

Übersicht zu den wichtigsten Skatgerichtsentscheidungen

(von Marc Bieber)

Aktueller Stand: 6.1.2012

Letzte Änderungen umfassen die Einfügung von **EE21D** und **FF23** und die Überarbeitung von bzw. Ergänzungen zu **BC01**, **CB01**, **EE20A**, **EE20C**, **EE21I**, **EE21J**, **FF17A**, **FF18**, **FF20**, **FF21**, **FF22**, **FF25** und **FF27** (zwecks schnellen Auffindens an die Buchstaben-Zahlen-Kombination ein * [ohne Leerzeichen] anhängen und diese über die Suchfunktion 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

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

A. Geben

→(**AA01***) Einmaliges Mischen ist kein gründliches Mischen im Sinne von 3.2.2 ISkO.

→(**AA02***) Das Auseinanderstecken von Buben vor dem Mischen ist (nur) dem (nächsten) Kartengeber gestattet.

→(**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 irrtümlicherweise 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.

→(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.

→(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 Reizens 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.

→(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 beendetem 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 höherwertiges Spiel durchführen, muss die Kartenzahl berichtigt werden (3.3.10 S. 2 ISkO in Verbindung mit 3.2.15 ISkO); dieses höherwertige 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 Internationalen 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.

→(AG05*) Gibt der Kartengeber die Karten so, dass ihre Innenseiten einem Spieler sichtbar werden, muss selbstverständlich neu gegeben werden.

B. Reizen

→(BB01*) Reizgebote unter „18“ werden als Passen gewertet.

→(BB02*) 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. 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.

→(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).

→(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.

→(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.

→(**BB11***) Da es keine entsprechende Verbots- bzw. Sanktionsvorschrift gibt, darf ein Mitspieler sich nach dem Einpassen eines Spiels den Skat ansehen. 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 S. 1 ISkO erfasst, da es noch über das Ansehen und Aufnehmen hinausgeht.

→(**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 und dies erst nach Beendigung des Reizens bemerkt wird.

→(**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 Hinterhand anschließend die beiden Karten auf, die sie für den tatsächlichen Skat hält, muss ein Schiedsrichter entscheiden, welches Spiel dem Alleinspieler vernünftigerweise als gewonnen angeschrieben wird. Der Schiedsrichter darf dem Alleinspieler aber kein Handspiel gutschreiben, obwohl dieser den Skat nicht aufgenommen hat. Dafür werden aber sowohl die Spitzen, die sich im eigentlichen Skat befinden, zugunsten des Alleinspielers gewertet, als auch die Spitzen, die sich unter den Karten befinden, die der Alleinspieler anstelle des Skats aufgenommen hat.

→(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“), 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.

→(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.

→(CC05*) Spielansagen müssen „flüssig“ und in einem Zug vorgenommen werden. Daraus folgt z. B.: Der Ansage eines „Karo“ darf nicht nach einer kurzen Pause eine „Hand“-Ansage 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“-Ansage im regeltechnischen Sinne genügt es, wenn diese sinngemäß vorgenommen wird. Beispiel: „Ich muss einen ‚Kreuz‘ spielen, ohne reinzugucken.“

→(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) Reizgebots getäuscht, darf er eine bereits vorgenommene Spielansage ausnahmsweise zurücknehmen, den Skat umdrücken und eine neue Spielansage vornehmen.

→(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.

→(CC13A*) „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 ansieht, verstößt gegen 3.4.8 ISkO und verliert sein Spiel (im Falle des Umdrückens 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 anzuschauen 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 offene Spiele auch mit 11 oder 12 Karten ansagen und auflegen, ohne dass er dadurch sein Spiel verliert, sofern er eine Erklärung abgibt, aus der sich entnehmen lässt, dass er das Drücken nicht vergessen hat (z. B. „Null Ouvert’ – auch mit 11 Karten immer gewonnen“). Ohne eine solche Erklärung hingegen verstößt der Alleinspieler mit diesem Verhalten gegen 3.4.6 S. 1 ISkO. Bezweifelt allerdings ein Mitglied der Gegenpartei das Zutreffen besagter Erklärung, muss das Spiel durchgeführt werden, und zwar laut Internationalem Skatgericht mit allen 11 bzw. 12 Karten des Alleinspielers, was die Chancen der Gegenpartei erhöht, das Spiel umzubiegen.

→(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. Auch bei einem Nullspiel ohne Skataufnahme ist eine solche Spielabkürzung durch Skataufdeckung möglich und führt zum Spielgewinn des Alleinspielers (selbst bei einer Skataufdeckung mit einer Formulierung wie z. B. „ist nicht drin“), wenn es den Gegenspielern aufgrund der Skatkarten nicht möglich ist, dem Alleinspieler einen Stich aufzuzwingen (andernfalls, also wenn die Skatkarten in diesem Fall die Gefahr, dass der Alleinspieler einen Stich macht, nicht bannen, verstößt der Alleinspieler allerdings gegen 3.4.8 ISkO). 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 Ausführender, 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 (Spilleitung), bei privaten Skatrunden müssen sich die Mitspieler vorher absprechen. Spielen bei offiziellen Übungs- und Wertungsabenden des Skatvereins nicht alle bzw. nur wenige Tische im Freien, kann der Vorstand (Spilleitung) die Befugnis zur vorherigen Entscheidung auch den Mitspielern der jeweils draußen spielenden Tische übertragen. Das Internationale Skatgericht empfiehlt im Übrigen, dass Kartenaufdeckungen durch höhere Gewalt 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 sehen (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. Auspielen

→(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 Auspielen dar. 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.

→(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 beigegeben 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). Die vor der Spielansage beigegebenen Karten dürfen bzw. müssen wieder aufgenommen werden.

→(DD07*) Wird ein Spieler von der anderen Partei zum Auspielen aufgefordert (und tut dies auch) bzw. wird einem Spieler nach Anfrage von der anderen Partei gesagt, er sei ausspielberechtigt (woraufhin er ausspielt), und würde dieser Spieler damit unberechtigt ausspielen, darf er seine ausgespielte Karte wieder zurücknehmen und das Spiel wird mit dem Auspielen des ausspielberechtigten Spielers fortgesetzt (Gleiches gilt, wenn das unberechtigte Auspielen durch einen fehlerhaften bzw. fehlenden Listeneintrag bedingt ist). 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.

→(**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 zugeben, mit der er den Stich macht. Mit der schon zum nächsten Stich ausgespielten Karte wird das Spiel dann normal fortgesetzt. Nur wenn der Alleinspieler mit keiner Karte in seinem Blatt den 2-Karten-Stich im Nachhinein übernehmen kann, hat er unberechtigt ausgespielt.

→(**DD08A***) Macht der Alleinspieler bei einem Nullspiel einen Stich, verliert er sein Spiel auch dann, wenn ein Gegenspieler diesen Stich einzieht und anschließend „unberechtigtes Ausspielen“, 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. Kartenverrat), 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 anderes (höherwertiges) Spiel ansagen, das mindestens der letzten Reizhöhe entsprechen muss. Dieses Spiel muss dann aber in der üblichen Weise durchgeführt und seinem Ausgang entsprechend gewertet werden.“ „Bieten die Karten des Alleinspielers nach Meinung des Schiedsrichters keine Gewinnchance, so ist ihm ein Spiel gutzuschreiben, das der letzten Reizhöhe und der Zahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen entspricht“. 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. Zur Geltung von 4.1.5, 5.4.3 ISkO in der Phase nach Beendigung des Rei-

zens, aber vor der Spielansage des Alleinspielers siehe unter DD16. Wenn das vom Alleinspieler angestrebte Spiel theoretisch ungewinnbar im Sinne von 5.4.3 ISkO ist, muss der Schiedsrichter eine andere (regeltechnisch mögliche) Spielauswahl zugunsten des Alleinspielers treffen, sofern dieses andere Spiel – auch hinsichtlich der benötigten Gewinnstufen – zumindest theoretisch gewinnbar ist.

→(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 der Alleinspieler wegen 4.3.3 ISkO in Verbindung mit 4.1.4 ISkO zumindest auch bei jeder Spielaufgabe der Gegenpartei ohne offenes Hinwerfen der Karten) 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 Internationalem Skatgericht unter Berücksichtigung aller zu diesem Zeitpunkt möglichen theoretischen (Rest-)Kartenverteilungen und unter Berücksichtigung des hypothetisch bestmöglichen Spiels der anderen Partei erbringen (also ohne dass die Spieler der anderen Partei ihre Karten aufdecken müssen – dem Alleinspieler bringt demnach z. B. eine tatsächlich blank stehende „10“ nichts, da er keine Kartenaufdeckung verlangen kann: Er kann dann nur noch den Nachweis des sicheren Erreichens der weiteren Gewinnstufe[n] auch mit nicht blanker „10“ erbringen, den „einfachen“ Spielgewinn akzeptieren oder Weiterspiel gemäß 4.1.6 ISkO verlangen). In Anlehnung an 4.3.5 ISkO kann man sagen: Die fehlerfreie Partei muss den Nachweis des Erreichens der höheren Gewinnstufe(n) unabhängig von Kartenstand und Spielführung (der Spieler der anderen Partei!) erbringen. Bei der Spielführung der fehlerfreien Partei sind demgegenüber (im Gegensatz zu 4.3.5 ISkO) nicht alle möglichen Kombinationen zu berücksichtigen, sondern die fehlerfreie Partei hat die Kontrolle über ihre eigene Spielführung. Dem Alleinspieler bleibt 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.

→(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 überreiztes Spiel, bei dem im Sinne von 5.4.3 ISkO das Erreichen einer erforderlichen höheren Gewinnstufe vor dem ersten Stich auch theoretisch ausgeschlossen ist (Beispiel: benötigte Gewinnstufe „Schwarz“ im Handspiel 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.

→(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 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 auch für Spielaufgaben. Demnach kann zumindest der Alleinspieler bei einer Spielaufgabe der Gegenpartei zwecks Erreichens weiterer Gewinnstufen (ohne die Voraussetzungen von 4.1.4 S. 2 ISkO erfüllen zu müssen) Weiterspiel verlangen (Ausnahmen: 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). 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.

→(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.

→**(DD21*)** Die Äußerung „Ich bin am Ausspielen“ eines ausspielberechtigten Gegenspielers stellt für sich genommen keinen Verstoß gegen 4.1.8 ISkO dar, ist also nicht als Hinderung des anderen Gegenspielers am Begehen eines Regelverstoßes zu werten.

→**(DD22*)** 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.

→**(DD23*)** 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).

→**(DD25*)** 4.1.9 ISkO: Einzelprobleme:

- 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.

→**(DD26*)** Verpflichtung des Alleinspielers zum Begeben einer gezeigten Karte/Möglichkeit des Gegenspielers zur Rücknahme einer gespielten Karte:

- Zeigt der Alleinspieler in Hinterhand einem Gegenspieler in Mittelhand demonstrativ eine Karte vor (von einer Farbe, die er bedienen muss), so muss er diese entgegen 4.1.9 ISkO begeben, wenn er damit den Gegenspieler getäuscht (z. B. zum „falschen“ Wimmeln eines „Vollen“ verleitet) hat.

- Zeigt der Alleinspieler in Hinterhand einem Gegenspieler in Mittelhand demonstrativ eine „Trumpf-Karte“ vor, obwohl er die gespielte Farbe bedienen muss, so darf der Gegenspieler eine deswegen gelegte Karte wieder aufnehmen und eine andere Karte begeben (mit der er seine Bedienpflicht erfüllt).

→(DG01*) Der Alleinspieler verliert sein offenes Spiel bei einem Regelverstoß nach Auflegen der Karten selbst dann, wenn es (auch theoretisch) unverlierbar ist. Folgerung: Ein (auch theoretisch) unverlierbares offenes Spiel ist noch nicht bzw. nicht schon mit dem Auflegen der Karten gewonnen.

→(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

→(EE01*) Haben Vor- und Mittelhand jeweils eine Karte im aktuellen Stich gespielt und gerät die Reihenfolge der beiden Karten durcheinander, kommt es für Hinterhand nicht auf die aktuelle Reihenfolge der Karten an, sondern auf die ursprüngliche. 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, hat er dadurch sein Spiel nicht verloren. Er darf seine Karte zurücknehmen und die Karte von Vorhand bedienen.

→(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).

→(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.

→(EE10*) Ob ein Mitspieler während des Spiels trotz ordnungsgemäßer Kartenverteilung zu wenig (oder zu viele) Karten auf der Hand hat (4.2.6 ISkO), wird während eines jeden Stichs

immer dann kontrolliert, wenn der betreffende Mitspieler eine Karte beigibt bzw. gerade beigegeben hat. Die Spielansage des Alleinspielers ist in diesem Zusammenhang kein zusätzlicher Beurteilungszeitpunkt.

→(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 sehen 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. Entschieden wurde allerdings, dass (auch) der Alleinspieler gegen 4.5.8, 4.2.9 ISkO verstößt, wenn er seine Augen oder Trümpfe laut mitzählt. Wenn die Gegenpartei es dem Alleinspieler aber über mehrere Spiele hinweg hat durchgehen lassen, dass er die Augen oder Trümpfe laut mitzählt, führt die erste Beanstandung im aktuellen Spiel nicht zum Spielverlust! Erst wenn der Alleinspieler nach dieser Beanstandung (im aktuellen oder in einem weiteren Spiel vor Spielentscheidung) erneut die Augen oder Trümpfe laut mitzählt, zieht eine Beanstandung der Gegenpartei den Spielverlust nach sich.

→(EE19*) Auch wenn ein gegen 4.2.9 ISkO verstoßenes Verhalten eines Mitspielers bislang gebilligt wurde, so muss es bei der ersten Beanstandung – anders als im Rahmen von 4.5.8 ISkO (siehe oben bei EE18) – 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 der ersten 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“. Ob die hier genannten Beispiele immer noch insgesamt oder teilweise die Eignung aufweisen (sollen), die Karten zu verraten oder den Spielverlauf zu beeinträchtigen, ist angesichts der bei EE21I dargestellten Fälle unklar.

- (**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.

- (**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 und ereignet sich die Äußerung von Hinterhand zeitlich als Letztes (sodass Vorhand hierdurch Alleinspieler wird), gewinnt der Alleinspieler ein Spiel wegen eines Verstoßes der Gegenpartei gegen 4.2.9 ISkO. 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 Reizwerts wegen der Möglichkeit, dass damit eine Ausspielfarbe signalisiert wird

- (**EE20E***) Kopfschütteln und gleichzeitige Artikulation von Zischlauten durch einen Gegenspieler, um kundzugeben, mit der ausgespielten Farbe nicht zufrieden zu sein

- (**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

- (**EE21B***) Das Umstecken von Karten ist grundsätzlich als Sortiervorgang zu bewerten und nicht als Kartenverrat.

- (**EE21C***) Die Bekanntgabe der letzten Reizhöhe eines Mitspielers
- (**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 des Alleinspielers schaut
- (**EE21G***) Bloßes Kopfschütteln, selbst in Verbindung mit einem Zusammenzucken und vorwurfsvollen Blicken, ist kein Kartenverrat ohne zusätzliche Gesten oder Bemerkungen wie z. B. Zischlaute.
- (**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. Dazu zählt z. B. die wahrheitsgemäße Bemerkung eines Mitglieds der Gegenpartei gleich nach der Spielansage (zwecks Vermeidung von Beweisschwierigkeiten), der Alleinspieler habe zwar den Skat nicht aufgenommen, aber die Ansage „Hand“ nicht vorgenommen. Auch die wahrheitsgemäße Äußerung eines Mitglieds der Gegenpartei nach einem Stich, die Gegenpartei sei damit aus dem „Schneider“, soll nicht geeignet sein, die Karten zu verraten oder den Spielverlauf zu beeinträchtigen. Gleiches soll gelten für Aussagen im Sinne von „So, jetzt sind wir erst mal raus“, „Der Stich gehört mir“, „Und schon wieder ein Stich für uns“, „Noch zwei solcher Stiche und wir haben gewonnen“ etc.
- (**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“).

F. Spielabkürzung

→(**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 macht.

→(**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 machen, weil die restlichen beiden Karten dieser Farbe im Skat liegen, so gewinnt er sein Spiel trotzdem, wenn ein Gegenspieler vor Vollendung des Stiches 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 macht (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 4.3.6 ISkO (= Spielverlust auch mit „Schneider“ und „Schwarz“ möglich) vor. Das heißt: Wirft der Alleinspieler, solange er 9 oder 10 Handkarten führt, seine Karten offen hin im Sinne von 4.3.6 ISkO (Sonderform der Spielaufgabe), wird dieses Verhalten als Spielaufgabe nach 4.3.1 S. 2 ISkO gewertet mit der Folge des bloß einfachen Spielverlustes.

→(**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 „Schenkungsangebots“ 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 „Karro-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 Aussagen des Alleinspielers (z. B.: „Du kannst ausspielen, was du willst, ich mache sowieso alle Stiche) 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 Auf-

legen 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.

→(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. 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.

→(FF12*) Gibt der Alleinspieler oder ein Gegenspieler beim offenen Hinwerfen der Karten eine Erklärung ab, wird dies als Spielabkürzung mit Erklärung gewertet (und nicht als offenes Hinwerfen der Karten [= Spielbeendigung/Spielaufgabe!] nach 4.3.6 ISkO). In diesem Fall muss der Alleinspieler bzw. Gegenspieler seine Karten offen liegen lassen und das Spiel wird fortgesetzt und seinem Ausgang entsprechend gewertet. Die anderen Spieler müssen dann allerdings mit verdeckten Karten weiterspielen, selbst wenn sie diese zuvor in zulässiger Weise aufgedeckt haben. Wirft ein Gegenspieler seine Karten mit einer Erklärung offen hin, handelt es sich dabei aber nur dann um eine zulässige Spielabkürzung, wenn die Gegenpartei noch einen Stich zum Sieg benötigt und der die Karten offen hinwerfende Gegenspieler seinen eigenen Stich ankündigt. 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. 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.

→(**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) theoretische Nachweis (anhand des tatsächlichen Kartenstandes), 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). 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. 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.

- (**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.

→(FF16A*) 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. Eine neue Skatgerichtsentscheidung legt nun allerdings nahe, dass die Erklärung zeitgleich mit dem Auflegen oder Zeigen oder offenen Hinwerfen der Karten vorgenommen werden muss.

→(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, 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 die Anzahl der abzugebenden Stiche richtig benannt hat 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). Allgemein genügt es bereits für die Erfüllung der Erklärung des Alleinspie-

lers in allen Punkten, wenn die Erklärung erkennen lässt, dass der Alleinspieler das Spiel gewinnt, ohne alle weiteren Stiche zu machen (siehe unter FF18).

→(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“.

→(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 Spielabkürzungserklärung 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 machen. 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.

→(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 – insofern ein Gewinnstufenverzicht des Alleinspielers.

→(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. Das gilt selbst dann, wenn der Irrtum des Alleinspielers über die Augenzahl zugleich einen Irrtum über eine Gewinnstufe beinhaltet (Beispiel: Der Alleinspieler erklärt bei der Spielabkürzung vor Spielentscheidung, die Gegenpartei werde nach Abwicklung der Spielabkürzung 30 Augen haben, obwohl sie dann in Wirklichkeit 31 Augen hat).

→(FF25*) Das Kriterium „unabhängig von Kartenstand und Spielführung“ in 4.3.5 ISkO wird vom Internationalen Skatgericht anders ausgelegt, als man es aufgrund der allgemein gehaltenen Formulierung verstehen könnte. Laut Internationalem Skatgericht reicht es für eine gelungene Spielabkürzung aus, wenn der abkürzende Gegenspieler unabhängig vom Kartenstand und von der Spielführung der anderen Spieler alle weiteren Stiche machen kann. Beispiele und weitere Informationen hierzu sind in der kommentierten ISkO unter FF25* zu finden: skat-extra.de/assets/applets/Kommentierte_ISkO.pdf

→(FF27*) „Alle weiteren Stiche“ im Rahmen von 4.3.5 ISkO bedeutet: Der abkürzende Gegenspieler muss vom Zeitpunkt der Spielabkürzung an unabhängig vom Kartenstand und von der Spielführung der anderen Spieler alle Stiche machen können (siehe hierzu unter FF25), in die noch mindestens ein Gegenspieler eine Karte beigeben muss. Der aktuelle Stich ist davon nur dann ausgenommen, wenn aus Sicht des abkürzenden Gegenspielers keine theoretische Kartenverteilung existiert, in welcher der nicht abkürzende Gegenspieler den aktuellen Stich nicht übernehmen muss (wenn also der nicht abkürzende Gegenspieler den aktuellen Stich zwingend übernehmen muss, weil er nichts Anderes führen kann als die einzige zur Stichübernahme führende Karte); in die theoretischen Kartenverteilungen sind dabei nur Karten des Alleinspielers und des nicht abkürzenden Gegenspielers einzubeziehen, die zudem noch nicht ausgespielt bzw. beigegeben wurden. Verhindert werden soll damit anscheinend, dass in Spielabkürzungskonstellationen, in denen ein Gegenspieler in Mittelhand oder Hinterhand (vorzeitig) abkürzt, der andere Gegenspieler durch diese Abkürzung vorgewarnt wird, sodass dieser in den aktuellen Stich, sollte ihn der Alleinspieler machen, möglichst wenig Augen beigibt, um diese für den sicheren nächsten Stich/die sicheren nächsten Stiche der Gegenpar-

tei aufzusparen. Beispiele und weitere Informationen hierzu sind in der kommentierten ISkO unter FF27* zu finden: 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*) Spielabkürzung der Gegenpartei bei offenen (Null-)Spielen:

- (FF29A*) Spielabkürzung durch Zeigen der (Nicht-)Gegenkarten: Hat ein Gegenspieler bei einem offenen 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 Ouvert“), darf er diese (nur!) in Vorhand zwecks erfolgreicher Spielabkürzung zeigen. Das Zeigen der Gegenkarten in Mittel- oder Hinterhand hingegen wird als Kartenverrat gewertet. Demgegenüber ist es als Kartenverrat (4.2.9 ISkO) bzw. Spielaufgabe (4.3.3 ISkO) zu werten, 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 entnehmbar, bei offenen Spielen nur in Vorhand, beim offenen Hinwerfen der Karten mit Erklärung allerdings in jeder Position). Beispiel: Besteht die einzige Schwäche des Alleinspielers beim „Null Ouvert“ in der blanken „Herz-8“ („Herz-Bube“ wurde gedrückt), darf der Gegenspieler mit sechs „Herz“-Karten dagegen durch das Zeigen seiner Karten (in Vorhand, 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*) Spielabkürzung mit einer in allen Punkten erfüllten Erklärung bei Farb- und Grandspielen: Laut Internationalem Skatgericht ist es den Gegenspielern trotz 4.3.5 ISkO in-

zwischen 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 entnehmbar, bei offenen Spielen nur in Vorhand, beim offenen Hinwerfen der Karten mit Erklärung allerdings in jeder Position). Das betrifft z. B. stehende Trumpfkarten oder einen Stich bei einem offenen Farb- oder Grandspiel. Unklar bleibt aber noch, ob das Internationale Skatgericht damit auch Spielabkürzungen von Gegenspielern mit einer in allen Punkten erfüllten Erklärung zulässt, bei denen der abkürzende Gegenspieler mehr als einen Stich (aber immer noch weniger als alle weiteren Stiche) ankündigt.

→(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.

→(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 klargelegt 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, gehen alle Reststiche an den Alleinspieler. Behält dagegen derjenige Gegenspieler, der noch einen Stich machte, die Karten auf der Hand, erhält die Gegenpartei alle weiteren Stiche 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) erbringen, 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.

→(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 Stiches 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 Stiches 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 Stiches verrät – und zwar selbst dann nicht, wenn der andere Gegenspieler nicht berechtigt ist, das Zeigen des letzten Stiches 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. Stiches ein Nichtbedienen eines Gegenspielers beanstandet bzw. überprüfen will (anhand der ersten drei Stiche) 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*) Hat eine Partei während des Spiels einen Stich, welcher der anderen Partei gehört bzw. zusteht, unberechtigt eingezogen, ohne dabei nicht zu bedienen, so ist dieser Stich nach Spielende (aber vor dem Zusammenwerfen der Karten beider Parteien, 4.2.5 ISkO) auf Verlangen (also nachdem dies bemerkt worden ist) auszuhändigen. Das heißt: Das bloße Einziehen und Ablegen eines Stiches der anderen Partei führt nicht zum Spielverlust. Ist in diesem Zusammenhang unberechtigt ausgespielt worden, kann dieser Regelverstoß wegen 4.1.7 ISkO nicht mehr geahndet 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. Hintergrund ist, dass ein Spieler vor dem Einziehen eines Stiches zum nächsten Stich ausspielen darf (4.4.2 S. 2 ISkO). Ähnliches gilt bei einer Kombination mit einer Spielabkürzung. Zieht der Alleinspieler einen Stich, den er gemacht hat, nicht ein und nimmt daraufhin eine Spielabkürzung 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 verwarnet 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.

→(**GG12***) Beispiele für Verwarnungsgründe im Rahmen von 4.5.2 ISkO: Verwarnung des Alleinspielers, der – laut Internationalem Skatgericht ausnahmsweise regelkonform – den Skat zwecks Spielabkürzung aufdeckt, wegen Überheblichkeit; Verwarnung wegen des Auflegens eines offenen (Hand-)Spiels, ohne die Beendigung des Reizens abzuwarten; Verwarnung für die wiederholte, vorsätzlich erscheinende Vornahme von voreiligen Spielansagen; Verwarnung wegen „Farbenreizens“ anstelle des „Zahlenreizens“; Verwarnung des Kartengebers, der vor Beendigung des Reizens den Skat aufdeckt, den Skat mit seinen Armen verdeckt – sodass der Alleinspieler zwei abgelegte Karten eines anderen Spielers als Skat aufnimmt – oder sich vor Beendigung des Reizens den Skat ansieht (denn dabei besteht die Befürchtung, dass ein Spieler ebenfalls den Skat einsehen kann); Verwarnung des Kartengebers, der entgegen 3.5.4 ISkO bei zwei Mitspielern in die Karten sieht; Verwarnung eines Mitspielers wegen ständiger Nörgelei und Besserwisserei; Verwarnung für das Zerreißen von Karten, das z. B. dadurch bedingt sein kann, dass der betreffende Spieler gerade keinen Lauf hat und mit dem Zerreißen die Verwendung eines neuen Kartenspiels erzwingen will; Verwarnung beim Verdacht, dass der Alleinspieler die Gegenpartei bei einem offenen Spiel absichtlich täuscht, indem er z. B. bei einem „Null Ouvert“ seine blanke „Karo-9“ in die lange „Herz“-Reihe zwischen „Herz-8“ und „Herz-10“ einsortiert; Verwarnung eines Mitspielers, der trotz Protestes der anderen Mitspieler als Gegenspieler ständig voreilig Spiele aufgibt bzw. dem Alleinspieler „Schenkungsangebote“ unterbreitet. Der Alleinspieler kann im Übrigen nicht dafür verwarnet werden, dass er einen Regelverstoß der Gegenpartei nur reklamiert, weil er sein Spiel ansonsten nicht gewinnen kann.

→(GG14*) 4.5.10 ISkO bezieht sich auch auf die „Billigung“ von Regelverstößen.

→(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“).

→(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 hatte (da der Alleinspieler sich hierauf nicht beruft), noch, wie viele Augen die Gegenpartei zum Zeitpunkt der Spielabkürzung hatte und bei Abwicklung der Spielabkürzung noch bekommen hätte. Stattdessen stellt er lediglich fest, dass die Spielabkürzungserklärung nicht in allen Punkten erfüllt war, 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 war. 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 ordnungsgemäßigem 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 Zusammenwerfen 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.

→(**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.