinspielers und davon, dass es bei 3.3.10 ISkO keine Rolle spielt, wie die unrichtige Kartenzahl zustande gekommen ist – im Ergebnis keine Unterschiede bestehen (sprich: Hat nach Beendigung des Reizens, aber vor Spielbeginn nur eine Partei eine unrichtige Kartenzahl, greift 3.3.10 ISkO ein; haben hingegen nach Beendigung des Reizens zu einem beliebigen Zeitpunkt beide Parteien eine unrichtige Kartenzahl aufgrund einer zahlenmäßig ungleichen Verteilung, muss nach 3.2.9 ISkO neu gegeben werden). Sofern 3.2.9 ISkO einschlägig ist, dessen Voraussetzungen aber nicht erfüllt sind, gewinnt gemäß 4.5.6 ISkO in Verbindung mit 4.1.4 S. 1 ISkO die Partei mit der richtigen Kartenzahl das Spiel. Sollte 3.2.9 ISkO hingegen nicht einschlägig sein, weil ein Mitspieler seine fehlerhafte Kartenzahl bei ordnungsgemäßer Kartenverteilung selbst verschuldet hat, ist 4.2.6 ISkO anzuwenden. Im Ergebnis gewinnt also die Partei mit der richtigen Kartenzahl jedenfalls über 4.5.6 ISkO in Verbindung mit 4.1.4 S. 1 ISkO das Spiel, wenn die andere Partei während des Spiels nicht über die richtige Kartenzahl verfügt (daraus folgt: Eine Partei mit einer unrichtigen Kartenzahl kann niemals das Spiel gewinnen – was aber nicht immer heißt, dass die andere Partei damit das Spiel gewinnt). Eine Beanstandung der unrichtigen Kartenzahl nach Spielansage/Spielbeginn führt somit je nach Beanstandungszeitpunkt und nachweisbarer Ursache zum Spielverlust der einzigen Partei mit einer unrichtigen Kartenzahl gemäß 3.4.6 S. 1, 4.2.6 oder 4.5.6 in Verbindung mit 4.1.4 S. 1 ISkO (auch eine Zuerkennung weiterer Gewinnstufen über 4.1.4 S. 2 ISkO ist in diesen Fällen möglich). Hat nach Spielbeginn nur eine Partei eine unrichtige Kartenzahl und liegt die Ursache dafür in einer Handlung vor Spielbeginn, spielt es für den Spielausgang (d. h. für den Spielverlust der einzigen Partei mit einer unrichtigen Kartenzahl) keine Rolle, wie viele Augen die Parteien bis zum Bemerkens der unrichtigen Kartenzahl erzielt oder welche Regelverstöße sie nach Spielbeginn bis dahin begangen haben. Ist hingegen keine zahlenmäßig ungleiche Kartenverteilung der Grund für die nach Spielbeginn

bemerkte unrichtige Kartenzahl nur einer Partei, muss geprüft werden, ob die Partei mit der unrichtigen Kartenzahl das Spiel trotzdem gewonnen hat (z. B., weil sie zum Zeitpunkt der Verursachung der unrichtigen Kartenzahl bereits 61 [Alleinspieler] bzw. 60 Augen [Gegenpartei] hatte oder die andere Partei vor dem Zeitpunkt der Verursachung der unrichtigen Kartenzahl und vor Spielentscheidung einen Regelverstoß begangen hat, bspw. Nichtbedienen, das erst im weiteren Spielverlauf festgestellt wird [4.2.4 ISkO]). Ähnlich ist bei unberechtigten Skataufnahmen zu verfahren (davon ausgehend, dass ein Spieler beide Skat-Karten aufnimmt). Wird die unberechtigte Skataufnahme vor Beginn des Reizens bemerkt, greift 3.2.15 ISkO ein (Reizausschluss des Skataufnehmers, Kartenziehverfahren). Wird sie nach Beginn des Reizens, aber vor Beendigung des Reizens bemerkt, greift mit praktisch identischen Folgen 3.3.9 ISkO ein. Bei einer Beanstandung nach Beendigung des Reizens, aber vor der Spielansage ist 3.3.10 ISkO einschlägig (mit der Folge des Spielverlusts der Partei mit der unrichtigen Kartenzahl). Im Falle einer Beanstandung nach Spielbeginn gelten die obigen Ausführungen entsprechend. Neues Geben nach 3.2.9 ISkO kommt vorliegend übrigens nur hypothetisch in Betracht (und wäre hier ohnehin nur vor Beendigung des Reizens möglich), da der Nachweis, dass der Skat fehlerhaft ausgeteilt wurde (d. h. als reguläre Karten eines Spielers bzw. an einen Spieler), nie gelingen würde. Beachte: Spiele, die nachweislich mit mehr oder weniger als 32 Karten oder mit doppelten/fehlenden Karten gegeben wurden, müssen wiederholt werden.

## **06. Wie ist vorzugehen, wenn mindestens ein Spiel vom falschen Mitspieler gegeben worden ist?**

Hat ein Mitspieler gegeben, der nicht an der Reihe war, ist das Spiel ungültig und muss – vom richtigen Mitspieler gegeben – wiederholt werden. Dies gilt selbst für beendete Spiele und das letzte Spiel einer Runde (3.2.11 S. 1 ISkO). Eine Wiederholung von Spielen, die von den falschen Mitspielern gegeben wurden, ist jedoch nur in noch nicht abgeschlossenen Runden möglich. Daraus folgt auch: Ist eine falsche Geberfolge bereits in vorangegangenen Runden eingetreten, bleiben alle abgeschlossenen Runden gültig (3.2.13 S. 1 ISkO). Eine Runde gilt dann als abgeschlossen, wenn die fehlerhafte bzw. fehlende Eintragung des letzten Spiels dieser Runde erst nach Beginn des ersten Spiels der nächsten Runde (mit der Spielansage, 4.1.1 S. 1 ISkO) beanstandet wurde (3.2.11 S. 2 ISkO). Bei einer falschen Geberfolge innerhalb der laufenden Runde hingegen sind alle Spiele vom ersten nicht fehlerfrei gegebenen Spiel an zu wiederholen (3.2.12 ISkO); ebenso ist die gesamte laufende Runde neu zu spielen, wenn eine falsche Geberfolge bereits in vorangegangenen Runden eingetreten ist (3.2.13 S. 2 ISkO). Zur Verdeutlichung ein paar Beispiele (jeweils an Vierer-Tischen):

1. In einer Runde wurde ein Spiel vom falschen Mitspieler gegeben, was sofort bemerkt wird. Das Spiel muss wiederholt werden, wobei diesmal der richtige Mitspieler die Karten geben muss.

2. In einer Runde wurde das erste Spiel oder es wurden mehrere (aber nicht alle) Spiele vom falschen Mitspieler gegeben. Dies wird am Ende der Runde bemerkt, bevor das erste Spiel der nächsten Runde angesagt wird. Hier muss die gesamte Runde wiederholt. Betroffen sind folgende Konstellationen:

a) Alle Spiele wurden vom falschen Mitspieler gegeben.

b) Alle Spiele bis auf eins wurden vom falschen Mitspieler gegeben (1 + 2 + 4; 1 + 3 + 4). Sofern jedoch nur die Spiele zwei, drei und vier vom falschen Mitspieler gegeben wurden, müssen natürlich auch nur diese wiederholt werden. Entsprechendes gilt, wenn es sich beim einzigen vom falschen Mitspieler gegebenen Spiel um das vierte handelt; dann muss nur dieses wiederholt werden.

c) Zwei Spiele wurden vom falschen Mitspieler gegeben: Hier muss die gesamte Runde nur dann wiederholt werden, wenn sich unter diesen zwei Spielen das erste der Runde befindet (1

+ 2; 1 + 3; 1 + 4). In allen anderen Konstellationen müssen nur die letzten drei (2 + 3; 2 + 4) bzw. die letzten beiden Spiele (3 + 4) wiederholt werden.

*d)* Das erste Spiel wurde vom falschen Mitspieler gegeben, was erst während des vierten Spiels registriert wird (wird dies umgehend bemerkt, muss natürlich nur dieses Spiel wiederholt werden).

3. In den vorangegangenen Beispielen werden die falsch gegebenen Spiele erst bemerkt, nachdem bereits das erste Spiel der nächsten Runde angesagt worden ist. Damit bleibt die abgeschlossene Runde mit all ihren Spielen (inklusive der falsch gegebenen) gültig.

## **07. Was sollte man unbedingt über Spielansagen wissen (aus und neben dem, was in der ISkO steht)?**

1. Manchmal ist es schon problematisch, ob überhaupt eine Spielansage vorliegt. Das bloße Eintragen eines Spiels in die Spielliste bedeutet jedenfalls noch keine Spielansage. Laut Internationalem Skatgericht stellen zudem „spontane“ Spielansagen keine Spielansagen im Sinne der ISkO dar. Gemeint sind damit „skatrechtlich unverbindlich geäußerte Überlegungen des Alleinspielers“ (entschieden für die Aussagen „Mit den zwei Karten werde ich jetzt natürlich ‚Grand‘ spielen“ und „Es ist ein ‚Grand‘ geworden“ nach Aufnahme des Skats). Gleiches gilt im Prinzip für „ungebräuchliche“ Spielansagen. Tätigt der Alleinspieler eine ungebräuchliche, d. h. nicht ordnungsgemäße Spielansage (z. B. „Männer“, „Schippen“, „Jungs“, „Buben“ oder „Eckstein“ für „Grand“), so hat er sein Spiel dadurch nicht verloren. Die Gegenspieler müssen ihn jedoch zu einer ordnungsgemäßen Spielansage auffordern, und der Alleinspieler muss dieser Aufforderung nachkommen.

2. Spielansagen müssen vollständig sein, d. h. auch ein Hand- oder Ouvertspiel muss angesagt werden, wenn es als Berechnungsstufe gewertet werden soll (3.4.1 S. 2 ISkO). So zählt z. B. ein einfacher (und „einfach“) gewonnener „Grand“ ohne Skataufnahme trotzdem nur 48 Punkte wegen der fehlenden „Hand“-Ansage. Für eine „Hand“-Ansage im regeltechnischen Sinne genügt es, wenn diese sinngemäß vorgenommen wird (Beispiel: „Ich muss einen ‚Kreuz‘ spielen ohne reinzugucken“). Die während der Handspielansage getätigte Ansage „Schwarz angesagt“ umfasst dabei zugleich auch die Ansage „Schneider angesagt“. Diese Spielansagen mit den Elementen „Hand“ (+ „Schneider“ und/oder „Schwarz“ angesagt) und „Ouvert“ müssen „flüssig“ und in einem Zug vorgenommen werden. Daraus folgt z. B.: Der Ansage bspw. eines „Karo“ darf nicht nach einer kurzen Pause eine „Hand“-Ansage (eventuell noch in Verbindung mit „Schneider angesagt“, „Schwarz angesagt“ oder „Ouvert“) hinzugefügt werden. Werden jedoch der eigentlichen Spielansage nach einer Unterbrechung und vor dem Ausspielen noch Ansagen beigefügt, ohne dass die Gegenspieler hiergegen sofort protestieren, sind diese Ansagen verbindlich. Sagt also der Alleinspieler einen „Grand-Hand“ an und ergänzt diese Ansage nach kurzer Überlegung noch vor dem Ausspielen um „Schneider angesagt“, ohne dass die Gegenspieler dies beanstanden, dann verliert der Alleinspieler seinen „Grand-Hand“ mit den Gewinnstufen „Schneider“ und „Schneider angesagt“, wenn die

Gegenpartei aus dem „Schneider“ kommt. Andersherum gewinnt er seinen „Grand-Hand“ mit den Gewinnstufen „Schneider“ und „Schneider angesagt“, wenn er die Gegenpartei „Schneider“ spielt. Problematisch ist darüber hinaus, ob und wann dem Alleinspieler die Berechnungsstufen „Hand“ und „Ouvert“ zugestanden werden können, wenn er sie nicht angesagt hat. Möglich soll dies sein, wenn der Alleinspieler sich zum einen für das zu billigende Spiel noch nicht überreizt, zum anderen aber auch noch gar keine Spielansage getätigt hat. Legt der Alleinspieler z. B. ohne Skataufnahme seine Karten zu einem offenen Nullspiel auf (ohne ein solches anzusagen) und ist damit für die Gegenspieler ersichtlich, dass der Alleinspieler einen „Null-Ouvert-Hand“ spielen will, so bekommt der Alleinspieler nach Spielauflage der Gegenpartei selbst dann 59 Punkte gutgeschrieben, wenn er überhaupt kein Spiel angesagt hat. Sagt demgegenüber der Alleinspieler ein nicht mehr durchführbares Nullspiel im Sinne von 3.4.4 S. 4 ISkO an (hier hat sich der Alleinspieler folglich überreizt) und reklamiert die Gegenpartei dies erst nach Spielende (aber vor dem Zusammenwerfen der Karten beider Parteien, 4.2.5 ISkO), so verliert der Alleinspieler trotzdem sein Spiel (und zwar auch dann, wenn er unter Billigung der Gegenpartei sein Spiel umtauft und durchführt). Das heißt: Die Regel, dass Verstöße gegen die Internationale Skatordnung sofort zu beanstanden sind (4.5.10 ISkO), gilt im Rahmen von 3.4.4 S. 4 ISkO nicht, da der Alleinspieler sein Spiel bereits mit der Spielansage verloren hat.

3. Einschränkungen der Spielansage sind grundsätzlich nicht erlaubt. Hat bspw. der Alleinspieler bereits eine Karte gedrückt und sagt ein Spiel an mit der Einschränkung, er müsse noch eine Karte drücken (z. B. „Ich spiele ‚Herz‘ und muss noch eine Karte drücken.“), verstößt er damit gegen 3.4.6 S. 1 ISkO und verliert sein Spiel. Eine Ausnahme gilt wiederum bei offenen Spielen. Der Alleinspieler darf offene Spiele auch mit 11 oder 12 Karten ansagen und auflegen, ohne dass er dadurch sein Spiel verliert, sofern er eine Erklärung abgibt, aus der sich entnehmen lässt, dass er das Drücken nicht vergessen hat (z. B. „Null Ouvert“ – auch mit 11 Karten immer gewonnen“). Ohne eine solche Erklärung hingegen (die wohl im Zusammenhang mit der Spielansage, aber spätestens vor der Beanstandung durch ein Mitglied der Gegenpartei abgegeben werden muss) verstößt der Alleinspieler mit diesem Verhalten wiederum gegen 3.4.6 S. 1 ISkO.

## 08. Was sind „Zahlansagen“ und wie sind sie zu werten?

Sagt der Alleinspieler eine Zahl anstelle eines Spiels an (z. B. „18“ statt „Karo“), spricht man von einer „Zahlansage“. „Zahlansagen“ des Alleinspielers, die kein anderes Spiel zulassen, sind laut Internationalem Skatgericht als gültige und damit unabänderliche Spielansagen zu betrachten. Folgende „Zahlansagen“ bedeuten demnach die Ansage dieser Spiele (ohne weitere Ansagen, sofern diese nicht zum Erreichen des Wertes zwingend erforderlich oder immer in dem genannten Wert enthalten sind, s. u.):

„18“, „27“, „45“, „54“, „63“, „81“, „117“, „126“, „135“, „153“ und „162“ = „**Karo**“

„20“, „30“, „40“, „50“, „70“, „80“, „100“, „130“, „140“, „150“, „160“ und „170“ = „**Herz**“

„22“, „33“, „44“, „55“, „66“, „77“, „88“, „121“, „143“, „154“, „165“, „176“, „187“ und „198“ = „**Pik**“

„24“, „84“, „156“ und „204“ = „**Kreuz**“

„23“ („Null“), „35“ („Null-Hand“), „46“ („Null Oouvert“) und „59“ („Null-Oouvert-Hand“) = das jeweils entsprechende **Nullspiel** und

„240“ („Grand-Hand mit vier Spitzen, ‚Schneider‘ und ‚Schwarz‘ angesagt“) und „264“ („Grand Oouvert“ mit vier Spitzen) = das jeweils mögliche **Grandspiel**.

Folgerung (noch nicht vom internationalen Skatgericht entschieden): Bei den nachfolgenden „Zahlansagen“ muss der Alleinspieler eins der jeweils möglichen Spiele spielen. Diese „Zahl-

ansagen“ sind: „36“ („Karo“ oder „Kreuz“), „48“ („Kreuz“ oder „Grand“), „60“ („Herz“ oder „Kreuz“), „72“ („Kreuz“ oder „Grand“), „90“ („Karo“ oder „Herz“), „96“ („Kreuz“ oder „Grand“), „99“ („Karo“ oder „Pik“), „108“ („Karo“ oder „Kreuz“), „110“ („Herz“ oder „Pik“), „120“ („Herz“, „Kreuz“ oder „Grand“), „132“ („Pik“ oder „Kreuz“), „144“ („Kreuz“ oder „Grand“), „168“ („Kreuz“ oder „Grand“), „180“ („Herz“ oder „Kreuz“), „192“ („Kreuz“ oder „Grand“) und „216“ („Kreuz“ oder „Grand“).

Ebenfalls noch ungeklärt ist die Frage, ob der Alleinspieler, wenn er (im Rahmen von „18“ bis „264“) eine „ungültige Zahlansage“ tätigt, dazu verpflichtet ist, ein mögliches Spiel der nächsthöheren „gültigen Zahlansage“ zu durchzuführen. Wäre dem so, müsste z. B., wer „19“ ansagt, ein Herzspiel („20“) spielen, und wer „35“ ansagt, ein Karo- oder Kreuzspiel („36“). Somit wäre der Alleinspieler dabei lediglich zur Durchführung eines Spieles aus der Gattung der möglichen gültigen Spiele verpflichtet. Wer also „35“ ansagt, muss nicht „Karo“ oder „Kreuz“ ansagen und spielen, sondern ein Karo- oder Kreuzspiel mit beliebig möglichen weiteren Ansagen („Hand“, „Schneider“, „Schwarz“ und/oder „Ouvert“). Bei „Zahlansagen“ von Grandspielen können bzw. müssen diese weiteren Ansagen immer nachgeholt werden (nur für die „Zahlansage“ „264“ ist dies wohl nicht erforderlich, s. u.), da jede „Zahlansage“ für ein mögliches Grandspiel bis „216“ zugleich eine „Zahlansage“ für ein mögliches Kreuzspiel darstellt und der Alleinspieler sich für ein Spiel aus einer der beiden Gattungen entscheiden muss (s. o.); zudem ist selbst die „Zahlansage“ „240“ mehrdeutig und erfordert eine Präzisierung („Grand Ouvert“ mit drei Spitzen oder „Grand-Hand“ mit vier Spitzen, „Schneider und Schwarz angesagt“?).

In jedem Fall können die eben erwähnten Ansagen von „Hand“, „Schneider“, „Schwarz“ und „Ouvert“ grundsätzlich **nicht** durch „Zahlansagen“ zum Ausdruck gebracht werden. Als Ausnahmen hiervon (und somit als Zahlansagen, die verbindliche Spielansagen mit weiteren Ansagen darstellen) können betrachtet werden: „Zahlansagen“ für die höchsten offenen Farbspiele in „Karo“ („162“) und „Pik“ („198“) und für das höchste offene Grandspiel („264“). Denn abgesehen hiervon können alle Werte von mit Ansagen versehenen Spielen auch durch andere Spiele, die nicht mit diesen (oder mit anderen) Ansagen versehen sind, erreicht werden. Zu beachten ist jedoch, dass das Internationale Skatgericht auch zu diesen Detailfragen noch keine Stellung bezogen hat.

## **09. Wann ist das Aufdecken des Skats während des Spiels ausnahmsweise erlaubt bzw. führt nicht zum Spielverlust?**

3.4.8 ISkO besagt: „Nach einer gültigen Spielansage darf der Skat nicht verändert und der abgelegte Skat nicht mehr angesehen werden. Zuwiderhandlungen führen zum Spielverlust in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz).“

In Ausnahmefällen stellt das Aufdecken des Skats jedoch keinen Verstoß gegen 3.4.8 ISkO dar. Dies betrifft insbesondere Spielabkürzungen des Alleinspielers durch Aufdecken des Skats. Beispiel: Beim „Null Ouvert“ spielt der Alleinspieler seine einzige Schwachstelle aus (eine blanke „8“), die Mittelhand übernehmen müsste, deckt aber vor dem Beilegen der Karte von Mittelhand den Skat auf. Allgemein gilt: Der Alleinspieler darf bei absolut sicheren offenen Spielen (auch in Vorhand) den Skat zwecks Spielabkürzung aufdecken, ohne damit gegen 3.4.8 ISkO zu verstoßen (vor allem dann, wenn sich die Unverlierbarkeit des Spiels gerade erst aus den gedrückten Karten ergibt, z. B. bei einem „Null Ouvert“ mit langer, geschlossener Farbe ohne „7“, welche allerdings gedrückt wurde). Selbst wenn für den Alleinspieler durch eine von einem Gegenspieler gespielte Karte/durch die von den Gegenspielern gespielten Karten (insbesondere im ersten Stich) klar ist, dass er alle weiteren Stiche macht, darf er den Skat zwecks Spielabkürzung aufdecken. Allerdings muss sich seine diesbezügliche Absicht der Gegenpartei zumindest indirekt erschließen, z. B. durch eine Äußerung im Sinne von: „Ich zeige euch sogar, was ich gedrückt habe.“ Dass der Alleinspieler in solchen Fällen trotzdem für sein überhebliches Verhalten verwarnt werden soll, ist lediglich eine Randnotiz. Auch bei einem Nullspiel ohne Skataufnahme ist eine solche Spielabkürzung durch Skataufdeckung möglich und führt zum Spielgewinn des Alleinspielers (selbst bei einer Skataufdeckung mit einer Formulierung wie z. B. „ist nicht drin“), wenn es den Gegenspielern aufgrund der Skatkarten nicht möglich ist, dem Alleinspieler einen Stich aufzuzwingen (andernfalls, also wenn die Skatkarten in diesem Fall die Gefahr, dass der Alleinspieler einen Stich macht, nicht bannen, verstößt der Alleinspieler allerdings gegen 3.4.8 ISkO).

Ist der Alleinspieler nicht Verursacher, sondern nur Ausführer der Skataufdeckung, liegt ebenfalls kein Verstoß gegen 3.4.8 ISkO vor. Beispiel: Wird der Alleinspieler während des

zweiten Stichs gebeten, den ersten Stich, den er gemacht hat, noch einmal vorzuzeigen, verstößt er nicht gegen 3.4.8 ISkO, wenn er dabei aus Versehen eine Skatkarte oder beide Skatkarten aufdeckt.

Eine Sonderregel gilt für die Skataufdeckung durch höhere Gewalt (z. B. durch einen Windstoß oder ein Erdbeben) oder (unbeabsichtigt) durch Dritte (z. B. durch eine Kellnerin). Wie hierbei (oder auch bei der Aufdeckung abgelegter Stiche [beider Parteien]) vorzugehen ist, muss vor Beginn der (ersten) Serie festgelegt werden. Bei offiziellen Übungs- bzw. Wertungsabenden des Skatvereins entscheidet hierüber der Vorstand (Spilleitung), bei privaten Skatrunden müssen sich die Mitspieler vorher absprechen. Spielen bei offiziellen Übungs- und Wertungsabenden des Skatvereins nicht alle bzw. nur wenige Tische im Freien, kann der Vorstand (Spilleitung) die Befugnis zur vorherigen Entscheidung auch den Mitspielern der jeweils draußen spielenden Tische übertragen. Das Internationale Skatgericht empfiehlt im Übrigen, dass Kartenaufdeckungen durch höhere Gewalt ohne spielrechtliche Folgen in Kauf genommen werden sollten. Hieraus wird man wohl folgern dürfen, dass Kartenaufdeckungen durch höhere Gewalt ohne vorherige Entscheidung bzw. Einigung ebenfalls folgenlos bleiben sollen.

Allen Ausnahmen zum Trotz darf der Alleinspieler durch das Aufdecken des Skats (zwecks Spielabkürzung) keinen unfairen Vorteil erlangen. Beispiel: Bei einem „Null Ouvert“ in Vorhand hält der Alleinspieler „Karo-7“, „-8“, „-9“, „-10“, „-Dame“, und „-Ass“ und „Herz-7“, „-9“, „-Bube“ und „-Dame“ auf der Hand. In der Annahme des sicheren Sieges deckt er zwecks Spielabkürzung den Skat auf, in dem sich „Karo-Bube“ und „-König“ befinden. In diesem Fall verstößt der Alleinspieler durch das Aufdecken des Skats (obwohl er damit nur sein Spiel abkürzen will) gegen 3.4.8 ISkO, denn hierdurch erfährt er, dass er auf keinen Fall Karo ausspielen darf, was unzweifelhaft einen unfairen Vorteil darstellt.

## 10. Ist Kiebitzen erlaubt? Was für Folgen haben die Handlungen von Kiebitzen?

Kiebitzen ist verboten, wie sich aus der SkWO ergibt, und zwar sowohl Teilnehmern (d. h. allen bei einer Veranstaltung mitspielenden Personen) als auch Nichtteilnehmern. 7.1.5 SkWO: „Am Spieltisch dürfen nur die Mitspieler mit entsprechender Startkarte sitzen. Kiebitzen ist der Aufenthalt am Spieltisch untersagt.“ 7.4.2 SkWO: „Teilnehmern, die das Wettspiel beendet haben, ist es nicht gestattet, bei noch spielenden Teilnehmern zu kiebitzen.“ 9.9 SkWO: „Kiebitzen ist streng verboten. Die Spielleitung darf keine Ausnahmen zulassen.“ Allerdings besagt 4.1.11 ISkO: „Jedem Teilnehmer ist es gestattet, Regelverstöße sofort zu beanstanden.“ Daraus folgt: Wer zufällig einen Regelverstoß am Nachbartisch mitbekommt und beanstandet, gilt nicht als Kiebitz – oder vom Internationalen Skatgericht aus einer anderen Perspektive formuliert: „Die Bestimmung ISkO 4.1.11 berechtigt aber keinen Teilnehmer, der seine Serie beendet hat, an anderen Tischen zu kiebitzen, um Fehler oder Regelverstöße bei anderen Spielern zu suchen und zu reklamieren (siehe SkWO 7.1.5, 7.4.2 und 9.9)“ (Streitfall 96). Auch wenn das Kiebitzen an sich bereits verboten ist, so müssen sich die Spieler am Tisch aktiv gegen Kiebitze zur Wehr setzen. Sollte nämlich ein Kiebitz einer Partei helfen (z. B. durch Kartenverrat), kann die andere Partei nicht wegen des Verstoßes gegen das Kiebitz-Verbot Spielgewinn verlangen (mal davon abgesehen, dass ein Kiebitz, der ins Spiel eingreift, eigentlich kein Kiebitz mehr ist, denn Kiebitze sind stille Spielbeobachter, die das Spielgeschehen nicht beeinflussen). Wer also einen Kiebitz nicht vertreibt, nimmt alle damit verbundenen Nachteile in Kauf.

## 11. Was passiert, wenn ein Spieler nach einem unvollständigen 2-Karten-Stich ausspielt?

Das Ausspielen nach Einziehen eines 2-Karten-Stiches führt weder immer noch an sich zum Spielverlust. Es kommt darauf an, ob der jeweilige Spieler unberechtigt ausgespielt hat (4.1.3 ISkO). Ob dies der Fall ist, wird entschieden, indem der unvollständige Stich vervollständigt wird. Hat der ausspielende Spieler dann immer noch den Stich gemacht, liegt kein unberechtigtes Ausspielen vor. Eine bereits zum nächsten Stich ausgespielte Karte darf allerdings nicht mehr geändert werden bzw. muss nach der Vervollständigung des vorherigen Stiches auch wirklich ausgespielt werden (4.1.2 S. 1 ISkO). Beispiel 1: Der Alleinspieler in Hinterhand spielt „Pik“, zieht die zwei Karten des ersten Stiches (z. B. „Kreuz-Ass, Kreuz-Dame“) ein und spielt anschließend den „Pik-Buben“ aus. Hier ist es dem Alleinspieler erlaubt, den unvollständigen Stich zu vervollständigen (z. B. mit „Pik-Ass“), ehe er den zweiten Stich mit dem „Pik-Buben“ eröffnet (d. h. eröffnen muss). Beispiel 2: Der Alleinspieler spielt einen „Herz“. In der Endphase sitzt er in Mittelhand, übernimmt die von Vorhand ausgespielte „Herz-Dame“ mit dem „Karo-Buben“ und spielt zum nächsten Stich aus, ohne die Karte von Hinterhand abzuwarten. Kann Hinterhand den Stich mit einem höheren Buben (z. B. mit dem „Herz-Buben“) übernehmen, verliert der Alleinspieler sein Spiel wegen unberechtigten Ausspielens (sofern er noch nicht mindestens 61 Augen erzielt hat), ansonsten wird es fortgesetzt und seinem Ausgang entsprechend gewertet. Beispiel 3: Der Alleinspieler spielt einen „Karo“. In der Mitte des Spiels setzen die Gegenspieler ihm in Hinterhand „Kreuz-7, Kreuz-8“ vor. Ohne eine eigene Karte beizugeben, zieht der Alleinspieler diese beiden Karten ein und spielt das „Kreuz-Ass“ zum nächsten Stich aus. Zwar darf der Alleinspieler auch in diesem Fall den unvollständigen Stich vervollständigen. Wenn er den unvollständigen Stich jedoch nur mit dem bereits zum nächsten Stich ausgespielten „Kreuz-Ass“ bedienen kann, verliert er sein Spiel wegen Nichtbedienens (sofern er noch nicht mindestens 61 Augen erlangt hat), da er sich selbst dazu verpflichtet hat, das „Kreuz-Ass“ im nächsten Stich auszuspielen (diese Konstellation wurde allerdings noch nicht offiziell vom Internationalen Skatgericht entschieden).

## 12. Welche Regelverstoß-Vorschriften werden auf Spielaufgaben erweitert?

Wie das Internationale Skatgericht bestätigt, werden bestimmte Vorschriften, in denen nur Regelverstöße genannt sind, auf Spielaufgaben ohne offenes Hinwerfen der Karten erweitert (mit Ausnahme von 4.3.1 S. 2, 3.4.3 ISkO in den Fällen von 4.1.4 S. 2, 4.1.6 ISkO), um Wertungswidersprüche und Missbräuche zu vermeiden. Betroffen sind 4.1.4 S. 2, 4.1.5, 4.1.6 und 5.4.3 ISkO (jeweils in Verbindung mit der direkt oder indirekt auf sie verweisenden Vorschrift 4.3.3 ISkO, wonach die Spielaufgabe der Gegenpartei wie ein Regelverstoß zu behandeln ist, wohingegen dem Alleinspieler eine Spielaufgabe ohne Zustimmung eines Mitglieds der Gegenpartei in den Fällen von 4.3.1 S. 2, 3.4.3 ISkO gestattet ist). Hintergrund – über die Verweisung durch 4.3.3 ISkO hinaus – ist, dass es keinen plausiblen Grund dafür gibt, in diesen Fällen Spielaufgaben anders zu behandeln als Regelverstöße. So wäre es z. B. unverständlich, wenn der Alleinspieler ein von Anfang an auch theoretisch nicht zu gewinnendes Spiel (5.4.3 ISkO) nicht durch Regelverstoß, dafür aber durch Spielaufgabe der Gegenpartei gewinnen könnte. Des Weiteren kann mit der Erweiterung auf Spielaufgaben verhindert werden, dass Mitglieder der Gegenpartei frühzeitig Spiele aufgeben, nur um den Alleinspieler daran zu hindern, weitere Gewinnstufen zu erspielen. Leider hat das Internationale Skatgericht es versäumt, die besagten Vorschriften auf dem Skatkongress 2010 entsprechend modifizieren zu lassen, um ihre Geltung auch für Spielaufgaben über die bloße Verweisung durch 4.3.3 ISkO hinaus zu verdeutlichen. Dieser Umstand ist umso ärgerlicher, wenn man bedenkt, dass das Internationale Skatgericht auf dem Skatkongress 2010 diverse – vergleichsweise unwichtige – redaktionelle Änderungen durchgedrückt hat. Zur eher theoretisch wichtigen Frage in diesem Zusammenhang, ob die Gegenpartei bei einer Spielaufgabe des Alleinspielers außerhalb von 4.3.1 S. 2, 3.4.3 ISkO trotz des fehlenden Verweises in 4.3.2 ISkO auf 4.1.3 bis 4.1.6 ISkO den Nachweis des sicheren Erreichens weiterer Gewinnstufen bei regelgerechtem Spiel (4.1.4 S. 2 ISkO) erbringen und/oder (direkt oder indirekt) Weiterspiel (4.1.6 ISkO) verlangen kann, siehe den Exkurs unter 15.

### **13. In welchen Phasen des Spiels können Regelverstöße begangen werden und was für Folgen hat das jeweils?**

Es gibt acht verschiedene Phasen, in denen Regelverstöße geahndet werden können. Grundsätzlich gilt, dass Regelverstöße nur innerhalb der Phase beanstandet werden können (müssen), in der sie begangen worden sind (4.5.10 ISkO). Auf die Normen der ISkO, die sich über mehrere Phasen erstrecken, und auf die Ausnahmen wird in der nachfolgenden Darstellung der Phasen ebenfalls eingegangen.

1. Phase des Mischens: Während des Mischens kann gegen 3.2.2 (gründliches Mischen), 3.2.3 ISkO (Stechen/Blättern der Karten) verstoßen werden, danach gegen die Abhebpflicht (3.2.4 ISkO) und die vorgeschriebene Ausführung des Abhebens (3.2.4, 3.2.5 ISkO).

2. Phase des Gebens: Beim Geben müssen die Geberegeln (3.2.6, 3.2.7 ISkO) beachtet werden. Wird beim Geben durch den Kartengeber allein- oder mitverschuldet mindestens eine Karte aufgeworfen, muss neu gegeben werden (3.2.8 ISkO). Einsprüche gegen Regelverstöße während der Phasen des Mischens und des Gebens müssen vor Kartenaufnahme geltend gemacht werden (3.2.10 ISkO). Im Einzelnen gilt hier: Eine Beanstandung gegen die Art und Weise der Kartenverteilung ist jedem Spieler nur so lange möglich, bis er das fehlerhaft an ihn ausgeteilte Kartenpäckchen aufgenommen oder sich angesehen hat. 3.2.9 ISkO (neues Geben bei zahlenmäßig ungleicher Verteilung der Karten) ist demgegenüber eine Norm, die in verschiedenen Phasen von Bedeutung ist. Wird eine zahlenmäßig ungleiche Verteilung der Karten vor Beendigung des Reizens bemerkt (also innerhalb der Phasen 2 bis 4), ist bereits dann neu zu geben, wenn von der zahlenmäßig ungleichen Verteilung nur eine Partei betroffen ist (sind beide Parteien davon betroffen, ist in diesem Fall erst recht neu zu geben). Wenn die zahlenmäßig ungleiche Verteilung der Karten allerdings erst nach Beendigung des Reizens (also in den Phasen 5 und 6) registriert wird, ist nur dann neu zu geben, wenn beide Parteien eine fehlerhafte Anzahl von Karten haben. Ist dann nur eine Partei davon betroffen, gewinnt die Partei mit der (alleinigen) fehlerfreien Anzahl von Karten (3.3.10 ISkO in Phase 5, 4.5.6 ISkO in Phase 6). Beachte: 3.2.9 ISkO betrifft die Fälle, in denen die zahlenmäßig ungleiche Verteilung beim/durch das Geben auftritt. Hiervon zu unterscheiden sind die Konstel-

lationen, in denen während des Spiels (Phase 6) eine Karte abhandenkommt oder eine (ab Phase 3) abhandengekommene Karte bemerkt wird (Anwendung von 4.2.6 ISkO, wenn der Fehler in Phase 6 beanstandet wird; Anwendung von 3.3.10 ISkO beim Beanstanden in Phase 5). Wichtig: Ein Spielgewinn für die Partei mit der (alleinigen) fehlerfreien Anzahl von Karten nach 4.5.6 ISkO kommt nur in Betracht, wenn weder 4.2.6 ISkO eingreift noch nach 3.2.9 ISkO neu gegeben werden muss.

3. Phase nach ordnungsgemäßigem Geben und vor Beginn des Reizens: Wenn ein Mitspieler in dieser Phase der Skat ansieht, aufwirft (3.2.14 ISkO) oder aufnimmt oder die Karten eines Mitspielers unberechtigt einsieht (3.3.9 S. 1 ISkO), darf er nicht am Reizen teilnehmen. Es ist das Kartenziehverfahren von 3.2.15 ISkO anzuwenden.

4. Phase nach Beginn des Reizens und vor Beendigung des Reizens: Wenn ein Mitspieler in dieser Phase der Skat ansieht, aufwirft (3.2.14 ISkO) oder aufnimmt oder die Karten eines Mitspielers unberechtigt einsieht (3.3.9 S. 1 ISkO), ist er vom weiteren Reizen auszuschließen. Die anderen Spieler sind dann nicht mehr an ihr Reizgebot gebunden (3.3.9 S. 2 ISkO) und können neu reizen (sofern sie nicht vor Abgabe eines Reizgebots gepasst haben, 3.3.9 S. 5 ISkO) oder einpassen (3.3.9 S. 3 ISkO). Gleiches muss sinngemäß gelten, wenn ein Mitspieler während des Reizens (für die anderen Mitspieler sichtbar) eine Karte oder mehrere Karten absichtlich vorzeigt (nicht aber, wenn sie ihm bloß heraus- bzw. herunterfallen oder wenn er sie – so das Internationale Skatgericht – lediglich aus Verärgerung oder Freude vorzeigt). Dieser Mitspieler ist vom Reizen auszuschließen und die anderen Mitspieler sind nicht mehr an ihr Reizgebot gebunden und können neu reizen oder einpassen (wichtig: noch keine endgültige Klärung durch das Internationale Skatgericht).

5. Phase nach Beendigung des Reizens und vor Tätigkeit der Spielansage: Regelverstöße der Gegenpartei in dieser Phase (z. B. Kartenverrat) führen dazu, dass dem Alleinspieler ein Spiel als gewonnen angeschrieben wird (grundsätzlich als „einfach“ gewonnen, aber es ist davon auszugehen, dass auch in dieser Phase 4.1.5 ISkO [damit allerdings auch 5.4.3 ISkO] oder 4.1.4 S. 2 ISkO zugunsten des Alleinspielers eingreifen können). Um welches Spiel es sich dabei handelt, muss von einem Schiedsrichter entschieden werden unter Berücksichtigung der

letzten Reizhöhe und der Karten und Spitzen des Alleinspielers. Ist der Alleinspieler mit der Entscheidung des Schiedsrichters nicht einverstanden, kann er ein höherwertiges Spiel ansagen und durchführen, welches er dann allerdings auch verlieren kann (zu weiteren Details hierzu siehe in der kommentierten ISkO unter DD12:

[skat-extra.de/assets/applets/Kommentierte\\_ISkO.pdf](http://skat-extra.de/assets/applets/Kommentierte_ISkO.pdf)).

Andersherum kann dem Alleinspieler durch Schiedsrichterentscheidung auch ein Verlustspiel angeschrieben werden, wenn er in dieser Phase einen Regelverstoß begeht. In Betracht kommt hier eigentlich nur, dass er in die Karten eines Gegenspielers schaut (was ohnehin den praktisch einzig möglichen Verstoß des Alleinspielers gegen 4.2.9 ISkO darstellen dürfte, abgesehen vielleicht noch von Drohungen des Alleinspielers an die Gegenspieler, ihn sein Spiel gewinnen zu lassen, da sie sonst gewisse Nachteile zu befürchten hätten). Gleiches gilt, wenn in dieser Phase eine zahlenmäßig ungleiche Kartenverteilung bemerkt wird (ganz egal, wie diese zustande gekommen ist): Laut 3.3.10 S. 1 ISkO gewinnt der Alleinspieler in diesem Fall unter Berücksichtigung der zuvor genannten Aspekte ein Spiel, wenn er in dieser Phase als einzige Partei die richtige Kartenzahl führt (wiederum kann der Alleinspieler auch ein höherwertiges Spiel durchführen, das er dann auch verlieren kann; hierfür muss zuvor die Kartenzahl gemäß 3.3.10 S. 2 ISkO in Verbindung mit 3.2.15 ISkO berichtigt werden). Andererseits verliert er gleichermaßen ein Spiel, wenn er in dieser Phase als einzige Partei nicht die richtige Kartenzahl führt (3.3.10 S. 3 ISkO). Was die Frage nach Spielgewinn bzw. -verlust betrifft, so genießt 3.3.10 ISkO in dieser Phase Vorrang vor 3.2.9 ISkO. 3.2.9 ISkO gelangt in dieser Phase nur zur Anwendung, wenn beide Parteien eine unrichtige Kartenzahl haben, die durch Vergeben zustande gekommen ist.

6. Phase nach Tätigung der Spielansage und vor Beendigung des Spiels: In dieser Phase führen Regelverstöße vor Spielentscheidung zum „einfachen“ Spielgewinn der fehlerfreien Partei. Regelverstöße, die nach Spielentscheidung begangen werden, führen (ebenfalls) dazu, dass diejenige Partei, die das Spiel bereits entschieden hat, dieses in der Stufe „einfach“ gewinnt (vgl. jeweils 4.1.3, 4.1.4 ISkO). Allerdings kann die fehlerfreie Partei dann noch zusätzliche Gewinnstufen beanspruchen über 4.1.5 ISkO (nur Alleinspieler und nur in den Grenzen von 5.4.3 ISkO) oder 4.1.4 S. 2 ISkO (beide Parteien). Es gibt insgesamt fünf Konstellationen, in denen das Spiel beendet ist: Vollendung des zehnten Stichs, Regelverstoß (ohne Bestehen auf Weiterspielen), Spielaufgabe (4.3.1, 4.3.2, 4.3.3/3.5.2 ISkO), von der anderen Partei an-

genommene Spielabkürzung des Alleinspielers/eines Gegenspielers (4.3.4/4.3.5 ISkO) und offenes Hinwerfen der Karten (4.3.6 ISkO). Ferner sind Phasenverkürzungen und -verlängerungen bei der Ahndung von Regelverstößen zu beachten: Unberechtigtes Ausspielen kann nur bis zur Vollendung des aktuellen Stichs geahndet werden (4.1.7 ISkO). Demgegenüber ist die Ahndung von Nichtbedienen (4.2.3 ISkO) auch rückwirkend möglich (4.2.4 ISkO). Eine Partei, die im Nachhinein (insbesondere nach Beendigung des Spiels) des Nichtbedienens bezichtigt wird, muss darauf achten, die Stiche folgerichtig aufeinanderzulegen und bis Spielende verdeckt nachprüfbar zu belassen (4.4.4 ISkO). Hält sie sich nicht daran, verliert sie das Spiel.

7. Nach Beendigung des Spiels und vor dem Zusammenwerfen der Karten beider Parteien (4.2.5 ISkO): Dies ist die letzte Phase, in der Regelverstöße (insbesondere Nichtbedienen während des Spiels sowie die Nichteinhaltung von 4.4.4 ISkO) geahndet werden können.

8. Nach dem Zusammenwerfen der Karten beider Parteien (4.2.5 ISkO): Laut Auslegung des Internationalen Skatgerichts von 4.2.5 ISkO stellt das Zusammenwerfen der Karten beider Parteien (grundsätzlich) die absolute Beanstandungsobergrenze für Regelverstöße dar. Ausnahmen werden jedoch in eindeutigen bzw. Betrugsfällen gestattet (siehe Entscheidungssammlung, 4.5.2 ISkO, Fall 2 [S. 187]; Streitfall 96). Zu beachten ist, dass die Beweislastregel des 5.2.8 ISkO in dieser Phase eingreift („Im Zweifelsfall muss die Gegenpartei dem Alleinspieler den Spielverlust und der Alleinspieler das Erreichen von Gewinnstufen nachweisen.“). Für den Nachweis reicht es bereits aus, dass eine Partei vor dem Zusammenwerfen der Karten beider Parteien behauptet hat, das Spiel gewonnen bzw. diese oder jene Gewinnstufe erreicht zu haben. Hat also der Alleinspieler vor dem Zusammenwerfen der Karten beider Parteien gesagt, er habe die Gegenpartei „Schneider“ oder „Schwarz“ gespielt (oder hat die Gegenpartei gesagt, sie habe das Spiel mit  $60 + x$  Augen gewonnen), dann kann die Gegenpartei (der Alleinspieler), wenn die Karten beider Parteien zusammengeworfen wurden, nicht mehr das Gegenteil behaupten. Oder andersherum: Hat der Alleinspieler vor dem Zusammenwerfen der Karten beider Parteien nicht gesagt, er habe die Gegenpartei „Schneider“ oder „Schwarz“ gespielt bzw. hat die Gegenpartei nicht verkündet, dass sie „Schneider“ oder „Schwarz“ geworden ist (oder hat die Gegenpartei nicht gesagt, sie habe das Spiel mit  $60 + x$  Augen gewonnen bzw. hat der Alleinspieler nicht zugegeben, sein Spiel verloren zu haben), dann hat

der Alleinspieler nach dem Zusammenwerfen der Karten beider Parteien sein Spiel „einfach“ gewonnen (weil der Alleinspieler das Erreichen der Gewinnstufen bzw. die Gegenpartei den Spielverlust des Alleinspielers nicht mehr nachweisen kann). Beachte: Bei 4.2.5 ISkO geht es letztlich um Beweismöglichkeiten. Sind die Karten beider Parteien zusammengeworfen, können Regelverstöße und erzielte Augen nicht mehr nachgeprüft werden. Deswegen dürfte es für die Anwendung von 4.2.5 ISkO ausreichen, wenn neben dem Alleinspieler bereits bzw. nur ein Gegenspieler die Karten zusammenwirft. Sofern nämlich schon ein Gegenspieler mit dem Alleinspieler die Karten zusammenwirft, ist es der Gegenpartei unmöglich, einen Regelverstoß des Alleinspielers nachzuweisen (eine endgültige Klärung durch das Internationale Skatgericht steht allerdings noch aus). Erwähnenswert ist noch, dass die Gegenpartei in dieser Phase letztmals – und damit phasenübergreifend – die Ansage eines nicht mehr durchführbaren Nullspiels (3.4.4 S. 4 ISkO) erfolgreich beanstanden kann.

**14. Welche „Möglichkeiten“ hat der Alleinspieler, um (s)ein Spiel zu verlieren (bei Regelverstößen in Verbindung mit 4.1.4 S. 1 ISkO):**

1. Die Gegenpartei erreicht (bei einem normalen Farb- oder Grandspiel) mindestens 60 Augen, zwingt dem Alleinspieler bei einem Nullspiel einen Stich auf oder macht eine Ansage des Alleinspielers („Schneider“, „Schwarz“ oder „Ouvvert“) zunichte, indem sie im Laufe des Spiels oder über eine zulässige Spielabkürzung (z. B. 4.3.5 ISkO) 31 Augen erlangt bzw. einen Stich macht (Spielverlust des Alleinspielers nach 5.2.2 ISkO bzw. 5.2.7 ISkO bzw. 5.2.5 oder 5.2.6 ISkO).

2. Der Alleinspieler hat nicht die richtige Anzahl von Karten empfangen, die Gegenpartei hingegen schon, was nach Beendigung des Reizens bzw. während des Spiels bemerkt wird (Spielverlust des Alleinspielers nach 4.5.6 ISkO) bzw. der Alleinspieler hat nach Beendigung des Reizens als einzige Partei nicht die richtige Kartenzahl, was die Gegenpartei vor der Spielansage beanstandet (3.3.10 S. 3 ISkO).

3. Der Alleinspieler sagt – nach ordnungsgemäßer Kartenverteilung – ein Spiel mit mehr oder weniger als 10 Karten an (Spielverlust des Alleinspielers nach 3.4.6 S. 1 ISkO).

4. Der Alleinspieler sagt ein überreiztes Spiel an, bei dem das Erreichen einer erforderlichen höheren Gewinnstufe für ihn bereits vor dem ersten Stich auch theoretisch ausgeschlossen ist (Spielverlust des Alleinspielers nach 5.4.3 ISkO).

5. Nach einer gültigen Spielansage verändert der Alleinspieler den Skat oder sieht sich den abgelegten Skat an (3.4.8 ISkO) bzw. nach einer ungültigen Spielansage verändert er den Skat (3.4.4 S. 3 ISkO in Verbindung mit 3.4.8 ISkO) oder sieht sich den abgelegten Skat an (3.4.8 ISkO).

6. Der Alleinspieler besitzt im Laufe des Spiels trotz ordnungsgemäßer Kartenverteilung zu wenig oder zu viele Karten – im Gegensatz zu den beiden Gegenspielern (Spielverlust des Alleinspielers nach 4.2.6 ISkO).

7. Der Alleinspieler spielt vor Spielentscheidung (4.1.3 S. 1 ISkO) oder vor der Spielansage (4.1.1 S. 4 ISkO) unberechtigt aus.

8. Der Alleinspieler hat eine ausgespielte Farbe oder geforderten Trumpf nicht bedient, obwohl es möglich war (Spielverlust des Alleinspielers nach 4.2.3 oder 4.2.4 ISkO).

9. Der Alleinspieler macht vor Spielentscheidung eine Äußerung oder Geste, die geeignet ist, den Spielverlauf zu beeinträchtigen (4.2.9 ISkO), oder er zählt vor Spielentscheidung die Augen oder Trümpfe laut mit (4.5.8 ISkO).

10. Der Alleinspieler gibt sein Spiel vor Spielentscheidung auf (4.3.1 oder 4.3.2 ISkO) oder wirft vor Spielentscheidung die Karten offen (und ohne Erklärung) hin (4.3.6 ISkO).

11. Der Alleinspieler verstößt gegen 4.3.4 ISkO, nimmt also eine misslungene Spielabkürzung vor, indem er vor Spielentscheidung die Karten (ohne Erklärung) auflegt oder zeigt und dann nicht alle weiteren Stiche macht (bei einem Farb- oder Grandspiel) bzw. doch noch (überhaupt) einen Stich macht (bei einem Nullspiel) oder indem er vor Spielentscheidung die Karten mit einer nicht in allen Punkten erfüllten Erklärung auflegt oder zeigt.

12. Der Alleinspieler verstößt gegen 4.4.4 ISkO, indem er (vor Spielentscheidung) einen Stich bzw. die Stiche nicht einzieht, die Stiche nicht folgerichtig aufeinanderlegt oder die Stiche nicht bis zum Spielende verdeckt nachprüfbar belässt, oder der Alleinspieler verstößt vor Spielentscheidung gegen 4.4.5 ISkO, indem er einen Stich oder mehrere Stiche hintereinander nicht einzieht, dann aber nicht alle weiteren Stiche macht, oder der Alleinspieler verstößt ge-

gen 4.4.6 ISkO durch das (auch verdeckte) Nachsehen, Nachzählen oder Aufdecken der abgelegten Stiche bzw. Augen (Ausnahme: 4.4.3 S. 2 ISkO) vor Entscheidung des Spiels.

## 15. Wie funktioniert der Nachweis des sicheren Erreichens von höheren Gewinnstufen bei regelgerechtem Spiel gemäß 4.1.4 S. 2 ISkO?

Laut 4.1.4 S. 2 ISkO hat eine Partei bei jedem zum Spielgewinn führenden Regelverstoß der anderen Partei (und laut Internationalem Skatgericht wegen 4.3.3 ISkO in Verbindung mit 4.1.4 ISkO auch bei jeder Spielaufgabe der anderen Partei ohne offenes Hinwerfen der Karten – mit Ausnahme von 4.3.1 S. 2, 3.4.3 ISkO) die Möglichkeit, eine höhere Gewinnstufe durch den Nachweis zu erlangen, dass diese bei regelgerechtem Spiel sicher erreicht worden wäre (**Exkurs – Anfang:** 4.3.2 ISkO verweist zwar nicht direkt auf 4.1.3 bis 4.1.6 ISkO, sodass man annehmen könnte, dass die Gegenpartei bei einer Spielaufgabe des Alleinspielers außerhalb von 4.3.1 S. 2, 3.4.3 ISkO nicht den Nachweis weiterer Gewinnstufen gemäß 4.1.4 S. 2 ISkO erbringen darf, allerdings kann man der Formulierung von 4.3.2 ISkO [„nur mit Zustimmung mindestens eines Mitspielers der Gegenpartei“] entnehmen, dass die Rechtsfolgen von 4.1.3 bis 4.1.6 ISkO auch in diesem Zusammenhang entsprechend gelten sollen; außerdem gilt 4.1.4 ISkO ausdrücklich für beide Parteien, sodass hier lediglich ein redaktionelles Verweisungsversehen vorliegt – es gibt also keinen sachlich gerechtfertigten Grund, die Gegenpartei diesbezüglich anders zu behandeln als den Alleinspieler [andere Ansicht vertretbar, zumal es kaum Spiele geben wird, bei denen die Gegenpartei das Erreichen weiterer Gewinnstufen sicher nachweisen kann, und 4.3.2 ISkO der Gegenpartei indirekt durch Nichtannahme der Spielaufgabe ein Weiterspiel im Sinne von 4.1.6 ISkO ermöglicht]. **Exkurs – Ende.**). Diesen Nachweis muss die fehlerfreie Partei laut Internationalem Skatgericht fiktiv (also nicht tatsächlich im Spiel) unter Berücksichtigung aller zu diesem Zeitpunkt möglichen theoretischen (Rest-)Kartenverteilungen und unter Berücksichtigung des hypothetisch bestmöglichen Spiels der anderen Partei erbringen (also ohne dass die Spieler der anderen Partei ihre Karten aufdecken müssen – dem Alleinspieler bringt demnach z. B. eine tatsächlich blank stehende „10“ nichts, da er keine Kartenaufdeckung verlangen kann: Er kann dann nur noch den Nachweis des sicheren Erreichens der weiteren Gewinnstufe[n] auch mit nicht blanker „10“ erbringen, den „einfachen“ Spielgewinn akzeptieren oder Weiterspiel gemäß 4.1.6 ISkO verlangen). In Anlehnung an 4.3.5 ISkO kann man sagen: Die fehlerfreie Partei muss den Nachweis des Erreichens der höheren Gewinnstufe(n) unabhängig von Kartenstand und Spielführung (der Spieler der anderen Partei!) erbringen. Bei der Spielführung der fehlerfreien Partei sind demgegenüber (im Gegensatz zu 4.3.5 ISkO) nicht alle möglichen Kombinationen zu berücksichtigen, sondern die fehlerfreie Partei hat die Kontrolle über ihre eigene Spielfüh-

rung. Aufgrund der schwer zu erfüllenden Voraussetzungen des Nachweises kann es für die fehlerfreie Partei im Hinblick auf weitere Gewinnstufen vorteilhafter (bzw. die einzige verbliebene Möglichkeit) sein, Weiterspiel gemäß 4.1.6 ISkO zu verlangen, um eventuell noch von Spielfehlern der anderen Partei zu profitieren (was allerdings beim Nichtbedienen, das erst im Laufe des Spiels bemerkt wird, nicht möglich ist – vgl. 4.2.4 S. 2 ISkO, der zwar auf 4.1.4 ISkO verweist, im Gegensatz zu 4.2.3 S. 1 ISkO [sofort bemerktes Nichtbedienen] jedoch nicht auf 4.1.6 ISkO). Wenn der durch das Verlangen nach Weiterspiel negierte Regelverstoß sich vor Spielentscheidung zugetragen hat, setzt sich die fehlerfreie Partei mit dem Verlangen nach Weiterspiel allerdings dem Risiko aus, ihr Spiel womöglich noch durch einen eigenen Regelverstoß oder aufgrund eines unerwarteten Spielverlaufs zu verlieren. Deshalb sollte die fehlerfreie Partei immer in Betracht ziehen, sich in kniffligen Konstellationen mit dem „einfachen“ Spielgewinn zu begnügen. Gerade die Gegenpartei wird sich ohnehin kaum auf 4.1.4 S. 2 ISkO berufen können, da Spiele von Alleinspielern meistens nicht dermaßen schwach sind. Dem Alleinspieler bleibt darüber hinaus eine Berufung auf 4.1.4 S. 2 ISkO erspart, wenn 4.1.5 ISkO zu seinen Gunsten eingreift. Im Rahmen von 4.2.6 ISkO in Verbindung mit 4.1.4 S. 2 ISkO dürfte die unrichtige Kartenverteilung wohl zu ignorieren sein, auch wenn es diesbezüglich noch keine endgültige Klärung durch das Internationale Skatgericht gibt.

## **16. Welche Konstellationen gibt es bei der Zuerkennung von Gewinnstufen nach 4.1.5 ISkO?**

Folgende Konstellationen sind denkbar:

### **I. Alleinspieler braucht Gewinnstufe(n) nicht für Spielgewinn:**

1. Regelverstoß der Gegenpartei: einfacher Spielgewinn nach 4.1.4 S. 1 ISkO, Zuerkennung weiterer Gewinnstufen bei Nachweis des sicheren Erreichens (4.1.4 S. 2 ISkO) oder bei selbstständigem Erreichen nach verlangtem Weiterspiel (4.1.6 ISkO)

#### 2. Spielaufgabe der Gegenpartei:

a) In Fällen von 4.3.3 ISkO (Spielaufgabe der Gegenpartei): einfacher Spielgewinn, Zuerkennung weiterer Gewinnstufen bei Nachweis des sicheren Erreichens (4.1.4 S. 2 ISkO) oder bei selbstständigem Erreichen nach verlangtem Weiterspiel (4.1.6 ISkO)

b) In Fällen von 4.3.6 ISkO (offenes Hinwerfen der Karten = Sonderform der Spielaufgabe): je nach Stich- und Augenzahl der Gegenpartei einfacher Spielgewinn oder Spielgewinn mit „Schneider“ und/oder „Schwarz“

### **II. Alleinspieler braucht Gewinnstufe(n) für Spielgewinn:**

#### 1. Regelverstoß der Gegenpartei:

a) Bei Anwendung von 4.1.4 ISkO: Dies genügt dem Alleinspieler nicht, da 4.1.4 S. 1 ISkO ihm nur einen „einfachen“ Spielgewinn bescherte und eine Zuerkennung über 4.1.4 S. 2 ISkO (Nachweis des sicheren Erreichens bei regelrechtem Spiel) womöglich scheitert.

b) Bei Anwendung von 4.1.5, 5.4.3 ISkO: Dem Alleinspieler werden die Gewinnstufen über 4.1.5 ISkO zuerkannt – in den Grenzen von 5.4.3 ISkO (kein Spielgewinn bei von vornherein auch theoretisch nicht zu gewinnenden Spielen).

c) Nach hier vertretener Auffassung kann 4.1.4 S. 2 ISkO zusätzlich zu 4.1.5 ISkO angewendet werden; einziges denkbare Beispiel: Zuerkennung der zum Spielgewinn benötigten Ge-

winnstufe „Schneider“ über 4.1.5 ISkO sowie zusätzlich Nachweis des sicheren Erreichens der nicht zum Spielgewinn benötigten Gewinnstufe „Schwarz“ bei regelgerechtem Spiel über 4.1.4 S. 2 ISkO

## 2. Spielaufgabe der Gegenpartei:

a) Bei Anwendung von 4.3.3 ISkO (Spielaufgabe der Gegenpartei): Dies genüge dem Alleinspieler nicht, da 4.3.3. ISkO ihm nur einen „einfachen“ Spielgewinn bescherte.

b) Bei Anwendung von 4.3.6 ISkO (offenes Hinwerfen der Karten = Sonderform der Spielaufgabe): Die Anwendung von 4.3.6 ISkO kann zwar grundsätzlich einen Spielgewinn mit „Schneider“ und „Schwarz“ herbeiführen, dies funktioniert aber laut Internationalem Skatgericht nur in den Grenzen von 5.4.3 ISkO, weil 5.4.3 ISkO nicht nur für Regelverstöße gelte, sondern auf Spielaufgaben zu erweitern sei (4.3.3 ISkO in Verbindung mit 4.1.5 ISkO, der wiederum auf 5.4.3 ISkO verweist).

c) Bei Anwendung von 4.1.5, 5.4.3 ISkO: Dem Alleinspieler werden die Gewinnstufen über 4.1.5 ISkO zuerkannt – in den Grenzen von 5.4.3 ISkO, da diese Vorschrift auch für Spielaufgaben gelten soll (s. o.).

d) Nach hier vertretener Auffassung kann 4.1.4 S. 2 ISkO zusätzlich zu 4.1.5 ISkO angewendet werden; einziges denkbare Beispiel: Zuerkennung der zum Spielgewinn benötigten Gewinnstufe „Schneider“ über 4.1.5 ISkO sowie zusätzlich Nachweis des sicheren Erreichens der nicht zum Spielgewinn benötigten Gewinnstufe „Schwarz“ bei regelgerechtem Spiel über 4.1.4 S. 2 ISkO

## 17. Was passiert, wenn der Alleinspieler die Gegenpartei täuscht oder andersherum?

Täuscht eine Partei die andere, darf diese dadurch keinen Nachteil erleiden. Deswegen wird bei Täuschungen generell der Zustand wiederhergestellt, der vor der Täuschung bestand („Replay“). Dies gilt vor allem beim offenen Hinwerfen der Karten – so z. B., wenn der Alleinspieler einen Gegenspieler zum Schmieren auffordert mit dem (falschen) Hinweis, das sei der letzte Stich der Gegenpartei („Hau was rein, es ist euer letzter“), woraufhin der schmierende Gegenspieler nach der Schmierung seine Karten offen hinwirft. In diesem Fall dürfen die Gegenspieler ihre zum letzten Stich gespielten Karten wieder aufnehmen und das Spiel wird weiter durchgeführt. Selbst eine Spielabkürzung des Alleinspielers kann zu einer „Täuschung“ eines Gegenspielers führen. 4.3.6 ISkO greift demzufolge nicht ein, wenn bei einer Spielabkürzung des Alleinspielers ohne Erklärung nur der Gegenspieler die Karten offen hinwirft, der keinen Stich mehr macht; das heißt: Solange der Gegenspieler, der noch einen Stich macht, die Karten auf der Hand behält, scheitert die Spielabkürzung (ohne Erklärung) des Alleinspielers. Das gilt selbst dann, wenn der andere (die Karten offen hinwerfende) Gegenspieler an dem Stich mitwirken muss (sei es, dass er eine bestimmte Farbe ausspielen muss, die sein Partner stechen kann, oder dass er im aktuellen Stich eine bestimmte Karte legen muss, damit sein Partner diesen oder einen anderen Stich macht). In diesem Fall kann der Gegenspieler (der den Stich machen kann und die Karten auf der Hand behalten hat) verlangen, dass sein Partner die Karten wieder aufnimmt und weitergespielt wird, ohne dass der Alleinspieler hiergegen etwas tun kann. Schafft es die Gegenpartei dann, noch einen Stich zu machen, ist die Spielabkürzung des Alleinspielers ohne Erklärung gescheitert (Achtung: Die dargestellte Ausnahmeregelung gilt laut Internationalem Skatgericht nicht für das offene Hinwerfen der Karten durch einen Gegenspieler bei einem offenen Spiel des Alleinspielers). Des Weiteren können Täuschungen den Tatbestand des unberechtigten Ausspielens negieren: Erzählt eine Partei der anderen (ein Mitglied der Gegenpartei dem Alleinspieler oder der Alleinspieler einem Gegenspieler) wahrheitswidrig, sie dürfe ausspielen, darf der unberechtigt Ausspielende seinen Fehler korrigieren und die Karte wieder aufnehmen. Auch sonstige Täuschungen, gerade durch den Alleinspieler, dürfen keinen Erfolg haben. Zeigt z. B. der Alleinspieler in Hinterhand einem Gegenspieler in Mittelhand demonstrativ eine Karte vor (von einer Farbe, die er bedienen muss), so muss er diese entgegen 4.1.9 ISkO begeben, wenn er damit den Gegenspieler getäuscht (z. B. zum „falschen“ Wimmeln eines „Vollen“ verleitet) hat. Ähnlich ist vorzugehen, wenn der Alleinspieler in Hinterhand einem Gegenspieler in Mit-

telhand demonstrativ eine Trumpf-Karte vorzeigt, obwohl er die gespielte Farbe bedienen muss: Hier darf der Gegenspieler eine deswegen gelegte Karte wieder aufnehmen und eine andere Karte begeben (mit der er seine Bedienpflicht erfüllt). Allerdings muss auch der Alleinspieler vor Täuschungen geschützt werden, z. B. bei (absichtlich oder unabsichtlich) falschen Auskünften über den Wert des letzten (höchsten) Reizgebots. Beispiel: Der Alleinspieler fragt, wie weit gereizt wurde, und erhält die falsche Antwort „24“ (in Wirklichkeit „23“). Sagt der Alleinspieler nun einen „Null“ an, verliert er diesen nicht gemäß 3.4.4 S. 4 ISKO. Stattdessen darf er die Spielansage ausnahmsweise zurücknehmen, den Skat umdrücken und ein neues Spiel ansagen, das durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet wird.

**18. Wie ist vorzugehen, wenn ein Mitglied der Gegenpartei nach Beendigung des Reizens, aber vor der Spielansage des Alleinspielers einen Regelverstoß (z. B. Kartenverrat) begeht?**

Mit den Worten des Internationalen Skatgerichts ausgedrückt (SkGE 257-2008): „Wenn nach beendetem Reizen und vor der Spielansage des Alleinspielers ein Regelverstoß der Gegenpartei (z. B. Kartenverrat) begangen wird, hat der Alleinspieler sofort ein Spiel gewonnen. Aber nicht der Alleinspieler (dieser würde immer das höchste Spiel ansagen) entscheidet darüber, welches Spiel ihm als gewonnen anzuschreiben ist, sondern ein hinzugezogener Schiedsrichter entscheidet, welches Spiel aus vernünftigen Gründen und unter Berücksichtigung des letzten Reizwertes und der Zahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen dem Alleinspieler als gewonnen angeschrieben wird. Ist der Alleinspieler jedoch mit dem vom Schiedsrichter vorgeschlagenen Gewinnspiel nicht einverstanden, kann er ein anderes (höherwertiges) Spiel ansagen, das mindestens der letzten Reizhöhe entsprechen muss. Dieses Spiel muss dann aber in der üblichen Weise durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet werden.“ „Bieten die Karten des Alleinspielers nach Meinung des Schiedsrichters keine Gewinnchance, so ist ihm ein Spiel gutzuschreiben, das der letzten Reizhöhe und der Zahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen entspricht“ (Entscheidungssammlung, 4.1.9 ISkO, Fall 1 [S. 124]). Für den Fall einer fehlerhaften Kartenverteilung, die nach Beendigung des Reizens, aber vor Spielbeginn/Spielansage beanstandet wird, sind diese Grundsätze nun in 3.3.10 ISkO festgeschrieben worden. Zu beachten ist, dass auch 4.1.5, 5.4.3 ISkO in der Phase nach Beendigung des Reizens, aber vor der Spielansage des Alleinspielers Anwendung finden (können).

## **19. Was sind typische Fälle für Verstöße der Gegenpartei gegen 4.2.9 ISkO und was ist ihr demgegenüber im Rahmen von 4.2.9 ISkO erlaubt?**

### **I. Typische Fälle für Verstöße gegen 4.2.9 ISkO sind:**

1. Erwähnung „offensichtlicher“ Aspekte, Teil 1: Die Erwähnung bestimmter „offensichtlicher“ Aspekte stellt einen Verstoß gegen 4.2.9 ISkO dar. Beispiel: Der Alleinspieler reizt „59“ und vergisst bei der Ansage seines einfachen „Grand“ ohne Skataufnahme die Ansage „Hand“. Nachdem der Alleinspieler „Pik-Bube“ ausgespielt und der Gegenspieler in Mittelhand mit dem „Kreuz-Buben“ übernommen hat, meint dieser zum Alleinspieler: „Jetzt musst du uns ‚Schneider‘ spielen“ (beachte: Der Alleinspieler bekommt hier natürlich gemäß 4.1.5 ISkO die Gewinnstufe „Schneider“ zuerkannt). Gleiches gilt für Äußerungen eines Mitglieds der Gegenpartei bei einem beliebigen einschlägigen Spiel des Alleinspielers im Sinne von „So, nun spielen wir ohne Buben“, „Die Trümpfe sind alle“ und (sinngemäß) „Du [= der Alleinspieler] hast die Karte x (nicht) gedrückt“ und für die Bemerkungen „Nun kennen wir ja deine Karten“ und „Kontra“. Ob die hier genannten Beispiele immer noch insgesamt oder teilweise die Eignung aufweisen (sollen), die Karten zu verraten oder den Spielverlauf zu beeinträchtigen, ist angesichts der bei II. 9. dargestellten Fälle unklar.

2. Die Aussage eines passenden Mitspielers „18‘ hätte ich auch gehabt, mehr kann ich nicht sagen“, wenn durch das Passen des besagten Mitspielers ein Alleinspieler ermittelt wird (dieser bekommt dann sofort ein Spiel gutgeschrieben). In diesem Fall begeht der zweite passende Spieler sogar dann Kartenverrat, wenn er (lediglich) mit den Worten „Mehr will/kann/habe ich nicht“ passt.

3. Passt ein Spieler auf ein Reizgebot, darf er nicht sagen, bis wohin er maximal gereizt hätte, wenn dieser maximale Reizwert unter dem Reizgebot liegt. Liegen sowohl Reizgebot als auch maximaler Reizwert bei „18“, darf der Mitspieler beim Passen nicht darauf hinweisen, dass er maximal „18“ gehabt hätte (zu den diesbezüglichen Einschränkungen siehe oben unter I. 2.). Im Gegensatz dazu ist es jedoch zulässig, wenn Mittelhand und/oder Hinterhand auf eine

Sprungreizung von Vorhand beim Passen ihre maximalen/ihr maximales Reizgebot(e) nennen/nennt, da sie dies bei regelkonformer Durchführung des Reizvorgangs ohnehin hätte(n) tun dürfen. Dies gilt aber nur, wenn der von Hinterhand beim Passen genannte maximale Reizwert über dem von Mittelhand beim Passen genannten maximalen Reizwert liegt, da Hinterhand während eines regelkonform durchgeführten Reizvorgangs kein geringeres Reizgebot als Mittelhand abgeben dürfte. Liegt also der von Hinterhand beim Passen genannte maximale Reizwert unter dem von Mittelhand beim Passen genannten maximalen Reizwert und ereignet sich die Äußerung von Hinterhand zeitlich als Letztes (sodass Vorhand hierdurch Alleinspieler wird), gewinnt der Alleinspieler ein Spiel wegen eines Verstoßes der Gegenpartei gegen 4.2.9 ISkO. Ereignet sich in diesem Beispiel die Äußerung von Mittelhand als Letztes, ist es möglich, aufgrund der Wertungsgleichheit zur anderen Konstellation dem Alleinspieler ebenfalls ein gewonnenes Spiel gutzuschreiben, aber genauso gut ist es auch denkbar, es Vorhand gemäß 3.3.9 ISkO analog zu ermöglichen, von ihrem Reizgebot zurückzutreten. Tut hingegen nur einer der beiden Gegenspieler beim Passen seinen maximalen Reizwert kund, geht damit selbstverständlich kein Regelverstoß einher. Siehe hierzu auch weiter unter Frage 01.

4. Die Frage eines Gegenspielers nach dem letzten Reizwert (nach Beendigung des Reizens) unter Nennung eines falschen Reizwerts wegen der Möglichkeit, dass damit eine Ausspielfarbe signalisiert wird

5. Kopfschütteln und gleichzeitige Artikulation von Zischlauten, um kundzugeben, mit der ausgespielten Farbe nicht zufrieden zu sein

6. Die Andeutung eines Gegenspielers, einen höheren Trumpf zu führen, als er gerade in den aktuellen Stich beigibt bzw. beigeben will, z. B. durch die Äußerung „Den will ich sicherheitshalber mitnehmen“, gefolgt vom Sinneswandel „Ach, ich lasse ihn doch lieber laufen“

7. Die Bemerkung des Kartengebers (bzw. eines Mitspielers der Gegenpartei) zum Gegenspieler in Hinterhand, der Alleinspieler in Mittelhand habe den laufenden Stich gestochen

(Tatsache), wenn besagter Gegenspieler sich irrt und deswegen zuvor in irgendeiner Form zum Ausdruck gebracht hat, der Alleinspieler hätte den Stich laufenlassen

8. Die Aussage „Spiel aus, ich werde es schon richten“ eines Gegenspielers in Mittel- oder Hinterhand zum anderen Gegenspieler in Vorhand (zumindest bei offenen Spielen des Alleinspielers, bei denen solche Äußerungen ausschließlich vorkommen dürften).

9. Das Greifen in die Karten des Alleinspielers bei offenen Spielen, wenn 2.2.5 S. 4 ISkO nicht eingreift

10. Das Auflegen oder Zeigen der Karten durch einen Gegenspieler (ohne Gegenkarten) mit Erklärung bei einem (offenen) Spiel des Alleinspielers, selbst wenn nur der Alleinspieler die Karten sieht und besagter Gegenspieler signalisieren will, dass der andere Gegenspieler einen (siegbringenden) Stich macht (Farb- oder Grandspiel) bzw. dem Alleinspieler einen Stich aufzwingt (Nullspiel)

11. Spielhinweise eines Gegenspielers wie z. B. „Ich habe kein Karo, aber den ‚Herz-Buben‘“, und zwar auch dann, wenn die Gegenspieler bei einer Spielabkürzung des Alleinspielers zusammenwirken müssen, um den Nachweis dafür zu erbringen, dass die Gegenpartei noch einen Stich macht

12. Ausrufe wie bspw. „stopp“ – z. B., um den anderen Gegenspieler daran zu hindern, ein Spiel voreilig aufzugeben

13. Äußerungen im Sinne von „Den will ich spielen“ eines Gegenspielers in Mittel- oder Hinterhand bei einem offenen Spiel des Alleinspielers, weil hierdurch der eventuell schon aufgeben wollende andere Gegenspieler (in Vorhand) auf vom Alleinspieler womöglich gedrückte Karten und auf Schwachstellen des offenen Spiels hingewiesen werden könnte

14. Beachte: Auch der Alleinspieler kann gegen 4.2.9 ISkO (nicht durch Kartenverrat, aber durch eine Äußerung oder Geste, die geeignet ist, den Spielverlauf zu beeinträchtigen) und 4.5.8 ISkO verstoßen.

## **II. Demgegenüber liegt in folgenden Fällen kein Verstoß gegen 4.2.9 ISkO vor:**

1. Beim Nennen des maximalen Reizgebotes unter den oben bei I. 3. erläuterten Voraussetzungen

2. Beim bloßen Kopfschütteln alleine oder sogar in Verbindung mit einem Zusammenzucken und vorwurfsvollen Blicken, wenn nicht weitere Faktoren hinzukommen (zusätzliche Gesten oder Bemerkungen, Zischlaute etc.)

3. Bei der Aussage eines Gegenspielers „Du kannst ausspielen, was du willst, du kannst nicht mehr gewinnen“, aber nur, wenn besagter Gegenspieler zur Sicherung des Spielgewinns der Gegenpartei (mit einer „absoluten Standkarte“, d. h. dem höchsten noch im Spiel befindlichen Trumpf) keine Augen des anderen Gegenspielers benötigt

4. Beim Umstecken von Karten, denn dies ist grundsätzlich als bloßer Sortiervorgang zu bewerten

5. Bei der Bekanntgabe der letzten Reizhöhe eines Mitspielers

6. Bei der Bekundung eines Gegenspielers, eine bestimmte Farbe nicht zu führen, aber nur, wenn dieser Gegenspieler gerade mit dem Beigeben einer Karte auf diese Farbe dran ist, also mit der Äußerung sein langes Zögern erklären möchte

7. Bei der Äußerung des in die Karten des Alleinspielers schauenden Kartengebers: „Darauf hätte ich ‚Grand‘ gespielt“

8. Bei Äußerungen (eines Mitglieds der Gegenpartei), die keinen direkten Einfluss auf das (bevorstehende) Spiel (des Alleinspielers) nehmen (solange diese Äußerung lediglich zum ersten Mal beanstandet wird). Beispiel: Der Alleinspieler sagt ein Pikspiel an, woraufhin ein Gegenspieler meint: „Das habe ich mir gedacht (dass du ‚Pik‘ spielst).“

9. Erwähnung „offensichtlicher“ Aspekte, Teil 2: Die Erwähnung bestimmter „offensichtlicher“ Aspekte stellt keinen Verstoß gegen 4.2.9 ISkO dar. Dazu zählt z. B. die wahrheitsgemäße Bemerkung eines Mitglieds der Gegenpartei gleich nach der Spielansage (zwecks Vermeidung von Beweisschwierigkeiten), der Alleinspieler habe zwar den Skat nicht aufgenommen, aber die Ansage „Hand“ nicht vorgenommen. Auch die wahrheitsgemäße Äußerung eines Mitglieds der Gegenpartei nach einem Stich, die Gegenpartei sei damit aus dem „Schneider“, soll nicht geeignet sein, die Karten zu verraten oder den Spielverlauf zu beeinträchtigen. Gleiches soll gelten für Aussagen im Sinne von „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“ etc.

10. Ausspielaufforderungen an Vorhand, z. B. die an Vorhand (Alleinspieler) gerichtete Aufforderung durch ein Mitglied der Gegenpartei (bei einem offenen Spiel und erst recht bei einem Spiel mit Skataufnahme), eine Karte auszuspielen, und zwar selbst dann, wenn das auffordernde Mitglied als einer der beiden Gegenspieler das (offene) Spiel des Alleinspielers alleine umbiegen kann, oder die an Vorhand (Gegenspieler) gerichtete Aufforderung durch ein Mitglied der Gegenpartei (z. B. bei einem offenen Spiel oder bei einer Spielabkürzung des Alleinspielers), eine Karte auszuspielen, und zwar selbst dann, wenn das auffordernde Mitglied Kartengeber ist und sieht, dass die Gegenpartei das Spiel gewinnen. Allerdings darf der auffordernde Mitspieler der Gegenpartei im Zusammenhang mit seiner Ausspielaufforderung nicht verkünden, dass er oder ein anderer Mitspieler der Gegenpartei das (offene) Spiel des

Alleinspielers alleine umbiegen könne, sonst verstößt er gegen 4.2.9 ISkO (z. B. mit der Äußerung „Spiel einfach aus, ich werde es schon richten“).

## **20. Was sind die Unterschiede zwischen einer Spielabkürzung (4.3.4/4.3.5 ISkO) und dem offenen Hinwerfen der Karten (4.3.6 ISkO)?**

Einer der wichtigsten Unterschiede zwischen dem Auflegen oder Zeigen (Spielabkürzung) und dem offenen Hinwerfen der Karten besteht darin, dass mit dem offenen Hinwerfen der Karten das Spiel sofort beendet ist. Das heißt: Das Spiel ist dann mit dem Status beendet, den es zum Zeitpunkt des offenen Hinwerfens der Karten hat, was sowohl die Spielentscheidung als auch die Gewinnstufen einschließt. Die Partei, die also weniger als 61 (Alleinspieler) bzw. 60 (Gegenpartei) Augen erzielt hat, verliert das Spiel, wenn sie oder die andere Partei die Karten offen hinwirft, und wird sogar „Schneider“ bzw. „Schwarz“, wenn sie – sofern sie selbst die Karten offen hingeworfen hat – zu diesem Zeitpunkt weniger als 31 Augen eingebracht bzw. noch keinen Stich gemacht hat (bewertet wird die Situation also immer aus der Sicht der hinwerfenden Partei: Wirft der Alleinspieler mit 61 Augen seine Karten offen hin, gewinnt er sein Spiel „einfach“ und nicht „Schwarz“, nur weil die Gegenpartei noch keinen Stich gemacht hat). Andersherum gewinnt die Partei, die mindestens 61 (Alleinspieler) bzw. 60 (Gegenpartei) Augen erlangt hat und die Karten offen hinwirft, trotzdem das Spiel, und das bei mindestens 90 erreichten Augen sogar in der Gewinnstufe „Schneider“ (die Gewinnstufe „Schwarz“ spielt hier keine Rolle, denn wer alle Stiche gemacht hat, hält keine Karten mehr auf der Hand, die er offen hinwerfen könnte). Der Grundsatz, dass ein gewonnenes Spiel nicht mehr verloren werden kann (Umkehrschluss aus 4.1.4 S. 1 ISkO: „vor der Spielentscheidung“), gilt auch für die Spielabkürzung, die jedoch einen weiteren gravierenden Unterschied zum offenen Hinwerfen der Karten aufweist: Die abkürzende Partei kann zwar die andere Partei über die Spielabkürzung „Schneider“ oder sogar „Schwarz“ spielen. Scheitert die Spielabkürzung jedoch (weil die Voraussetzungen von 4.3.4 S. 1, S. 2 ISkO bzw. 4.3.5 ISkO nicht erfüllt sind), verliert die abkürzende Partei das Spiel nur in der Stufe „einfach“. Denn misslungene Spielabkürzungen werden wie Regelverstöße behandelt, die nur zum „einfachen“ Spielgewinn führen (4.3.4 S. 3, 4.3.5 S. 3 ISkO, jeweils in Verbindung mit 4.1.4 S. 1 ISkO; es dürften allerdings auch Konstellationen denkbar sein, in denen die andere Partei in diesen Fällen nun weitere Gewinnstufen über 4.1.4 S. 2 ISkO erreicht). Eine wichtige Ausnahme muss trotz dieser grundsätzlichen Unterschiede beachtet werden: Laut Internationalem Skatgericht wird das offene Hinwerfen der Karten in Verbindung mit einer Erklärung (im Sinne von 4.3.4 S. 2 ISkO) als Spielabkürzung (4.3.4, 4.3.5 ISkO) behandelt und nicht als offenes Hinwerfen der Karten nach 4.3.6 ISkO. Der Praxisgrundsatz, dass das offene Hinwerfen zur

Spielaufgabe wird und die Spielabkürzung zur Beschleunigung eines gewonnenen Spiels benutzt, ist demnach keine Hilfe bei der Beurteilung der konkreten Situation.

Folgende zusammenfassende Übersicht soll noch einmal die jeweils möglichen Konstellationen verdeutlichen:

### **A. Alleinspieler:**

**I. Auflegen oder Zeigen der Karten (Spielabkürzung: Alleinspieler muss alle weiteren Stiche machen) bzw. Auflegen oder Zeigen oder offenes Hinwerfen der Karten jeweils mit Erklärung (Spielabkürzung: Der Alleinspieler muss seine Erklärung in allen Punkten erfüllen):**

#### **1. Alleinspieler macht alle weiteren Stiche bzw. erfüllt seine Erklärung in allen Punkten:**

a) Spielgewinn, je nach Ergebnis in den Stufen „einfach“ (61 bis 89 Augen), „Schneider“ (90 bis 120 Augen) oder „Schwarz“ (alle Stiche gemacht); in der letzten Variante kann eine etwaige Erklärung des Alleinspielers nur gelautet haben, dass er alle weiteren Stiche machen werde (anstelle dieser Erklärung hätte er also mit dem gleichen Ergebnis lediglich die Karten auflegen oder zeigen können)

b) Spielverlust in der Stufe „einfach“, wenn die Gegenpartei zum Zeitpunkt der Spielabkürzung bereits mindestens 60 Augen hatte oder durch die Stiche, die der Alleinspieler ihnen laut Erklärung zugesteht, auf mindestens 60 Augen kommt (dabei bleibt es auch dann, wenn die Gegenpartei zu diesem Zeitpunkt bereits mindestens 90 Augen erlangt hat; allerdings können der Gegenpartei dann weitere Gewinnstufen über 4.1.4 S. 2 ISkO zuerkannt werden oder sie verlangt – die Zustimmung aller ihrer Mitglieder vorausgesetzt – Weiterspiel nach 4.1.6 ISkO und erreicht auf diese Weise die Gewinnstufen „Schneider“ und/oder „Schwarz“)

#### **2. Alleinspieler macht nicht alle weiteren Stiche bzw. erfüllt seine Erklärung nicht in allen Punkten:**

a) Spielverlust in der Stufe „einfach“ (und zwar auch dann, wenn der Alleinspieler noch keinen Stich gemacht oder weniger als 31 Augen eingebracht hat), sofern nicht wiederum die Gegenpartei über 4.1.4 S. 2 ISkO oder mittels 4.1.6 ISkO weitere Gewinnstufen erreicht

b) Spielgewinn in der Stufe „einfach“, wenn der Alleinspieler zum Zeitpunkt der Spielabkürzung (mit Erklärung) bereits mindestens 61 Augen hatte (dabei bleibt es auch dann, wenn der Alleinspieler zu diesem Zeitpunkt bereits mindestens 90 Augen erzielt hat)

## **II. Offenes Hinwerfen der Karten ohne Erklärung (Spielbeendigung mit dem derzeitigen Status hinsichtlich Spielentscheidung und Gewinnstufen):**

1. Spielverlust, je nach Ergebnis in den Stufen „einfach“ (31 bis 60 Augen), „Schneider“ (0 bis 30 Augen) oder „Schwarz“ (keinen Stich gemacht)

2. Spielgewinn, je nach Ergebnis in den Stufen „einfach“ (61 bis 89 Augen) oder „Schneider“ (90 bis 120 Augen); „Schwarz“ ist in dieser Konstellation nicht möglich, da der Alleinspieler, wenn er alle Stiche macht, keine Karten mehr hat, die er offen hinwerfen kann.

### **B. Gegenpartei:**

#### **I. Offen spielen (Spielabkürzung: Der abkürzende Gegenspieler muss unabhängig von Kartenstand und Spielführung alle weiteren Stiche machen):**

1. Der abkürzende Gegenspieler macht unabhängig von Kartenstand und Spielführung alle weiteren Stiche:

a) Spielgewinn, je nach Ergebnis in den Stufen „einfach“ (60 bis 89 Augen), „Schneider“ (90 bis 120 Augen [sehr unwahrscheinlich]) oder „Schwarz“ (alle Stiche gemacht [äußerst unwahrscheinlich])

b) Spielverlust in der Stufe „einfach“, wenn der Alleinspieler zum Zeitpunkt der Spielabkürzung bereits mindestens 61 Augen hatte (dabei bleibt es auch dann, wenn der Alleinspieler zu diesem Zeitpunkt bereits mindestens 90 Augen erlangt hat; allerdings können dem Alleinspieler dann weitere Gewinnstufen über 4.1.4 S. 2 ISkO zuerkannt werden oder er verlangt Weiterspiel nach 4.1.6 ISkO und erreicht auf diese Weise die Gewinnstufen „Schneider“ und/oder „Schwarz“ erreichen)

2. Der abkürzende Gegenspieler macht nicht unabhängig von Kartenstand und Spielführung alle weiteren Stiche:

a) Spielverlust in der Stufe „einfach“ (und zwar auch dann, wenn die Gegenpartei noch keinen Stich gemacht oder weniger als 31 Augen eingebracht hat), sofern nicht wiederum der Alleinspieler über 4.1.4 S. 2 ISkO oder mittels 4.1.6 ISkO weitere Gewinnstufen erreicht

b) Spielgewinn in der Stufe „einfach“, wenn die Gegenpartei zum Zeitpunkt der Spielabkürzung bereits mindestens 60 Augen hatte (dabei bleibt es auch dann, wenn die Gegenpartei zu diesem Zeitpunkt bereits mindestens 90 Augen erzielt hat)

## **II. Offenes Hinwerfen der Karten (Spielbeendigung mit dem derzeitigen Status hinsichtlich Spielentscheidung und Gewinnstufen):**

1. Spielverlust, je nach Ergebnis in den Stufen „einfach“ (31 bis 59 Augen), „Schneider“ (0 bis 30 Augen) oder „Schwarz“ (keinen Stich gemacht). Beachte: Es genügt grundsätzlich, dass ein Gegenspieler die Karten offen hinwirft (gemeinsame Haftung). Beim offenen Hinwerfen der Karten aufgrund einer Spielabkürzung des Alleinspielers jedoch besteht eine Ausnahme: Behält der Gegenspieler, der die Spielabkürzung des Alleinspielers zu Fall bringen kann, die Karten auf der Hand, greift 4.3.6 ISkO nicht durch. Mit anderen Worten: Der Alleinspieler kann sich nur dann auf 4.3.6 ISkO berufen, wenn zumindest auch der die Spielabkürzung zu Fall bringende Gegenspieler die Karten offen hinwirft (siehe näher unter Frage 15).

2. Spielgewinn, je nach Ergebnis in den Stufen „einfach“ (60 bis 89 Augen) oder „Schneider“ (90 bis 120 Augen)

Hinsichtlich der Spielabkürzung ist zu beachten: Will die nicht abkürzende Partei in unwahrscheinlichen Fällen „nachteilige“ Folgen der gescheiterten Spielabkürzung vermeiden, muss sie sich die weitere(n) Gewinnstufe(n) über 4.1.4 S. 2 ISkO zuerkennen lassen oder sie muss gemäß 4.1.6 ISkO auf Weiterspielen bestehen. Beispiel: Der Alleinspieler nimmt eine missglückte Spielabkürzung vor (d. h. „einfacher“ Spielgewinn für die Gegenpartei), als die Gegenpartei schon mindestens 90 Augen (d. h. ohne Spielabkürzung des Alleinspielers) Spielgewinn für die Gegenpartei in der Gewinnstufe „Schneider“ eingebracht hat.

## **21. Wann erfüllt der Alleinspieler bei der Spielabkürzung seine Erklärung nicht in allen Punkten?**

Um seine Erklärung bei einer Spielabkürzung in allen Punkten zu erfüllen, müssen die Aussagen, die der Alleinspieler in Bezug auf weitere Stiche und Gewinnstufen macht, der Realität entsprechen. Gibt der Alleinspieler mehr Stiche ab, als er in seiner Spielabkürzungserklärung angekündigt hat, oder unterliegt er einem (zukunftsbezogenen) Irrtum über das Erreichen der Gewinnstufen „Schneider“ und „Schwarz“ (sofern kein Gewinnstufenverzicht vorliegt – siehe unten bei 22.), so führt dies dazu, dass die Spielabkürzungserklärung des Alleinspielers nicht in allen Punkten erfüllt ist. Demgegenüber sind Spielabkürzungserklärungen des Alleinspielers in allen Punkten erfüllt bei der korrekten Vorhersage der Anzahl der abzugebenden Stiche oder bei einer Unterschreitung der angekündigten Anzahl der abzugebenden Stiche. Außerdem ändern folgende Punkte nichts am Erfülltsein einer Spielabkürzungserklärung des Alleinspielers in allen Punkten: Irrtümer des Alleinspielers über den Zeitpunkt der Stichabgabe, über die Farben oder die konkreten Karten, auf die er noch einen Stich oder mehrere Stiche abgibt, solange er die Anzahl der abzugebenden Stiche richtig benannt hat oder zu erkennen gegeben hat, dass er nicht alle weiteren Stiche macht, über die Farben oder konkreten Karten, mit denen die Gegenspieler noch einen Stich oder mehrere Stiche machen, und über sonstige Aspekte, die nichts mit Stichen oder Gewinnstufen zu tun haben. Allgemein genügt es bereits für die Erfüllung der Erklärung des Alleinspielers in allen Punkten, wenn die Erklärung erkennen lässt, dass der Alleinspieler das Spiel gewinnt, ohne alle weiteren Stiche zu machen. Für Beispiele und weitere Details siehe die kommentierte ISkO, Gliederungspunkte FF17A\* bis FF23\*, oder das ausführliche Tutorial zur Spielabkürzung unter III. 2.

Link zur kommentierten ISkO:

[skat-extra.de/assets/applets/Kommentierte\\_ISkO.pdf](http://skat-extra.de/assets/applets/Kommentierte_ISkO.pdf)

Link zum Tutorial zur Spielabkürzung:

[skat-extra.de/assets/applets/Tutorial\\_zur\\_Spielabkürzung.pdf](http://skat-extra.de/assets/applets/Tutorial_zur_Spielabkürzung.pdf)

## 22. Muss der Alleinspieler die Gegenpartei „Schneider“ spielen, wenn er bei der Spielabkürzung erklärt, die Gegenpartei werde/bleibe „Schneider“?

Erklärt der Alleinspieler bei einer Spielabkürzung, die Gegenpartei werde am Ende (nach Abwicklung der Spielabkürzung) „Schneider“ oder „Schwarz“, muss er die Gegenpartei auch wirklich „Schneider“ oder „Schwarz“ spielen, sonst ist seine Erklärung nicht in allen Punkten erfüllt. Dies gilt unabhängig davon, ob der Alleinspieler in jedem Fall mindestens 61 Augen erlangt und dies auch kundtut. Das Erfülltsein der Spielabkürzungserklärung des Alleinspielers in allen Punkten wird andererseits nicht dadurch verhindert, dass der Alleinspieler fälschlicherweise erklärt, die Gegenpartei sei zum Zeitpunkt der Spielabkürzung noch „Schneider“ oder „Schwarz“. Ein relevanter Irrtum liegt also nur vor, wenn der Alleinspieler sich darüber irrt, dass die Gegenpartei am Ende (sprich nach Abwicklung der Spielabkürzung) „Schneider“ bzw. „Schwarz“ ist. Demgegenüber verzichtet der Alleinspieler mit seiner Spielabkürzung lediglich auf die jeweiligen Gewinnstufen, wenn er dabei erklärt, die Gegenpartei komme am Ende (nach Abwicklung der Spielabkürzung) aus dem „Schneider“ (bzw. sei nicht „Schwarz“), obwohl die Gegenpartei in Wirklichkeit „Schneider“ (oder sogar „Schwarz“) wird. In diesem Fall darf der Irrtum des Alleinspielers nicht als eine nicht in allen Punkten erfüllte Spielabkürzungserklärung gewertet werden. Beispiel: Der Alleinspieler spielt einen „Grand“ und legt nach dem 6. Stich (vor Spielentscheidung), als die Gegenpartei sich noch im „Schneider“ befindet, seine Karten auf: „Kreuz-Bube“ (der letzte im Spiel befindliche Bube), „Herz-Ass“, „Pik-Ass“ und „Pik-König“. Dabei sagt er: „Ich gewinne, ihr bekommt noch einen Stich mit der ‚Pik-10‘ und seid ‚schneiderfrei‘“ (bekäme die Gegenpartei noch einen Stich auf die „Pik-10“, wäre sie wirklich „schneiderfrei“). Dem Alleinspieler ist jedoch entgangen, dass die „Pik-10“ bereits gefallen ist (bzw. alternativ blank sitzt), sodass er gar keinen Stich abgibt. Dennoch gewinnt der Alleinspieler sein Spiel in der Gewinnstufe „einfach“, denn ihm wird die in Bezug auf die Gewinnstufe an sich nicht erfüllte Erklärung in diesem Fall nicht angelastet, weil er durch seine Erklärung lediglich auf das Erreichen weiterer Gewinnstufen verzichtet hat. **Zusammenfassung:** Demnach gibt es drei Konstellationen: a) Der Alleinspieler kürzt das Spiel ab mit der Erklärung „Ihr werdet ‚Schneider‘/‚Schwarz‘“, die Gegenpartei ist aber am Ende des Spiels/der Spielabkürzung aus dem „Schneider“ bzw. nicht „Schwarz“ = eine nicht in allen Punkten erfüllte Erklärung; b) Der Alleinspieler erklärt bei der Spielabkürzung fälschlicherweise, die Gegenpartei sei zum Zeitpunkt der Spielabkürzung „Schneider“ bzw. „Schwarz“ = eine ansonsten in allen Punkten erfüllte Erklärung wird hier-

durch nicht fehlerhaft; c) Der Alleinspieler kürzt das Spiel ab mit der Erklärung „Ihr kommt raus“ bzw. „Ihr werdet nicht ‚Schwarz‘“, die Gegenpartei ist und bleibt allerdings „Schneider“ bzw. „Schwarz“ = keine nicht in allen Punkten erfüllte Erklärung im Sinne von 4.3.4 S. 2 ISkO, aber auch nur „einfacher“ Spielgewinn des Alleinspielers.

### **23. Wie ist die Bedingung „unabhängig von Kartenstand und Spielführung“ in 4.3.5 ISkO auszulegen?**

Das Kriterium „unabhängig von Kartenstand und Spielführung“ in 4.3.5 ISkO könnte aufgrund der allgemein gehaltenen Formulierung bedeuten, dass der abkürzende Gegenspieler bei jeder zu diesem Zeitpunkt theoretisch möglichen Kartenverteilung alle weiteren Stiche machen muss, ganz egal, welche Karten der andere Gegenspieler, der Alleinspieler und er selbst zu jedem Stich ausspielen. Der abkürzende Gegenspieler müsste hiernach unabhängig von Kartenstand und Spielführung mit jeder seiner Karten jeden weiteren Stich machen (was ihm z. B. immer gelänge, wenn er bei einem Farb- oder Grandspiel nach dem 9. Stich „Kreuz-Bube“, „Pik-Bube“ zeigte oder auflegte). Allerdings legt das Internationale Skatgericht – ohne rechtliche Grundlage oder Begründung – 4.3.5 ISkO anders aus. Laut Internationalem Skatgericht reicht es für eine gelungene Spielabkürzung aus, wenn der abkürzende Gegenspieler unabhängig vom Kartenstand und von der Spielführung der anderen Spieler alle weiteren Stiche machen kann (man mag dieser Auslegung zugutehalten, dass sie praxisfreundlicher ausfällt und dafür sorgt, dass Gegenspieler, die ohnehin nur selten Spielabkürzungen vornehmen können, dies nun etwas häufiger tun können; nichtsdestotrotz müsste 4.3.5 ISkO zunächst entsprechend geändert werden). Beispiel 1: Der Alleinspieler spielt „Karo“, das Spiel ist noch nicht entschieden. Zum 9. Stich sitzt er in Mittelhand. An Trümpfen sind noch die beiden höchsten Buben sowie zwei Karo-Luschen draußen. Beide Karo-Luschen hat der zum 9. Stich ausspielende Gegenspieler. Nachdem er eine Karo-Lusche ausgespielt hat, die vom Alleinspieler mit dem „Kreuz-Buben“ übernommen worden ist, zeigt er (also der Gegenspieler in Vorhand), noch bevor der andere Gegenspieler in Hinterhand eine Karte begeben kann, seine 10. Karte offen vor. Hier kann der abkürzende Gegenspieler in Vorhand nicht alle weiteren Stiche unabhängig vom Kartenstand und von der Spielführung der anderen Spieler machen, da zum Zeitpunkt der Spielabkürzung eine theoretische Kartenverteilung existierte, bei welcher der Alleinspieler den „Pik-Buben“ als letzte Karte führt, denn zu diesem Zeitpunkt hatte der Gegenspieler in Hinterhand den „Pik-Buben“ noch nicht beigegeben (dass die Beigabe des „Kreuz-Buben“ im 9. Stich nahelegt, dass der Alleinspieler den „Pik-Buben“ gerade nicht mehr führt, spielt hier keine Rolle, zumal es für den Alleinspieler, wenn er wirklich „Kreuz-Bube“, „Pik-Bube“ auf der Hand hielte, egal wäre, welche Karte er in den 9. Stich beigäbe; davon abgesehen würde der Alleinspieler in diesem Fall ohnehin seine Karten zeigen und das Spiel gewinnen). Demgegenüber hätte die Gegenpartei das Spiel gewonnen, wenn der Gegen-

spieler in Vorhand seine letzte Karte erst vorgezeigt hätte, nachdem der Gegenspieler in Hinterhand den „Pik-Buben“ beigegeben hätte. Beispiel 2: Der Alleinspieler spielt einen „Grand“. Nachdem er den 7. Stich gemacht hat, hat er – wie auch die Gegenpartei – noch nicht genug Augen für den Spielgewinn (ihm fehlt noch eine Dame). Auf der Hand hält er noch „Herz-König“ und die letzten beiden im Spiel befindlichen Pik-Karten, „Pik-Dame“ und „Pik-9“. Der Gegenspieler in Mittelhand führt noch „Herz-10“, „Herz-Dame“ und „Herz-Lusche“. Bevor der Alleinspieler eine Karte zum 8. Stich ausspielen kann, legt nun der Gegenspieler in Hinterhand seine Karten auf („Pik-Bube“, der letzte Bube im Spiel, „Kreuz-Ass“ und „Kreuz-10“) und beansprucht die restlichen Stiche. Hier würde der abkürzende Gegenspieler nicht unabhängig von der eigenen Spielführung alle weiteren Stiche machen, denn er müsste den 8. Stich zwingend mit dem „Pik-Buben“ machen (anders sähe die Situation aus, wenn sich der Gegenspieler im Beispiel zum Zeitpunkt der Spielabkürzung in Vorhand befunden hätte). Dennoch ist die Spielabkürzung des Gegenspielers gelungen, da es genügt, wenn er wie vorliegend alle weiteren Stiche unabhängig vom Kartenstand und von der Spielführung der anderen Spieler machen kann (egal, wie die Karten bei den anderen Spielern sitzen und was sie zu jedem Stich ausspielen, der abkürzende Gegenspieler kann alle weiteren Stiche machen, indem er im 8. Stich mit dem „Pik-Buben“ sticht, woraufhin er anschließend mit den höchsten Kreuz-Karten die letzten beiden Stiche einfährt). Gleiches gilt z. B., wenn der Alleinspieler bei einem Farb- oder Grandspiel nach dem 8. Stich in Mittelhand sitzt mit „Pik-Bube, Karo-Bube“ und der Gegenspieler in Hinterhand „Kreuz-Bube, Herz-Bube“ führt und diese zeigt bzw. auflegt. Denn egal, welche Karte der Alleinspieler nimmt, der Gegenspieler in Hinterhand kann so spielen, dass er unabhängig vom Kartenstand und von der Spielführung der anderen Spieler alle weiteren Stiche macht.

## 24. Wie ist der Begriff „alle weiteren Stiche“ bei der Spielabkürzung der Gegenpartei zu verstehen?

Der Begriff der weiteren Stiche könnte wie beim Alleinspieler verstanden werden. Hiernach wäre ein weiterer Stich ein solcher, in den der abkürzende Gegenspieler noch keine Karte beigegeben hat. Aufgrund der neueren Skatgerichtsrechtsprechung hat sich jedoch inzwischen eine engere Definition ergeben. „Alle weiteren Stiche“ im Rahmen von 4.3.5 ISKO bedeutet: Der abkürzende Gegenspieler muss vom Zeitpunkt der Spielabkürzung an unabhängig vom Kartenstand und von der Spielführung der anderen Spieler alle Stiche machen können (siehe hierzu unter 23.), in die noch mindestens ein Gegenspieler eine Karte beigegeben muss. Der aktuelle Stich ist davon nur dann ausgenommen, wenn aus Sicht des abkürzenden Gegenspielers keine theoretische Kartenverteilung existiert, in welcher der nicht abkürzende Gegenspieler den aktuellen Stich nicht übernehmen muss (wenn also der nicht abkürzende Gegenspieler den aktuellen Stich zwingend übernehmen muss, weil er nichts Anderes führen kann als die einzige zur Stichübernahme führende Karte); in die theoretischen Kartenverteilungen sind dabei nur Karten des Alleinspielers und des nicht abkürzenden Gegenspielers einzubeziehen, die zudem noch nicht ausgespielt bzw. beigegeben wurden. Verhindert werden soll damit anscheinend, dass in Spielabkürzungskonstellationen, in denen ein Gegenspieler in Mittelhand oder Hinterhand (vorzeitig) abkürzt, der andere Gegenspieler durch diese Abkürzung vorgezwängt wird, sodass dieser in den aktuellen Stich, sollte ihn der Alleinspieler machen, möglichst wenig Augen beigt, um diese für den sicheren nächsten Stich/die sicheren nächsten Stiche der Gegenpartei aufzusparen. **Beispiele:** Beispiel 1: Der Gegenspieler in Mittelhand gibt eine Karte in den 9. Stich bei und zeigt seine letzte Karte, den „Kreuz-Buben“, vor, bevor der Gegenspieler in Hinterhand in den aktuellen Stich eine Karte beigegeben kann. Hier ist die Spielabkürzung gescheitert, wenn/weil der abkürzende Gegenspieler den 9. Stich, in den noch ein Gegenspieler eine Karte beigegeben muss, nicht macht und der Gegenspieler in Hinterhand Augen schonen kann (da er den aktuellen Stich – bei jeder zu diesem Zeitpunkt denkbaren Kartenverteilung – nicht übernehmen muss). Das gilt auch dann, wenn der Alleinspieler hier den 9. Stich in jedem Fall macht. Anders wäre dagegen zu entscheiden, wenn (bei gleichem Kartensitz, aber anderen Spielpositionen) der nicht abkürzende Gegenspieler in Vorhand bereits eine Karte in den 9. Stich beigegeben (d. h. zum 9. Stich ausgespielt) hätte (und der in Hinterhand sitzende Alleinspieler noch keine Karte in den 9. Stich beigegeben hätte, da ansonsten ohnehin keine Spielabkürzung mehr möglich wäre), bevor der andere Gegenspieler in

Mittelhand selbst eine Karte in den 9. Stich beigegeben und anschließend durch das Zeigen des „Kreuz-Buben“ das Spiel abgekürzt hätte. Des Weiteren wäre die Spielabkürzung in dieser Konstellation natürlich ebenfalls geglückt, wenn der abkürzende Gegenspieler unabhängig vom Kartenstand und von der Spielführung der anderen Spieler alle weiteren Stiche hätte machen können, z. B. mit „Kreuz-Bube, Pik-Bube“ auf der Hand. Beispiel 2: Nach dem 7. Stich bei einem Herzspiel des Alleinspielers befinden sich vor Spielentscheidung noch sechs Trümpfe im Spiel, darunter „Pik-Bube“, „Herz-Bube“ und „Karo-Bube“ als höchste Trümpfe. Der Gegenspieler in Mittelhand führt „Herz-Bube“, „Karo-Bube“ und „Herz-9“. Er vermutet noch zwei Trümpfe beim Alleinspieler in Vorhand und einen Trumpf beim Gegenspieler in Hinterhand (womit er auch tatsächlich richtigliegt). Genauer gesagt vermutet er den noch nicht gefallenen „Pik-Buben“ beim Gegenspieler in Hinterhand, da der Alleinspieler ihn ansonsten höchstwahrscheinlich schon ausgespielt hätte. Als der Alleinspieler „Herz-8“ ausspielt, übernimmt der Gegenspieler in Mittelhand mit der „Herz-9“ und legt anschließend (bevor der Gegenspieler in Hinterhand eine Karte beigegeben kann) seine Karten auf. Wie sich herausstellt, muss der Gegenspieler in Hinterhand den Stich tatsächlich mit dem „Pik-Buben“, seinem letztem Trumpf, übernehmen. Doch auch hier misslingt die Spielabkürzung: Zwar muss der Gegenspieler in Hinterhand den aktuellen Stich übernehmen, aber es existierten zu diesem Zeitpunkt theoretische Kartenverteilungen, in denen er das nicht hätte tun müssen. Beispiel 3: Der Gegenspieler in Vorhand führt nach dem 7. Stich „Pik-Bube, Herz-Bube und Trumpf-Lusche“. Der Alleinspieler hat keinen „Trumpf“ mehr, der Gegenspieler in Hinterhand hat als „Trumpf“ nur noch den „Kreuz-Buben“ auf der Hand (was der Gegenspieler in Vorhand weiß, nachdem der Alleinspieler auf die von ihm ausgespielte „Trumpf-Lusche“ abwirft). Spielt der Gegenspieler in Vorhand nun seine „Trumpf-Lusche“ aus und wirft der Alleinspieler daraufhin ab, darf der Gegenspieler in Vorhand danach seine Restkarten auflegen, auch bevor der Gegenspieler in Hinterhand eine Karte in den aktuellen Stich beigegeben hat (bzw. hier ihn mit dem „Kreuz-Buben“ übernommen hat). In diesem Fall ist also die Spielabkürzung gelungen, weil es keine andere theoretisch mögliche Kartenverteilung gab, laut welcher der andere Gegenspieler den aktuellen Stich nicht hätte übernehmen müssen (denn die einzig mögliche theoretische Kartenverteilung hinsichtlich dieses Aspekts aus Sicht des abkürzenden Gegenspielers bestand darin, dass der Gegenspieler in Hinterhand den „Kreuz-Buben“ führt und damit den aktuellen Stich übernehmen muss). Dadurch musste der abkürzende Gegenspieler den aktuellen Stich nicht machen, weswegen seine Spielabkürzung geglückt ist, da er die weiteren Stiche unabhängig vom Kartenstand und von der Spielführung der anderen Spieler machen kann bzw. macht. **Zusammenfassung:** Wenn der abkürzende

Gegenspieler alle weiteren Stiche machen muss, bedeutet das: Er muss vom Zeitpunkt der Spielabkürzung an unabhängig vom Kartenstand und von der Spielführung der anderen Spieler alle Stiche machen können, in die noch mindestens ein Gegenspieler eine Karte begeben muss. Der aktuelle Stich ist davon nur dann ausgenommen, wenn keine theoretische Kartenverteilung existiert, in welcher der nicht abkürzende Gegenspieler den aktuellen Stich nicht übernehmen muss (wenn also der nicht abkürzende Gegenspieler den aktuellen Stich zwingend übernehmen muss, weil er nichts Anderes führen kann als die einzige zur Stichübernahme führende Karte); in die theoretischen Kartenverteilungen sind dabei nur Karten des Alleinspielers und des nicht abkürzenden Gegenspielers einzubeziehen, die zudem noch nicht ausgespielt bzw. beigegeben wurden.

## **25. Auf welche Weise darf die Gegenpartei bei offenen (Null-)Spielen eine Spielabkürzung vornehmen?**

Bei offenen (Null-)Spielen (und unter bestimmten Voraussetzungen bei verdeckten Spielen, siehe unten bei 26.) dürfen die Gegenspieler (ausnahmsweise) eine Spielabkürzung vornehmen, sogar mit einer in allen Punkten erfüllten Erklärung (jedoch, soweit der undurchsichtigen Skatgerichtsrechtsprechung entnehmbar, bei offenen Spielen nur in Vorhand, beim offenen Hinwerfen der Karten mit Erklärung allerdings in jeder Position). Beispiel 1: Hat ein Gegenspieler alle Gegenkarten auf der Hand (z. B. „10, Bube, Dame, König“ zu „7, 8, 9, Ass“ des Alleinspielers), darf er diese Karten zwecks Spielabkürzung nach neuer (und geänderter) Rechtsprechung des Internationalen Skatgerichts nur noch in Vorhand zeigen (Zeigen in Mittel- oder Hinterhand hingegen bedeutet Kartenverrat und somit Spielgewinn für den Alleinspieler). Beispiel 2: Besteht die einzige Schwäche des Alleinspielers beim „Null Ouvert“ in der blanken „Herz-8“ („Herz-Bube“ wurde gedrückt), darf der Gegenspieler mit sechs „Herz“-Karten dagegen durch das Zeigen seiner Karten (in Vorhand, s. o.) eine Spielabkürzung vornehmen mit der Erklärung: „Wenn du ‚Herz-Bube‘ gedrückt hast, ist das Spiel für dich verloren.“ Hat allerdings der andere Gegenspieler den „Herz-Buben“, gewinnt der Alleinspieler durch eine solche Äußerung selbst dann das Spiel, wenn besagter Gegenspieler den „Herz-Buben“ auf eine andere Farbe abwerfen könnte.

## **26. Dürfen Gegenspieler Spielabkürzungen mit einer in allen Punkten erfüllten Erklärung vornehmen?**

Gemäß 4.3.5 ISkO eigentlich nicht. Dennoch ist es laut Internationalem Skatgericht den Gegenspielern trotz 4.3.5 ISkO inzwischen erlaubt, jedenfalls bei offenen Farb- und Grandspielen (und offenen Nullspielen, siehe oben bei 25.) und sogar bei verdeckt durchgeführten Spielen eine Spielabkürzung mit einer in allen Punkten erfüllten Erklärung vorzunehmen, wenn der abkürzende Gegenspieler unabhängig von der Spielführung des anderen Gegenspielers und des Alleinspielers alleine mit einem Stich den Spielverlust des Alleinspielers herbeiführt (jedoch, soweit der undurchsichtigen Skatgerichtsrechtsprechung entnehmbar, bei offenen Spielen nur in Vorhand, beim offenen Hinwerfen der Karten mit Erklärung allerdings in jeder Position). Das betrifft z. B. stehende Trumpfkarten oder einen Stich bei einem offenen Farb- oder Grandspiel. Unklar bleibt aber noch, ob das Internationale Skatgericht damit auch Spielabkürzungen von Gegenspielern mit einer in allen Punkten erfüllten Erklärung zulässt, bei denen der abkürzende Gegenspieler mehr als einen Stich (aber immer noch weniger als alle weiteren Stiche) ankündigt.

## **27. Wann kann die Gewinnstufe „Schwarz“ vor dem ersten Stich auch theoretisch nicht erreicht werden im Sinne von 5.4.3 ISkO?**

Laut 5.4.3 ISkO kann ein überreiztes Spiel, bei dem das Erreichen einer erforderlichen höheren Gewinnstufe für den Alleinspieler vor dem ersten Stich auch theoretisch ausgeschlossen ist (z. B. „Schwarz“ im Handspiel ohne eine Spitze), nicht durch Regelverstoß (und laut Internationalem Skatgericht auch nicht durch Spielaufgabe der Gegenpartei) gewonnen werden. Die nachfolgende Kasuistik soll verdeutlichen, wann die Gewinnstufe „Schwarz“ in einem Farbspiel vor dem ersten Stich auch theoretisch nicht erreicht werden kann im Sinne von 5.4.3 ISkO (hinsichtlich der Gewinnstufe „Schneider“ konnte noch keine erschöpfende Fallsammlung ausgearbeitet werden). In diesem Zusammenhang soll die tatsächliche Kartenverteilung unerheblich sein – entscheidend ist allein, dass eine theoretisch mögliche Kartenkonstellation existiert, in welcher der Alleinspieler die benötigte(n) Gewinnstufe(n) erreichen könnte. Dies gilt insbesondere bezüglich der Frage, wann – abgesehen von der klaren und in 5.4.3 ISkO erwähnten Konstellation ohne den „Kreuz-Buben“ (oder mit diesem als einzigem Buben) – die Gewinnstufe „Schwarz“ im Einzelfall vor dem ersten Stich theoretisch nicht erreicht werden kann. Zumindest hinsichtlich der Trumpfverteilung lassen sich dazu folgende Feststellungen treffen:

### **I. Die Gewinnstufe „Schwarz“ ist theoretisch möglich, wenn der Alleinspieler den „Kreuz-Buben“ führt und zusätzlich (jeweils alternativ)**

1. insgesamt 11, 10 oder 9 Trümpfe hat (im letzten Fall können bei Fehlen des „Pik-Buben“ die „Buben“ theoretisch auf beide Gegenspieler verteilt sein) oder

2. insgesamt 8 Trümpfe einschließlich des „Pik-Buben“ oder zumindest einschließlich des „Herz-Buben“ hat (da dann ein Gegenspieler theoretisch den „Pik-Buben“ blank haben könnte) oder

3. insgesamt 7 Trümpfe hat einschließlich des „Pik-Buben“ oder zumindest einschließlich „Herz-Bube, Karo-Bube“ (Möglichkeit des blanken „Pik-Buben“ beim Gegenspieler) oder

4. insgesamt 6 Trümpfe hat einschließlich zumindest (Zwischentrümpfe optional) „Pik-Bube, Trumpf-Ass“ („Herz-Bube“ und „Karo-Bube“ können bei einem Gegenspieler allein auf der Hand stehen) oder „Herz-Bube, Karo-Bube, Trumpf-Ass“ (ohne den „Pik-Buben“ kann dieser wiederum blank bei einem Gegenspieler sitzen) oder

5. insgesamt 5 Trümpfe hat einschließlich „Pik-Bube, Herz-Bube“ (mögliche 3:3-Trumpfverteilung bei den Gegenspielern) oder einschließlich „Pik-Bube, Karo-Bube, Trumpf-Ass“ (mögliche 4:2-Trumpfverteilung bei den Gegenspielern, wobei der Gegenspieler mit den zwei Trümpfen den „Herz-Buben“ führt) oder einschließlich „Herz-Bube, Karo-Bube, Trumpf-Ass, Trumpf-10“ (erneut kann der „Pik-Bube“ blank bei einem Gegenspieler sitzen).

## **II. Spiegelbildlich zum eben Gesagten kann der Alleinspieler bei einem Farbspiel die Gegenpartei dann nicht zumindest theoretisch „Schwarz“ spielen, wenn er (jeweils alternativ)**

1. insgesamt weniger als 11, 10 oder 9 Trümpfe hat und keine der sonstigen oben genannten Konstellationen vorliegt oder

2. insgesamt 8 Trümpfe, aber nicht den „Pik-Buben“ und/oder den „Herz-Buben“ hat oder

3. insgesamt 7 Trümpfe hat, aber nicht entweder den „Pik-Buben“ oder nicht zumindest „Herz-Bube, Karo-Bube“ oder

4. insgesamt 6 Trümpfe hat, aber nicht zumindest (Zwischentrümpfe optional) „Pik-Bube, Trumpf-Ass“ oder „Herz-Bube, Karo-Bube, Trumpf-Ass“ oder

5. insgesamt 5 Trümpfe hat, aber nicht zumindest „Pik-Bube, Herz-Bube“ oder „Pik-Bube, Karo-Bube, Trumpf-Ass“ oder „Herz-Bube, Karo-Bube, Trumpf-Ass, Trumpf-10“ oder

6. insgesamt weniger als 5 Trümpfe führt oder

7. in allen Fällen bzw. überhaupt nicht den „Kreuz-Buben“ führt

Unbeantwortet ist vor allem noch die Frage, ob die Skat-Karten bei der Beurteilung der theoretischen Ungewinnbarkeit zu berücksichtigen sind (dahinter steckt die Überlegung, dass ein „Kreuz-Bube“, der beim Handspiel im Skat liegt, zwar wegen 2.4.2 ISkO für das Spiel des Alleinspielers zählt, er ihn aber eigentlich gar nicht einsetzen kann, um die Gegenpartei „Schwarz“ zu spielen). Inzwischen hat das Internationale Skatgericht immerhin die Bedingungen dafür konkretisiert, wann für den Alleinspieler das Erreichen einer erforderlichen höheren Gewinnstufe vor dem ersten Stich auch theoretisch ausgeschlossen ist. Theoretisch ausgeschlossen ist dies nämlich nur, wenn der Alleinspieler auch trotz hypothetisch (!) bestmöglicher Kartenverteilung und hypothetisch (!) schlechtmöglichsten Gegenspiels die erforderliche Gewinnstufe nicht erreichen könnte. Beispiel: Der Alleinspieler legt – in dem Irrglauben, ein „Grand Ouvert“ müsse nur „einfach“ gewonnen werden – einen „Grand Ouvert“ mit vier Buben und „Herz-10“ und „Herz-9“ als einziger Schwachstelle auf, woraufhin ein Gegenspieler, der sich veralbert fühlt, kommentarlos seine Karten offen hinwirft (5.4.3 ISkO bezieht sich auch auf Spielaufgaben – siehe oben). Hier kann der Alleinspieler die erforderliche Gewinnstufe „Schwarz“ bei Berücksichtigung der hypothetisch bestmöglichen Kartenverteilung („Herz-Ass“ und „Herz-König“ im Skat, „Herz-Dame“ blank bei einem Gegenspieler) trotzdem noch erreichen. Gleiches gilt in diesem Fall aber auch beim Vorliegen einer noch schlechteren Schwachstelle (also ab der Kombination „Herz-10“ und „Herz-8“ abwärts). Denn unter Zugrundelegung des hypothetisch schlechtmöglichsten Gegenspiels (die Gegenspieler werfen ihre höheren Herz-Karten zuvor auf andere Farben oder die Buben ab) kann der Alleinspieler selbst hier noch die erforderliche Gewinnstufe „Schwarz“ erreichen (das mag die Gegenpartei als unfair empfinden, aber sie hat sich dadurch, dass ein Gegenspieler die Karten offen hingeworfen hat, selbst der Chance beraubt, das Spiel des Alleinspielers im Rahmen des natürlichen und regelkonformen Spielverlaufs umzubiegen). Demgegenüber verliert der Alleinspieler dennoch sein Spiel, wenn die Gegenpartei über den „Kreuz-Buben“ verfügt, da ein Stich mit diesem bei regelkonformem Spiel nicht vermieden werden kann (ein potenziell möglicher Regelverstoß der Gegenpartei kann also im Rahmen von 5.4.3 ISkO nicht zugunsten des Alleinspielers berücksichtigt werden).

Zu 5.4.3 ISkO sollte man außerdem noch wissen: Zum einen greift diese Vorschrift auch dann ein, wenn eine Partei gegen 4.5.6 ISkO verstößt, zum anderen gilt sie auch in der Phase nach Beendigung des Reizens, aber vor Tätigung der Spielansage durch den Alleinspieler.

**28. Sind Schiedsrichter an die Entscheidungen des Internationalen Skatgerichts (früher: Deutsches Skatgericht) gebunden?**

Ja! Dies geht aus 4.4. Schiedsrichterordnung hervor: „Bei der Rechtsfindung ist jeder Schiedsrichter frei von Weisungen und völlig unabhängig. Er ist nur an die Skatordnung und Skatwettspielordnung sowie an deren Auslegung durch das Deutsche Skatgericht gebunden.“

**29. Wer ist besser platziert, wenn am Ende einer Serie bzw. Veranstaltung zwei Spieler die gleiche Punktzahl haben?**

Diese Frage beantwortet 5.1 S. 7, S. 8 SkWO: „Bei gleicher Leistung hat die höhere Zahl der gewonnenen Spiele den Vorrang; ist diese gleich, entscheidet die geringere Zahl der verlorenen Spiele für den günstigeren Platz. Ist auch diese gleich, entscheidet das Los.“ Es existieren, soweit ersichtlich, keine Vorgaben für die konkrete Durchführung des Losentscheids. Der Münzwurf dürfte jedoch die gängigste Variante darstellen.

**30. Inwieweit bzw. unter welchen Voraussetzungen und bis zu welchem Zeitpunkt dürfen fehlerhafte Listeneintragungen korrigiert werden?**

Auf diese Frage geben 5.5.3 ISkO, 7.2.5 SkWO eine Antwort. 5.5.3 ISkO lautet: „Die Korrektur fehlerhafter Eintragungen darf nur mit Einverständnis aller Mitspieler bis zum Ende der laufenden Serie vorgenommen werden. Andernfalls gilt SkWO 7.2.5.“ Und 7.2.5 SkWO besagt: „Fehlerhafte Spiellisten können durch die Spielleitung mit der Maßnahme berichtigt werden, dass stets die niedrigste Punktzahl zugrunde zu legen ist. Liegt die Bestätigung aller Mitspieler vor, dürfen Spiele und Ergebnisse nachträglich in die Spielliste eingetragen oder darin geändert werden (siehe ISkO 5.5.3).“ Diese Grundsätze gelten auch bei doppelter Listenführung, wie sich aus Punkt 18 der Turnierordnung des DSkV ergibt.

Link zur Turnierordnung des DSkV: [deutscherskatverband.de/ordnungen.html](http://deutscherskatverband.de/ordnungen.html)