

# Übersicht zu den wichtigsten Skatgerichtsentscheidungen *(von Marc Bieber)*

Aktueller Stand: 9.4.2016

Letzte Änderungen umfassen u. a. die Überarbeitung von bzw. Ergänzungen zu **DD08** und **FF21A** (zwecks schnellen Auffindens an die Buchstaben-Zahlen-Kombination ein \* [ohne Leerzeichen] anhängen und diese über die Suchfunktion [Strg + F] suchen).

Diese Übersicht behandelt die wichtigsten Skatgerichtsentscheidungen in der kurzmöglichsten Form. Wer kritische Anmerkungen, Quellen, Verweise, Beispiele, Inhaltsverzeichnisse oder ausführlichere Begründungen lesen möchte, sei auf die kommentierte ISkO verwiesen:

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

Die dort angeführten Buchstaben-Zahlen-Kombinationen sind identisch mit denjenigen aus dieser Übersicht, sodass die gesuchten Themen schnell gefunden werden können.

Bitte beachtet die im Vorwort der kommentierten ISkO angeführten Informationen und Hinweise, die sinngemäß auch für das vorliegende Dokument gelten.

Zum Ausdrucken und Mitnehmen auf Skatveranstaltungen oder für die Online-Recherche von unterwegs aus eignet sich die vom Umfang her noch kürzere kommentierte ISkO zum Mitnehmen:

[skat-extra.de/assets/applets/Kommentierte ISkO zum Mitnehmen.pdf](http://skat-extra.de/assets/applets/Kommentierte_ISkO_zum_Mitnehmen.pdf)

Dieses Dokument und seine Inhalte sind urheberrechtlich geschützt – alle Rechte vorbehalten. Es darf privat genutzt und zwecks privater Nutzung auch Anderen in nicht öffentlicher Weise zugänglich gemacht werden. Eine Veröffentlichung oder öffentliche Zugänglichmachung ist

nur mit ausdrücklicher Zustimmung des Autors erlaubt, die jederzeit ohne Angabe von Gründen widerrufen werden kann. Derzeit ist [skat-extra.de](http://skat-extra.de) die einzige Webseite, der eine Veröffentlichung bzw. öffentliche Zugänglichmachung dieses Dokuments gestattet ist. Die in diesem Dokument angeführten Zitate und Links dienen der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit der Materie. Kritik und Verbesserungsvorschläge können jederzeit an [Marc\\_Bieber@web.de](mailto:Marc_Bieber@web.de) gerichtet bzw. gesendet werden.

## A. Geben

→(AA01\*) Einmaliges Mischen ist kein gründliches Mischen im Sinne von 3.2.2 ISkO. Ist ein Spieler der Auffassung, dass der Kartengeber nicht gründlich gemischt hat, kann dieser Spieler das Abheben oder die Aufnahme seiner Karten verweigern und vom Kartengeber verlangen, dass neu gemischt wird (was der Kartengeber dann auch tun muss).

→(AA02\*) Das Auseinanderstecken von Buben vor dem Mischen ist (nur) dem (nächsten) Kartengeber gestattet. Demgegenüber ist es dem (nächsten) Kartengeber nicht erlaubt, Karten vor dem Mischen zusammenzustecken bzw. zu sortieren.

→(AA03\*) Die Verwendung von Kartenmischmaschinen ist grundsätzlich erlaubt, wenn alle Mitspieler damit einverstanden sind. Ist das nicht der Fall und können sich die Mitspieler nicht über den Ersatzgeber einigen, muss der rechte Nachbar eines gebeunfähigen Spielers für diesen mischen und die Karten verteilen. Die etwaige Einigung auf einen Ersatzgeber wird zudem dadurch beschränkt, dass ein Abheber auf seinem Abheberecht bestehen kann.

→(AA04\*) Wenn ein Spieler die Karten verdeckt auf dem Tisch mischt durch das Vermischen der Karten mit den Fingerspitzen beider Hände, muss vor dem Abheben noch einmal durchgemischt werden.

→(AA06\*) Bei der Kartenverteilung müssen nicht alle Spieler anwesend sein, sondern nur der Kartengeber und ein (abhebeberechtigter) Abheber.

→(AA07\*) Der Kartengeber trägt z. B. auch dann eine Mitschuld am Aufdecken einer Karte, wenn ihm ein Mitspieler beim Geben in die Karten greift oder wenn er irrigerweise bekundet, sich vergeben zu haben, obwohl dies nicht der Fall ist, und ein Mitspieler deswegen seine Karten offen auf den Tisch wirft.

→(AA08\*) Ein Spiel muss (durch den gleichen, richtigen Mitspieler) neu gegeben werden, wenn zwei Spieler während des Gebens die Karten zusammenwerfen, weil ein Mitspieler – fälschlicherweise – darauf hinweist, dass das Spiel neu gegeben werden müsse.

→(AA09\*) Spiele, die nachweislich mit mehr oder weniger als 32 Karten oder die zwar mit 32, aber nicht mit vollständig richtigen Karten durchgeführt worden sind (z. B. mit zwei „Kreuz-8en“ anstelle der „Kreuz-7“), müssen mit vollständigem Blatt neu gegeben, d. h. wiederholt werden. Ist hingegen z. B. die 32. Karte bei einem angeblich nur mit 31 Karten gegebenen Spiel nicht auffindbar, bleibt das Spiel gültig, wenn die fehlerhafte Kartenzahl nicht spätestens vor Spielbeendigung (Zusammenwerfen der Karten beider Parteien, 4.2.5 ISkO) beanstandet wird – die anschließenden Spiele werden dann selbstverständlich mit einem korrigierten Kartenblatt durchgeführt.

→(AA11A\*) Werfen zwei Spieler nach dem Geben ihre Karten offen hin, weil sie irrtümlich glauben, dass die Karten fehlerhaft verteilt worden sind, so bekommt der dritte Spieler ein vom Schiedsrichter (nach den bei DD12 dargestellten Grundsätzen) zu bestimmendes Spiel als gewonnen gutgeschrieben. Gleiches gilt, wenn zwei Spieler ihre Karten verdeckt hinwerfen und diese dadurch miteinander vermischt werden. Steht demgegenüber fest, dass eine zahlenmäßig ungleiche Verteilung gegeben ist, lässt sich jedoch nicht mehr feststellen, welche Partei (allein) betroffen ist bzw. ob beide Parteien betroffen sind, muss gemäß 3.2.9 ISkO neu gegeben werden (Beispiel: Der Alleinspieler in Mittelhand und der Gegenspieler in Hinterhand werfen ihre Karten während des Spiels zusammen, woraufhin bemerkt wird, dass der Gegenspieler in Vorhand 11 Karten auf der Hand hat).

→(AA12\*) Eignet sich ein Mitspieler während des Gebens Karten eines anderen Mitspielers an und sind diese noch verdeckt bzw. „nicht angesehen“, aber nicht mehr eindeutig auszumachen, so wird nicht neu gegeben, sondern es findet das Kartenziehverfahren nach 3.2.15 ISkO (analog: keine Beschränkung auf zwei Karten) Anwendung. 3.2.9 ISkO greift also nicht ein, wenn nicht der Kartengeber, sondern ein anderer Mitspieler die zahlenmäßig ungleiche Kartenverteilung verschuldet hat. Etwas Anderes gilt, wenn bei ordnungsgemäßer Kartenverteilung ein Spieler vor Beendigung des Reizens eine Karte eines anderen Spielers aufnimmt, ohne dass dieser dagegen protestiert. In diesem Fall ist gemäß 3.2.9 ISkO neu zu geben, weil die (schwer bis gar nicht widerlegbare) Vermutung für eine nicht ordnungsgemäße Kartenverteilung spricht.

→(AA12A\*) Ist das erste Spiel einer Runde angesagt worden, gilt die vorangegangene Runde selbst dann als abgeschlossen, wenn dieses erste Spiel der Runde vom falschen Mitspieler gegeben worden ist. Hieraus folgt zudem, dass eine voreilige (d. h. vor Beendigung des Rei-

zens getätigte) Spielansage im ersten Spiel einer Runde nicht geeignet ist, die vorangegangene Runde abzuschließen.

→(AA13\*) 3.2.12 ISkO: Es sind selbst dann alle Spiele vom Fehler an zu wiederholen, wenn zwischendurch ein Spiel vom richtigen Spieler gegeben wurde.

→(AA15\*) Behauptet ein Mitspieler während eines laufenden Spiels, dass das Spiel vom falschen Mitspieler gegeben worden sei, werfen die Mitspieler daraufhin ihre Karten zusammen und stellen, während der scheinbar richtige Mitspieler bereits die Karten neu mischt, fest, dass das laufende Spiel doch vom richtigen Mitspieler gegeben worden ist, so ist das laufende Spiel als „eingepasst“ zu werten, da es wegen 3.3.7 S. 3 ISkO, 9.4 S. 3 SkWO nicht noch einmal vom selben (richtigen) Mitspieler gegeben werden darf. Darüber hinaus ist der Mitspieler, der fälschlich behauptet hat, das Spiel sei vom falschen Mitspieler gegeben worden, zu verwarnen.

→(AG01\*) 3-Karten-Skat-Fälle (Spieler nimmt den Skat anstelle der ihm zugedachten [letzten] 3-Karten-Lieferung auf): 3.2.9 ISkO ist nicht einschlägig, wenn eine zahlenmäßig ungleiche Kartenverteilung beim Geben nur dadurch entsteht, dass ein Spieler den Skat anstelle der ihm zugedachten Karten aufgenommen hat. Denn 3.2.9 ISkO regelt das Vorgehen beim Vergeben von Karten und nicht die Folgen einer fehlerhaften Aufnahme von korrekt gegebenen Karten. Dank der neuen Fassung von 3.3.10 ISkO ist die Behandlung von 3-Karten-Skat-Fällen wesentlich unkomplizierter geworden. Im Einzelnen gilt: In 3-Karten-Skat-Fällen darf bzw. muss nur dann gemäß 3.2.9 ISkO neu gegeben werden, wenn ein Spieler den (tatsächlich ausgeteilten) 3-Karten-Skat vor Beendigung des Reizens beanstandet. Existiert nach beendeten Reizen ein 3-Karten-Skat, der vor der Spielansage beanstandet wird, gewinnt (3.3.10 S. 1 ISkO) bzw. verliert (3.3.10 S. 3 ISkO) der Alleinspieler ein Spiel – je nachdem, ob er 10 oder 9 Karten führt (bei Beanstandung nach der Spielansage stützt sich dieselbe Entscheidung – in den Grenzen von 5.4.3 ISkO – auf 4.5.6 ISkO). Will der Alleinspieler in Fällen von 3.3.10 S. 1 ISkO ein Spiel durchführen, muss die Kartenzahl berichtigt werden (3.3.10 S. 2 ISkO in Verbindung mit 3.2.15 ISkO); dieses Spiel kann der Alleinspieler dann allerdings auch verlieren (und sei es z. B. wegen 5.4.3 ISkO). Im Gegensatz zur alten Rechtslage gewinnt der Alleinspieler also in 3-Karten-Skat-Fällen ein angesagtes Handspiel nicht mehr automatisch, sondern nur noch dann, wenn der Schiedsrichter ihm die Gewinnstufe „Hand“ zubilligt. Demgegenüber dürften zwei weitere Grundsätze der 3-Karten-Skat-Rechtsprechung des Internati-

onalen Skatgerichts weiterhin gelten. Erstens: Wenn der Alleinspieler 10 Karten erhält und die Gegenspieler 11 und 9 Karten, so gewinnt der Alleinspieler selbst dann gemäß 3.3.10 S. 1 ISkO ein Spiel durch Schiedsrichterentscheidung, wenn er den Skat aufnimmt, versehentlich 3 Karten drückt und ein Spiel ansagt. Zweitens: Wenn der Alleinspieler 10 Karten erhält und die Gegenspieler 10 und 9 Karten (und somit 3 Karten im Skat liegen), gewinnt der Alleinspieler kein Spiel, wenn er den 3-Karten-Skat aufnimmt, 2 Karten drückt und ein Spiel ansagt. Da der Alleinspieler nicht mehr nachweisen kann, dass im Skat 3 Karten lagen, muss in diesen Fällen davon ausgegangen werden, dass der Alleinspieler 11 Karten empfangen hat. Dementsprechend ist dann nach 3.2.9 ISkO neu zu geben, weil beide Parteien eine fehlerhafte Anzahl von Karten empfangen haben. Dies müsste nach den zuvor getroffenen Feststellungen selbst dann gelten, wenn der Alleinspieler in diesem Fall nach Aufnahme des 3-Karten-Skats 3 Karten drückt und ein Spiel ansagt.

→(AG02\*) „Vor der Kartenaufnahme“ meint weder vor Aufnahme der ersten Karte(n) noch vor Aufnahme der letzten Karte(n). Jeder Mitspieler verfügt so lange über sein Beanstandungsrecht, wie er die fehlerhaft ausgeteilten Karten noch nicht aufgenommen hat.

→(AG03\*) Gibt der Kartengeber die Karten so, dass ihre Innenseiten einem Spieler sichtbar werden, muss selbstverständlich neu gegeben werden.

## **B. Reizen**

→(**BB01\***) Reizgebote unter „18“ und über „264“ werden als Passen gewertet.

→(**BB02\***) Gleiches Reizgebot kein Passen (und kein höheres Reizgebot)/kein Passen auf gleich hohes bzw. niedrigeres Reizgebot möglich: Gibt ein Spieler (entweder selbst oder nach einem anderen Spieler) das gleiche Reizgebot zum zweiten Mal hintereinander ab, ist dies nicht automatisch als Passen zu werten. Wenn z. B. Mittelhand „48“ reizt und Vorhand daraufhin passt und Hinterhand anschließend ebenfalls „48“ reizt, so muss Mittelhand sich vergewissern, dass Hinterhand nicht mehr als „48“ reizen will. Andersherum darf ein Spieler, der einen bestimmten Reizwert bereits geboten bzw. gehalten hat, nicht passen, wenn ihm gegenüber das gleiche oder ein niedrigeres Gebot abgegeben wird. Beispiel: Mittelhand reizt „24“, woraufhin Vorhand passt. Anschließend bietet Hinterhand „24“ oder weniger (z. B. „18“). In beiden Fällen darf Mittelhand nicht passen (Hinterhand kann hier also durch das – nicht erlaubte – Passen von Mittelhand nicht Alleinspieler werden [d. h. bei rechtzeitiger Beanstandung durch einen anderen Spieler]). Stattdessen wird der Reizvorgang damit fortgesetzt, dass Hinterhand entweder mehr als „24“ bietet oder passt. Passt allerdings Mittelhand in so einem Fall trotzdem und lassen die anderen Spieler es zu, dass Hinterhand ihr Spiel ansagt und durchführt, kann die Gegenpartei wegen 4.5.10 ISkO nicht mehr (rechtzeitig) beanstanden, dass Hinterhand nicht (bei „24“) Alleinspieler werden dürfen. Hinterhand gilt dann (nachträglich) als rechtmäßiger Alleinspieler, der sein Spiel bei „24“ erhalten hat – und nicht bei „27“, da die Wiederholung eines Reizwertes nicht das Bieten des nächsthöheren Reizwertes bedeutet. Spielt Hinterhand in diesem Beispiel einen „Kreuz“ mit einer Spitze, genügt ihr ein Spielgewinn in der Gewinnstufe einfach, da sie bei „24“ – nicht bei „27“ – ans Spiel gekommen ist.

→(**BB02A\***) Der verkürzten Frage nach einem Reizwert (z. B. „18?“) liegt immer die Frage zugrunde, ob der Adressat das Reizgebot mit diesem Reizwert halten möchte (und nicht die Frage, ob der Adressat ein höheres Reizgebot abgeben möchte).

→(**BB03\***) Wer ein Reizgebot mit einem ungültigen Reizwert abgibt bzw. hält, reizt bzw. hält damit ein Reizgebot mit dem nächsthöheren gültigen Reizwert (und darf demnach auch nicht passen auf ein nachfolgend abgegebenes solches Reizgebot mit dem nächsthöheren gültigen

Reizwert). Allerdings muss ein Spieler, der ein ungültiges Reizgebot abgegeben hat, verwarnet werden, und er kann im Wiederholungsfall vom Weiterspiel ausgeschlossen werden.

→(BB05\*) 3.3.2 ISkO: Sprungreizung ist statthaft

→(BB06\*) Vorhand kann Alleinspieler werden, wenn Mittel- und Hinterhand durch missverständliche Äußerungen (z. B. „nein“) den Eindruck erwecken, als hätten sie gepasst, obwohl sie gar nicht passen wollten. Mittel- und Hinterhand können dies nur verhindern, wenn sie Vorhand vor der Skataufnahme darauf hinweisen, dass ihre Äußerungen nicht als Passen zu verstehen gewesen sind.

→(BB07\*) Das Passen muss grundsätzlich verbal geäußert werden. Das bloße Ablegen der Karten auf dem Tisch ist kein Passen. Fragen wie z. B. „Was spielst du?“ oder „Was willst du spielen?“ dürfen ebenfalls nicht als Passen gewertet werden.

→(BB08A\*) Vorgehen bei falscher Reizreihenfolge: Bei einer falschen Reizreihenfolge wird (wegen 4.5.10 ISkO) der Reizvorgang nicht korrigiert (die Reizgebote und das Passen sind und bleiben also verbindlich), wenn die falsche Reizreihenfolge erst nach der Skataufnahme (des trotz falscher Reizreihenfolge legitimen Alleinspielers) beanstandet und damit billigend in Kauf genommen wird. Beispiel: Mittelhand passt am 4er-Tisch. Danach eröffnet fälschlicherweise Vorhand das Reizen mit „18“, die Hinterhand hält. Vorhand und Hinterhand reizen sich gegenseitig hoch, wobei keiner die falsche Reihenfolge bemerkt. Am Ende bietet Vorhand „46“, die Hinterhand hält, woraufhin Vorhand passt und Hinterhand den Skat aufnimmt. In diesem Augenblick fällt dem Kartengeber die falsche Reizreihenfolge auf, die er sogleich beanstandet. Hier wird bzw. bleibt Hinterhand wegen der verspäteten Beanstandung der falschen Reizreihenfolge bei gereizten „46“ Alleinspieler (obwohl Hinterhand grundsätzlich mehr als Vor- bzw. Mittelhand bieten muss, um Alleinspieler zu werden – vgl. hierzu das bei BB09 Gesagte), wohingegen das Passen von Vorhand verbindlich bleibt (3.3.8 ISkO). Wäre demgegenüber die falsche Reizreihenfolge vor der Skataufnahme (des trotz falscher Reizreihenfolge legitimen Alleinspielers) beanstandet worden, dürfte Vorhand zunächst entscheiden, ob sie ihr Passen zurückzieht oder nicht. Tut sie es nicht, wird bzw. bleibt Hinterhand bei gereizten „46“ Alleinspieler. Zieht Vorhand ihr Passen zurück (womit sie gleichzeitig die von Hinterhand gebotenen „46“ hält), wird das Reizen ganz normal mit richtiger Reizreihenfolge fortgesetzt und Hinterhand ist am Zug. Passt Hinterhand, wird Vorhand bei gereizten bzw.

gehaltenen „46“ Alleinspieler. Bietet Hinterhand mehr als „46“, muss Vorhand entscheiden, ob sie den gebotenen Reizwert hält oder passt usw.

→(BB09\*) Passt Vorhand, bevor Mittelhand ein Reizgebot abgeben oder passen konnte, muss Mittelhand das Reizen fortsetzen. Will allerdings Hinterhand nach dem voreiligen Passen von Vorhand das Reizen fortsetzen, muss sie das Reizen mit „20“ beginnen, sofern Mittelhand signalisiert (hat), das Spiel machen zu wollen.

→(BB10\*) Haben Mittel- und Hinterhand sofort gepasst, ist Vorhand aber noch nicht Alleinspieler geworden, führen Regelverstöße von Mittel- und Hinterhand in diesem Zeitraum nicht zu einem automatischen Spielgewinn von Vorhand.

→(BB10A\*) Regelverstöße beim bzw. vor dem Passen durch einen Spieler, der mit seinem Passen allein die Beendigung des Reizens herbeiführen kann, führen nicht dazu, dass der (zukünftige) Alleinspieler ein Spiel gewinnt, da das Reizen zum Zeitpunkt des Regelverstößes noch nicht beendet war. Stattdessen hat der Alleinspieler zwei Optionen: Entweder führt er ein Spiel durch, das seinem Ausgang entsprechend gewertet wird, oder er tritt – was ihm in dieser Situation ausnahmsweise erlaubt ist – von seinem Reizgebot zurück, sodass das Spiel eingepasst wird. Siehe hierzu aber auch die (alte) Skatgerichtsrechtsprechung bei EE20B.

→(BB11\*) Da es keine entsprechende Verbots- bzw. Sanktionsvorschrift gibt, darf ein Mitspieler nach dem Einpassen eines Spiels den Skat einsehen. Demgegenüber besteht kein Recht darauf, nach dem Einpassen eines Spiels die Karten eines anderen Spielers einzusehen, d. h. kein Spieler ist verpflichtet, nach einem eingepassten Spiel seine Karten vorzuzeigen.

→(BB13\*) Das Aufdecken des Skats wird ebenfalls von 3.3.9 ISkO erfasst, da es noch über das Einsehen und Aufnehmen hinausgeht. Problematischer ist das Einsehen des Skats. Dem Wortsinn nach ist für das Einsehen eine aktive Handlung des Mitspielers erforderlich. Wenn also Mitspieler A (der nicht Kartengeber ist) den Skat so aufdeckt, dass nur Mitspieler B (der nicht Kartengeber ist) die Vorderseite mindestens einer Skat-Karte einsehen kann (und Mitspieler A und die restlichen Mitspieler dies nicht einsehen können), wird Mitspieler B nicht vom Reizen ausgeschlossen. Auch Mitspieler A wird in diesem Fall nicht vom Reizen ausgeschlossen. Stattdessen wird der Skat für alle sichtbar umgedreht, damit alle Mitspieler den gleichen Wissensstand haben, und das Reizen wird ganz normal durchgeführt bzw. fortge-

setzt, wobei der spätere Alleinspieler es in Kauf nehmen muss, dass alle Mitspieler die ursprünglichen Skat-Karten kennen. Darüber hinaus wird Mitspieler A für das Vorzeigen des Skats verwarnt (und im Wiederholungsfall vom Weiterspiel ausgeschlossen). Mitspieler B wird demgegenüber nur ermahnt (und im Wiederholungsfall verwarnt), wenn er ohne Protest gegen das Verhalten von Mitspieler A von der durch Letzteren gewährten Einsicht in die Skat-Karten profitieren will.

→(BB14\*) Fallen einem Spieler während des Reizens, aber vor dessen Beendigung Karten herunter, greift 3.3.9 ISkO ebenfalls ein.

→(BB14A\*) 3.3.9 S. 5 ISkO: „Vor Abgabe eines Reizgebotes“ meint nicht „vor der Abgabe eines eigenen Reizgebotes“, sondern „vor Abgabe eines Reizgebotes von einem beliebigen Spieler“.

→(BB14B\*) Passt ein Spieler, bevor ein anderer Spieler gegen 3.3.9 S. 1 ISkO verstößt, darf dieses Passen nicht als Passen während des anstehenden zweiten Reizdurchgangs gewertet werden.

→(BB15\*) 3.3.9 S. 4 ISkO (analog) bezieht sich ebenso auf den Fall, dass die unterste Karte des Skats (durch die obere verdeckt) von Anfang an unbemerkt aufgedeckt war. Die Folgen einer aufgedeckten Skat-Karte richten sich nach dem Zeitpunkt der Beanstandung. Vor Ende des Gebens: neues Geben (3.2.8 ISkO). Nach dem Geben, aber vor Beendigung des Reizens: Es gilt 3.3.9 (S. 4) ISkO (analog), d. h. die aufgedeckte Skat-Karte wird umgedreht, die Spieler sind nicht mehr an ihre Reizgebote gebunden und alle Spieler, die nicht vor Abgabe eines Reizgebotes (von einem beliebigen Spieler – siehe hierzu unter BB14A) gepasst haben, können neu reizen und akzeptieren damit, dass allen Spielern eine Karte des Skats bekannt ist. Nach Beendigung des Reizens, aber vor der Spielansage: Der Alleinspieler darf entscheiden, ob er ein Spiel durchführt oder ob er von seinem Reizgebot zurücktritt (womit das Spiel als „eingepasst“ gewertet wird). Nach der (Hand-)Spielansage des Alleinspielers: Der Alleinspieler darf die aufgedeckte Skat-Karte wieder umdrehen und das Spiel wird fortgesetzt und seinem Ausgang entsprechend gewertet (vgl. hierzu die Ausführungen unter CC20A).

→(**BB16\***) Wer vor Beginn des Reizens aus Verärgerung oder Freude Karten vorzeigt, wird nicht gemäß 3.3.9 S. 1 ISkO vom Reizen ausgeschlossen, sondern nur dazu ermahnt, solche Handlungen in Zukunft zu unterlassen.

→(**BB17\***) Wenn der Alleinspieler den Skat aufnehmen will und schließlich zwei in der Tischmitte liegende Karten aufnimmt, dann stellen diese beiden Karten aufgrund einer (schwer widerlegbaren) Vermutung jedenfalls regeltechnisch den Skat dar. Das gilt insbesondere dann, wenn ein anderer Spieler behauptet, der Alleinspieler hätte zwei seiner Karten anstelle des Skats aufgenommen, besagte Karten aber weiter von der Tischmitte entfernt sind als die vom Alleinspieler aufgenommenen Karten. In diesem Fall ist also kein Kartenziehverfahren gemäß 3.2.15 ISkO analog anzuwenden. Im Gegenteil: Deckt ein Mitspieler der Gegenpartei anschließend die beiden Karten auf, die er für den tatsächlichen Skat hält, muss ein Schiedsrichter entscheiden, welches Spiel dem Alleinspieler vernünftigerweise als gewonnen angeschrieben wird (siehe hierzu unter DD12). Der Schiedsrichter darf dem Alleinspieler aber kein Handspiel gutschreiben, obwohl dieser den Skat nicht aufgenommen hat. Außerdem bleiben hinsichtlich der Spitzen die beiden Karten, die der Mitspieler der Gegenpartei für den tatsächlichen Skat hält, unberücksichtigt.

→(**BC01\***) Auch wenn in Zahlen gereizt werden soll (vgl. 3.3.2 S. 3 ISkO), so ist doch das „Spielansagenreizen“ nicht verboten. Das „Reizen“ von Spielansagen entspricht dem geringsten Spitzenreizwert, der mit der Spielansage zu diesem Zeitpunkt erreicht werden kann, bzw. bei Nullspielen dem von der ISkO vorgegebenen Wert. So zählt also z. B. ein „gereizter“ „Grand-Hand“ als ein Reizgebot mit dem Reizwert „72“, solange nicht schon „72“ oder mehr gereizt wurde; ein „gereizter“ Pik ist mit einem Reizgebot bzw. Reizwert von „22“ gleichzusetzen, wenn zuvor nicht oder weniger als „22“ gereizt wurde, und zählt als Reizgebot mit einem Reizwert von „33“, wenn zuvor mehr als „22“, aber weniger als „33“ gereizt wurde usw. Gleichzeitig verpflichtet die „gereizte“ Spielansage zur Durchführung eines Spiels aus der Gattung des „gereizten“ Spiels (Ausnahme: Nullspiele; Näheres zu alledem siehe unter CB01).

### C. Spielansage

→(CB01\*) „Gereizte“ Spielansagen (siehe zuvor auch unter BC01): 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; 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-Ouvert-Hand“) und hierdurch Alleinspieler wird, 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 Skataufnahme 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.

→(CC01\*) Die Verwendung von Synonymen bei Spielansagen steht der Verwendung von dem gleich, was die Skatordnung darunter versteht. Beispiel: Wer als Alleinspieler einen „Grand offen“ (oder „Grand-Hand offen“) ansagt, muss einen „Grand Ouvert“ durchführen, da laut Skatordnung „offen“ ein Synonym für „ouvert“ darstellt (vgl. 2.1.2 ISkO [Kasten unten links], 5.2.6 ISkO).

→(CC01A\*) Das Internationale Skatgericht geht bei Fantasieansagen wie folgt vor: (Kern-)Bestandteile einer Fantasieansage, die erkennbar sind, gelten als Ansage dieser (Kern-)Bestandteile (hierbei müsste das Kriterium der Erkennbarkeit wohl äußerst eng gehandhabt werden). Das gilt sowohl für die Spiele an sich als auch für weitere Ansagen. So ist bspw. ein „Grängelchen“ ein angesagter „Grand“, ein „Herzlein“ ein angesagter „Herz“ und ein „Knauro“ ein angesagter „Karo“ – und ein „Grand Overture“ verpflichtet zur Durchführung eines „Grand Ouverts“! Immerhin ist bei diesen – zumeist scherzhaft gemeinten – verfremdeten Ansagen eine spielrechtlich relevante Einschränkung möglich. Wer sagt, dass er das verfremdete – oder das der Verfremdung entsprechende richtige – Spiel nicht spielen kann, sondern ein anderes Spiel spielt, der muss auch nur das andere Spiel spielen (Beispiel: Wenn der Alleinspieler „Grand Ouvert[ure]“ kann ich nicht spielen, sondern nur ‚Karo‘“ sagt, darf/muss er den „Karo“ spielen).

→(CC02\*) „Spontane“ Spielansagen stellen keine Spielansagen im Sinne der ISkO dar. Gemeint sind damit „skatrechtlich unverbindlich geäußerte Überlegung[en] des Alleinspielers“, z. B. durch Aussagen wie „Mit den zwei Karten werde ich jetzt natürlich ‚Grand‘ spielen“ und „Es ist ein ‚Grand‘ geworden“ nach Aufnahme des (offensichtlich sehr guten) Skats.

→(CC03\*) 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.

→(CC04\*) „Zahlansagen“ des Alleinspielers, die kein anderes Spiel zulassen, sind als gültige und damit unabänderliche Spielansagen zu betrachten. Wenn der Alleinspieler z. B. „Wir spielen die ‚18‘!“ sagt, hat er damit ein Karospiel (ohne weitere Ansagen) angesagt – mit der Folge, dass er gegen 3.4.8 ISkO verstößt und sein Spiel verliert, sofern er anschließend den Skat einsieht oder Karten umdrückt in der Annahme, noch kein Spiel angesagt zu haben. Mit einer Zahlansage muss der Alleinspieler in jedem Fall mindestens deren Wert oder – wenn die Zahlansage auf einem ungültigen Reizwert basiert – den nächsthöheren gültigen Reizwert erreichen (siehe dazu weiter unten). Zahlansagen, die für mehrere Spiele stehen (z. B. „Wir spielen die ‚36‘!“ für „Karo“ oder „Kreuz“ oder „Wir spielen die ‚48‘!“ für „Kreuz“ oder „Grand“), verpflichten den Alleinspieler zur Durchführung eines der damit verbundenen Spiele. Bei Zahlansagen, die auf ungültigen Reizwerten basieren (z. B. „Wir spielen die ‚19‘!“), kann/muss der Alleinspieler ein beliebiges Spiel ansagen, das mindestens den nächsthöheren gültigen Reizwert erreicht, und zwar auch dann, wenn er günstiger (z. B. bei „18“) ans Spiel kam.

→(CC05\*) Spielansagen müssen „flüssig“ und in einem Zug – bzw., wie inzwischen in 3.4.1 S. 2 ISkO zu lesen ist: „ohne Unterbrechung“ – vorgenommen werden. Daraus folgt z. B.: Der Ansage eines „Karo“ darf nicht nach einer kurzen Pause eine „Hand“-Ansprache etc. 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.

→(CC06\*) Für eine „Hand“-Ansprache im regeltechnischen Sinne genügt es, wenn diese sinngemäß vorgenommen wird. Beispiel: „Ich muss einen ‚Kreuz‘ spielen, ohne reinzuzucken.“

→(CC07\*) Die während der Spielansage getätigte Ansage „Schwarz angesagt“ umfasst zugleich auch die Ansage „Schneider angesagt“.

→(CC08\*) Das bloße Eintragen eines Spiels in die Liste stellt keine Spielansage im Sinne von 3.4.1, 3.4.6, 3.4.7, 3.4.8, 4.1.1 ISkO dar.

→(CC09\*) Berechnung von „Hand“ und „Ouvert“ durch Billigung der Gegenpartei: Legt der Alleinspieler ohne Skataufnahme seine Karten zu einem offenen Nullspiel auf und ist damit für die Gegenpartei ersichtlich, dass der Alleinspieler einen „Null-Ouvert-Hand“ spielen will, so bekommt der Alleinspieler nach Spielaufgabe der Gegenpartei selbst dann 59 Punkte gutgeschrieben, wenn er überhaupt kein Spiel angesagt hat.

→(CC10\*) Wird der Alleinspieler auf Nachfrage über den Wert des letzten (höchsten) Reizgebotes getäuscht, darf er – unabhängig von einer etwaigen Täuschungsabsicht des Auskunftgebers – eine bereits vorgenommene Spielansage ausnahmsweise zurücknehmen, den Skat umdrücken und ein neues Spiel ansagen, das durchzuführen und seinem Ausgang entsprechend zu werten ist. Gleiches gilt, wenn der – spätere – Alleinspieler von einem – späteren – Mitspieler der Gegenpartei über seine Spielposition (Vor-, Mittel- oder Hinterhand) getäuscht wird. Jedoch ist es dem Alleinspieler jeweils nicht gestattet, ein Handspiel als geändertes Spiel durchzuführen, wenn er vor der ursprünglichen Spielansage den Skat aufgenommen hat. Andersherum darf der Alleinspieler, wenn er ursprünglich ein Handspiel angesagt hat, im Hinblick auf das geänderte Spiel den Skat aufnehmen, zwei Karten drücken und ein beliebiges (Nicht-Hand-)Spiel ansagen. Wenn sich die Situation des Alleinspielers nach Richtigstellung einer falschen Auskunft tatsächlich schlechter darstellt als erwartet (ihm wurde gesagt, er befände sich in Vorhand, obwohl er in Wirklichkeit in Mittel- bzw. Hinterhand sitzt), darf der Alleinspieler entscheiden, ob er sein angesagtes Spiel trotz allem in Mittel- bzw. Hinterhand durchführt oder ob er von seinem Reizgebot zurücktritt und damit das Spiel einpasst. Demgegenüber muss komplett neu gereizt werden, wenn nach einer Täuschung über die Spielposition bzw. einer falschen Reizreihenfolge (die der Alleinspieler begangen/herbeigeführt bzw. wovon der Alleinspieler profitiert hat) der Alleinspieler zum Zeitpunkt der Beanstandung noch kein (Hand-)Spiel angesagt und den Skat noch nicht aufgenommen hat. Zu den Fällen, in denen die Täuschung über die Ausspielposition lediglich dazu berechtigt, die ausgespielte Karte zurückzunehmen (weil die Täuschung keine Auswirkungen auf die Spielwahl des Alleinspielers hat), siehe unter DD07.

→(CC11\*) Wird ein Spiel durchgeführt, das vom Alleinspieler nicht angesagt worden ist (weil er überhaupt kein Spiel angesagt hat), müssen – sobald dies bemerkt wird – alle Stiche rückabgewickelt werden. Anschließend muss der Alleinspieler ein Spiel ansagen, das vom ersten Stich an durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet wird.

→(CC12\*) „Revolution“ ist eine ungültige Spielansage im Sinne von 3.4.4 S. 1 ISkO. An ihrer Stelle kann bzw. muss der Alleinspieler ein beliebiges (anderes) Farb-, Grand- oder Nullspiel ansagen.

→(CC14\*) Reklamation von 3.4.4 S. 4 ISkO nach Spielende/Billigung der Gegenpartei in Fällen von 3.4.4 S. 4 ISkO nicht möglich: Sagt der Alleinspieler ein nicht mehr durchführbares Nullspiel an und reklamiert die Gegenpartei dies erst nach Spielende (sogar erst nach 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).

→(CC15\*) Wer als Alleinspieler nach einer ungültigen Spielansage den Skat verändert oder den abgelegten Skat einsieht, verstößt gegen 3.4.8 ISkO und verliert sein Spiel (im Falle des Umdrücken nach einer ungültigen Spielansage verliert der Alleinspieler sein Spiel gemäß 3.4.4 S. 3 ISkO in Verbindung mit 3.4.8 ISkO). Da nämlich eine ungültige Spielansage mit ihrem gültigen Kern eine gültige Spielansage darstellt bzw. der Alleinspieler seine Spielansage sofort auf die gültige Version korrigieren muss, fehlen dem Alleinspieler Zeit und Timing, um den Skat noch einmal einzusehen oder umzudrücken.

→(CC16\*) Verdeckt auf dem Tisch abgelegte Karten, die nicht zum Skat gehören, stellen keine Handkarten im Sinne von 3.4.6 ISkO dar.

→(CC17\*) Der Alleinspieler verstößt nicht gegen 3.4.6 S. 1, 3.4.8 ISkO, wenn sich bei seiner Spielansage die zum Drücken gedachte(n) Karte(n) abgesondert und deutlich getrennt von den anderen Karten auf seiner Hand befindet/n – sofern er diese Karte(n) dann auch wirklich drückt.

→(CC18\*) Der Alleinspieler darf einen „Null Ouvert“ (andere offene Spiele hingegen nicht!) 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 verstößt der Alleinspieler mit diesem Verhalten gegen 3.4.6 S. 1 ISkO. Bezweifelt allerdings ein Mitglied der Gegenpartei das Zutreffen besagter Erklärung, muss der „Null Ouvert“ durchgeführt werden, und zwar laut Internationalem Skatgericht mit allen 11 bzw. 12 Karten des Alleinspielers, was die Chancen der Gegenpartei erhöht, das Spiel umzubiegen. Im Übrigen darf ein Alleinspieler, ohne gegen 3.4.6 S. 1 ISkO zu verstoßen, auch nicht offene Spiele mit 12 Karten ansagen, wenn er sofort eine Spielabkürzung vornimmt und vor der Spielansage sagt, welche Karten er drücken will.

→(CC19\*) Hat 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.

→(CC20A\*) Das Drücken von offenen (also nicht verdeckten) Karten mit anschließender Spielansage verstößt laut Internationalem Skatgericht nicht gegen 3.4.8 ISkO. Stattdessen muss der Alleinspieler bei Beanstandung die offen liegende(n) Karte(n) wieder umdrehen und das Spiel wird weiter durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet.

→(CC21\*) In Ausnahmefällen stellt das Aufdecken des Skats keinen Verstoß gegen 3.4.8 ISkO, sondern eine erlaubte Spielabkürzung dar bzw. bleibt ganz einfach ohne Folgen.

- (CC21A\*) Dies gilt vor allem für die Skataufdeckung zwecks Spielabkürzung bei absolut sicheren offenen Spielen (auch in Vorhand), und zwar gerade dann, wenn sich die Unverlierbarkeit des Spiels aus den gedrückten oder den von den Gegenspielern gespielten Karten ergibt. Erhält der Alleinspieler aber bei einer Skataufdeckung zwecks Spielabkürzung einen unfairen Vorteil, verstößt er damit gegen 3.4.8 ISkO, z. B. wenn er dadurch bei einem Nullspiel ohne Skataufnahme weiß, mit welcher/n ausgespielten Karte(n) er das Spiel verlieren würde.

- (CC21B\*) Alleinspieler nur Ausführer, kein Verursacher: 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 Skat-Karte oder beide Skat-Karten aufdeckt.

→(CC22\*) Wie bei einer (unabsichtlichen) Aufdeckung des Skats (oder abgelegter Stiche [beider Parteien]) durch höhere Gewalt (z. B. Windstoß, Erdbeben) oder Dritte (z. B. Kellnerin) vorzugehen ist, muss vor Beginn der (ersten) Serie festgelegt werden. Bei offiziellen Übungs- bzw. Wertungsabenden des Skatvereins entscheidet hierüber der Vorstand (Spielleitung), 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 (Spielleitung) 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 oder Dritte ohne spielrechtliche Folgen in Kauf genommen werden sollten.

→(CD01\*) Der Alleinspieler darf auch eine bereits offen auf dem Tisch liegende Karte ausspielen, ohne damit gegen 3.4.6 S. 1, 3.4.8 ISkO zu verstoßen.

→(CE01\*) Laut Internationalem Skatgericht verstößt der Alleinspieler auch dann gegen 3.4.8 ISkO (bzw. nach überzeugenderer Ansicht gegen 4.2.8 ISkO), wenn er den Skat so aufdeckt, dass nur Mitspieler der Gegenpartei die Vorderseiten der Skat-Karten einsehen (können).

→(CF01\*) Sagt der Alleinspieler nach Skataufnahme ein offenes Spiel an (abgesehen von „Null Ouvert“, dem einzigen offenen Spiel mit Skataufnahme) und legt seine Karten auf (oder zeigt sie), muss er sich so behandeln lassen, als hätte er bei dem Spiel, das er gemäß 3.4.5 ISkO ansagen bzw. durchführen muss, eine Spielabkürzung ohne Erklärung vorgenommen.

→(CF02\*) Fragt ein Gegenspieler den Alleinspieler bei einem offenen (Null-)Spiel, was dieser gedrückt habe oder was im Skat lag, so ist dies als Spielaufgabe der Gegenpartei zu werten, selbst wenn diese das Spiel umbiegen könnte. Der Alleinspieler verstößt also nicht gegen 3.4.8 ISkO, wenn er im Anschluss an diese Frage den Skat vorzeigt.

## D. Ausspielen

→(DD02\*) Vorgehen in dem Fall, dass der Alleinspieler und die Gegenpartei sich während des Spiels nicht über die Spielansage „einigen“ können (also jeweils behaupten, es sei ein anderes Spiel angesagt worden): Befragung der Beteiligten, Handkartenanalyse – gibt beides keinen Aufschluss, gilt im Zweifel bei einem Verhältnis von 3:0 (alle Mitglieder der Gegenpartei sind sich einig) das von der Gegenpartei mitbekommene Spiel als angesagt, ansonsten (bei einem Verhältnis von 2:1 oder weniger) das vom Alleinspieler als angesagt behauptete.

→(DD03\*) Die bloße Ankündigung, eine Karte auszuspielen (z. B. auch verbunden mit einem Zeigen auf die entsprechende Karte), stellt bei mit verdeckten Karten durchgeführten Spielen kein Ausspielen dar (der Alleinspieler darf dadurch allerdings nicht die Gegenpartei täuschen [siehe hierzu unter DD26], und Gegenspieler, die das Ausspielen einer bestimmten Karte ankündigen, müssen diese Karte auch ausspielen, wenn sie einen Verstoß gegen 4.2.9 ISkO vermeiden wollen [siehe hierzu aber auch unter DD25]). Anders sieht es nun dank 4.1.2 S. 3 ISkO bei offenen Spielen aus – hiernach wird bei offenen Spielen die Ansage einer Ausspielkarte dem tatsächlichen Ausspiel gleichgesetzt. Im Übrigen bezieht sich 4.1.2 S. 3 ISkO lediglich auf ausgespielte Karten, also nur auf die jeweils erste Karte eines Stichs (dafür spricht auch, dass 4.1.2 S. 1 und S. 2 ISkO zwischen ausgespielten und gespielten Karten differenzieren, 4.1.2 S. 3 ISkO allerdings nur ausgespielte Karten nennt).

→(DD03A\*) Das Internationale Skatgericht hat folgende Grundsätze dazu aufgestellt, unter welchen Voraussetzungen eine Karte (in Zweifelsfällen) komplett auf dem Tisch liegt und damit als (aus-)gespielt im Sinne von 4.1.2 S. 2 ISkO gilt (Beispiele anhand des Ausspiels durch den Alleinspieler):

- Der Alleinspieler legt die Karte mit der Rückseite so auf den Tisch, dass sich nur noch einer seiner Finger unter der Karte befindet, sie also nicht zu 100 % auf der Tischplatte liegt und die Gegenspieler sehen können, was für eine Karte es ist = **kein Ausspiel** (Vorteil für die Gegenpartei durch das Sichtbarwerden der Karte; der Alleinspieler darf die Karte zurücknehmen, solange sie nicht zu 100 % auf der Tischplatte liegt).

- Der Alleinspieler legt die Karte mit der Rückseite zu 100 % auf die Tischplatte, sodass die Gegenspieler die Karte erkennen können, belässt dabei allerdings einen Finger auf der Karte =

**Ausspiel** (damit ist unerheblich, dass die Vorderseite der Karte nicht zu 100 % sichtbar ist – entscheidend ist allein, dass die Rückseite der Karte zu 100 % auf der Tischplatte liegt).

- Der Alleinspieler legt die Karte mit der Rückseite zu 100 % auf die Tischplatte, verdeckt die Vorderseite aber komplett mit seiner Hand, sodass die Gegenspieler nicht sehen können, um welche Karte es sich handelt = **Ausspiel** (s. o. – wenn die Rückseite der Karte zu 100 % auf der Tischplatte liegt, wird das Ausspiel also auch nicht dadurch verhindert, dass die Vorderseite der Karte überhaupt nicht sichtbar ist).

- Der Alleinspieler legt die Karte mit der Vorderseite zu 100 % auf die Tischplatte, legt sie also verdeckt in der Tischmitte ab und fixiert sie dabei mit einem Finger = **kein Ausspiel** (das dürfte selbst ohne „Fingerfixierung“ gelten, denn das Internationale Skatgericht will – sofern kein Verstoß gegen 4.2.7 ISkO oder 4.2.9 ISkO vorliegt – es nicht sanktionieren, wenn z. B. der Spieler in Hinterhand nach dem Ausspiel von Vorhand eine Karte, die er in den laufenden Stich begeben möchte, verdeckt vor sich ablegt).

Zusammengefasst liegt eine Karte damit komplett auf dem Tisch und gilt als (aus-)gespielt im Sinne von 4.1.2 S. 2 ISkO, wenn ihre Rückseite sich zu 100 % auf der Tischplatte befindet. Zu einer möglichen Verwarnung in den oben genannten Fällen siehe unter GG12.

→(**DD05\***) Der Alleinspieler verstößt zwar gegen 4.1.3 ISkO, wenn er unberechtigt ausspielt (wenn er also in Mittel- oder Hinterhand anstelle von Vorhand die erste Karte des aktuellen Stichs ausspielt). Bedient er jedoch in Hinterhand eine Karte von Vorhand (oder wirft eine Karte ab), nachdem Vorhand und bevor Mittelhand ihre Karte begeben hat, verliert er dadurch nicht sein Spiel (Vorteil für die Gegenpartei).

→(**DD06\***) Spielt der (ausspielberechtigte) Alleinspieler oder ein (ausspielberechtigter) Gegenspieler vor der Vornahme der Spielansage eine Karte aus, führt dies nicht zum Spielverlust (bzw. Spielgewinn) des Alleinspielers. Er kann die Spielansage ohne spielrechtliche Folgen nachholen (die ausgespielte Karte muss jedoch liegen bleiben, vgl. 4.1.2 S. 1 ISkO). Die vor der Spielansage begebenen Karten dürfen bzw. müssen wieder aufgenommen werden.

→(**DD07\***) Wird ein Spieler von der anderen Partei zum Ausspielen aufgefordert (und tut dies auch) bzw. wird einem Spieler nach Anfrage von der anderen Partei gesagt, er sei aus-

spielberechtigt (woraufhin er ausspielt), und würde dieser Spieler damit unberechtigt ausspielen, darf er seine ausgespielte Karte wieder zurücknehmen und das Spiel wird mit dem Ausspielen des ausspielberechtigten Spielers fortgesetzt (Gleiches gilt, wenn das unberechtigte Ausspielen durch einen fehlerhaften bzw. fehlenden Listeneintrag bedingt ist oder wenn ein Spieler von Partei 1 ausspielt, nachdem ein Mitspieler von Partei 2 den letzten vollendeten Stich, der Partei 2 gehört, auf den Stichhaufen von Partei 1 gelegt hat, oder wenn der Alleinspieler [in Mittelhand] sich über seine Ausspielposition irrt, weil ein Gegenspieler [in Vorhand] seine Karten dem Kartengeber übergeben hat). Geschieht die „falsche Aufforderung“ jedoch unter zwei Mitgliedern der Gegenpartei, so ist das Spiel durch das unberechtigte Ausspielen beendet und – sofern vor Spielentscheidung passiert – zugunsten des Alleinspielers entschieden. Zu den Fällen, in denen die Täuschung des Alleinspielers dazu führt, dass dieser ein anderes Spiel als ursprünglich geplant ansagt, siehe unter CC10.

→**(DD08\*)** Unberechtigtes Ausspielen nach 2-Karten-Stich: Zieht der Alleinspieler in Hinterhand einen Stich ein, ohne selbst eine Karte beigegeben zu haben, und spielt zum nächsten Stich aus, hat er damit nicht automatisch unberechtigt ausgespielt. Er darf die beiden eingezogenen Karten wieder aufdecken und eine Karte beigegeben, mit der er den Stich macht (bei dieser Karte darf es sich auch um die bereits zum nächsten Stich ausgespielte Karte handeln). Anschließend darf der Alleinspieler eine beliebige Karte zum nächsten Stich ausspielen und das Spiel wird normal fortgesetzt. Nur wenn der Alleinspieler mit keiner Karte in seinem Blatt den 2-Karten-Stich im Nachhinein übernehmen kann, hat er unberechtigt ausgespielt. Im Übrigen führt das unberechtigte Einziehen eines unvollständigen Stichts an sich generell nicht zum Spielverlust (siehe hierzu auch unter FF21A).

→**(DD08A\*)** Erhält der Alleinspieler bei einem Nullspiel einen Stich, verliert er sein Spiel auch dann, wenn ein Gegenspieler diesen Stich einzieht und anschließend „unberechtigtes ausspielt“, da das Nullspiel bereits mit dem vollendeten Stich beendet und für den Alleinspieler verloren ist.

→**(DD12\*)** Begeht ein Mitglied der Gegenpartei nach Beendigung des Reizens, aber vor der Spielansage des Alleinspielers einen Regelverstoß (z. B. gegen 4.2.9 ISkO), ist laut Internationalem Skatgericht folgendermaßen zu verfahren: „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 [...] 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“ (nicht veröffentlicht: SkGE 257-2008). „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). 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. Der Schiedsrichter soll laut Internationalem Skatgericht bei der Berechnung des besagten Spiels (und auch bezüglich 5.4.3 ISkO) die Skat-Karten unberücksichtigt lassen; zudem bleiben die Skat-Karten (wenn der Alleinspieler den Skat noch nicht aufgenommen hat) verdeckt. Zur Geltung von 4.1.5, 5.4.3 ISkO in der Phase nach Beendigung des Reizens, aber vor der Spielansage des Alleinspielers siehe unter DD16. Siehe zu weiteren Details in der kommentierten ISkO unter DD12.

→(DD13\*) Behauptet ein Gegenspieler, einen Regelverstoß begangen zu haben (z. B. „Mist, ich habe mich verworfen“), und legt der Alleinspieler deswegen seine Karten offen auf den Tisch, so hat dieser sein Spiel selbst dann gewonnen, wenn der Gegenspieler mit seiner Äußerung eigentlich etwas Anderes meinte (z. B. lediglich die „falsche“ Karte gelegt zu haben). Wenn hingegen der Alleinspieler behauptet, einen Regelverstoß begangen zu haben (obwohl das nicht der Fall ist), und deswegen ein Gegenspieler seine Karten offen auf den Tisch legt, muss dieser seine Karten wieder aufnehmen und das Spiel wird normal fortgesetzt.

→(DD14\*) Laut 4.1.4 S. 2 ISkO hat eine Partei bei jedem zum Spielgewinn führenden Regelverstoß der anderen Partei (und laut Internationalem Skatgericht wegen 4.3.2, 4.3.3 ISkO in Verbindung mit 4.1.4 ISkO auch bei jeder Spielaufgabe der anderen Partei, die zum einfachen Spielverlust führen würde – also nicht in Fällen 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. Diesen Nachweis muss die fehlerfreie Partei laut Internati-

onalem 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 (die alte Fassung von) 4.3.5 ISkO kann man sagen: Der sich auf 4.1.4 S. 2 ISkO berufende Spieler muss unabhängig vom Kartenstand und von der Spielführung der anderen Spieler – bzw., wie das Internationale Skatgericht es formuliert, „anhand seiner Handkarten“ – nachweisen, dass er die höhere(n) Gewinnstufe(n) bei regelrechtem Spiel sicher erreichen kann. Bei der Spielführung des sich auf 4.1.4 S. 2 ISkO berufenden Spielers sind demgegenüber (im Gegensatz zu 4.3.5 ISkO) nicht alle möglichen Kombinationen zu berücksichtigen; dieser Spieler behält also die Kontrolle über seine eigene Spielführung. Dem Alleinspieler bleibt darüber hinaus eine Berufung auf 4.1.4 S. 2 ISkO erspart, wenn 4.1.5 ISkO zu seinen Gunsten eingreift. Zu 4.2.6 ISkO in Verbindung mit 4.1.4 S. 2 ISkO siehe unter EE12. Im Übrigen kann sich eine Partei, die das Spiel trotz eines eigenen Regelverstoßes bzw. einer eigenen Spielaufgabe gewinnt, nicht auf 4.1.4 S. 2 ISkO berufen. Wenn die Gegenpartei dem Alleinspieler den Nachweis über 4.1.4 S. 2 ISkO durch das Zusammenwerfen ihrer Karten unmöglich macht, muss/müssen dem Alleinspieler ausnahmsweise die begehrte(n) Gewinnstufe(n) gutgeschrieben werden, und zwar auch dann, wenn das Erreichen dieser Gewinnstufe(n) von einer Bedingung abhängt. Beispiel: Bei einem „Grand“ des Alleinspielers ist die Gegenpartei noch im „Schneider“, als ein Gegenspieler einen Regelverstoß begeht und danach aus Ärger seine Karten mit denen des anderen Gegenspielers vermischt. Der Alleinspieler wendet ein, dass er die Gegenpartei „Schneider“ gespielt hätte, wenn in zwei Farben kein Gegenspieler drei Karten auf der Hand gehabt hätte. Hier muss dem Alleinspieler laut Internationalem Skatgericht trotz der Bedingung die Gewinnstufe „Schneider“ zuerkannt werden, da die Gegenpartei dem Alleinspieler die Chance genommen hat, den Nachweis notfalls im Spiel zu erbringen, und sich selbst der Chance beraubt hat, den Nachweis des Alleinspielers zu widerlegen.

→(DD15\*) 4.1.5, 5.4.3 ISkO gelten auch für Spielaufgaben (wegen 4.3.3 ISkO in Verbindung mit 4.1.5 ISkO, der wiederum auf 5.4.3 ISkO verweist). In Bezug auf 5.4.3 ISkO bedeutet das: Ein Spiel, bei dem im Sinne von 5.4.3 ISkO das Erreichen einer erforderlichen höheren

Gewinnstufe vor dem ersten Stich theoretisch ausgeschlossen ist (Beispiel: benötigte Gewinnstufe „Schwarz“ ohne den „Kreuz-Buben“), kann der Alleinspieler, wie das Internationale Skatgericht bestätigt, auch nicht durch Spielaufgabe der Gegenpartei (4.3.3, 4.3.6 ISkO) gewinnen.

→**(DD15A\*)** Für die (Nicht-)Anwendung von 4.1.5 ISkO spielt es keine Rolle, warum der Alleinspieler gezwungen ist, eine höhere Gewinnstufe zu erreichen. Der Alleinspieler kann sich jedoch nur dann auf 4.1.5 ISkO berufen, wenn die erste potenziell zum Spielende führende Aktion (Regelverstoß/Spielaufgabe) von der Gegenpartei ausgeht. Kürzt der Alleinspieler sein Spiel dergestalt ab, dass er nur einen „einfachen“ Spielgewinn für sich beansprucht, und billigt die Gegenpartei die Spielabkürzung, geht die erste potenziell zum Spielende führende Aktion vom Alleinspieler aus, sodass ihm ein Rückgriff auf 4.1.5 ISkO verwehrt bleibt (der Alleinspieler hätte hier die höhere[n] Gewinnstufe[n] demnach nur dadurch erreichen können, dass er sie erspielt oder sie bei der Spielabkürzung von der Gegenpartei einfordert und diese der Spielabkürzung zustimmt). Zudem wird hierdurch ein weiteres Problem deutlich: Dem Alleinspieler können Gewinnstufen, auf die er im Rahmen seiner Spielabkürzung(serklärung) verzichtet hat (siehe hierzu unter FF18 und FF22), nicht über 4.1.5 ISkO gutgeschrieben werden.

→**(DD16\*)** Begeht die Gegenpartei nach Beendigung des Reizens, aber vor der Spielansage des Alleinspielers einen Regelverstoß (oder gibt sie das Spiel auf [siehe unter DD15]), kann sich der Alleinspieler auf 4.1.5 ISkO berufen, unterliegt dabei aber den Grenzen von 5.4.3 ISkO.

→**(DD17\*)** Will die Gegenpartei einen Regelverstoß oder eine Spielaufgabe (außerhalb von 4.3.1 S. 2, 3.4.3 ISkO [siehe unter DD17A]) des Alleinspielers (ohne offenes Hinwerfen der Karten) zwecks Weiterspiels (zum Erreichen weiterer Gewinnstufen) aufheben, benötigt sie hierfür die Zustimmung aller Mitglieder – also auch des Kartengebers. Demgegenüber kann jedes Mitglied der Gegenpartei allein (also auch der Kartengeber) ein Spiel mit Wirkung für die Gegenpartei aufgeben.

→**(DD17A\*)** 4.1.6 ISkO gilt, wie das Internationale Skatgericht bestätigt, wegen der Verweisung in 4.3.3 ISkO – und trotz fehlender Verweisung in 4.3.2 ISkO – auch für Spielaufgaben. Demnach kann zumindest der Alleinspieler bei einer Spielaufgabe der Gegenpartei, die zum

einfachen Spielverlust führen würde, zwecks Erreichens weiterer Gewinnstufen (ohne die Voraussetzungen von 4.1.4 S. 2 ISkO erfüllen zu müssen) Weiterspiel verlangen. Gleiches gilt sinngemäß für die Gegenpartei, da ebenfalls weitergespielt werden muss, wenn kein Mitglied der Gegenpartei einer Spielaufgabe des Alleinspielers nach 4.3.2 ISkO zustimmt (Ausnahmen sind demnach 4.3.1 S. 2, 3.4.3 ISkO, weil dem Alleinspieler in diesen Fällen die Spielaufgabe ausdrücklich ohne Zustimmung eines Mitglieds der Gegenpartei gestattet ist).

→(DD19\*) 4.1.8 ISkO ist auf das Hindern am Begehen eines jeden Regelverstoßes anzuwenden, der ein laufendes Spiel beendet. Man muss aber immer genau untersuchen, ob die Begehung des Regelverstoßes wirklich unmittelbar gedroht hat. Beispiel: Ein Gegenspieler zieht einen Stich ein, obwohl der Alleinspieler ihn gemacht hat. Nach einer Weile sagt der andere Gegenspieler: „Das ist aber nicht unser Stich.“ Hier liegt ein Verstoß gegen 4.1.8 ISkO nur dann vor, wenn der Gegenspieler, der den Stich unberechtigt eingezogen hat, tatsächlich ausspielen wollte und durch den Hinweis des anderen Gegenspielers daran gehindert wurde. Auch dann, wenn ein Gegenspieler den anderen Gegenspieler dazu auffordert, seine verdeckt auf dem Tisch abgelegte(n) Karte(n) wieder auf die Hand zu nehmen, hat der auffordernde Gegenspieler seinen Partner grundsätzlich nicht an der Begehung eines Regelverstoßes (z. B. 4.2.6 ISkO) gehindert.

→(DD20\*) Für sich genommen stellt es keinen Verstoß gegen 4.1.8 ISkO dar, wenn ein Gegenspieler einen Stich, den der andere Gegenspieler unberechtigt eingezogen hat, mit der Bemerkung, dass das kein Stich der Gegenpartei sei, beim Alleinspieler ablegt (siehe hierzu auch unter DD19; zu unberechtigt eingezogenen Stichen siehe auch unter GG06). Gleiches gilt für den Fall, dass der Gegenspieler den unberechtigten Einzug des (dem Alleinspieler gehörenden) Stichts durch den anderen Gegenspieler (lediglich) verbal moniert. Das ist jedenfalls bzw. nur der Fall, wenn und solange der andere Gegenspieler noch keine Anstalten gemacht hat, zum Folgestich auszuspielen.

→(DD21\*) Wird die Karte eines ausspielberechtigten Gegenspielers für den anderen Gegenspieler sichtbar (Folge: Ausspielzwang wegen 4.1.9 ISkO), verstößt die Gegenpartei gegen 4.1.8 ISkO, wenn der eine Gegenspieler die Karte wieder zurückstecken will (in der Absicht, eine andere Karte zu spielen) und der andere Gegenspieler dies beanstandet.

→(DD22\*) Der Kartengeber ist gemäß den Definitionen der ISkO zwar Mitglied der Gegenpartei, aber kein Gegenspieler. Dennoch liegt laut Internationalem Skatgericht ein Verstoß gegen 4.1.8 ISkO vor, wenn ein Gegenspieler den Kartengeber am Begehen eines Regelverstoßes hindert (auf den 4er-Tisch bezogen, denn am 3er-Tisch wäre der Kartengeber ohnehin Gegenspieler).

→(DD24\*) 4.1.9 ISkO: Einzelprobleme:

- Keine teleologische Reduktion (keine Reduktion dem Sinn und Zweck nach): Ein spielberechtigter Gegenspieler in Hinterhand verstößt auch dann gegen 4.1.9 S. 1 ISkO – obwohl der hinter 4.1.9 S. 1 ISkO steckende Gedanke des Kartenverrats hier keine Rolle spielt –, wenn ihm zwei Karten herausfallen und er mit einer Karte davon den Stich hätte übernehmen können/wollen und mit der anderen Karte hätte weiterkommen wollen.

- Spielt/gibt der ausspielberechtigte Alleinspieler zwei (oder mehr) Karten gleichzeitig aus/bei, darf er entscheiden, welche Karte davon als ausgespielt/beigegeben gelten soll, und die andere Karte bzw. die restlichen Karten wieder aufnehmen. Er muss in diesem Fall also nicht zwangsläufig die unter(st)e Karte ausspielen/beigegeben und die obere(n) Karte(n) wieder aufnehmen.

- Wenn ein ausspielberechtigter Gegenspieler eine Karte anzieht, muss er diese ausspielen, sofern sie für den anderen Gegenspieler sichtbar geworden ist; spielt er dann trotzdem eine andere Karte aus, liegt Kartenverrat vor (Gleiches gilt erst recht für den Fall, dass dem ausspielberechtigten Gegenspieler eine Karte herunterfällt). Wird diese angezogene Karte jedoch nur für den Alleinspieler sichtbar, darf der Gegenspieler auch jede andere Karte ausspielen. Demgegenüber dürfen Gegenspieler verdeckt herausgefallene Karten ohne spielrechtliche Folgen wieder aufnehmen.

- Ein Gegenspieler verstößt nicht gegen 4.1.9 S. 1 ISkO, wenn der Alleinspieler für das Sichtbarmachen der zweiten Karte verantwortlich ist. Beispiel: Der Gegenspieler in Hinterhand gibt zwei Karten in einen Stich bei. Dabei kleben die Karten direkt aufeinander, sodass die beiden Karten auf den ersten Blick wie eine einzige Karte aussehen. Der Alleinspieler in Vorhand, der den Stich gemacht hat, zieht diesen nun ein und schiebt dabei die Karten auseinander. Nur deshalb wird die untere der beiden Karten überhaupt sichtbar. Das Internationale Skatgericht verneint hier einen Verstoß des Gegenspielers in Hinterhand gegen 4.1.9 S. 1 ISkO und gestattet es ihm, die untere der beiden Karten wieder aufzunehmen bzw. die Durchführung der Zurücknahme zu verlangen, solange er noch keine Karte in den nächsten Stich beigegeben hat. Für den Alleinspieler muss dieses Privileg in solchen Fällen erst recht gelten

(bei ihm darf sogar die untere Karte von Anfang an offen sichtbar sein). Zur Problematik bezüglich 4.2.6 S. 1 ISkO, wenn im genannten Beispiel der Alleinspieler den Stich schnell einzieht und zum nächsten Stich ausspielt, siehe unter EE10.

→(DD25\*) Möglichkeit eines Gegenspielers zum Austausch einer gespielten Karte, wenn der Alleinspieler irreführend eine Karte gezeigt hat: Zeigt der Alleinspieler in Hinterhand einem Gegenspieler in Mittelhand demonstrativ eine Karte vor, um diesen zum Beigeben einer für ihn günstigen Karte zu bewegen, darf der Gegenspieler, wenn der Alleinspieler eine andere als die gezeigte Karte legt, seine Karte mit einer beliebigen anderen (regelkonformen) austauschen (dabei bleibt die Karte des Alleinspielers liegen – er muss also nicht die gezeigte Karte beigeben). Dies gilt sowohl dann, wenn der Alleinspieler eine Karte der ausgespielten Farbe zeigt (Beispiel 1), als auch dann, wenn der Alleinspieler eine Trumpf-Karte zeigt, obwohl er die ausgespielte Farbe bedienen muss (Beispiel 2). Aufgrund seines Verhaltens muss der Alleinspieler den daraus für ihn entstehenden Nachteil in Kauf nehmen. Beispiel 1: Vorhand spielt „Pik-König“ aus (Pik ist kein „Trumpf“). Mittelhand hat kein „Pik“, weiß aber nicht, was in dieser Farbe bereits gespielt wurde, und zögert mit dem Beigeben einer Karte. Daraufhin zeigt der Alleinspieler in Hinterhand die „Pik-9“ vor. Als Mittelhand anschließend einen „Vollen“ buttert, übernimmt der Alleinspieler den Stich jedoch mit dem „Pik-Ass“. Hier darf nun der Gegenspieler in Mittelhand seine Karte mit einer beliebigen anderen (regelkonformen) austauschen (z. B. mit einer Lusche). Beispiel 2: Vorhand spielt „Herz-Ass“ aus, Mittelhand überlegt, was sie beigeben soll. Als der Alleinspieler in Hinterhand sein „Trumpf-Ass“ zeigt, legt Mittelhand eine „Herz-Lusche“ und erschrickt, als der Alleinspieler nun wider Erwarten mit einer „Herz-Lusche“ bedient. Wiederum darf der Gegenspieler in Mittelhand seine Karte mit einer beliebigen anderen (regelkonformen) austauschen (z. B. gegen „Herz-10“).

→(DG01\*) Der Alleinspieler verliert sein offenes Spiel bei einem Regelverstoß nach Auflegen der Karten selbst dann, wenn es (theoretisch) unverlierbar ist. Folgerung: Ein (theoretisch) unverlierbares offenes Spiel ist noch nicht bzw. nicht schon mit dem Auflegen der Karten gewonnen. Gleiches gilt für die Spielabkürzung. Kürzt z. B. der Alleinspieler (vor Spielentscheidung zugunsten der Gegenpartei) ein Spiel ab und lässt sich auf das von der Gegenpartei daraufhin verlangte Weiterspiel ein, kann er sein Spiel noch durch einen Regelverstoß verlieren, selbst wenn anhand und zum Zeitpunkt der Spielabkürzung objektiv bzw. für alle Beteiligten erkennbar war, dass der Alleinspieler (unabhängig vom Kartenstand und von der Spielführung) alle weiteren Stiche macht (siehe hierzu unter FF10).

→(DG02\*) 4.1.11 ISkO dient nicht dazu, das „Kiebitzverbot“ (7.1.5, 7.4.2, 9.9 SkWO) zu unterlaufen. Teilnehmern ist es demnach nicht gestattet, an anderen Tischen gezielt nach Regelverstößen Ausschau zu halten. Andererseits sollen bzw. müssen „zufällig“ (aber auch durch Verstoß gegen das „Kiebitzverbot“) mitbekommene Regelverstöße beanstandet werden, ganz egal, ob ein gewöhnlicher Teilnehmer oder ein Schiedsrichter sie bemerkt hat. Mitspieler eines Tisches, die einen Kiebitz dulden, sind anschließend zur Klärung bzw. Verfolgung verpflichtet, wenn der Kiebitz einen Regelverstoß beanstandet. Regelverstöße, die nicht nach den Bestimmungen der ISkO behandelt werden (z. B. betrügerische Duldung bzw. Nichtahndung von Regelverstößen), soll der jeweilige Teilnehmer bzw. Kiebitz sofort der Turnierleitung melden.

## E. Bedienen

→(ED01\*) 4.2.4 ISkO (im weiteren Spielverlauf bemerktes Nichtbedienen) verweist im Gegensatz zu 4.2.3 ISkO (sofort bemerktes Nichtbedienen) nicht auf 4.1.6 ISkO. Das heißt: Nichtbedienen, das erst im weiteren Spielverlauf oder nach Beendigung des Spiels (aber vor dem Zusammenwerfen der Karten beider Parteien, 4.2.5 ISkO) festgestellt wird, ist kein Regelverstoß, den die fehlerfreie Partei gemäß 4.1.6 ISkO (mit der Folge des Weiterspielens) billigen kann. Allerdings kann die fehlerfreie Partei weitere Gewinnstufen gegebenenfalls über 4.1.4 S. 2 ISkO bzw. 4.1.5 ISkO (nur Alleinspieler) erreichen. Ist eine Rekonstruktion der Stiche zwecks Feststellung des Erreichens weiterer Gewinnstufen z. B. wegen Vermischung oder falscher Ablage nicht mehr möglich, bleibt es zumindest nach älterer Skatgerichtsrechtsprechung beim einfachen Spielgewinn (unabhängig davon, welche Partei für die zunichtegemachte Rekonstruktion der Stiche verantwortlich ist), da alle Spieler am Tisch für die Einhaltung von 4.4.4 ISkO verantwortlich seien.

→(EE01\*) Haben Vor- und Mittelhand jeweils eine Karte im aktuellen Stich gespielt und gerät die Reihenfolge der beiden Karten durcheinander, kann es dem Alleinspieler in Hinterhand nicht angelastet werden, wenn er anhand der geänderten Kartenreihenfolge bedient hat, damit jedoch auf der Grundlage der ursprünglichen Kartenreihenfolge nicht bedient hat. Rutscht also die Karte von Mittelhand unter diejenige von Vorhand und bedient der Alleinspieler in Hinterhand die Karte von Mittelhand so, dass er die Karte von Vorhand nicht bedient, liegt darin kein Verstoß gegen 4.2.3 S. 1 ISkO (Beispiel: „Kreuz-8“ von Mittelhand rutscht unter „Herz-7“ von Vorhand und der Alleinspieler in Hinterhand gibt „Kreuz-9“ bei, obwohl er noch Herz führt). Der Alleinspieler in Hinterhand darf dann seine Karte zurücknehmen und die Karte von Vorhand bedienen. Einem Gegenspieler in Hinterhand indessen ist dies jedenfalls dann nicht erlaubt, wenn der andere Gegenspieler in Mittelhand die falsche Kartenreihenfolge verursacht hat (dann liegt ein Nichtbedienen vor, wenn der Gegenspieler in Hinterhand die tatsächlich von Vorhand ausgespielte Karte nicht bedient hat). Demgegenüber liegt ein Nichtbedienen gemäß 4.2.3 S. 1 ISkO vor, wenn bei falscher Kartenreihenfolge der Spieler in Hinterhand mit seiner beigegebenen Karte keine der beiden Karten bedient hat (Beispiel: „Karo-9“ von Mittelhand rutscht unter den „Herz-König“ von Vorhand und der Spieler in Hinterhand gibt die „Kreuz-7“ bei, obwohl er sowohl Karo als auch Herz führt). Denn in diesem Fall ist die falsche Kartenreihenfolge nicht ursächlich für das Nichtbedienen.

→(EE02\*) Der Alleinspieler in Vorhand spielt eine Karte aus, Mittelhand bedient nicht und tut dies erst kund, als Hinterhand bereits eine Fehlfarbenlusche beigegeben hat. Verlangt der Alleinspieler nun Weiterspielen (zwecks Erreichens weiterer Gewinnstufen), dürfen bzw. müssen sowohl Mittelhand als auch Hinterhand ihre Karten zurücknehmen. Denn Hinterhand muss, um einen unfairen Vorteil des Alleinspielers zu vermeiden, die Chance gegeben werden, eine andere Karte beizugeben, wenn Mittelhand den Stich jetzt regelkonform übernimmt. Andersherum müsste, damit der Gegenpartei kein unfairen Vorteil entsteht, die von Mittelhand beigegebene Karte liegen bleiben, wenn lediglich Hinterhand im vorliegenden Fall nicht bedient hätte.

→(EE05\*) Das Internationale Skatgericht legt 4.2.5 ISkO dergestalt aus, dass mit dem Zusammenwerfen der Karten beider Parteien jegliches Reklamationsrecht hinsichtlich des gerade durchgeführten Spiels erlischt (und damit jede Möglichkeit, den Spielausgang zu beeinflussen). Dies gilt jedoch dann nicht, wenn der Alleinspieler einen Betrugsversuch unternommen hat (er also z. B. versucht hat, ein überreiztes Spiel unter Verschleierung der wahren Anzahl seiner Spitzen noch als gewonnen angeschrieben zu bekommen). Eine weitere Ausnahme zu 4.2.5 ISkO besteht, wenn in speziellen Fällen nach 3.2.9 ISkO neu gegeben werden muss (siehe hierzu unter AA11A).

→(EE06\*) Wird nach dem Zusammenwerfen der Karten beider Parteien eine Karte unter dem Tisch gefunden, darf diese hinsichtlich der Spielbewertung grundsätzlich nicht mehr herangezogen werden. Möglich ist dies (zugunsten des Alleinspielers) nur dann, wenn beide Gegenspieler bestätigen, dass diese Karte dem Alleinspieler bzw. zu einem Stich des Alleinspielers gehörte und dieser damit sein Spiel gewonnen hätte.

→(EE07\*) Laut Internationalem Skatgericht muss ein Regelverstoß einer Partei auch dann (gegen ihren Willen) geahndet werden, wenn sie diesen erst nach dem Zusammenwerfen der Karten beider Parteien einräumt.

→(EE10\*) Normalerweise wird innerhalb von 4.2.6 ISkO bei jedem Mitspieler nach jeder beigegebenen Karte (aber auch erst bzw. nur dann!) neu geprüft, ob die Voraussetzungen von 4.2.6 ISkO erfüllt sind. Mit anderen Worten: Fällt einem Mitspieler während des Spiels eine Karte (verdeckt) herunter oder legt er eine verdeckt ab, muss er sie wieder aufnehmen, bevor er eine weitere Karte spielt bzw. ihm muss die Chance dazu gegeben werden. 4.2.6 ISkO

greift somit nur ein, wenn sich die falsche Kartenzahl nicht korrigieren lässt (Beispiele: Drücken von zu vielen oder zu wenig Karten; während des laufenden Spiels bemerkte fehlerhafte Kartenverteilung, bei der nur die beiden Gegenspieler eine fehlerhafte Anzahl von Karten führen) oder der betreffende Spieler trotz Beanstandung seiner falschen Kartenzahl eine Karte spielt und folglich den spätmöglichsten Zeitpunkt zur rechtzeitigen Wiederaufnahme verpasst.

→(EE11\*) Wenn ein späterer Gegenspieler während des Reizens zwei Karten verdeckt vor sich ablegt und liegen lässt und der Alleinspieler ein Handspiel ansagt und anstelle des Skats die beiden Karten des Gegenspielers zu sich zieht (was sofort beanstandet wird), verliert er dadurch nicht sein Spiel. Stattdessen darf der Gegenspieler seine beiden abgelegten Karten wieder aufnehmen. Wird die Verwechslung erst später bemerkt, verliert die Gegenpartei das Spiel gemäß 4.2.6 ISkO.

→(EE12\*) Zu 4.1.4 S. 2 ISkO allgemein, der auch im Rahmen von 4.2.6 ISkO gilt (weil 4.2.6 ISkO auf 4.1.4 ISkO verweist), siehe die Anmerkungen dazu unter DD14. Das Internationale Skatgericht deutet in einer Entscheidung an, dass bei der Anwendung von 4.1.4 S. 2 ISkO in Verbindung mit 4.2.6 ISkO die unrichtige Kartenverteilung zu ignorieren sei (auch wenn das Internationale Skatgericht sich in besagter Entscheidung in dieser Hinsicht nur auf 4.2.4 ISkO bezieht). Dieses Vorgehen würde jedenfalls zu den bei DD14 dargestellten Grundsätzen passen, da bei der Prüfung der hypothetisch möglichen (Rest-)Kartenverteilungen eine unrichtige Kartenverteilung automatisch fiktiv korrigiert würde.

→(EE12C\*) Laut Internationalem Skatgericht kann auch das Vorzeigen einer Karte (durch einen nicht ausspielberechtigten Gegenspieler) unter 4.2.7 ISkO fallen. Grund hierfür ist vermutlich, dass das Vorzeigen die gleiche Erheblichkeit wie das Vorwerfen aufweisen kann. Es ist jedoch vorzugswürdig, solche Fälle durch die Anwendung von 4.1.9 S. 1, 4.2.9 und (gegebenenfalls) 4.3.5 ISkO zu lösen.

→(EE13\*) Der Kartengeber verstößt nicht gegen 4.2.8 ISkO, wenn er während eines Handspiels mit ausdrücklicher Erlaubnis des Alleinspielers den Skat einsieht und dabei als Einziger (d. h. ohne Einsichtsmöglichkeit eines Gegenspielers) die Skat-Karten einsehen kann.

→(EE16\*) Der Skatgerichtsrechtsprechung ist zu entnehmen, dass für einen Verstoß gegen 4.2.9 ISkO bereits die abstrakte Eignung einer Äußerung oder Geste zum Kartenverrat oder

zur Spielverlaufsbeeinträchtigung genügt; konkrete Umstände wie z. B. die Kartenverteilung berücksichtigt das Internationale Skatgericht nicht.

→(EE18\*) Wichtig: Auch der Alleinspieler kann gegen 4.2.9 ISkO verstoßen (zwar nicht durch Kartenverrat, dafür aber in Form der Spielverlaufsbeeinträchtigung). Es gibt jedoch bislang keine veröffentlichte Skatgerichtsentscheidung, in welcher dem Alleinspieler eine Spielverlaufsbeeinträchtigung vorgeworfen wurde (denkbare Beispiele wären ständige verbale Beeinflussungen, u. a. durch Provokationen, Beleidigungen, Einschüchterungen/Drohungen oder Mitteilung von falschen Spielinformationen etc.). Entschieden wurde allerdings, dass (auch) der Alleinspieler gegen 4.5.8, 4.2.9 ISkO verstößt, wenn er seine Augen oder Trümpfe laut mitzählt und die Gegenpartei dies zum zweiten Mal beanstandet. Zu den diesbezüglichen Besonderheiten – auch bei vorheriger Duldung der Gegenpartei – siehe unter EE22.

→(EE19\*) Auch wenn ein gegen 4.2.9 ISkO verstoßendes Verhalten eines Mitspielers bislang gebilligt wurde, so muss es bei der ersten Beanstandung – anders als im Rahmen von 4.5.8 ISkO (siehe hierzu unter EE22) – dennoch geahndet werden. Dies gilt lediglich nicht für Äußerungen (eines Mitglieds der Gegenpartei), die keinen direkten Einfluss auf das (bevorstehende) Spiel (des Alleinspielers) nehmen (siehe unter EE21H); diese stellen erst beim nächsten Mal (nach Beanstandung) einen Verstoß gegen 4.2.9 ISkO dar.

→(EE20\*) Beispiele für Verstöße gegen 4.2.9 ISkO:

- (EE20A\*) 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“. Des Weiteren ist es Mitgliedern der Gegenpartei während des Spiels nicht erlaubt, (an einen bzw. den jeweils anderen Gegenspieler gerichtet) ungefragt das letzte Reizgebot eines Spielers zu nennen (siehe hierzu aber auch unter EE21C). Teilweise

sind die genannten Beispiele leider widersprüchlich im Vergleich zu den bei EE21I dargestellten Fällen.

- (**EE20B\***) Nennen maximaler Reizgebote, Teil 1 + „Unmutspassen“: Die Aussage eines passenden Spielers: „18' hätte ich auch gehabt, mehr kann ich nicht sagen“ – aber nur dann, wenn der passende Spieler als zweiter Spieler passt und damit den dritten Spieler, der bereits einen Reizwert geboten oder gehalten hat, automatisch zum Alleinspieler macht (was also, sofern Mittelhand direkt passt, im Regelfall nicht auf Vorhand zutrifft!). Ein Spielgewinn wegen Kartenverrats setzt nämlich voraus, dass bereits ein Alleinspieler ermittelt worden ist. Gleiches gilt im Übrigen, wenn der zweite passende Spieler mit den Worten „Mehr will/kann/habe ich nicht“ passt. Allerdings ist es fraglich, ob diese Entscheidungen angesichts der aktuellen Skatgerichtsrechtsprechung noch Gültigkeit besitzen (vgl. hierzu unter BB10A).

- (**EE20C\***) Nennen maximaler Reizgebote, Teil 2: 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 EE20B). 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, gewinnt der Alleinspieler ein Spiel wegen eines Verstoßes der Gegenpartei gegen 4.2.9 ISkO (unabhängig davon, welcher Gegenspieler zuletzt passte). Tut hingegen nur einer der beiden Gegenspieler beim Passen seinen maximalen Reizwert kund, geht damit selbstverständlich kein Regelverstoß einher.

- (**EE20D\***) Die Frage eines Gegenspielers nach dem letzten Reizwert (nach Beendigung des Reizens) unter Nennung eines falschen Reizwertes wegen der Möglichkeit, dass damit eine Ausspielfarbe signalisiert wird.

- (**EE20E\***) Unmutsäußerungen in Verbindung mit zusätzlichen Gesten oder Bemerkungen, z. B. Kopfschütteln und gleichzeitige Artikulation von Zischlauten durch einen Gegenspieler, um kundzugeben, mit der ausgespielten Farbe nicht zufrieden zu sein, oder eine (vom Gegenspieler in Mittel- oder Hinterhand an den Gegenspieler in Vorhand gerichtete) Aussage im

Sinne von: „Das kann doch nicht wahr sein! Hast du nicht mitbekommen, dass ich Kreuz gereizt habe?“ Siehe hierzu aber auch unter EE21G.

- (**EE20F\***) 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“.

- (**EE20G\***) 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 zuvor in irgendeiner Form zum Ausdruck gebracht hat, der Alleinspieler hätte den Stich laufenlassen (Irrtum). Irrelevant ist hierbei, ob der Gegenspieler unabhängig vom Bestehen des Irrtums in jedem Fall dieselbe Karte beigegeben hätte.

- (**EE20H\***) 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).

- (**EE20I\***) Das Greifen in die Karten des Alleinspielers bei offenen Spielen, wenn 2.2.5 S. 4 ISkO nicht eingreift.

- (**EE20J\***) 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).

- (**EE20K\***) 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.

- (**EE20L\***) Ausrufe wie bspw. „stopp“ – z. B., um den anderen Gegenspieler daran zu hindern, ein Spiel voreilig aufzugeben.

- (**EE20M\***) 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.

→(**EE21\***) Demgegenüber stellen folgende Aktionen keine Verstöße gegen 4.2.9 ISkO dar:

- (**EE21A\***) Die Aussage eines Gegenspielers gegenüber dem Alleinspieler: „Du kannst ausspielen, was du willst, du kannst nicht mehr gewinnen“, aber nur, wenn besagter Gegenspieler zur Sicherung des Spielgewinns der Gegenpartei (mit einer „Standkarte“) keine Augen des anderen Gegenspielers benötigt (siehe hierzu auch unter FF30).
- (**EE21B\***) Das Umstecken von Karten ist grundsätzlich als Sortiervorgang zu bewerten und nicht als Kartenverrat.
- (**EE21C\***) Die Bekanntgabe der jeweils letzten Reizgebote von Spielern (auf Nachfrage eines Spielers), was auch das letzte Halten eines Reizgebots (vor dem Passen) beinhaltet. So darf Mittelhand bspw. später zu Vorhand, die nach ihrem Passen während des Reizvorgangs abwesend war, (hier sogar ohne vorherige Frage) sagen: „Ich habe ‚30‘ von Hinterhand gehalten und bei ‚33‘ gepasst.“ Denn Vorhand hätte diese Informationen ohnehin erhalten, wenn sie während des Reizvorgangs anwesend gewesen wäre. Genauso darf z. B. ein Gegenspieler während des Spiels dem anderen Gegenspieler das letzte Reizgebot eines Spielers nennen, wenn der andere Gegenspieler zuvor danach gefragt hat. Das Mitteilen des (nicht erfragten) letzten Reizgebots eines Spielers (durch ein Mitglied der Gegenpartei, gerichtet an einen bzw. den jeweils anderen Gegenspieler) während des Spiels ist demgegenüber Kartenverrat (siehe hierzu unter EE20A). Kein Verstoß gegen 4.2.9 ISkO liegt laut Internationalem Skatgericht wiederum vor, wenn der ausspielberechtigte bzw. ausspielende Gegenspieler selbst den letzten Reizwert nennt, um zu zeigen, dass er „auf das Spiel eingeht“. Beispiel (Streitfall 180): Hinterhand wird mit „27“ Alleinspieler und spielt einen „Grand“. Daraufhin spielt Vorhand den „Karo-König“ aus und sagt: „Es sind ‚27‘ gereizt.“
- (**EE21D\***) Mittelhand und/oder Hinterhand dürfen/darf auf eine Sprungreizung von Vorhand beim Passen ihre maximalen/ihr maximales Reizgebot(e) nennen – solange der von Hinterhand genannte maximale Reizwert über dem von Mittelhand genannten maximalen Reizwert liegt (mehr dazu unter EE20C) –, da sie dies bei regelkonformer Durchführung des Reizvorgangs ohnehin hätte(n) tun dürfen.
- (**EE21E\***) Die 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.
- (**EE21F\***) Die Äußerung „Darauf hätte ich ‚Grand‘ gespielt“ des Kartengebers, der in die Karten eines Gegenspielers schaut.
- (**EE21G\***) Bloße Unmutsäußerungen stellen ohne zusätzliche Gesten oder Bemerkungen keinen Verstoß gegen 4.2.9 ISkO dar. Kopfschütteln, selbst in Verbindung mit einem Zusammenzucken und vorwurfsvollen Blicken, ist demnach kein Kartenverrat ohne zusätzliche

Gesten oder Bemerkungen wie z. B. Zischlaute. Gleiches gilt für Äußerungen im Sinne von „Das kann doch nicht wahr sein“. Siehe hierzu aber auch unter EE20E.

- (**EE21H\***) 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, siehe unter EE19). Beispiel: Der Alleinspieler sagt ein Pikspiel an, woraufhin ein Gegenspieler meint: „Das habe ich mir gedacht (dass du ‚Pik‘ spielst).“

- (**EE21I\***) Erwähnung „offensichtlicher“ Aspekte, Teil 2: Die Erwähnung bestimmter „offensichtlicher“ Aspekte stellt keinen Verstoß gegen 4.2.9 ISkO dar. Bestes Beispiel ist die Mitteilung des aktuell gespielten Spiels (auf Nachfrage eines Spielers). Ein weiteres Beispiel ist 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. Siehe hierzu aber auch unter EE20A.

- (**EE21J\***) 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“).

- (**EE21K\***) Bei einem Nullspiel des Alleinspielers die Äußerung „Hiermit kriegen wir ihn nicht“ eines Gegenspielers in Mittelhand, der die vom Gegenspieler in Vorhand gespielte Karte mit dem Ass in dieser Farbe übernimmt.

- (**EE21L\***) Der Kartengeber (am 4er-Tisch) verstößt nicht gegen 4.2.9 ISkO, wenn er während der Spielabkürzung eines Alleinspielers einen Gegenspieler – zwecks Vermeidung einer

voreiligen Spielaufgabe – darauf hinweist, dass dieser noch einen Stich mache und sofort den Nachweis dafür erbringen könne (das gilt jedenfalls bzw. nur dann, wenn der Kartengeber lediglich abstrakt auf den Stich hinweist und nicht erklärt, worauf oder mit welcher Spielweise der Gegenspieler den Stich macht).

→(EE22\*) 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. Der Alleinspieler verstößt jedoch nur dann gegen 4.5.8 ISkO, wenn a) ein Mitspieler der Gegenpartei wegen des lauten Zählens einen Schiedsrichter ruft (z. B., weil dieser Mitspieler das laute Zählen als störend empfindet oder weil er glaubt, dass der Alleinspieler vorsätzlich falsche Zahlen nennt), b) der Schiedsrichter dem Alleinspieler das laute Zählen untersagt und c) der Alleinspieler anschließend (im aktuellen oder in einem späteren Spiel) noch einmal laut zählt und die Gegenpartei dieses laute Zählen beanstandet. Die gleichen Grundsätze gelten ebenfalls, wenn die Gegenpartei das laute Zählen des Alleinspielers zuvor geduldet hat, d. h., dass auch dann die erste Beanstandung noch nicht zum Spielverlust des Alleinspielers bzw. nicht zur Spielbeendigung führt. Andersherum (der Alleinspieler hat das laute Zählen durch die Gegenpartei zuvor geduldet und beanstandet es nun) scheint das bis hierhin Gesagte jedoch nicht zu gelten, sodass der Alleinspieler sein Spiel gewinnt bzw. das Spiel beendet ist, sobald der Alleinspieler nach vorheriger Duldung erstmals das laute Zählen reklamiert.

## **F. Spielabkürzung**

→Zu den Unterschieden zwischen 4.3.1/4.3.2/4.3.3 ISkO, 4.3.4/4.3.5 ISkO und 4.3.6 ISkO siehe in der kommentierten ISkO unter FF32:

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

→(**FF01\***) Spielt der Alleinspieler bei einem Nullspiel ein Ass aus, gilt dies als Spielaufgabe (bei jeder niedrigeren Karte wird das Spiel normal durchgeführt; siehe aber unten). Der Alleinspieler kann das Spiel also nicht dadurch gewinnen, dass ein Gegenspieler auf das Ass nicht bedient. Gleiches gilt für den Fall, dass der Alleinspieler bei einem Nullspiel eine niedrigere Karte ausspielt, aber selbst alle höheren Karten führt, er also schon vor dem Ausspiel weiß, dass er den Stich sicher erhält.

→(**FF02\***) Spielt der Alleinspieler bei einem Null-Handspiel („Null-Hand“ oder „Null-Ouvert-Hand“) eine Karte einer Farbe aus, von der er sechs auf der Hand hat, und würde er den Stich auf jeden Fall erhalten, weil die restlichen beiden Karten dieser Farbe im Skat liegen, so gewinnt er sein Spiel trotzdem, wenn ein Gegenspieler vor Vollendung des Stichs das Spiel aufgibt. Anders, nämlich auf Spielverlust des Alleinspielers durch Spielaufgabe, ist zu entscheiden, wenn der Alleinspieler eine Karte einer Farbe ausspielt, von der er alle Karten auf der Hand oder im gedrückten (!) Skat hat, er also sicher weiß, dass er mit dem Ausspiel auf jeden Fall den Stich erhält (was er bei Handspielen im Hinblick auf den Skat nicht wissen kann).

→(**FF03\***) Hat der Alleinspieler bei einem offenen Nullspiel eine Schwachstelle (z. B. Ass zu viert in Pik) und macht er die Aussage „Wenn vier dagegenstehen, habe ich verloren“, so gibt er damit sein Spiel für den Fall auf, dass die vier Karten auf einer Hand sitzen. Die Spielaufgabe hat selbst dann Bestand, wenn der Gegenspieler mit den vier Karten dagegen nicht ans Spiel gebracht werden kann. Dagegen wäre hier die bloße Frage „Hat jemand vier Pik?“ des Alleinspielers nicht als Spielaufgabe für den Fall, dass alle Pik-Karten auf einer Hand stehen, zu werten.

→(**FF03A\***) 4.3.1 S. 2, S. 3 ISkO (= einfacher Spielverlust) geht in seinem Anwendungsbereich 4.3.2 ISkO, 4.3.4 ISkO und auch 4.3.6 ISkO (= Spielverlust auch mit „Schneider“ und „Schwarz“ möglich) vor. Das heißt: Führt der Alleinspieler – auf welche Weise auch immer –

eine Spielbeendigung zu seinen Lasten herbei, solange er 9 oder 10 Handkarten führt, wird dieses Verhalten als Spielaufgabe nach 4.3.1 S. 2 ISkO gewertet mit der Folge des bloß einfachen Spielverlustes.

→(FF04A\*) Bei der Spielaufgabe sind laut Internationalem Skatgericht einige Besonderheiten zu beachten: Will der Alleinspieler sein Spiel mit weniger als neun Handkarten (vgl. 4.3.1 S. 2 ISkO) aufgeben und einen Spielausgang zu seinen Lasten ohne weitere Stufen herbeiführen, muss er seine Karten in der Hand (be)halten oder sie verdeckt ablegen und die Zustimmung von mindestens einem Mitspieler der Gegenpartei erhalten. Stimmt die Gegenpartei der Spielaufgabe zu, wird das Spiel einfach (nicht „Schneider“ oder „Schwarz“) berechnet. Deckt der Alleinspieler demgegenüber seine Karten auf (siehe hierzu unter FF31B), muss er spätestens direkt im Anschluss an die Aufdeckung sinngemäß erklären, dass er eine Spielaufgabe ohne weitere Stufen („Schneider“ oder „Schwarz“) einfordert (z. B. „Ich kann nicht mehr gewinnen und komme aus dem ‚Schneider‘“; ein einfaches „Ich gebe auf“ genügt in diesem Fall nicht!) – andernfalls ist das Spiel für ihn gemäß 4.3.6 ISkO in der bis dahin erreichten Stufe beendet (zum spätesten Abgabezeitpunkt der Erklärung siehe unter FF16). In dieser Konstellation (der Alleinspieler deckt seine Karten auf und verlangt eine Spielaufgabe ohne weitere Stufen) können die Gegenspieler sich die Karten des Alleinspielers in aller Ruhe ansehen und entscheiden, ob sie der Spielaufgabe des Alleinspielers (zu dessen Bedingungen = einfacher Spielverlust) zustimmen oder nicht. Stimmt die Gegenpartei der Spielaufgabe des Alleinspielers nicht zu, bleiben dessen Karten offen liegen und das Spiel wird (ohne dass sich die Gegenspieler ihre Karten gegenseitig verraten dürfen) durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet (siehe hierzu unter FF10 und FF12). Der Gegenpartei ist es demgegenüber nicht gestattet, durch die Spielaufgabe eines Gegenspielers mittels Kartenaufdeckung und entsprechender Erklärung eine Spielaufgabe ohne weitere Stufen für sich zu beanspruchen. Eine Spielaufgabe der Gegenpartei ohne weitere Stufen ist nur mit verdeckten Karten der Gegenspieler möglich (mit sinngemäßer Zustimmung des Alleinspielers, der kein Weiterspiel nach 4.1.6 ISkO verlangt). Sobald ein Gegenspieler das Spiel durch Kartenaufdeckung aufgibt bzw. im Zusammenhang mit der Spielaufgabe seine Karten aufdeckt, ist das Spiel für die Gegenpartei gemäß 4.3.6 ISkO in der bis dahin erreichten Stufe beendet.

→(FF05\*) Auch der Kartengeber kann allein ein Spiel für die Gegenpartei insgesamt aufgeben. Einen Regelverstoß des Alleinspielers können dagegen nur alle Mitglieder der Gegenpartei zusammen aufheben.

→(FF05A\*) Wenn ein Gegenspieler (in Vorhand) bei einem (offenen) Spiel seine Karten verdeckt vor sich ablegt und zusammenschiebt (nicht zwangsläufig Richtung Tischmitte), so ist dieses Verhalten laut Internationalem Skatgericht als Spielaufgabe zu werten.

→(FF05B\*) So wie der Alleinspieler (vgl. das Beispiel unter FF03) können auch Mitglieder der Gegenpartei bedingte Spielaufgaben vornehmen, die im Sinne eines „Schenkungsangebotes“ zu verstehen sind. Beispiel: Die Aussage eines Gegenspielers zum Alleinspieler: „Wir raus, du gewonnen“ (diese bedingte Spielaufgabe besagt also: Die Gegenpartei gibt das Spiel für den Fall auf, dass der Alleinspieler auf die Gewinnstufe „Schneider“ verzichtet [unabhängig davon, ob er sie im konkreten Spiel tatsächlich erreichen könnte]). Der Alleinspieler kann dieses „Schenkungsangebot“ annehmen oder nach den entsprechenden Vorschriften (4.1.4 S. 2, 4.1.5 und/oder 4.1.6 ISkO) weitere Gewinnstufen einfordern oder Weiterspiel verlangen. Will er weiterspielen, genügt ihm natürlich ein „einfacher“ Spielgewinn. Wenn ein Mitspieler den Alleinspielern ständig derartige „Schenkungsangebote“ macht und die anderen Mitspieler mit diesem Vorgehen nicht einverstanden sind, soll bzw. muss sich besagter Mitspieler danach richten und solche „Schenkungsangebote“ unterlassen.

→(FF06\*) Eine Spielaufgabe oder das offene Hinwerfen der Karten eines Gegenspielers führt nicht zum Spielgewinn des Alleinspielers, wenn er den Gegenspieler bei einem offenen Spiel durch Täuschung dazu verleitet hat (z. B., wenn er bei einem „Null Ouvert“ seine blanke „Karo-9“ in die lange „Herz“-Reihe zwischen „Herz-8“ und „Herz-10“ einsortiert). Stattdessen darf der Gegenspieler seine Karten wieder aufnehmen und das Spiel wird normal durchgeführt. Werfen dagegen beide Gegenspieler ihre Karten offen hin, geben sie damit das Spiel auf. Sie hatten genug Zeit, die Karten des Alleinspielers zu betrachten und die Kartenanordnung gegebenenfalls nach 2.2.5 S. 4 ISkO zu korrigieren.

→(FF06A\*) Wie sich aus dem Umkehrschluss von 4.3.4 S. 1 ISkO ergibt, sind (bloße) Aussagen des Alleinspielers (z. B.: „Du kannst ausspielen, was du willst, ich mache sowieso alle Stiche“ oder „Ihr bleibt ‚Schneider‘“) für sich genommen niemals Spielabkürzungen. Nur wenn der Alleinspieler hierzu seine Karten auflegt oder zeigt, handelt es sich um eine Spielabkürzung (mit Erklärung). Also: bloßes Auflegen oder Zeigen der Karten = Spielabkürzung (ohne Erklärung), Auflegen oder Zeigen der Karten mit Erklärung = Spielabkürzung (mit Erklärung), bloße Erklärung ohne Auflegen oder Zeigen der Karten = gar nichts.

→(FF08\*) Zeigen der Karten gemäß 4.3.4 S. 1 ISkO bedeutet, dass der Alleinspieler mindestens einem Gegenspieler den Einblick in sein gesamtes Blatt ermöglicht. Dabei macht es (bei einer Spielabkürzung ohne Erklärung) keinen Unterschied, ob der Alleinspieler seine Karten offen zeigt oder offen hinlegt. Als Auflegen der Karten (im Sinne von 4.3.4 S. 1 ISkO) gilt es laut Internationalem Skatgericht auch noch, wenn der Alleinspieler all seine Karten (einzeln) zügig nacheinander auf den Tisch legt.

→(FF08A\*) Spielabkürzung durch Aufdeckung einer einzigen Karte/Abgrenzung zum unberechtigten Ausspielen: Der Alleinspieler kann eine Spielabkürzung auch durch das Zeigen/Auflegen/Aufdecken einer einzigen Karte (in Verbindung mit einer Erklärung) vornehmen (zur diesbezüglichen Möglichkeit der Gegenpartei und zu den dazugehörigen Einschränkungen siehe unter FF30; zur Pflicht des Alleinspielers, alle Karten aufzudecken und aufgedeckt zu lassen, wenn die Gegenpartei anzweifelt, dass die Spielabkürzungserklärung des Alleinspielers in allen Punkten erfüllt ist, siehe unter FF10). Beispiel: Der Gegenspieler in Vorhand grübelt vor dem 8. Stich darüber, was er wohl ausspielen sollte. Das Spiel ist noch nicht entschieden. Plötzlich legt der Alleinspieler den „Kreuz-Buben“ auf den Tisch und sagt: „Brauchst nicht zu überlegen. Der macht sowieso einen Stich. 62!“ Hier gewinnt der Alleinspieler sein Spiel, wenn er zum einen die Erklärung vor oder zusammen mit dem Auflegen des „Kreuz-Buben“ vornimmt (ein späterer Erklärungszeitpunkt führt dazu, dass seine Handlung als unberechtigtes Ausspielen zu werten ist – beim bloßen Zeigen des „Kreuz-Buben“ besteht diese Problematik selbstverständlich nicht) und zum anderen mit dem „Kreuz-Buben“ mindestens 61 Augen erzielt. Solange der Alleinspieler mit dem „Kreuz-Buben“ mindestens 61 Augen erlangt, ändert sich am Erfülltsein der Spielabkürzungserklärung des Alleinspielers in allen Punkten nichts, nur weil er sich in der Augenanzahl irrt (siehe hierzu unter FF23). Allerdings muss der Alleinspieler mit dem „Kreuz-Buben“ allein auf mindestens 61 Augen kommen. Er erhält nämlich von einem Gegenspieler selbst dann keine Augen (auf einen fiktiven Stich mit dem „Kreuz-Buben“), wenn sich unter dessen restlichen Karten nur noch Bilder befinden. Zur Abgrenzung, ob die Erklärung des Alleinspielers so zu verstehen ist, dass er mit einer Karte allein auf  $61 + x$  Augen kommen will, oder so, dass er mit dieser Karte einen Stich beansprucht und zum Spielgewinn noch Augen der Gegenpartei benötigt, siehe unter FF21A.

→(**FF09\***) Das Internationale Skatgericht unterscheidet im Rahmen von 4.3.4 bis 4.3.6 ISkO nicht zwischen „Auflegen“ und „offenem Hinwerfen“, solange der Alleinspieler eine entsprechende Erklärung abgibt (siehe hierzu auch unter FF04A, FF12, FF31B und FF33). So ist es dem Alleinspieler entgegen dem Wortlaut von 4.3.4 bis 4.3.6 ISkO möglich, sowohl eine Spielaufgabe, die auf einen einfachen Spielverlust abzielt, als auch eine Spielabkürzung auch durch offenes Hinwerfen der Karten mit entsprechender Erklärung vorzunehmen (siehe hierzu hinsichtlich der Gegenpartei unter FF12), wohingegen bereits jede Aufdeckung der Karten – auch nach einer zuvor verbal geäußerten Spielaufgabe – ohne ausdrückliche Erklärung, nur einen einfachen Spielverlust zu wollen, unter 4.3.6 ISkO fallen soll. Demgegenüber fallen natürlich nach wie vor das erklärungslose Auflegen oder Zeigen der Karten unter 4.3.4 ISkO und das erklärungslose offene Hinwerfen bzw. Aufdecken der Karten (das kein erklärungsloses Auflegen oder Zeigen im Sinne von 4.3.4 ISkO darstellt) unter 4.3.6 ISkO.

→(**FF10\***) Wenn der Alleinspieler seine Karten zwecks Spielabkürzung (ohne oder mit Erklärung) auflegt oder zeigt, darf er diese, wenn die Gegenpartei das Gelingen der Spielabkürzung anzweifelt, nicht wieder aufnehmen oder verdecken (außerdem muss der Alleinspieler, wenn er zuvor nur eine Karte zwecks Spielabkürzung aufgedeckt hat [siehe hierzu unter FF08A], alle weiteren Karten aufdecken und aufgedeckt lassen). Sollte die Gegenpartei es jedoch nicht beanstanden, dass der Alleinspieler in einem solchen Fall die Karten wieder aufnimmt bzw. verdeckt, so verzichtet sie damit (vorübergehend) auf das Recht, das Weiterspiel mit aufgedeckten Karten des Alleinspielers zu bestreiten. Sie kann allerdings den Alleinspieler jederzeit dazu auffordern, die Karten wieder aufzudecken, und der Alleinspieler muss dieser Aufforderung dann nachkommen. Den Mitgliedern der Gegenpartei ist es aber trotz dieses Rechts nicht gestattet, sich die Karten des Alleinspielers eigenmächtig (= regelwidrig) anzuschauen. Außerdem müssen die Karten der Gegenspieler selbstverständlich verdeckt bleiben. Ähnliches gilt, wenn der Alleinspieler sein Spiel aufgeben will, indem er seine Karten aufdeckt und einen einfachen Spielverlust einfordert (siehe hierzu unter FF04A), und wenn der Alleinspieler eine Spielabkürzung durch offenes Hinwerfen der Karten mit Erklärung vornimmt (siehe hierzu unter FF12). Wenn die Gegenpartei nach einer Spielabkürzung des Alleinspielers Weiterspiel verlangt, muss der Alleinspieler diesem Verlangen stattgeben. Sofern allerdings der Alleinspieler sein Spiel in Vorhand abkürzt, er objektiv bzw. für alle Beteiligten erkennbar (unabhängig vom Kartenstand und von der Spielführung) keinen Stich mehr abgibt und die Gegenpartei trotzdem Weiterspiel verlangt (damit der Alleinspieler noch einen Regelverstoß begehen kann), kann der Alleinspieler einen Schiedsrichter herbeirufen, der dann das

entsprechende Mitglied bzw. die entsprechenden Mitglieder der Gegenpartei nach 4.5.2 ISkO verwarnt. Lässt der Alleinspieler sich jedoch (dennoch) aufs Weiterspiel ein, kann er sein Spiel noch durch einen eigenen Regelverstoß verlieren – unabhängig davon, wie eindeutig seine Spielabkürzung zuvor an sich geglückt ist.

→(FF12\*) Das Internationale Skatgericht erlaubt auch die Vornahme von Spielabkürzungen durch offenes Hinwerfen der Karten (beachte hierzu das unter FF31B Gesagte). Voraussetzung hierfür ist, dass das offene Hinwerfen der Karten von einer entsprechenden Spielabkürzungserklärung begleitet wird (dies gilt nicht nur für den Alleinspieler, sondern auch für die Gegenpartei; zur Spielaufgabenerklärung in solchen Fällen siehe unter FF04A); andernfalls fällt das offene Hinwerfen der Karten unter 4.3.6 ISkO (= Spielbeendigung/Spielaufgabe in der erreichten Stufe). Nimmt der Alleinspieler auf diese Weise eine Spielabkürzung vor, muss er seine Karten offen liegen lassen und das Spiel wird fortgesetzt und seinem Ausgang entsprechend gewertet (es sei denn natürlich, die Gegenpartei akzeptiert die Spielabkürzung). Die anderen Spieler müssen dann allerdings mit verdeckten Karten weiterspielen, selbst wenn sie diese zuvor in zulässiger Weise aufgedeckt haben (Gleiches gilt auch für originär [= Zeigen oder Auflegen der Karten] unter 4.3.4 S. 1 ISkO fallende Spielabkürzungen – siehe hierzu unter FF10). Wirft ein Gegenspieler seine Karten mit einer Erklärung offen hin, handelt es sich dabei aber nur dann um eine zulässige Spielabkürzung, wenn der Gegenspieler unabhängig von der Spielführung des anderen Gegenspielers und des Alleinspielers alleine mit einem Stich den Spielverlust des Alleinspielers herbeiführt – siehe hierzu näher unter FF30. Es stellt also keine zulässige Spielabkürzung der Gegenpartei dar, wenn der die Karten offen hinwerfende und dazu eine Erklärung abgebende Gegenspieler einen Stich des anderen Gegenspielers anmeldet. Außerdem ist, wenn die Gegenpartei das Spiel auf diese Weise abkürzt, anders als beim Alleinspieler keine Spielfortsetzung möglich (da die Gegenpartei ansonsten von der Kartenaufdeckung profitierte). Entweder ist die Erklärung des abkürzenden Gegenspielers in allen Punkten erfüllt (dann verliert der Alleinspieler sein Spiel, wenn die Gegenpartei nach Abwicklung der Spielabkürzung mindestens 60 Augen hat) oder sie ist es nicht (dann verliert der Alleinspieler sein Spiel nur, wenn die Gegenpartei zum Zeitpunkt der Spielabkürzung bereits mindestens 60 Augen hatte). Zur Spielabkürzung der Gegenpartei mit Erklärung bei offenen (Null-)Spielen siehe unter FF29B. Zur Spielabkürzung der Gegenpartei mit Erklärung bei verdeckten Spielen siehe unter FF30.

→(**FF13\***) Ein Stich, in den der abkürzende Alleinspieler bereits eine Karte beigegeben hat (Ausspielen inbegriffen), ist kein weiterer Stich im Sinne von 4.3.4 S. 1 ISkO.

→(**FF14\***) Ist ein Mitglied der Gegenpartei mit der Spielabkürzung des Alleinspielers nicht einverstanden (bezweifelt also ein Mitglied der Gegenpartei, dass der Alleinspieler – bei einer Spielabkürzung ohne Erklärung – alle weiteren Stiche macht oder dass er seine Erklärung – bei einer Spielabkürzung mit Erklärung – in allen Punkten erfüllt), kann die Gegenpartei verlangen, dass das Spiel weiter durchgeführt wird, sofern sie nicht umgehend den Nachweis erbringen kann oder will, dass die Spielabkürzung des Alleinspielers gescheitert ist. Begeht allerdings ein Mitspieler der Gegenpartei während des theoretischen oder praktischen Nachweises (siehe hierzu unter FF15A und FF15B; praktischer Nachweis = Weiterspiel), dass die Spielabkürzung(serklärung) des Alleinspielers missglückt bzw. nicht in allen Punkten erfüllt ist, einen Regelverstoß (in der Regel geht es dabei um einen Verstoß gegen 4.2.9 ISkO), hat der Alleinspieler das Spiel zu seinen Bedingungen gewonnen, was auch weitere Gewinnstufen umfassen kann – dies kann allerdings nur gelten, wenn und solange die Gegenpartei die fragliche(n) Gewinnstufe(n) noch nicht vereitelt hat. Demgegenüber stellt es laut Internationalem Skatgericht keinen Regelverstoß (4.2.9 ISkO) dar, wenn der Kartengeber (am 4er-Tisch) während der Spielabkürzung eines Alleinspielers einen Gegenspieler – zwecks Vermeidung einer voreiligen Spielaufgabe – darauf hinweist, dass dieser noch einen Stich mache und sofort den Nachweis dafür erbringen könne (das gilt jedenfalls bzw. nur dann, wenn der Kartengeber lediglich abstrakt auf den Stich hinweist und nicht erklärt, worauf oder mit welcher Spielweise der Gegenspieler den Stich macht). Für den Alleinspieler gilt im Prinzip dasselbe wie für die Gegenpartei: Verlangt die Gegenpartei Weiterspielen und begeht der Alleinspieler anschließend einen Regelverstoß, muss er diesen gegen sich gelten lassen. Nimmt der Alleinspieler allerdings eine Spielabkürzung (mit einer in allen Punkten erfüllten Erklärung) vor, wird sein Spielgewinn nicht dadurch verhindert, dass er mit Vornahme der Spielabkürzung – oder im Anschluss daran, bevor die Gegenpartei die Spielabkürzung billigt oder Weiterspiel verlangt – einen Regelverstoß (z. B. gegen 4.4.6 ISkO) begeht.

→(**FF15\***) Nachweis der Gegenpartei, dass die Spielabkürzung des Alleinspielers gescheitert ist:

- (**FF15A\***) Möglichkeit des theoretischen Nachweises: Nimmt der Alleinspieler vor Spielentscheidung eine Spielabkürzung ohne Erklärung vor (und muss damit alle weiteren Stiche machen), genügt den Gegenspielern bereits der (vom Alleinspieler nicht angezweifelte) theo-

retische Nachweis (anhand des tatsächlichen Kartenstands), dass sie noch einen Stich machen, zum Spielgewinn (für Spielabkürzungen des Alleinspielers mit Erklärung dürfte Entsprechendes gelten, nur wäre der theoretische Nachweis hierbei je nach Sachverhalt womöglich wesentlich schwieriger zu erbringen). Hierbei sind die Gegenspieler nicht an die Bedingungen von 4.3.5 ISkO gebunden, da sie nicht selbst eine Spielabkürzung vornehmen, sondern lediglich auf die Spielabkürzung des Alleinspielers reagieren. Auf etwaige (d. h. potenzielle, nicht tatsächliche begangene!) Fehler der Gegenspieler im weiteren Spielverlauf, welche die Gegenpartei z. B. den entscheidenden Stich kosten könnten, kann sich der Alleinspieler dabei nicht berufen. Müssen die beiden Gegenspieler jedoch zum Erreichen eines Stichs zusammenwirken, dürfen sie sich keine Hinweise auf das richtige Zusammenspiel geben. In diesem Sinne sind also bspw. Äußerungen der Gegenspieler, sie hätten eine bestimmte Farbe nicht, die sie aber mit einem Trumpf stechen könnten, um so den entscheidenden Stich zu machen – z. B. „Ich habe kein Karo, aber den ‚Herz-Buben‘“ – nach neuerer Skatgerichtsrechtsprechung Kartenverrat (allerdings verwirkt der Alleinspieler sein Beanstandungsrecht, wenn er sich nach einer solchen Äußerung beanstandungslos auf ein Weiterspiel einlässt – der Gegenspieler in Vorhand spielt Karo aus, der Alleinspieler in Mittelhand übernimmt den Stich und der Gegenspieler in Hinterhand sticht mit dem „Herz-Buben“ – und seine Spielabkürzung sich damit als gescheitert erweist [siehe hierzu unter GG14]). Der theoretische Nachweis ist damit auf die Konstellation beschränkt, in der ein Gegenspieler ohne Mitwirkung seines Partners den fraglichen Stich macht. Zweifelt der Alleinspieler den theoretischen Nachweis an, muss die Gegenpartei den praktischen Nachweis (= Ausspielen der relevanten Reststiche) erbringen. Dabei gelten die unter FF10 dargelegten Grundsätze (die Karten des Alleinspielers bleiben offen [liegen], die Karten der Gegenpartei bleiben verdeckt).

- (**FF15B\***) Vorrang des tatsächlich erbrachten praktischen Nachweises (= Ausspielen der relevanten Reststiche): Die Gegenspieler können anstelle des theoretischen Nachweises (bzw. müssen, wenn der Alleinspieler diesen anzweifelt) jederzeit den praktischen Nachweis erbringen (der jedoch nicht erforderlich ist, wenn der theoretische Nachweis erbracht und vom Alleinspieler nicht angezweifelt wurde). Allerdings genießt der tatsächlich erbrachte praktische Nachweis gegenüber dem (nicht erbrachten) theoretischen immer Vorrang. Wenn also ein Gegenspieler beim praktischen Nachweis – aus welchen Gründen auch immer – die falsche Karte spielt (selbst wenn die richtige Karte noch so offensichtlich ist), dann ist der Nachweis der Gegenpartei, z. B. trotz der Spielabkürzung des Alleinspielers noch einen Stich zu erhalten, gescheitert. Der Alleinspieler erhält in dem Fall alle weiteren Stiche – sofern er sie auch tatsächlich machte.

→(FF16\*) Unklar ist, wann der Alleinspieler und die Gegenspieler im Rahmen einer Spielabkürzung spätestens eine in allen Punkten zu erfüllende Erklärung abgeben können bzw. müssen, damit sie gelten soll (dieselbe Frage stellt sich im Hinblick auf die Erklärung eines Alleinspielers bei einer Spielaufgabe, wonach er sein Spiel ohne weitere Stufen verlieren will – siehe hierzu unter FF04A). Die neuere Skatgerichtsrechtsprechung legt nun allerdings nahe, dass die Erklärung zeitgleich mit dem Auflegen oder Zeigen oder offenen Hinwerfen der Karten oder zumindest direkt im Anschluss daran vorgenommen werden muss. Wenn die Spielabkürzung des Alleinspielers ausnahmsweise auch ein unberechtigtes Ausspielen darstellen könnte (siehe hierzu unter FF08A), muss der Alleinspieler die Spielabkürzungserklärung spätestens zeitgleich mit dem Auflegen oder offenen Hinwerfen der Karte vornehmen

→(FF17\*) Bei der Spielabkürzung einer Partei mit Erklärung stellt es keinen Regelverstoß der anderen Partei dar, wenn eines ihrer Mitglieder bestreitet, dass der abkürzende Spieler die Erklärung in allen Punkten erfüllt.

→(FF17A\*) Allgemeines zur Erfüllung der Spielabkürzungserklärung des Alleinspielers 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 (wobei die Gegenpartei, wenn sie die Spielabkürzung anzweifelt, nur den Stich bzw. die Stiche beanspruchen muss, die der Alleinspieler laut seiner Erklärung nicht ohnehin schon abgibt), oder unterliegt er einem (zukunftsbezogenen) Irrtum über das Erreichen der Gewinnstufen „Schneider“ und „Schwarz“ (sofern kein Gewinnstufenverzicht vorliegt – siehe unter FF22), 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 (siehe unter FF20). Außerdem ändern folgende Punkte nichts am Erfülltsein einer Spielabkürzungserklärung des Alleinspielers in allen Punkten: Irrtümer des Alleinspielers über den Zeitpunkt der Stichabgabe (siehe unter FF19), über die Farben oder die konkreten Karten, auf die er noch einen Stich oder mehrere Stiche abgibt, solange er nicht mehr Stiche als angekündigt abgibt oder zu erkennen gegeben hat, dass er nicht alle weiteren

Stiche macht (siehe unter FF19 und FF21), über die Farben oder konkreten Karten, mit denen die Gegenspieler noch einen Stich oder mehrere Stiche machen (siehe unter FF21), und über sonstige Aspekte, die nichts mit Stichen oder Gewinnstufen zu tun haben (siehe unter FF21 und FF23). Gleiches gilt für Zwei-Konstellationen-Irrtümer (siehe unter FF22A). 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, womit allerdings ein Gewinnstufenverzicht einhergeht (siehe unter FF18 und FF22).

→(FF18\*) „Gewinnäußerung“: Es genügt für das Erfüllen der Erklärung des Alleinspielers in allen Punkten, wenn die Erklärung erkennen lässt, dass der Alleinspieler das Spiel gewinnt, ohne alle weiteren Stiche zu machen. Gleichzeitig verzichtet der Alleinspieler mit einer „Gewinnäußerung“ auf alle zusätzlichen Gewinnstufen (siehe hierzu auch unter FF22), die er womöglich erreicht hätte (d. h. er bekommt im Falle einer „Gewinnäußerung“ – und wenn er anschließend mindestens 61 Augen erreicht – nur einen „einfachen“ Spielgewinn zugesprochen, selbst wenn die Gegenpartei „Schneider“ oder „Schwarz“ wird). Zu den „Gewinnäußerungen“ zählen auch die Erklärungen „Ihr könnt nach meinen Karten weiterspielen, das Spiel ist unverlierbar“, „Ihr kommt höchstens raus“, „So, das war’s“, „Ich steche und spiele dann mein Ass“, „Jetzt brauche ich nur noch eine Dame von euch, dann langt es“, „Ich möchte abkürzen, weiß aber nicht sicher, ob ich alle restlichen Stiche mache, und spiele offen weiter“, „Ich glaube, ich mache Rest“, „Jetzt müsst ihr euch aber anstrengen“ und „Mal sehen, was jetzt passiert“. Des Weiteren ist zu beachten, dass dem Alleinspieler Gewinnstufen, auf die er durch eine „Gewinnäußerung“ verzichtet, nicht mehr über 4.1.5 ISkO gutgeschrieben werden können (siehe hierzu unter DD15A). Außerdem ist zu bedenken, dass eine „Gewinnäußerung“ im Rahmen einer Spielabkürzung nicht bereits durch die Spielansage zum Ausdruck gebracht werden kann. Beispiel 1: Wer als Alleinspieler z. B. einen „Grand-Hand offen“ ansagt und anschließend seine Karten auflegt, hat einen „Grand Ouvert“ angesagt (siehe hierzu unter CC01) und eine Spielabkürzung vorgenommen, die den Alleinspieler (wie schon das Spiel an sich) dazu verpflichtet, alle (weiteren) Stiche zu machen. Denn „offen“ ist hier als Synonym für „ouvert“ zu verstehen und bedeutet gerade nicht, dass der Alleinspieler einen „Grand-Hand“ mit einer „Gewinnäußerung“ in dem Sinne abkürzt, dass er ihn zu gewinnen gedenkt, ohne alle weiteren Stiche zu machen. Hier müsste der Alleinspieler, um die von ihm gewünschte Rechtsfolge herbeizuführen, vor dem Zeigen/Auflegen der Karten bspw. „„Grand-Hand‘ – ich gewinne“ oder „„Grand-Hand‘ – der ist unverlierbar“ sagen. Beispiel 2: Der Al-

leinspieler in Hinterhand findet zwei hervorragende Karten im Skat und frohlockt gegenüber der Gegenpartei: „Den kann ich sogar offen spielen.“ Anschließend drückt er zwei Karten, sagt einen „Grand“ an und legt, bevor Vorhand eine Karte ausspielen kann, seine Karten auf (drei Buben inklusive „Kreuz-Bube“, fünf Kreuz-Karten inklusive Ass und 10 und zwei weitere Assen). Nun spielt Vorhand ein Kreuz-Bild aus und Mittelhand sticht mit ihrem Buben ein. Hier verliert der Alleinspieler sein Spiel, da er eine Spielabkürzung ohne Erklärung vorgenommen hat und nicht alle weiteren Stiche macht. Die Aussage „Den kann ich sogar offen spielen“ kann nicht als „Gewinnäußerung“ gewertet werden, weil der Alleinspieler sie in einer anderen Spielphase getätigt hat. Zur Vornahme einer „Gewinnäußerung“ hätte der Alleinspieler vorliegend während des Auflegens seiner Karten z. B. „Ich spiele offen weiter“ sagen müssen.

→(FF19\*) Erklärt der Alleinspieler bei der Spielabkürzung wahrheitsgemäß, dass er noch einen Stich abgebe, so ändert es nichts an der Erfüllung der Erklärung in allen Punkten, wenn er den Zeitpunkt der Abgabe des besagten Stichts (d. h. zu welchem Stich) falsch voraussagt. Unschädlich ist es in diesem Zusammenhang also auch, wenn der Alleinspieler sich darüber irrt, auf welche seiner Karten er noch einen Stich abgibt (siehe unter FF21).

→(FF20\*) Anzahl der abzugebenden Stiche: Gibt der Alleinspieler bei der Spielabkürzung die Anzahl der Stiche an, die er noch abgibt, so darf diese Anzahl, wenn die Spielabkürzungserklärung in allen Punkten erfüllt sein soll, nicht überschritten werden. Sagt er z. B. „Ich gebe noch einen Stich ab“, dann ist die Erklärung in allen Punkten erfüllt, wenn er keinen oder nur noch einen Stich abgibt, und sie ist nicht in allen Punkten erfüllt, wenn er mehr als einen Stich abgibt. Dies gilt hinsichtlich des Unterschreitens der genannten Stichanzahl sowohl für Spiele mit Skataufnahme bzw. dann, wenn der Kartensitz (z. B. unerwartet blankes Ass beim Gegenspieler) Ursache für den Irrtum ist, als auch für Handspiele, bei denen der Irrtum durch die Karten im Skat bedingt ist (Beispiel: Der Alleinspieler, von dessen restlichen Karten bei einem Kreuzspiel lediglich „Pik-10“ und „Pik-Dame“ nicht stehen, legt bei einem Handspiel vor Spielentscheidung seine Karten auf und erklärt, er gebe noch zwei Stiche ab, im Skat liegt/en jedoch „Pik-Ass“ und/oder „Pik-König“). Die Spielabkürzungserklärung, wonach der Alleinspieler noch einen Stich abgibt, kann auch mit einer konkreten Bedingung verknüpft werden, z. B.: „Ich gebe noch einen Stich ab, wenn der ‚Pik-König‘ zu dritt sitzt.“ Sitzt der „Pik-König“ zu dritt, gibt der Alleinspieler nur diesen einen Stich ab, ansonsten gibt er gar keinen Stich ab. Allerdings ist zu beachten, dass es für das Erfülltsein der Spielabkürzungser-

klärung des Alleinspielers in allen Punkten keine Rolle spielt, wenn er sich dabei darüber irrt, auf welche Karte bzw. Farbe er noch einen Stich abgibt, solange er mit seiner Erklärung zu erkennen gegeben hat, nicht alle weiteren Stiche zu machen (siehe unter FF21). Das heißt: Wenn der Alleinspieler bei obiger Erklärung noch einen Stich abgibt, ist seine Erklärung unabhängig davon, ob er den Stich auf den „Pik-König“ oder eine beliebige andere Karte abgibt, in allen Punkten erfüllt.

→(FF21\*) Art der Stichabgabe ohne Überschreitung der genannten Stichanzahl: Gibt der Alleinspieler bei einer Spielabkürzung nicht mehr Stiche ab, als er in seiner Spielabkürzungserklärung angegeben hat (bzw. gibt er in ihr lediglich zu erkennen, dass er nicht alle weiteren Stiche macht), ist diese selbst dann in allen Punkten erfüllt, wenn er sich darüber irrt, auf welche Karte(n) und/oder Farbe(n) er den Stich/die Stiche abgibt bzw. mit welcher Karte/welchen Karten und/oder mit welcher Farbe/welchen Farben die Gegenpartei den Stich/die Stiche macht. Damit sind also ganz allgemein Irrtümer über solche Aspekte unschädlich, die nichts mit Stichen oder Gewinnstufen zu tun haben. Zu Erklärungen des Alleinspielers bei der Spielabkürzung über die von sich selbst oder der Gegenpartei erreichten/zu erreichenden Augen siehe unter FF23.

→(FF21A\*) Bei der Spielabkürzungserklärung des Alleinspielers muss genau unterschieden werden, ob der Alleinspieler mit einer bestimmten Karte allein (in der Regel handelt es sich hierbei um den „Kreuz-Buben“) 61 Augen erzielen will oder ob er zum Spielgewinn zusätzlich noch Augen der Gegenpartei benötigt. Soll Letzteres der Fall sein, muss der Alleinspieler klar und eindeutig zum Ausdruck bringen, dass er mit der von ihm genannten Karte einen ganzen Stich beansprucht und für seinen Spielgewinn noch Augen der Gegenpartei erforderlich sind. Andersherum soll die Erklärung des Alleinspielers jedenfalls dann immer so verstanden werden, dass er mit einer bestimmten Karte alleine auf  $61 + x$  Augen kommen will, wenn der Alleinspieler in seiner Erklärung die Anzahl der Augen nennt, die er seiner Meinung nach zum Zeitpunkt der Spielabkürzung bereits erreicht hat oder nach Abwicklung der Spielabkürzung erlangt haben wird (das gilt jedoch nur, wenn der Alleinspieler die Augenzahl genau benennt – Erklärungen im Stile von „Hiermit komme ich auf mindestens 61 Augen“ sollen nicht hierunter fallen). Dieses Verständnis der Erklärung des Alleinspielers soll selbst dann zugrunde gelegt werden, wenn der Alleinspieler in dieser Konstellation sagt, dass er mit seiner Karte noch einen Stich macht (das entscheidende Abgrenzungskriterium ist für das Internationale Skatgericht demnach, ob der Alleinspieler die genaue Anzahl der Augen nennt,

die er seiner Meinung nach zum Zeitpunkt der Spielabkürzung bereits erreicht hat oder nach Abwicklung der Spielabkürzung erlangt haben wird). Des Weiteren erhält der Alleinspieler in diesem Fall selbst dann keine Augen von einem Gegenspieler, wenn dieser nur noch Bilder auf der Hand hat. Im Übrigen ist es unerheblich, ob der Alleinspieler die Spielabkürzung mit Erklärung durch das Zeigen/Auflegen/Aufdecken aller Karten vornimmt oder durch das Zeigen/Auflegen/Aufdecken nur der Karte, mit der er noch einen Stich machen oder mit der allein er auf mindestens 61 Augen kommen will (siehe hierzu auch unter FF08A). Des Weiteren kann der Alleinspieler auch durch schlüssiges Verhalten zum Ausdruck bringen, dass er mit einer Karte allein auf mindestens 61 Augen kommt. Beispiel: Der Alleinspieler in Vorhand spielt zum 9. Stich eine Standkarte aus, mit der allein er auf mindestens 61 Augen kommt. Da ihm diese Karte allein genügt, zieht er den „Stich“ sofort ein, ohne die Beigabe von Karten der Gegenspieler abzuwarten, und wirft seine letzte Karte hin. Hier verliert der Alleinspieler nicht durch das Einziehen des unvollständigen Stichts (und schon gar nicht durch unberechtigtes Ausspielen zum letzten Stich, das gemäß 4.1.10 ISkO unerheblich ist), sondern verzichtet auf die letzten fünf Karten, die somit der Gegenpartei zufallen.

→(FF22\*) „Schneider“- und „Schwarz“-Äußerungen/Verzicht auf Gewinnstufen: Hierbei 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 hierdurch 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. Erklärt der Alleinspieler, die Gegenpartei werde „Schneider“, und wird die Gegenpartei dann „Schwarz“, hat der Alleinspieler auf die Gewinnstufe „Schwarz“ verzichtet. Genauso ist es dem Alleinspieler in bestimmten Konstellationen möglich, auf beide Gewinnstufen („Schneider“ und „Schwarz“) zu verzichten. Zu offensichtlichen Verwechslungen des abkürzenden Spielers bei seiner Spielabkürzungserklärung zwischen zwei Konstellationen (z. B. zwischen einer Schneider- und einer Schwarz-Konstellation) siehe unter FF22A.

→(**FF22A\***) Auslegung von offensichtlichen Verwechslungen bei Spielabkürzungserklärungen: Wenn ein Spieler bei einer Spielabkürzung eine Erklärung abgibt und diese aufgrund einer Verwechslung – insbesondere dann, wenn der Alleinspieler zwei mögliche Konstellationen durcheinanderbringt – offensichtlich nicht in allen Punkten erfüllt ist, wird über 4.5.2 ISkO der zutreffende Erklärungsinhalt zugunsten des abkürzenden Spielers fingiert (nicht veröffentlicht: SkGE 301-2012). Beispiel: Mittelhand reizt „23“, die Vorhand hält. Daraufhin passt Mittelhand und nach ihr Hinterhand. Vorhand hält Kreuz-Bube, Pik-Bube, Herz-Bube, Herz-Ass, Herz-Dame, Herz-9, Herz-8, Herz-7, Pik-Ass, Pik-10 und sagt einen „Grand-Hand ‚Schneider‘ angesagt“ an. Noch vor dem Ausspiel zum 1. Stich legt sie ihre Karten auf und erklärt irrtümlich: „Wenn die beiden restlichen Herz-Karten verteilt sitzen, werdet ihr ‚Schneider‘, ansonsten ‚Schwarz‘.“ Die beiden restlichen Herz-Karten sitzen verteilt. Aufgrund der offensichtlichen Verwechslung des Alleinspielers („verteilt – Schneider, auf einer Hand – Schwarz“ statt „verteilt – Schwarz, auf einer Hand – Schneider“) muss hier zu seinen Gunsten die zutreffende Erklärung („Wenn die beiden restlichen Herz-Karten auf einer Hand sitzen, werdet ihr ‚Schneider‘, ansonsten ‚Schwarz‘.“) zugrunde gelegt werden, sodass ihm vorliegend die Gewinnstufen „Schneider“ und „Schwarz“ gutgeschrieben werden. Demgegenüber stellt es lediglich einen Gewinnstufenverzicht dar, wenn der abkürzende Spieler nicht beide möglichen Konstellationen in seiner Spielabkürzungserklärung erwähnt, ihm also bloß ein stiller (innerer) Irrtum unterläuft.

→(**FF23\***) Der Skatgerichtsrechtsprechung lässt sich entnehmen, dass ein (gegenwarts- oder zukunftsbezogener) Irrtum des Alleinspielers bei der Spielabkürzungserklärung über die selbst oder von der Gegenpartei erreichten/zu erreichenden Augen nicht dazu führt, dass seine Erklärung nicht in allen Punkten erfüllt ist.

→(**FF25\***) Auf dem Skatkongress 2014 wurde 4.3.5 ISkO erheblich geändert. Das Kriterium „unabhängig vom Kartenstand“ wurde gestrichen und der abkürzende Gegenspieler muss nun nicht mehr allein alle (weiteren) Stiche machen – es genügt, wenn (unabhängig von der Spielführung aller Spieler [anhand der tatsächlichen Kartenverteilung – siehe hierzu unter FF26]) beide Gegenspieler zusammen alle (weiteren) Stiche machen (d. h. alle Stiche, in die noch mindestens ein Gegenspieler eine Karte begeben muss) bzw. wenn der Alleinspieler keinen Stich mehr erhalten kann. Die neue Fassung verdeutlicht, dass sich das Kriterium „unabhängig von der Spielführung“ nun notwendigerweise auf beide Gegenspieler (und den Alleinspieler) bezieht. Inzwischen hat das Internationale Skatgericht bestätigt, dass die von ihm für die

alte Fassung von 4.3.5 ISkO zugelassenen Maßnahmen für die neue Fassung von 4.3.5 ISkO nicht mehr gelten. Damit ist „unabhängig von der Spielführung“ in 4.3.5 ISkO wortgetreu zu verstehen: Es muss wortwörtlich egal sein, welche Karte(n) die Spieler in die jeweiligen Stiche begeben. Nur wenn der Alleinspieler unter Berücksichtigung aller noch möglichen Spielverläufe (auch der abstrusesten, bei denen die Gegenspieler quasi bewusst zugunsten des Alleinspielers spielen) keinen Stich mehr erhalten kann, gelingt die Spielabkürzung der Gegenpartei. Demnach genügt es nicht, wenn ein Gegenspieler alle weiteren Stiche machen kann (z. B. in Hinterhand einmal stechen muss und dann nur noch Standkarten hat oder in Vorhand eine bestimmte Karte ausspielen muss, die seinen Partner in Hinterhand zwingend ans Spiel bringt, der dann nur noch über Standkarten verfügt). Erst recht reicht es nicht aus, dass beide Gegenspieler zusammen alle weiteren Stiche lediglich machen können, zumal hier der nicht abkürzende Gegenspieler in einer dem Kartenverrat (4.2.9 ISkO) ähnlichen Situation von der Kenntnis der Karten des abkürzenden Gegenspielers profitieren würde. Im Übrigen bedeutet „unabhängig von der Spielführung“ selbstverständlich „unabhängig von der regelkonformen Spielführung“. Es darf also z. B. nicht fingiert werden, dass ein Gegenspieler nicht bedient, mehr als eine Karte beigibt oder einen anderen Regelverstoß begeht.

→(FF26\*) Durch die Streichung des Kriteriums „unabhängig vom Kartenstand“ in 4.3.5 ISkO auf dem Skatkongress 2014 ist für die Spielabkürzung der Gegenpartei nur noch die tatsächliche Kartenverteilung maßgeblich.

→(FF27\*) Beispiele zu 4.3.5 ISkO sind in der kommentierten ISkO unter FF27\* zu finden: [skat-extra.de/assets/applets/Kommentierte\\_ISkO.pdf](http://skat-extra.de/assets/applets/Kommentierte_ISkO.pdf)

→(FF28\*) Zeigt ein Gegenspieler seine Karten nur dem Alleinspieler, so gilt dies bereits als Zeigen bzw. „offen spielen“ im Sinne von 4.3.5 S. 1 ISkO.

→(FF29\*) Laut Internationalem Skatgericht gelten die nachfolgenden Entscheidungen und Grundsätze auch nach der Neufassung von 4.3.5 ISkO auf dem Skatkongress 2014. Spielabkürzung der Gegenpartei bei offenen (Null-)Spielen:

- (FF29A\*) Spielabkürzung durch Zeigen der (Nicht-)Gegenkarten: Hat ein Gegenspieler bei einem offenen (Null-)Spiel alle Gegenkarten auf der Hand, mit denen er das Spiel des Alleinspielers alleine zu Fall bringt (z. B. „10, Bube, Dame, König“ gegen „7, 8, 9, Ass“ bei einem „Null Oouvert“), darf er diese (nur!) in Vorhand zwecks erfolgreicher Spielabkürzung zeigen.

Das Zeigen der Gegenkarten in Mittel- oder Hinterhand hingegen stellt einen Verstoß gegen 4.2.9 ISkO dar, und zwar unabhängig vom Kartenstand (es ändert sich also nichts an der Entscheidung, wenn der Gegenspieler mit den Gegenkarten tatsächlich oder sogar unabhängig vom Kartenstand und unabhängig von der Spielführung ans Spiel kommt bzw. kommen kann). Vergleiche zum Aspekt der Gegenkarten bei Nullspielen aus Alleinspielersicht das bei FF03 Gesagte. Ein Verstoß gegen 4.2.9 ISkO bzw. eine Spielaufgabe (4.3.3 ISkO) liegt auch dann vor, wenn bei einem offenen (Null-)Spiel derjenige Gegenspieler, der nicht allein den Stich macht (Farb- oder Grandspiel) bzw. nicht dem Alleinspieler einen Stich aufzwingt (Nullspiel), diesem gegenüber seine Karten zeigt (selbst wenn der andere Gegenspieler sie gar nicht sieht), um zu signalisieren, dass der andere Gegenspieler den Stich macht bzw. dem Alleinspieler aufzwingt.

- (**FF29B\***) Spielabkürzung mit einer in allen Punkten erfüllten Erklärung: Bei offenen (Null-)Spielen (und unter bestimmten Voraussetzungen bei verdeckten Spielen, siehe unter FF30) dürfen die Gegenspieler (ausnahmsweise) eine Spielabkürzung mit einer in allen Punkten erfüllten Erklärung vornehmen (jedoch, soweit der undurchsichtigen Skatgerichtsrechtsprechung zu entnehmen, bei offenen [Null-]Spielen nur in Vorhand, beim offenen Hinwerfen der Karten mit Erklärung allerdings in jeder Position). Beispiel: Besteht die einzige Schwäche des Alleinspielers beim „Null Oouvert“ in der blanken „Herz-8“ („Herz-Bube“ wurde gedrückt), darf der Gegenspieler mit sechs „Herz“-Karten dagegen durch das Zeigen seiner Karten (in Vorhand, siehe unter FF29A) 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.

→(**FF30\***) Laut Internationalem Skatgericht gelten die nachfolgenden Entscheidungen und Grundsätze auch nach der Neufassung von 4.3.5 ISkO auf dem Skatkongress 2014. Spielabkürzung mit einer in allen Punkten erfüllten Erklärung bei Farb- und Grandspielen: Laut Internationalem Skatgericht ist es den Gegenspielern trotz 4.3.5 ISkO inzwischen erlaubt, jedenfalls bei offenen Farb- und Grandspielen (und offenen Nullspielen, s. o. FF29) 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 zu

entnehmen, bei offenen [Null-]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. Dabei muss der abkürzende Gegenspieler zum Ausdruck bringen, dass er allein mit seinen Karten allein das Spiel des Alleinspielers zu Fall bringt. Beispiel: Die Gegenpartei hat nach 6 Stichen bereits 59 Augen. Nun zeigt der ausspielberechtigte Gegenspieler seine Restkarten mit der Bemerkung vor, er führe noch den Pik- und den Herz-Buben und mache auf jeden Fall noch einen siegbringenden Stich mit 2 Augen. Hiermit bringt der abkürzende Gegenspieler zum Ausdruck, dass er allein mit seinen Karten allein das Spiel des Alleinspielers umbiegt, was letztlich zutrifft und wodurch er laut Internationalem Skatgericht eine gelungene Spielabkürzung vorgenommen hat. Hätte sich der abkürzende Gegenspieler demgegenüber bei seiner Spielabkürzung in relevanter Weise (bei 58 statt 59 Augen würde sich vorliegend nichts ändern) in der Anzahl der Augen geirrt, würde die Entscheidung anders ausfallen. Wenn die Gegenpartei zum Zeitpunkt der Spielabkürzung z. B. erst 57 Augen hätte, würde die Aussage des abkürzenden Gegenspielers nicht mehr zutreffen, womit seine Spielabkürzung scheiterte. Daran würde sich dann auch nichts mehr ändern, wenn die Gegenpartei aufgrund des Spielverlaufs noch die zum Sieg benötigten Augen (vorliegend ein Bild) bekäme.

→(**FF31\***) Beweisvernichtung: Werfen die Gegenspieler bei ihrer Spielabkürzung ihre Karten durcheinander (sodass sich nicht mehr feststellen lässt, welcher Gegenspieler welche Karten hatte), hat der Alleinspieler sein Spiel gewonnen, wenn ihm dadurch die Möglichkeit verwehrt wird, etwaige Regelverstöße der Gegenpartei zu überprüfen. Dies gilt selbst dann, wenn der Alleinspieler sein Spiel normalerweise verloren hätte, und ist besonders relevant in den Fällen des „gegenseitigen Stechens“. Hieraus wird man den allgemeinen Grundsatz ableiten können, dass zugunsten einer Partei entschieden werden muss, wenn die andere Partei die Feststellung eines (vermeintlichen) Regelverstoßes vereitelt.

→(**FF31B\***) Unter 4.3.6 ISkO fällt laut Internationalem Skatgericht nicht nur das offene Hinwerfen, sondern jede Aufdeckung der Karten. Für ein Zeigen oder Auflegen gilt das aber nur bei einer vorherigen, gleichzeitigen oder direkt im Anschluss abgegebenen Erklärung der Spielaufgabe (die beim Alleinspieler nicht erkennen lässt, dass er Alleinspieler sein Spiel ohne weitere Stufen aufgeben will – vgl. dazu die Ausführungen unter FF04A), da das erklärungslöse Zeigen oder Auflegen eine Spielabkürzung nach 4.3.4 S. 1 ISkO bzw. 4.3.5 ISkO darstellt und eine Spielabkürzung auch durch offenes Hinwerfen bzw. Aufdeckung der Karten

mit Erklärung vorgenommen werden kann (siehe hierzu unter FF12). Wichtig ist diese Unterscheidung hinsichtlich des etwaigen Erreichens weiterer Gewinnstufen. Wenn also in diesem Dokument vom offenen Hinwerfen der Karten gemäß 4.3.6 ISkO die Rede ist, ist damit jede Aufdeckung der Karten gemeint, die nicht unter 4.3.1 bis 4.3.5 ISkO fällt.

→(FF33\*) 4.3.6 ISkO greift nicht ein, wenn das offene Hinwerfen der Karten lediglich Folge eines Regelverstoßes (z. B. Nichtbedienen) ist. Dass die Karten aufgrund eines Regelverstoßes offen hingeworfen worden sind, muss aber unmittelbar in diesem Zusammenhang vom betreffenden Spieler klargestellt werden, z. B. durch eine entsprechende Äußerung wie bspw. „Mist, ich habe mich verworfen“. Unterbleibt diese Klarstellung, muss doch 4.3.6 ISkO angewendet werden.

→(FF34\*) 4.3.6 ISkO ist ebenfalls nicht einschlägig, wenn der Alleinspieler den betreffenden Gegenspieler durch Täuschung zum offenen Hinwerfen der Karten verleitet. Beispiel: Der Alleinspieler fordert einen Gegenspieler zum Schmieren auf 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.

→(FF35\*) Nimmt der Alleinspieler vor Spielentscheidung eine Spielabkürzung ohne Erklärung vor und wirft deswegen mindestens ein Gegenspieler seine Karten offen hin, obwohl ein Gegenspieler noch einen Stich gemacht hätte, ist zu unterscheiden: Werfen beide Gegenspieler ihre Karten offen hin oder nur der Gegenspieler, der noch einen Stich machte, gilt 4.3.6 ISkO zugunsten des Alleinspielers. Behält dagegen derjenige Gegenspieler, der noch einen Stich machte, die Karten auf der Hand, gilt 4.3.4 S. 1, S. 3 ISkO in Verbindung mit 4.1.4 ISkO zugunsten der Gegenpartei selbst dann, wenn der andere Gegenspieler seine Karten offen hingeworfen hat. Zu differenzieren ist in der letzten Konstellation dann, wenn der andere (die Karten offen hinwerfende) Gegenspieler an einem Stich mitwirken muss. 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. Besagter Gegenspieler darf allerdings nicht den „theoretischen Nachweis“ (siehe dazu unter FF15A) er-

bringen, dass und wie die Gegenpartei noch einen Stich macht. Sagt der Gegenspieler (anstatt weiterzuspielen) also, die Gegenpartei mache noch einen Stich, wenn sein Partner jetzt die Karte bzw. Farbe x beigebe bzw. ausspiele, so stellt das Kartenverrat dar, womit der Alleinspieler sein Spiel gemäß 4.2.9 ISkO gewinnt. Im Gegensatz zu den genannten Ausnahmesituationen wird 4.3.6 ISkO hingegen ganz normal und ohne Ausnahme auf Fälle angewendet, in denen ein Gegenspieler bei einem offenen Spiel des Alleinspielers die Karten offen hinwirft. Wenn hier also ein Gegenspieler seine Karten vor der Spielentscheidung offen hinwirft, gewinnt der Alleinspieler sein Spiel, selbst wenn der andere Gegenspieler das Spiel des Alleinspielers (alleine) hätte umbiegen können.

## G. Sonstiges

→(GG01\*) Umkehrschluss aus 2.2.5 S. 4 ISkO: Erfüllen die aufgelegten Karten des Alleinspielers nicht die Voraussetzungen von 2.2.5 S. 3 ISkO, dann darf die Gegenpartei in die aufgelegten Karten des Alleinspielers greifen und die Kartenanordnung entsprechend korrigieren, ohne dass dieses Vorgehen einen Regelverstoß darstellte. Zu beachten ist, dass das Kriterium „deutlich sichtbar“ dank einer Änderung von 2.2.5 ISkO auf dem Skatkongress 2014 von S. 3 nach S. 1 wanderte. Die Mitspieler der Gegenpartei dürfen also nicht mehr in die Karten des Alleinspielers greifen mit der Begründung, dass diese nicht deutlich sichtbar seien.

→(GG02\*) Es führt nicht zum Spielverlust des Alleinspielers, wenn bei einem offenen Spiel der erste Stich durch Billigung/Unachtsamkeit der Gegenspieler verdeckt gespielt wird.

→(GG04\*) Wer berechtigt ist, das Vorzeigen des letzten Stichs zu verlangen (4.4.3 S. 2 ISkO), darf sich den letzten Stich – auch wenn ein anderer Spieler ihn verwahrt – auch selbst vorzeigen, und das sogar ohne vorherige Frage oder Erklärung.

→(GG04A\*) Wenn ein Gegenspieler berechtigt ist, das Zeigen des letzten Stichs zu verlangen, dann darf der Alleinspieler, wenn er will, den letzten Stich auch nur diesem Gegenspieler zeigen. In diesem Fall verstößt allerdings der Gegenspieler nicht gegen 4.2.9 ISkO, wenn er sofort im Anschluss daran dem anderen Gegenspieler die Karten des Stichs verrät – und zwar selbst dann nicht, wenn der andere Gegenspieler nicht berechtigt ist, das Zeigen des letzten Stichs zu verlangen.

→(GG05\*) Wer einen Stich oder mehrere Stiche nicht einzieht, verstößt gegen 4.4.4 ISkO (das gilt für die Gegenpartei vor allem in Verbindung mit 4.4.5 S. 4 ISkO) oder muss als Alleinspieler alle weiteren Stiche machen (4.4.5 S. 1 ISkO). Laut Internationalem Skatgericht liegt ein Verstoß gegen 4.4.4 ISkO allerdings nur vor, wenn die Nachweisbarkeit der Stiche nicht mehr gegeben ist. Dem Internationalen Skatgericht scheint es hier vor allem darum zu gehen, sich die Möglichkeit offenzuhalten, jeden Einzelfall je nach (an sachfremden Kriterien gemessener) Notwendigkeit zu entscheiden – ohne Rücksicht auf eine einheitliche Vorgehensweise bei gleichartigen Fällen. Das Internationale Skatgericht nimmt sogar dann keinen Verstoß gegen 4.4.4 ISkO an, wenn bspw. der Alleinspieler während des 4. Stichs ein Nichtbedienen eines Gegenspielers beanstandet bzw. überprüfen will (anhand der ersten drei Sti-

che) und die Gegenspieler zwei Stichhaufen gemacht haben, wobei einer aus sieben Karten besteht und der andere aus zwei Karten – eine Entscheidung, die eindeutig nicht mit 4.4.4 ISkO vereinbar ist.

→(**GG05A\***) „Nachprüfbar“ im Sinne von 4.4.4 ISkO darf nicht mit „rekonstruierbar“ verwechselt werden. Ein Verstoß gegen 4.4.4 ISkO, der darauf beruht, dass die abgelegten Stiche nicht mehr nachprüfbar sind (weil z. B. zwischendurch eine Karte des Stichhaufens auf den Boden gefallen ist), kann demnach nicht dadurch geheilt bzw. verhindert werden, dass die Stiche – bspw. durch gemeinsame Erinnerung und Einigung der Spieler – rekonstruiert werden können. Das Internationale Skatgericht hingegen ist offensichtlich – in nicht vertretbarer Weise – anderer Meinung (siehe unter GG05), ohne die Kriterien der bzw. die Bedingungen für die Rekonstruierbarkeit zu nennen.

→(**GG06\***) Aushändigung unberechtigt eingezogener Stiche: Hat eine Partei während des Spiels einen Stich, welcher der anderen Partei gehört bzw. zusteht, unberechtigt eingezogen, so hat sie diesen Stich auf Verlangen (also nachdem dies bemerkt worden ist) auszuhändigen. Das heißt: Das bloße Einziehen und Ablegen eines Stichts der anderen Partei führt nicht zum Spielverlust. Ist in diesem Zusammenhang unberechtigt ausgespielt worden, kann dieser Regelverstoß – je nachdem, wann das unberechtigte Einziehen des Stichts bemerkt wird – gegebenenfalls wegen 4.1.7 ISkO nicht mehr geahndet werden (ein Nichtbedienen beim unberechtigt eingezogenen Stich kann demgegenüber auch später noch gemäß 4.2.4 ISkO sanktioniert werden).

→(**GG07\***) Grundsätzlich muss der Alleinspieler alle weiteren Stiche machen, wenn er einen Stich oder mehrere Stiche nicht einzieht (4.4.5 S. 1 ISkO). Das gilt aber laut Internationalem Skatgericht nur von dem Zeitpunkt an, in dem er auf (und nicht neben) einen Stich, den er gemacht hat, eine Karte ausspielt, oder in dem er den zweiten Stich hintereinander nicht einzieht. Wenn der Alleinspieler also z. B. den neunten Stich (den er selbst macht) nicht einzieht und den letzten Stich abgibt, ist zu differenzieren: Hat der Alleinspieler beim letzten Stich seine Karte neben den neunten Stich gespielt, gehört ihm dieser neunte Stich. Hat er hingegen seine Karte auf den neunten Stich gespielt, gehören der Gegenpartei beide Stiche, da der Alleinspieler seine nun gemäß 4.4.5 S. 1 ISkO bestehende Verpflichtung, alle weiteren Stiche machen zu müssen, nicht erfüllt hat. Die gleichen Grundsätze gelten laut Internationalem Skatgericht auch für die Gegenpartei. Hintergrund ist, dass ein Spieler vor dem Einziehen

eines Stichs zum nächsten Stich ausspielen darf (4.4.2 S. 2 ISkO). Ähnliches gilt bei einer Kombination mit einer Spielabkürzung. Zieht also ein Spieler einen Stich, den er gemacht hat, nicht ein und nimmt daraufhin eine Spielabkürzung (neben, nicht auf besagten Stich!) vor, so gehört ihm dieser Stich, selbst wenn er aufgrund des Scheiterns seiner Spielabkürzung alle weiteren Stiche abgibt.

→(**GG07A\***) Ein Gegenspieler verstößt laut Internationalem Skatgericht nicht gegen 4.4.6 ISkO, wenn der Alleinspieler sich den letzten (bei Gegenspieler 1 liegenden) Stich rechtzeitig noch einmal ansieht und ihn dann bei Gegenspieler 2 wieder ablegt und dieser sich ihn verspätet noch einmal ansieht. Das soll sogar dann gelten, wenn es sich dabei um den 1. Stich handelt. Der Grund dafür soll sein, dass der Alleinspieler durch sein eigenes Verhalten die Handlung des Gegenspielers allein verursacht habe.

→(**GG10\***) Spieler können (im Nachhinein) auch für Regelverstöße und Verhaltensweisen verwahrt werden, die nicht beanstandet wurden oder nicht zum Spielgewinn der regeltreuen Partei geführt haben (z. B. weil vor Beendigung des Reizens begangen). Voraussetzung ist allerdings eine entsprechende (wenn auch nicht unbedingt rechtzeitige [vgl. 4.5.10 ISkO]) Beanstandung in einem aktuellen Fall.

→(**GG14\***) 4.5.10 ISkO bezieht sich auch auf die „Billigung“ von Regelverstößen. Beispiel: Der bereits feststehende Alleinspieler hat den Skat aufgenommen, aber noch kein Spiel angesagt, als ein Gegenspieler einen Regelverstoß begeht (z. B. eine Karte offen sichtbar fallen lässt). Daraufhin drückt der Alleinspieler schnell zwei Karten, sagt ein Spiel an und verlangt wegen des Regelverstoßes des Gegenspielers sofortigen Spielgewinn. Diesem Verlangen ist jedoch nicht zu entsprechen, da der Alleinspieler durch das Drücken der Karten und die Spielansage den Regelverstoß des Gegenspielers „gebilligt“ und damit die Beanstandungsfrist von 4.5.10 ISkO nicht gewahrt hat. Man kann damit in jeder spielerisch relevanten Aktion eines Spielers (Legen einer Karte) und in jeder Aktion, die – wie im obigen Beispiel – einen Spielphasenwechsel nach sich zieht, eine „Billigung“ sehen. So verwirkt der Alleinspieler z. B. ebenfalls sein Beanstandungsrecht, wenn nach einer von ihm vorgenommenen Spielabkürzung die Gegenpartei einen Regelverstoß begeht (z. B. Kartenverrat – siehe hierzu unter FF15A), er selbst sich aber trotzdem beanstandungslos auf ein Weiterspiel einlässt, durch das sich letztlich seine Spielabkürzung als gescheitert erweist.

→(**GG15\***) 4.5.10 ISkO bezieht sich nicht nur auf Regelverstöße, sondern auch auf Spielaufgaben. Das heißt: Die eine Partei muss die Spielaufgabe der anderen Partei sofort „beanstanden“ (im Sinne von „verbal feststellen“). Oder anders formuliert: Die eine Partei darf nichts tun, was als Verlangen nach Weiterspiel (4.1.6 ISkO) gewertet werden muss (was z. B. beim Ausspielen/Beigeben einer Karte nach der Spielaufgabe der Fall wäre).

→(**GG15C\***) Laut Internationalem Skatgericht muss ein Spiel als „eingepasst“ in die Spielliste eingetragen werden, wenn der Schiedsrichter einen Sachverhalt „unvollständig“ ermittelt hat, seine Entscheidung von einer späteren Instanz (z. B. Schiedsgericht oder Internationales Skatgericht) revidiert wird und aufgrund der „unvollständigen“ Sachverhaltsermittlung nicht mehr festgestellt werden kann, welche Partei das Spiel gewonnen hätte. Beispiel: Der Alleinspieler nimmt vor Spielentscheidung eine Spielabkürzung mit Erklärung vor, die die Gegenpartei beanstandet. Der herbeigerufene Schiedsrichter prüft weder, ob der Alleinspieler das Spiel zum Zeitpunkt der Spielabkürzung schon gewonnen hat (da der Alleinspieler sich hierauf nicht beruft), noch, wie viele Augen die Gegenpartei zum Zeitpunkt der Spielabkürzung erlangt hat und bei Abwicklung der Spielabkürzung noch bekommen hätte. Stattdessen stellt er lediglich fest, dass die Spielabkürzungserklärung nicht in allen Punkten erfüllt ist, und teilt dem Alleinspieler auf dessen Nachfrage hin mit, dass er das Spiel damit verloren hat, wenn es zum Zeitpunkt der Spielabkürzung noch nicht zu seinen Gunsten entschieden gewesen ist. Anschließend werden die Karten beider Parteien zusammengeworfen. Jetzt erst will der Alleinspieler gegen die Schiedsrichterentscheidung vorgehen – nicht nur mit der Begründung, dass die Erklärung in allen Punkten erfüllt gewesen sei, sondern auch mit der Behauptung, er habe sein Spiel bereits zum Zeitpunkt der Abkürzung gewonnen. Wird später die Entscheidung des Schiedsrichters revidiert (weil z. B. das angerufene Internationale Skatgericht die Spielabkürzungserklärung für in allen Punkten erfüllt hält), muss das Spiel nachträglich als „eingepasst“ gewertet werden, da nicht mehr ermittelt werden kann, welche Partei das Spiel bei ordnungsgemäßem Weiterspiel bzw. bei Abwicklung der Spielabkürzung gewonnen hätte.

→(**GG19\***) Steht die Aussage der einen Partei gegen die Aussage der anderen Partei, kann der Alleinspieler in der Regel für einen (vermeintlich begangenen) Regelverstoß nur dann belangt werden, wenn alle Mitglieder der Gegenpartei (also beide Gegenspieler und der Kartengeber) den (vermeintlich begangenen) Regelverstoß bemerkt haben (wollen). Mindestvoraussetzung für den Nachweis des Spielverlustes des Alleinspielers ist, dass die Gegenpartei (bzw. eines ihrer Mitglieder) nach Beendigung des fraglichen Spiels, aber vor dem Zusam-

menwerfen der Karten beider Parteien die von der Gegenpartei erzielten Augen angibt, den Spielverlust des Alleinspielers (verbal) anmeldet und die Stiche der Gegenpartei sichert, bis der Spielausgang festgestellt worden ist.

→(**GG19A\***) Aus der Skatgerichtsrechtsprechung lässt sich der allgemeine Grundsatz ableiten, dass zugunsten einer Partei entschieden werden muss, wenn die andere Partei die Feststellung eines (vermeintlichen) Regelverstoßes vereitelt. Gleiches gilt hinsichtlich der Augenzahl: Zählt z. B. ein Gegenspieler nach Spielende 58 Augen und wird er bspw. von einem aufmerksamen Teilnehmer eines Nachbartisches (vgl. 4.1.11 ISkO) darauf hingewiesen, seine Karten besser noch einmal zu zählen, dann ist, wenn der Alleinspieler daraufhin die Karten vermischt und somit ein (erneutes) Nachzählen unmöglich macht, davon auszugehen, dass der Alleinspieler die zum Spielgewinn benötigten 61 Augen nicht erlangt hat.

→(**GG20\***) Die tatsächliche Kartenverteilung soll im Rahmen von 5.4.3 ISkO unerheblich sein – entscheidend ist damit allein, dass eine theoretisch mögliche Kartenkonstellation existiert, in welcher der Alleinspieler die benötigte(n) Gewinnstufe(n) erreichen könnte. Dabei sind zu seinen Gunsten auch die hypothetisch bestmögliche Kartenverteilung (inklusive Skat) und das hypothetisch schlechtmöglichste Gegenspiel (unsinnige Abwürfe auf andere Farben oder Trümpfe) zu berücksichtigen.

→(**GG21\***) 5.4.2 S. 2 ISkO muss in theoretischen bzw. praxisfernen Fällen auch für überreizte Handspiele gelten, in denen kein Spitzentrumpf im Skat liegt (bzw. in denen sich das Sich-überreizt-Haben nicht aus einem Spitzentrumpf im Skat ergibt), weil sich die in solchen Fällen gängige Art der Verlustrechnung (mindestens Erreichen des Reizwertes) ansonsten nicht aus der ISkO herleiten lässt. Beispiel: Ein Spieler hat einen „Grand Oouvert“ mit vier Spitzen auf der Hand und reizt „264“ (woraufhin er Alleinspieler wird), sagt dann jedoch aus Versehen einen „Karo“ an. Hier ist auf 5.4.2 S. 2 ISkO analog abzustellen. Laut Internationalem Skatgericht ist im Beispielsfall ein überreiztes Karospiel mit 528 Minuspunkten anzuschreiben. Hieraus folgt zum einen, dass „264“ die Obergrenze bei Berechnungen des Spielwertes von Gewinnspielen darstellt (und damit nie mehr als maximal 528 Minuspunkte für Verlustspiele angeschrieben werden dürfen). Zum anderen wird hierdurch deutlich, dass bei der Berechnung des Spielwertes von (nicht überreizten) Farbspielen der Faktor 18 (11 Spitzen und 7 Gewinnstufen) nicht überschritten werden darf (Argument: 2.4.3 ISkO in Verbindung mit

5.2.1 ISkO), sodass die höchsten Verlustwerte bei den (nicht überreizten) Farbspielen 162/-324 (Karo), 180/-360 (Herz), 198/-396 (Pik) und 216/-432 (Kreuz) betragen.