

Internationale Skatordnung

Skatwettspielordnung

**Wissenswertes
für Skatspieler**

November 2018

Vorwort

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

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

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

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

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

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

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

Inhaltsverzeichnis

Definition genannter Personen	Seite 4
Internationale Skatordnung (ISkO)	Seite
1 Allgemeines	5
1.1 Begriff des Skatspiels	5
1.2 Die Skatkarte	5
2 Spielgrundlagen	6
2.1 Spielmöglichkeiten	6
2.2 Bedeutung der Karten	7
2.3 Spitzen	7
2.4 Grundwerte	8
2.5 Gewinnstufen und Gewinnkriterien	8
2.6 Bedingungen der Spielklassen	10
3 Spieleinleitung	11
3.1 Bestimmung der Plätze	11
3.2 Geben der Karten	12
3.3 Reizen	15
3.4 Parteistellung	17
3.5 Spielansage	17
3.6 Überreiztes Spiel	19
4 Spieldurchführung	20
4.1 Ausspielen	20
4.2 Bedienen	22
4.3 Stiche	23
4.4 Spielabkürzung	25
4.5 Verfahren bei Regelverstößen und Zweifelsfällen	26

Skatwettspielordnung (SkWO)		Seite
1	Allgemeines	27
2	Rechtsfragen	28
3	Veranstalter	28
4	Wettspielplan	29
5	Teilnehmer	30
6	Gang des Wettspiels	31
6.1	Tischordnung	31
6.2	Spielliste	32
6.3	Leistungsbewertung	33
6.4	Abschluss des Wettspiels	35

Wissenswertes für Skatspieler		Seite
	Nullspiele und Grand	36
	Grand ouvert	37
	Schneider- und Schwarzansage	38
	Das 61. Auge gewinnt	38
	Überreizte Spiele	38
	Offene Spiele	40
	Abgekürzte Spiele	41
	Spielbewertung	42
	Spielabrechnung	44
	Zahlenwunder	45
	Unsitten beim Skatspielen	49
	Die unglaubliche Kartenverteilung	50
	Notizen	52

Anschriften		Seite
	Deutscher Skatverband e.V. (DSkV)	55
	International Skat Players Association e.V. (ISPA-World)	56

Definition der in der Internationalen Skatordnung und Skatwettbewerbordnung genannten Personen

Teilnehmer:

Alle bei einer Veranstaltung mitspielenden Personen.

Mitspieler:

Alle Personen am selben Tisch.

Spieler:

Die beim jeweiligen Spiel mitspielenden drei Personen.

Gegenpartei:

Die Mitspieler ohne den Alleinspieler.

Gegenspieler:

Die zwei Spieler, die gegen den Alleinspieler spielen.

Kiebitze:

Personen, die sich an einem Tisch aufhalten, an dem sie nicht Mitspieler sind. Personen, die in der Spielleitung oder im Schiedsgericht eingesetzt oder als Schiedsrichter tätig sind, gelten nicht als Kiebitze.

Internationale Skatordnung

1 Allgemeines

1.1 Begriff des Skatspiels

1.1.1 Das Skatspiel ist ein Kartenspiel für drei oder mehr Personen. Das Einzelspiel wird von einem Alleinspieler und zwei Gegenspielern bestritten.

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

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

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

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

1.2 Die Skatkarte

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

1.2.2 Jede Farbe hat folgende Karten mit nachstehendem Zählwert:

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

Die Skatkarte zählt demnach **120 Augen**

2 Spielgrundlagen

2.1 Spielmöglichkeiten

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

2.1.2 Die möglichen Spiele sind wie folgt eingeteilt:

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

2.2 Bedeutung der Karten

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

2.2.2 Die höchsten Trümpfe eines Farbspiels sind die Buben in der Rangfolge der Farben. Ihnen folgen die sieben Karten der Trumpffarbe nach dem Zählwert ihrer Augen, bei Gleichheit nach dem Nennwert der Karte.

2.2.3 Bei den Grandspielen sind nur die Buben in der Rangfolge ihrer Farben Trumpf.

2.2.4 Bei den Nullspielen gelten auch die Buben als Farbe. Die veränderte Reihenfolge lautet hier: Ass, König, Dame, Bube und erst dann die Zehn vor Neun, Acht, Sieben.

2.3 Spitzen

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

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

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

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

2.4 Grundwerte

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

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

2.5 Gewinnstufen und Gewinnkriterien

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- 2.5.7** **Schneider angesagt** und **Schwarz angesagt** wird nur dann berechnet, wenn der Alleinspieler bei einem **Handspiel** die betreffende Gewinnstufe tatsächlich angesagt hat. Erreicht er sie nicht, hat er das Spiel mindestens in der angesagten Gewinnstufe verloren. Gewinnt er in einer höheren Gewinnstufe als der angesagten, zählt die höhere. Verliert der Alleinspieler in der angesagten Gewinnstufe, wird ihm diese nicht doppelt berechnet.
- 2.5.8** **Offen** als Gewinnstufe kommt nur bei offenen Farb- und Grandspielen in Betracht. Der Alleinspieler darf hier keinen Stich abgeben. Diese Spiele gelten von vornherein als Schwarz angesagt. Ein Kreuz ouvert mit zweien zählt demnach $9 \times 12 = 108$ Punkte; ein Grand ouvert mit vierein zählt $11 \times 24 = 264$ Punkte.
- 2.5.9** Ein Nullspiel ist für den Alleinspieler gewonnen, wenn er keinen Stich erhält.
- 2.5.10** Im Zweifelsfall muss die Gegenpartei dem Alleinspieler den Spielverlust und der Alleinspieler das Erreichen von Gewinnstufen nachweisen.
- 2.5.11** Jedes verlorene Spiel wird mit doppelter Punktzahl abgeschrieben.

2.6 Bedingungen der Spielklassen

- 2.6.1** Der Skat steht in allen Fällen dem Alleinspieler zu und darf nur von diesem eingesehen werden.
- 2.6.2** Bei den Spielen mit Skataufnahme nimmt der Alleinspieler den Skat auf und legt anschließend zwei beliebige Karten wieder in den Skat, d.h. drückt sie. Danach sagt er das Spiel an.

- 2.6.3** Bei den Handspielen darf der Skat nicht eingesehen werden. Es stehen für die Spielansage nur die zehn Handkarten zur Verfügung.
- 2.6.4** Der Alleinspieler bestimmt eine Farbe als Trumpf oder wählt zwischen Grandspiel und Nullspiel.
- 2.6.5** Bei offenen Spielen hat der Alleinspieler noch vor dem ersten Ausspielen (Anspielen) seine zehn Handkarten deutlich sichtbar aufzulegen. Geschieht das nicht, hat ihn die Gegenpartei dazu aufzufordern.

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

3 Spieleinleitung

3.1 Bestimmung der Plätze

- 3.1.1** Die Reihenfolge der Mitspieler wird ausgelost oder gesetzt. Der erste wählt seinen Platz, die anderen schließen sich in Uhrzeigerichtung an.
- 3.1.2** Ein neuer Mitspieler kann nur hinzukommen, wenn eine neue Runde beginnt. Falls er nicht einen ausscheidenden Mitspieler ersetzt, muss er sich rechts vom ersten einreihen.
- 3.1.3** Mit dem Spielen darf erst nach Beendigung einer Runde aufgehört werden. Ein Mitspieler muss eine solche Absicht stets vor Beginn der Runde bekannt geben.

3.2 Geben der Karten

- 3.2.1** Mit dem Geben der Karten beginnt der Mitspieler auf Platz 1. Sein rechter Nachbar muss stets das letzte Spiel jeder Runde geben.
- 3.2.2** Der Kartengeber hat die Karten gründlich zu mischen, sie vom rechten Nachbarn einmal abheben zu lassen, den dabei liegen gebliebenen Teil auf den abgehobenen zu legen und danach die Karten von oben zu verteilen.
- 3.2.3** Werden vom Kartengeber die Karten beim Mischen gestochen oder geblättert, so sind sie vor dem Abheben noch einmal durchzumischen.
- 3.2.4** Abheben ist Pflicht! Es hat so zu erfolgen, dass mindestens vier Karten liegen bleiben und abgehoben werden.
- 3.2.5** Ist bei mehr als drei Mitspielern der Abheber vorübergehend abwesend, darf der rechts neben ihm sitzende Mitspieler abheben - vorausgesetzt, der eigentliche Abheber hat sich das nicht ausdrücklich vorbehalten. Bei längerer Abwesenheit eines Mitspielers entscheidet ein Schiedsrichter über die Fortsetzung von Spielen.
- 3.2.6** Es müssen beim linken Nachbarn beginnend jedem Spieler zunächst 3 Karten gegeben werden. Dann sind 2 Karten gesondert als Skat zu legen. Schließlich werden jedem Spieler 4 und zuletzt 3 Karten gegeben.
- 3.2.7** Bei vier Mitspielern erhält der Kartengeber selbst keine Karten. Bei mehr als vier Mitspielern spielen seine beiden linken Nachbarn und der rechte.

- 3.2.8** Wird beim Geben durch den Kartengeber allein- oder mitverschuldet mindestens eine Karte aufgeworfen, muss neu gegeben werden.
- 3.2.9** Die Karten sind so zu geben, dass ihre Innenseiten keinem Spieler sichtbar werden. Die Kartenaufnahme sollte (zur Vermeidung unnötiger Reklamationen) erst nach der vollständigen und ordnungsgemäßen Verteilung aller Karten erfolgen.
- 3.2.10** Jeder Spieler hat seine Karten so aufzunehmen und zu halten, dass ein anderer Spieler sie nicht einsehen kann. Es ist auch nicht gestattet, in die Karten anderer Spieler hineinzusehen oder sich deren Karten verraten zu lassen.
- 3.2.11** Jeder Spieler muss nach beendetem Geben die Anzahl der empfangenen Karten prüfen und eine zahlenmäßig unrichtige Kartenverteilung vor Beendigung des Reizens melden.
- 3.2.12** Wurden die Karten vergeben, indem sie zahlenmäßig ungleich verteilt sind, ist nur dann noch einmal zu geben, wenn die Beanstandung vor Beendigung des Reizens erfolgte oder wenn beide Parteien eine fehlerhafte Anzahl von Karten haben.
- 3.2.13** Einsprüche gegen jegliche Unkorrektheiten beim Mischen, Abheben sowie die Art und Weise der Kartenverteilung müssen **vor** der Kartenaufnahme geltend gemacht werden.

- 3.2.14** Hatte ein Mitspieler gegeben, der nicht an der Reihe war, ist selbst ein beendetes Spiel - auch das letzte einer Runde - ungültig. Eine Runde ist abgeschlossen, wenn die Spielansage des ersten Spiels der nächsten Runde erfolgt ist; die letzte Runde einer Serie ist abgeschlossen, wenn die Spielliste unterzeichnet ist.
- 3.2.15** Bei einer falschen Geberfolge innerhalb der laufenden Runde sind alle Spiele vom ersten nicht fehlerfrei gegebenen Spiel an zu wiederholen.
- 3.2.16** Ist eine falsche Geberfolge bereits in vorangegangenen Runden eingetreten, bleiben alle abgeschlossenen Runden gültig. Die laufende Runde ist neu zu spielen, angefangen mit dem Geben durch den Mitspieler auf Platz 1.
- 3.2.17** Ein Spieler, der während oder nach ordnungsgemäßigem Geben den Skat einsieht oder aufwirft, darf nicht am Reizen teilnehmen.
- 3.2.18** Wer während oder nach dem Geben den Skat mit aufgenommen hat, ist ebenfalls vom Reizen auszuschließen. In diesem Fall muss der Schuldige seine 12 Handkarten mischen und der Kartengeber daraus zwei Karten als Skat verdeckt ziehen. Der ursprünglich gelegene Skat ist nur dann auszuhändigen, wenn er von allen Spielern eindeutig ausgemacht werden kann.
- 3.2.19** Nach ordnungsgemäßigem Geben **muss** ein gültiges Spiel zustande kommen. Auch ein eingepasstes Spiel ist ein gültiges Spiel.

3.3 Reizen

- 3.3.1** Nach dem Geben ist durch das Reizen - Bieten und Halten von Spielwerten - der Alleinspieler zu ermitteln. Das Mindestreizgebot beträgt 18, das Höchstreizgebot 264.
- 3.3.2** Der Spieler, der zuerst Karten erhalten hat (Vorhand), fordert seinen linken Nachbarn (Mittelhand) zum Reizen auf. Mittelhand und auch Hinterhand sind dabei an die gültigen Reizwerte, aber nicht an deren zahlenmäßige Reihenfolge gebunden. Zur Vermeidung von Streitfällen sollte ausschließlich in Zahlen gereizt werden.
- 3.3.3** Hat Vorhand kein Spiel mit dem gebotenen oder einem höheren Reizwert, muss sie passen. Daraufhin reizt der dritte Spieler (Hinterhand) Mittelhand in gleicher Weise weiter oder passt.
- 3.3.4** Wenn Mittelhand kein Spiel machen will oder ihr höchstes Reizgebot von Vorhand gehalten wird, muss sie passen. Dann reizt Hinterhand (weiter) oder passt.
- 3.3.5** Alleinspieler wird stets derjenige, der den höchsten Reizwert geboten oder gehalten hat.
- 3.3.6** Bieten Mittelhand und danach auch Hinterhand nichts, **darf Vorhand** den Skat ohne Erklärung aufnehmen oder ein Handspiel ansagen. Sie verpflichtet sich damit zur Durchführung eines Spieles. Hat Vorhand hingegen keine 18, muss sie **vor dem Passen** immer erst ein Reizgebot von Mittelhand oder, wenn diese sofort passt, von Hinterhand abwarten.

- 3.3.7** Zeigt niemand Spielinteresse, wird eingepasst. Darauf gibt der Nächste zum neuen Spiel. Niemals darf ein Mitspieler nach korrekter Kartenverteilung zweimal hintereinander geben.
- 3.3.8** Die Erklärung des Passens sowie das Bieten und Halten eines Reizwertes sind unwiderruflich.
- 3.3.9** Hat ein Spieler **vor Beendigung des Reizens** den Skat eingesehen oder aufgenommen oder die Karten eines Mitspielers unberechtigt eingesehen, ist er vom weiteren Reizen auszuschließen. Außerdem sind die beiden anderen Spieler nicht mehr an ihr Reizgebot gebunden. Sie können einpassen oder neu reizen. Das gilt auch, wenn der Kartengeber oder ein anderer Mitspieler den Skat vor Beendigung des Reizens eingesehen hat. Spieler, die vor Abgabe eines Reizgebotes gepasst haben, dürfen nicht am neuen Reizvorgang teilnehmen.
- 3.3.10** Hat **nach beendetem Reizen** nur die Gegenpartei die unrichtige Kartenanzahl, hat der Alleinspieler ein Spiel, das mindestens dem letzten Reizwert und der Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen entspricht, gewonnen. Will der Alleinspieler ein Spiel durchführen, so ist die Kartenanzahl zu berichtigen (siehe 3.2.18). Hat nur der Alleinspieler die unrichtige Kartenanzahl, hat er ein Spiel verloren.
- 3.3.11** Wird nach beendetem Reizen festgestellt, dass der Skat vor Beendigung des Reizens aufgedeckt worden ist, muss der Alleinspieler entscheiden, ob er spielen oder einpassen will.

3.4 Parteistellung

- 3.4.1** Die drei Spieler bilden zwei Parteien: Alleinspieler und Gegenspieler, die mit den anderen Mitspielern seine Gegenpartei sind.
- 3.4.2** Jeder einzelne der Gegenpartei ist gleichermaßen am Erfolg wie Misserfolg der Gegenspieler beteiligt. Es sind demnach auch alle Mitspieler gemeinsam verantwortlich für die Folge von Regelverstößen im Gegenspiel oder bei Spielaufgabe.
- 3.4.3** Ein Mitspieler, der nicht am laufenden Spiel beteiligt ist, darf nur bei einem Spieler in die Karten sehen. Ein Recht auf Karteneinsicht besteht nicht.

3.5 Spielansage

- 3.5.1** Der Alleinspieler ist in jedem Fall zu einer gültigen Spielansage verpflichtet. Sie muss vollständig sein und ohne Unterbrechung vorgenommen werden. Auch ein Hand- oder Ouvertspiel muss angesagt werden, wenn es als Berechnungsstufe gewertet werden soll. Eine Spielansage ist unabänderlich.
- 3.5.2** Es steht dem Alleinspieler frei, ob er ein Spiel entsprechend dem Reizgebot oder von höherem Wert ansagt.
- 3.5.3** Eine Spielansage mit mehr oder weniger als zehn Handkarten bedeutet, sofern ordnungsgemäß gegeben wurde, Spielverlust in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz). Eine vor der Spielansage ausgespielte Karte gilt noch als Handkarte. Gleiches gilt für die bei Ouvertspielen aufgelegten Karten.

- 3.5.4** Nach einer gültigen Spielansage darf der Skat nicht verändert und der abgelegte Skat nicht mehr eingesehen werden. Zuwiderhandlungen führen zum Spielverlust in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz).
- 3.5.5** Nach Skataufnahme ist die Ansage von Handspielen und Gewinnstufen unzulässig. Als Spielansage wird nur das angesagte Spiel gewertet (siehe Tabelle unter 1.2.1).
- 3.5.6** Kann der Alleinspieler nach Skataufnahme in seinem beabsichtigten Spiel mit der für ihn höchstmöglichen Gewinnstufe den Reizwert nicht mehr erreichen, darf er ein Spiel ansagen, das dem gebotenen Reizwert entspricht und aufgeben.
- 3.6 Überreiztes Spiel**
- 3.6.1** Bei einem überreizten Spiel mit Skataufnahme muss der Grundwert des Spiels so oft berechnet werden, bis er mindestens den angesagten Reizwert erreicht. In die Spielliste ist neben dem Grundwert und den Spitzen „überreizt“ einzutragen, wenn ein Spielwert nicht möglich ist.
- 3.6.2** Die Ansage eines nicht mehr durchführbaren Nullspiels endet mit dem Verlust eines Farb- oder Grandspiels unter Berücksichtigung der letzten Reizhöhe und der Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen.

- 3.6.3** Erreicht ein Handspiel den gebotenen oder gehaltenen Reizwert nicht, weil ein Spitzentrumpf im Skat lag, hat sich der Alleinspieler überreizt und somit das Spiel auch dann verloren, wenn von ihm mehr als 60 Augen eingebracht worden sind. Es ist das Vielfache des Grundwertes des angesagten Spiels zu berechnen, sodass der Reizwert mindestens erreicht wird.
- 3.6.4** Ein Spiel, bei dem das Erreichen einer erforderlichen höheren Gewinnstufe für den Alleinspieler vor dem ersten Stich theoretisch ausgeschlossen ist, kann nicht durch einen Regelverstoß der Gegenpartei gewonnen werden.

4 Spieldurchführung

4.1 Ausspielen

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

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

- 4.1.2** Eine (aus)gespielte Karte darf nicht zurückgenommen werden. Eine Karte gilt dann als (aus)gespielt, wenn sie komplett auf dem Tisch liegt. Bei **offenen** Spielen entspricht die Ansage einer Ausspielkarte dem Ausspiel. Lediglich bei gefordertem Weiterspiel nach Regelverstoß ist eine regelgerechte Korrektur vorzunehmen.

- 4.1.3** Unberechtigtes Ausspielen (oder ein anderer Regelverstoß) beendet das Spiel. Ist es bereits entschieden, gewinnt die betreffende Partei mit den von ihr bis dahin eingebrachten Augen.
- 4.1.4** Hat jemand vor der Spielentscheidung unberechtigt ausgespielt oder einen anderen Regelverstoß begangen, ist das Spiel für die schuldige Partei in der Stufe einfach (nicht Schneider oder Schwarz) verloren. Eine höhere Gewinnstufe erfordert den Nachweis, dass sie bei regelgerechtem Spiel sicher erreicht worden wäre.
- 4.1.5** Ist der Alleinspieler gezwungen, eine höhere Gewinnstufe zu erreichen, muss ihm bei unberechtigtem Ausspielen oder einem anderen Regelverstoß der Gegenpartei die fällige Gewinnstufe ausnahmsweise zuerkannt werden, sofern diese noch nicht von den Gegenspielern erreicht wurde.
- 4.1.6** Die schuldige Partei ist zum Weiterspiel verpflichtet, wenn es die andere Partei verlangt. Dann zählt der Regelverstoß als nicht begangen.
- 4.1.7** Wird unberechtigtes Ausspielen erst bemerkt, nachdem der Stich vollendet ist, muss auf rechtmäßiges Ausspielen erkannt werden.
- 4.1.8** Es ist der Gegenpartei nicht gestattet, einen Gegenspieler am unberechtigten Ausspiel oder am Begehen eines anderen Regelverstoßes zu hindern. Bei Verstößen ergeben sich Konsequenzen aus den Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6.

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

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

4.1.10 Unberechtigtes Ausspielen zum letzten Stich ist unerheblich.

4.2 Bedienen

4.2.1 Nach dem Ausspielen hat zunächst der linke Spieler eine Karte zuzugeben. Dabei muss er, wie dann auch der Dritte, stets irgendeine Karte in der ausgespielten Farbe oder im geforderten Trumpf bedienen, soweit das möglich ist.

4.2.2 Wer die ausgespielte Farbe nicht hat, muss entweder Trumpf zugeben, d.h. stechen, oder eine Karte einer anderen Farbe spielen. Wenn Trumpf gefordert wird, aber nicht bedient werden kann, muss eine beliebige Karte einer anderen Farbe zugegeben werden.

4.2.3 Wurde eine ausgespielte Farbe oder geforderter Trumpf nicht bedient, obwohl es möglich war, ist das Spiel sofort beendet. Es ist nach den Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 zu entscheiden. Wird von der fehlerfreien Partei Weiterspielen verlangt, ist der Fehler zu berichtigen.

- 4.2.4** Wird Nichtbedienen erst im weiteren Spielverlauf oder nach Beendigung des Spiels festgestellt, so muss es rückwirkend vom Regelverstoß an als beendet angesehen werden. Die Entscheidung regelt sich gemäß der zutreffenden Bestimmung von 4.1.3 bis 4.1.5.
- 4.2.5** Das Recht, Nichtbedienen im Nachhinein zu reklamieren, erlischt mit dem Zusammenwerfen der Karten beider Parteien.
- 4.2.6** Besitzt ein Spieler trotz ordnungsgemäßer Kartenverteilung im Laufe des Spiels zu wenig oder zu viel Karten, weil er fehlerhaft gedrückt, doppelt bzw. nicht zugegeben oder es in irgendeiner anderen Form verschuldet hat, ist das Spiel zugunsten der Partei mit der richtigen Anzahl von Karten entsprechend den Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 beendet.
- 4.2.7** Vorwerfen und spielbeeinflussendes Vorziehen einer Karte sind einem Gegenspieler nicht gestattet. Die Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 gelten entsprechend.
- 4.2.8** Wird der Skat während des Spiels von einem Mitspieler eingesehen oder aufgedeckt, ist das Spiel sofort beendet. Für den Spielausgang sind die Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 anzuwenden.
- 4.2.9** Alle Mitspieler haben sich jeglicher Äußerungen und Gesten zu enthalten, die geeignet sind, die Karten zu verraten oder den Spielverlauf zu beeinträchtigen. Bei Verstößen ergeben sich Konsequenzen aus den Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6.

4.3 Stiche

- 4.3.1** Ein Stich besteht aus je einer Karte von Vorhand, Mittelhand und Hinterhand. Er ist vollendet, sobald die dritte Karte auf dem Tisch liegt.
- 4.3.2** Der Stich gehört demjenigen, der unter Beachtung der Regeln
- zu der ausgespielten Farbe die ranghöchste Karte gespielt hat, sofern der Stich keine Trumpfkarte enthält,
 - den höchsten Trumpf des Stiches gespielt hat.
- 4.3.3** Die Stiche sind so einzuziehen, dass jeder Spieler auch die zuletzt zugegebene Karte deutlich erkennen kann. Auf Verlangen eines Spielers, der noch keine Karte ausgespielt oder zugegeben hat, muss der letzte Stich noch einmal gezeigt werden.
- 4.3.4** Jede Partei hat ihre einzelnen Stiche sofort einzuziehen, folgerichtig aufeinander zu legen und bis Spielende verdeckt nachprüfbar zu belassen. Der Besitzer eines Stiches darf vor dem Einziehen seines Stiches zum nächsten Stich ausspielen.
- 4.3.5** Zieht der Alleinspieler einen oder mehrere Stiche hintereinander nicht ein, so zeigt er damit an, dass er alle weiteren Stiche macht. Anderenfalls gilt das Spiel rückwirkend vom letzten ordnungsgemäß eingezogenen Stich an als beendet. Die Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 gelten entsprechend.

4.3.6 Das Nachsehen (verdeckt), Nachzählen oder Aufdecken der abgelegten Stiche bzw. Augen durch einen Mitspieler beendet das Spiel entsprechend den Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 (siehe aber 4.3.3).

4.3.7 Lautes Zählen der Trümpfe oder Augen ist keinem Mitspieler erlaubt (siehe 4.2.9).

4.4 Spielabkürzung

4.4.1 Im Allgemeinen ist jedes Spiel zu Ende zu spielen. Der Alleinspieler darf sein angesagtes Spiel aufgeben, solange er noch **mindestens neun** Handkarten führt. Es muss mindestens dem gebotenen Reizwert und der Anzahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen entsprechen.

4.4.2 Mit weniger als neun Handkarten kann die Aufgabe des Spiels nur mit Zustimmung mindestens eines Mitspielers der Gegenpartei erfolgen (gemeinsame Haftung).

4.4.3 Ein Spiel ist beendet, sobald einer der Gegenpartei das Spiel aufgibt; die Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 gelten entsprechend (gemeinsame Haftung).

- 4.4.4** Durch das Auflegen oder Zeigen seiner Karten (auch nur an einen Gegenspieler) kürzt der Alleinspieler das Spiel ab. Ist es noch nicht entschieden und stimmen alle Gegenspieler der Spielabkürzung zu, hat der Alleinspieler sein angesagtes Spiel gewonnen. Eine höhere Gewinnstufe kann nur berechnet werden, wenn sie mit der Spielabkürzung eingefordert wird. Stimmt ein Gegenspieler nicht zu, ist das Spiel mit den offenen Karten des Alleinspielers fortzusetzen und seinem Ausgang entsprechend zu werten.
- 4.4.5** Ein Gegenspieler darf nur dann offen spielen, wenn der Alleinspieler unabhängig von der Spielführung keinen Stich mehr erhalten kann. Andernfalls gehören die Reststiche dem Alleinspieler. Die Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 gelten entsprechend.
- 4.4.6** Offenes Hinwerfen der Karten beendet das Spiel für die betreffende Partei mit den von ihr bis dahin eingebrachten Stichen und Augen. Gewinnstufen werden nur dann berechnet, wenn sie theoretisch nicht ausgeschlossen sind.
- 4.5 Verfahren bei Regelverstößen und Zweifelsfällen**
- 4.5.1** Verstöße gegen die Internationale Skatordnung und Skatwettbewerbordnung sind von jedem Teilnehmer sofort zu beanstanden.
- 4.5.2** Zweifels- und Streitfälle werden von der Spielleitung oder den von ihr benannten Schiedsrichtern nach den Bestimmungen der Internationalen Skatordnung entschieden.

- 4.5.3** Einsprüche gegen diese Entscheidungen sind nur bis zum Beginn der nächsten Serie beim Schiedsgericht möglich. Dieses besteht aus mindestens drei Mitgliedern. Seine Zusammensetzung ist vor Beginn der Veranstaltung bekannt zu geben. Nach der letzten Serie der Veranstaltung ist ein Einspruch bis 15 Minuten nach deren Ende einzulegen und vom Schiedsgericht vor Bekanntgabe des Ergebnisses zu behandeln.
- 4.5.4** Einsprüche gegen die Entscheidung der Spielleitung bzw. des Schiedsgerichts können beim Internationalen Skatgericht schriftlich erhoben werden. Dieses entscheidet nur in regeltechnischen Fragen. Die Austragung von Streitfällen vor öffentlichen Gerichten bleibt davon unberührt.

Skatwettbewerbordnung

1 Allgemeines

- 1.1** Skatwettspiele sind Veranstaltungen von Verbänden, Klubs oder einzelnen Unternehmern. Sie bezwecken die Sammlung und Vereinigung aller Skatspieler zu friedlichem Wettkampf im Skat.
- 1.2** Sie sind ein Weg, das Skatspiel vor Auswüchsen und Verwilderungen zu bewahren, abweichende Spielgebräuche zurückzudrängen und den Einheitsgedanken im Skatspiel wirksam zu fördern.
- 1.3** Am Skattisch sind Alters- und Berufsunterschiede aufgehoben. Die Auswirkung von Wettspielbedingungen und Einzelspielverlauf verbindet stets wechselnd Personen und Parteien untereinander. Freude am Gelingen schwieriger Züge, Erkennen eigener und fremder Denkfehler lassen lust- und unlustbetonte Gefühle aufklingen; gesellschaftlicher Takt regelt das Maß für ihre Äußerung. So fördern und festigen Skatwettspiele Charakter und Persönlichkeit und setzen den Gemeinschaftsgedanken in die Tat um.
- 1.4** Skatwettspiele sind entweder offen für alle Skatspieler oder geschlossene Veranstaltungen für begrenzte Teilnehmerkreise (Vereine, Verbände, Ausscheidungs- und Endspiele).
- 1.5** Je nach Ausschreibung werden nach Leistungen Ehren-, Bargeld- oder Sachpreise ausgespielt.
- 1.6** Der Wettspielverlauf wird durch die Skatordnung und die Skatwettbewerbordnung geregelt.

2 Rechtsfragen

- 2.1** Skatwettspiele unterstehen dem öffentlichen Recht.
- 2.2** Ein Spielplan regelt Rechte und Pflichten der Beteiligten. Er ist einem Vertrag wesensgleich und für Veranstalter und Teilnehmer bindend.
- 2.3** Die Durchführung von Wettspielen erfolgt durch den verantwortlichen Veranstalter und durch eine von ihm zu bestimmende Spielleitung.

3 Veranstalter

- 3.1** Der verantwortliche Veranstalter eines Skatwettspiels muss in Ausschreibung und Spielplan als solcher genannt sein.
- 3.2** Die Durchführung im Einzelnen kann der Veranstalter einer Spielleitung übertragen. Für die Entscheidung bei Streitfällen können Schiedsrichter eingesetzt werden. Hierfür sind Personen zu bestimmen, die mit den Spielgesetzen, insbesondere mit der Skatordnung genügend vertraut sind, rasch und richtig zu denken und zu handeln vermögen, Verantwortungsgefühl besitzen und in jeder Weise vertrauenswürdig sind.
- 3.3** Veranstalter und Spielleitung haben die genaueste Einhaltung der Bestimmungen der Skatordnung zu sichern. Sie stellen Wettspielbedingungen und Preispläne auf, führen die Gesamtveranstaltung durch, überwachen sie und sind verpflichtet, am Ende der Veranstaltung Rechnung zu legen. Der Veranstalter ist allein für die Ausgabe der Preise verantwortlich.

3.4 Müssen Skatwettspiele vorzeitig eingestellt werden oder erweisen sie sich als undurchführbar, sei es durch zu geringe Teilnahme, sei es aus anderen Gründen, so bleiben Veranstalter und Spielleitung auch für die Teilveranstaltung verantwortlich, d.h. es müssen entweder die Einsatzgelder zurückerstattet oder Teilpreise prozentual ausgezahlt werden.

4 Wettspielplan

4.1 Der Wettspielplan soll kurz, aber vollständig sein. Er muss mit der Skatordnung im Einklang stehen, klar und eindeutig abgefasst sein und darf keine Widersprüche enthalten.

4.2 Er soll enthalten:

- a)** Veranstalter,
- b)** Start- und Verlustspielgelder
- c)** Umfang des Wettspiels (Anzahl der Serien),
- d)** Spieleranzahl je Tisch,
- e)** Verwendung der Gelder,
- f)** Ausschlussrecht des Veranstalters,
- g)** Schiedsrichter und Schiedsgericht,
- h)** Bezugnahme auf die Internationale Skatordnung und Skatwettspielordnung.

4.3 Der Wettspielplan muss während der Dauer der Veranstaltung ausliegen und allen Beteiligten jederzeit zugänglich sein.

4.4 Zum Spiel muss die an den Tisch gegebene neue Spielkarte Verwendung finden. Nach Beendigung der Serie erhält der Listenführer die benutzte Spielkarte für seine Tätigkeit, wenn vom Veranstalter keine andere Regelung getroffen wurde.

4.5 Der Mitspieler auf Platz 1 hat in der Regel die Liste zu führen. Nach Vereinbarung am Tisch kann auch ein anderer Mitspieler die Listenführung übernehmen.

5 Teilnehmer

5.1 Das Recht zur Teilnahme wird durch Lösung einer nicht übertragbaren Startkarte oder Aufnahme in die Teilnehmerliste erworben. Erst die Bezahlung berechtigt und verpflichtet die Parteien.

5.2 Jeder Teilnehmer ist verpflichtet, die Skatordnung und die Bestimmungen des Spielplans genau zu befolgen. Er muss sich mit dem Wettspielplan vertraut machen und sich so verhalten, dass eine Störung der Veranstaltung vermieden wird.

5.3 Veranstalter und Spielleitung haben das Recht, bei nachweisbar willkürlichen Verstößen Teilnehmer ohne weiteres vom Weiterspiel auszuschließen. Das Startgeld ist dann verfallen. Jede erneute Beteiligung kann versagt werden. Ebenso ist der Veranstalter berechtigt, die Teilnahme am Wettspiel ohne Angabe von Gründen zu verweigern.

5.4 Die Teilnehmer sind verpflichtet, jede Liste bis zu Ende mitzuspielen. Sie dürfen sich selbst in Einzelspielen nicht vertreten lassen. Bei böswilligem Ausscheiden eines Teilnehmers und in Notfällen kann die Spielleitung einen Beauftragten bestimmen, der rechtmäßig und eigenverantwortlich einen vorzeitig ausgeschiedenen Teilnehmer ersetzt.

5.5 Veranstalter und Personen der Spielleitung dürfen sich unter gleichen Pflichten und Rechten wie alle übrigen Teilnehmer am Wettspiel beteiligen. Die Überwachung der Veranstaltung muss jedoch gesichert sein.

6 Gang des Wettspiels

6.1 Tischordnung

6.1.1 Die Verteilung der Plätze erfolgt durch die Spielleitung oder durch Auslosen von Tischplatzkarten. Jeder Tisch hat vier Plätze. Es dürfen höchstens drei Tische mit je drei Personen besetzt sein.

6.1.2 Der Tischplatz darf bei Gefahr des Ausschlusses nicht gegen einen anderen vertauscht werden. Nur die Spielleitung kann Auswechslungen vornehmen.

6.1.3 Der Platz am Tisch wird für die Dauer einer Serie eingehalten.

6.1.4 Die Tischplatzkarte hat nur Gültigkeit für die Serie, für die sie ausgegeben oder gezogen wurde.

6.1.5 An den Spieltischen dürfen nur die Mitspieler mit entsprechender Startkarte sitzen. Kiebitzen ist der Aufenthalt am Spieltisch untersagt.

6.2 Spielliste

- 6.2.1** Der Mitspieler auf Platz 1 führt in der Regel die Liste. In Ausnahmefällen kann auch ein anderer Mitspieler, gegebenenfalls mit Zustimmung der Spielleitung, die Liste führen. Alle Mitspieler bleiben aber für die Führung der Liste, die während der gesamten Spielzeit einsehbar sein muss, verantwortlich. Sie haben die Eintragungen laufend zu prüfen. Besonders der Kartengeber soll stets nachprüfen, ob das vorhergehende Spiel ordnungsgemäß eingetragen ist.
- 6.2.2** Jedes Spiel muss unmittelbar nach Beendigung unter Angabe des Grundwertes, der Spitzen und Gewinnstufen bzw. des beständigen Spielwertes für Nullspiele als Gewinn oder Verlust für den Alleinspieler in die Spielliste eingetragen werden.
- 6.2.3** Zur Vermeidung unnötiger Reklamationen soll der Alleinspieler sein durchgeführtes Spiel ansagen. Die Spielwerte sind stets zum letzten Stand zu addieren oder davon zu subtrahieren, damit jederzeit der aktuelle Stand erkennbar ist.
- 6.2.4** Die Korrektur fehlerhafter Eintragungen darf nur mit Einverständnis aller Mitspieler bis zum Ende der laufenden Serie vorgenommen werden.
- 6.2.5** Nach Beendigung des Wettspiels sind die Listen von allen Mitspielern zu unterschreiben und der Spielleitung zu übergeben, gegebenenfalls zusammen mit den Startkarten. Nur damit können Preisansprüche begründet werden.

- 6.2.6** Die Spielleitung ist berechtigt,
a) die Spiellisten jederzeit einzusehen,
b) mangelhaft geführte, unleserliche oder unvollständige Spiellisten für ungültig zu erklären.
- 6.2.7** Fehlerhafte Spiellisten können durch die Spielleitung mit der Maßnahme berichtigt werden, dass stets die niedrigste Punktzahl zugrunde zu legen ist. Liegt die Bestätigung aller Mitspieler vor, dürfen Spiele und Ergebnisse nachträglich in die Spielliste eingetragen oder darin geändert werden.

6.3 Leistungsbewertung

- 6.3.1** Die Leistungen der Teilnehmer werden nach folgendem Verfahren bewertet: Spielpunkte und Spielanzahlen jedes Teilnehmers, die aus seiner Spielliste hervorgehen, werden zu einer Gesamtleistung vereinigt. Für jedes gewonnene Spiel werden dem Alleinspieler 50 Wertungspunkte gutgeschrieben, für jedes verlorene Spiel 50 Wertungspunkte abgezogen. Jeder der Gegenpartei erhält bei einem verlorenen Spiel des Alleinspielers eine Gutschrift von je 30 Punkten am Vierertisch und je 40 Punkten am Dreiertisch. Das Ergebnis jedes Einzelspielers errechnet sich wie folgt:

Wertungsformel:

- Spielpunkte des Spielers
+ Anzahl eigener gewonnener minus eigener verlorener Spiele x 50
+ Anzahl verlorener Spiele der anderen Mitspieler x 30 (oder 40)

Bei gleichem Ergebnis hat die höhere Anzahl der gewonnenen Spiele den Vorrang; ist diese gleich, entscheidet die geringere Anzahl der verlorenen Spiele für den günstigeren Platz. Ist auch diese gleich, entscheidet das Los.

Beispiel für den Vierertisch:

Spieler A: 437 Spielpunkte, 12 Spiele gewonnen, 3 Spiele verloren. Spieler B, C und D zusammen 6 Spiele verloren.

Berechnung der Gesamtpunktzahl von Spieler A:

Spielpunkte		437
Spiele gewonnen	12	
- Spiele verloren	3	
	9 x 50	450
+ verlorene Spiele der Spieler B, C, D	6 x 30	180
Gesamtpunktzahl		1067

6.3.2 Die Bewertung bei Skatturnieren, bei denen man die Reihenfolge der Preisträger nur nach der Höhe der von ihnen erreichten Spielpunkte bestimmt hat, ist durch diese Leistungsbewertung überholt. Bei diesem Verfahren entscheiden nicht nur einige große Spiele über den Ausgang, sondern die vielen kleinen gewonnenen Spiele finden eine gerechtere Bewertung, die den Ausgang entscheidend beeinflussen kann. Durch die Gutschrift bei verlorenen Spielen findet außerdem die gute Leistung der Gegenspieler Anerkennung. Daneben erhalten sie auch einen Ausgleich für ein ihnen eventuell entgangenes Spiel, wenn der Alleinspieler sein Spiel verliert, weil er seine Karte über ihren Wert gereizt (abgereizt) hat.

6.4 Abschluss des Wettspiels

- 6.4.1** Teilnehmern, die das Wettspiel beendet haben, ist es nicht gestattet, bei noch spielenden Teilnehmern zu kiebitzen.
- 6.4.2** Nach Ermittlung der Wettspielergebnisse erfolgt die Preisverteilung. Bei Zusendung eines Preises muss der Empfänger die Kosten tragen.
- 6.4.3** Alle Listen, Startkarten, Unterlagen und Abrechnungen bleiben nach Abschluss des Wettspiels beim Veranstalter. Die Aufbewahrungsfrist beträgt 6 Monate.

Wissenswertes für Skatspieler

Nullspiele und Grand

Die Nullspiele sind erst nachträglich ins System der übrigen Spiele eingefügt worden. Sie sind sozusagen Eindringlinge und stellen das Spielverfahren geradezu auf den Kopf. Will man beim Farbspiel und beim Grand möglichst viele Stiche und Augen einheimsen, so gilt es bei den Nullspielen umgekehrt, sie erfolgreich abzuwehren. Da Gewinnstufen fehlen, setzte man bei den Nullspielen von Anfang an nur unveränderliche Spielwerte ein. Ihre endgültige Einführung in den Systembau der Skatordnung ist nur aus ihrer geschichtlichen Entwicklung verständlich.

Geht man nun auf den geschichtlichen Ausgangspunkt der Einreihung der Nullspiele zurück, so erweist sich, dass man die beiden Nullspiele mit Skataufnahme (Null und Null ouvert) mit 23 und 46 zwischen Pik und Kreuz mit je 2 und 4 Fällen einsetzte. Was lag nun näher, als auch die zwei Handspiele (Null-Hand und Null ouvert-Hand) nach gleichem Gesichtspunkt einzureihen, also zwischen Pik und Kreuz mit je 3 und 5 Fällen. Es stehen nunmehr:

Null mit 23 zwischen 22 und 24 (Pik - Kreuz mit 2 Fällen),	Null ouvert mit 46 zwischen 44 und 48 (Pik - Kreuz mit 4 Fällen),
Null-Hand mit 35 zwischen 33 und 36 (Pik - Kreuz mit 3 Fällen),	Null ouvert-Hand mit 59 zwischen 55 und 60 (Pik - Kreuz mit 5 Fällen).

Man erhielt so eine Spielwertsteigerung innerhalb der 4 Nullspiele, die derjenigen aller übrigen entspricht und sich harmonisch ins System des Skats einfügt.

Bei allen Nullspielen ist die Reihenfolge der Karten: 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, Ass. Bei Null ouvert und Null ouvert-Hand muss der Alleinspieler seine zehn Karten sofort auflegen, der 1. Stich wird also nicht verdeckt gespielt (ISkO 2.6.5). Unlösbar mit dieser neuen Eingliederung der Nullspiele war allerdings auch die Neufestsetzung des Grundwertes für Grand mit 24 verbunden. Der Grand soll seinem Namen nach das alles beherrschende Spiel sein. Bei einem Grundwert von nur 20 aber erreicht er in seinem niedrigsten Falle nur einen Wert von 40 Punkten und kann von jedem Null ouvert **überboten** werden. Er ist dann aber nicht das »große Spiel«. Dieses Missverhältnis war beseitigt durch Erhöhung des Grundwertes auf 24, wodurch der einfache Grand jeden Null ouvert überbietet, da er 48 Punkte zählt.

Der „Grand ouvert“

Der »Grand ouvert« ist das höchste Spiel, das es im Skat gibt. **Sein Grundwert beträgt 24.** Im Höchsthalle rechnet er mit 4 Buben 11 Fälle, und zwar: Mit 4, Spiel 5, Hand 6, Schneider 7, Schneider angesagt 8, Schwarz 9, Schwarz angesagt 10, offen 11 = $11 \times 24 = 264$ Punkte. Er ist immer ein Handspiel, der Skat bleibt also uneingesehen liegen. Wie bei allen Spielen im Skat spielt auch hier Vorhand aus. Der Alleinspieler muss seine zehn Handkarten vor Beginn des Spiels, also bevor Vorhand ausspielt, auflegen. Er muss alle zehn Stiche machen, um zu gewinnen, es genügen nicht nur 120 Augen. Es ist eine falsche Meinung, dass ein Grand ouvert nur dann gespielt werden darf, wenn er - die Gegner mögen spielen, wie sie wollen - in jedem Fall gewonnen wird. Im Skat kann jedes Spiel sowohl gewonnen als auch verloren werden, mithin auch der Grand ouvert.

Schneider- und Schwarzansage

Schneider und Schwarz können nur bei Handspielen angesagt werden. Schwarz zählt auch bei Handspielen nur einen Fall. Während es bei »Spielen mit Skataufnahme« 3 Gewinnstufen gibt, gibt es bei den Handspielen deren sieben (ISkO 2.5.1), weil hier die Gewinnstufen »Hand«, »Schneider angesagt«, »Schwarz angesagt« und »Offen« hinzukommen.

Das 61. Auge gewinnt

Mit dem Erreichen des 61. Auges ist jedes Farb- und Grandspiel für den Alleinspieler bei regelgerechter Spieldurchführung gewonnen, es sei denn, er ist zur Erringung einer höheren Gewinnstufe verpflichtet. Das Weiterspielen auf Schneider oder Schwarz bedeutet nur den Versuch, eine Steigerung des erworbenen Spielwertes zu erreichen. Verstößt die gewinnende Partei im Weiterspiel gegen eine Spielregel, so wird dadurch nur die Wertsteigerung unmöglich, das Spiel selbst aber bleibt gewonnen. Wie bei einem Rennen mit dem Zerreißen des Zielbandes der Sieg unwiderruflich feststeht, so ist es auch hier mit dem 61. Auge für den Alleinspieler. Ein Spiel, das bereits gewonnen ist, kann nie mehr verloren werden.

Überreizte Spiele

Überreizte Spiele können sowohl Handspiele als auch solche mit Skataufnahme sein. Es ist selbstverständlich, dass dem Alleinspieler bei einem überreizten Kreuz-Handspiel auch ein solches berechnet wird, wenn es zum Teil oder zu Ende gespielt worden ist. Er muss dann so viel Mal den Grundwert von Kreuz (12) berechnet bekommen, bis seine Reizhöhe mindestens erreicht ist, bei gereizten 40 also 48.

Anders hingegen ist es bei überreizten Spielen »mit Skataufnahme«. Hier kann der Alleinspieler sofort nach Aufnahme des Skates feststellen, dass er sich überreizt hat. Nimmt er z.B. bei gebotenen 30 den Skat auf, um ein Pikspiel ohne 2 zu spielen, und findet im Skat den Kreuz-Buben, dann kann er versuchen, seine Gegner in Pik Schneider zu spielen. Er kann sich aber auch zu einem Grand entschließen. Erscheint ihm beides nicht möglich, dann kann er sich sofort legen oder strecken, d.h. er gibt sein Spiel auf. Nun muss er ein Spiel ansagen, das ihm dann verdoppelt abgeschrieben wird. Da er 30 geboten oder gehalten hatte, käme er am billigsten weg mit einem Herzspiel mit 30, verloren 60.

Spielt aber der Alleinspieler ein Herz-Handspiel ohne 2, das er bei einem Gebot von 40 erhalten hat, und das Spiel wird durch einen Fehler (z. B. Nichtbedienen der Gegenpartei) vorzeitig beendet, wobei sich beim Ansehen des Skates herausstellt, dass der Kreuz-Bube im Skat liegt, dann hat er sein Spiel Herz mit einem, Hand, Schneider trotzdem gewonnen. Voraussetzung ist, dass die Gegenspieler in den bis zum Begehen des Fehlers von ihnen eingebrachten Stichen und Augen noch nicht aus dem Schneider waren. Haben sie jedoch bereits mehr als 30 Augen erreicht, so hat der Alleinspieler das Spiel damit schon verloren. Ein Spiel, das bereits verloren ist, kann nicht mehr gewonnen werden.

Offene Spiele

Zu den offenen Spielen gehören der »Grand ouvert«, die beiden Nullspiele »Null ouvert« und »Null ouvert-Hand« sowie die »offenen Farbhandspiele«. Bei allen offenen Spielen muss der Alleinspieler seine zehn Karten sofort auflegen, bevor Vorhand die erste Karte ausgespielt hat. Es wird also kein Stich verdeckt gespielt.

Der Alleinspieler muss beim Grand ouvert und bei allen offenen Farbhandspielen seine Gegner Schwarz spielen, d.h. alle zehn Stiche bekommen. 120 Augen allein genügen nicht. Diese Spiele müssen ohne Skataufnahme durchgeführt werden. Auch bei allen offenen Spielen spielt Vorhand aus.

Die »offenen Farbspiele« sind leider noch zu wenig bekannt. Sie wurden durch den XIV. Deutschen Skatkongress neu eingeführt. Sie sind eine weitere logische Feinheit im Skatspiel. Man kann einen Grand offen spielen (Grand ouvert), man kann zwei Nullspiele offen spielen (Null ouvert, Null ouvert-Hand), folglich muss man auch Farbspiele »offen« spielen können. Von dieser Logik ließ sich der Skatkongress 1937 leiten, als er die offenen Farbhandspiele einführte. Sie sind selbstverständlich selten.

Hat z.B. ein Spieler außer den vier Buben noch Kreuz-Dame, -9 und -8, dazu Pik-Ass, -10 und -König, dann wird er in Vorhand ein »offenes Kreuz-Handspiel« durchführen und seine Gegner unbedingt Schwarz spielen. Ein Grand kann verloren gehen, wenn in Hinterhand alle anderen vier Karten von Kreuz sitzen und Mittelhand 32 Augen wimmeln kann, da der Alleinspieler die Kreuz-Dame zugeben muss. Hätte er in Kreuz nur 7, 8 und 9, wäre ein Grand unverlierbar.

Abgekürzte Spiele

Jedes Spiel, das nicht zu Ende gespielt wird, ist ein abgekürztes Spiel. Zu den abgekürzten Spielen gehören diejenigen, die vom Alleinspieler sofort oder nach dem ersten Stich als verloren aufgegeben werden. Eine spätere Aufgabe von Seiten des Alleinspielers ist nur mit Zustimmung eines Mitspielers der Gegenpartei möglich.

Zu den abgekürzten Spielen gehören weiter diejenigen, die durch einen Fehler einer Partei (Nichtbedienen, unberechtigtes Ausspielen usw.) vorzeitig beendet werden.

Eine dritte Art der abgekürzten Spiele ist das Auflegen oder Zeigen der Karten des Alleinspielers. Ist das Spiel noch nicht entschieden und stimmen alle Gegenspieler der Spielabkürzung zu, hat der Alleinspieler sein angesagtes Spiel gewonnen.

Ein Gegenspieler darf nur dann offen spielen, wenn der Alleinspieler unabhängig von der Spielführung keinen Stich mehr erhalten kann (siehe ISkO 4.4.5).

Auch die aufgegebenen Spiele gehören zu den abgekürzten Spielen.

Spielbewertung

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

Variante 1

Sie ist anwendbar, wenn in der Endzahlsumme aller Mitspieler die Pluspunkte überwiegen.

Mitspieler	A	B	C	D
Endzahlen der Spielliste	+ 196	+ 33	- 12	+ 85
vierfache Endzahlen (bei vier Mitspielern)	+ 784	+ 132	- 48	+ 340
Summe der Endzahlen	- 302	- 302	- 302	- 302
Gewinn bzw. Verlust bei Einsatz 1 Cent	+ 482	- 170	- 350	+ 38

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

Variante 2

Sie ist anwendbar, wenn in der Endzahlsumme aller Mitspieler die Minuspunkte überwiegen.

Mitspieler	A	B	C	D
Endzahlen der Spielliste	+ 44	+ 33	- 420	+ 130
vierfache Endzahlen (bei vier Mitspielern)	+ 176	+ 132	- 1680	+ 520
Summe der Endzahlen	+ 213	+ 213	+ 213	+ 213
Gewinn bzw. Verlust bei Einsatz 1 Cent	+ 389	+ 345	- 1467	+ 733

(Die 213 Punkte als Endzahlsumme sind nicht Schulden, sondern Forderungen, weshalb man sie jedem Mitspieler gutschreiben muss.)

Variante 3

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

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

Spielabrechnung

Spiele	Grundwert	Fälle (Spitzen + Gewinnstufen)																
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
		Spielwerte																
Karo	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108	117	126	135	144	153	162
Herz	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180
Pik	11	22	33	44	55	66	77	88	99	110	121	132	143	154	165	176	187	198
Null		23																
Null Hand			35															
Null ouvert				46														
Null ouvert Hand					59													
Kreuz	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	132	144	156	168	180	192	204	216
Grand	24	48	72	96	120	144	168	192	216	240	264							

Zahlenwunder

Die Wahrscheinlichkeit, dass drei Spieler genau die gleichen Karten wiederbekommen, ist so gering, dass sich der Fall vielleicht nie ereignet hat und sich möglicherweise auch in einigen tausend Jahren nicht ereignen wird. Die Zahl der möglichen Kartenverteilungen errechnet sich aus folgender Formel:

$$\frac{32 \cdot 31 \cdot 30 \cdot 29 \cdot 28 \cdot 27 \cdot 26 \cdot 25 \cdot 24 \cdot 23 \cdot 22 \cdot 21 \cdot 20 \cdot 19 \cdot 18 \cdot 17 \cdot 16 \cdot 15 \cdot 14 \cdot 13 \cdot 12 \cdot 11 \cdot 10 \cdot 9 \cdot 8 \cdot 7 \cdot 6 \cdot 5 \cdot 4 \cdot 3 \cdot 2 \cdot 1}{1 \cdot 2 \cdot 3 \cdot 4 \cdot 5 \cdot 6 \cdot 7 \cdot 8 \cdot 9 \cdot 10 \cdot 1 \cdot 2 \cdot 3 \cdot 4 \cdot 5 \cdot 6 \cdot 7 \cdot 8 \cdot 9 \cdot 10 \cdot 1 \cdot 2 \cdot 3 \cdot 4 \cdot 5 \cdot 6 \cdot 7 \cdot 8 \cdot 9 \cdot 10 \cdot 1 \cdot 2}$$

Sie beträgt somit **2 753 294 408 504 640.**

Anders sieht es mit der Zahl der möglichen Spiele aus. Man kann sie der Reihe nach aufzählen und viele Skatspieler werden in ihrem Leben den größten Teil selbst gespielt haben:

Grand mit einem	1	
Grand mit einem Hand	1	
Grand mit einem Schneider	1	
Grand mit einem Hand Schneider	1	
Grand mit einem Hand, Schneider angesagt	1	
Grand mit einem Schwarz	1	
Grand mit einem Hand Schwarz	1	
Grand mit einem Hand, Schneider angesagt, Schwarz	1	
Grand mit einem Hand, Schwarz angesagt	1	
Grand mit einem ouvert	1	
zusammen:	<u>10</u>	10

Dieselben Möglichkeiten gibt es beim

Grand mit zweien		10
Grand mit dreien		10
Grand mit vieren		10

Grand ohne einen	1	
Grand ohne einen Hand	1	
Grand ohne einen Schneider	1	
Grand ohne einen Hand Schneider	1	
Grand ohne einen Hand, Schneider angesagt	1	
zusammen:	<u>5</u>	5

Dieselben Möglichkeiten gibt es beim

Grand ohne zweien		5
Grand ohne dreien		5
Grand ohne vieren		5

Kreuz mit einem	1	
Kreuz mit einem Hand	1	
Kreuz mit einem Schneider	1	
Kreuz mit einem Hand Schneider	1	
Kreuz mit einem Hand, Schneider angesagt	1	
Kreuz mit einem Schwarz	1	
Kreuz mit einem Hand Schwarz	1	
Kreuz mit einem Hand, Schneider angesagt, Schwarz	1	
Kreuz mit einem Hand, Schwarz angesagt	1	
Kreuz mit einem offen	1	
zusammen:	<u>10</u>	10

Dieselben Möglichkeiten gibt es beim

Kreuz mit zweien		10
Kreuz mit dreien		10
Kreuz mit vieren		10
Kreuz mit fünfen		10
Kreuz mit sechsen		10
Kreuz mit sieben		10
Kreuz mit achten		10
Kreuz mit neunten		10
Kreuz mit zehnen		10
Kreuz mit elfen		10

Kreuz ohne einen	1	
Kreuz ohne einen Hand	1	
Kreuz ohne einen Schneider	1	
Kreuz ohne einen Hand Schneider	1	
Kreuz ohne einen Hand, Schneider angesagt	1	
zusammen:	<u>5</u>	5

Dieselben Möglichkeiten gibt es beim

Kreuz ohne zwei		5
Kreuz ohne drei		5
Kreuz ohne vier		5
Kreuz ohne fünf		5
Kreuz ohne sechs		5
Kreuz ohne sieben	1	
Kreuz ohne sieben Hand	1	
zusammen:	<u>2</u>	2

Dieselben Möglichkeiten gibt es beim	
Kreuz ohne acht	2
Kreuz ohne neun	2
Kreuz ohne zehn	2
Kreuz ohne elf	2
Das bedeutet, dass es bei einem Farbspiel insgesamt 150 Möglichkeiten gibt, mithin auch bei den	
Pik-Farbspielen	150
Herz-Farbspielen	150
Karo-Farbspielen	150
Jetzt kommen nur noch die Nullspiele hinzu:	
Null	1
Null Hand	1
Null ouvert	1
Null ouvert Hand	1
zusammen:	664

Es gibt also beim Skat 664 verschiedene Spiele, wobei es klar ist, dass eine große Anzahl der hier aufgeführten Möglichkeiten nur in der Theorie besteht.

Unsitten beim Skatspielen

Es gibt Spieler, die sich nicht regelgerecht verhalten. Das fängt mit dem schlechten Halten der Karten an, sodass andere Mitspieler in sie hineinsehen können.

Auch beim Kartengeben muss jeder bestrebt sein, die Karten so zu verteilen, dass keiner die Innenseiten erkennen kann. Der Kartengeber ist nicht berechtigt, den abgelegten Skat einzusehen. Ebenso ist es ihm nicht erlaubt, in die Karten seines rechten **und** linken Nachbarn zu sehen. Das darf er nur nach einer Seite hin tun (siehe ISkO 3.4.3). Jede Bemerkung oder Geste über den Spielverlauf, den Kartensitz, die erhaltenen Augen usw. ist verboten (siehe ISkO 4.2.9).

Der faire Mitspieler macht während des Spiels keine Bemerkungen zum Spielverlauf, er gibt auch nicht durch Gesten seinen Unwillen kund, wenn sein Partner mal nicht so spielte, wie er es erwartet hatte. Er hält auch nach dem Spiel keine so genannten Leichenreden, sondern macht höchstens eine kurze Bemerkung darüber, wie das Spiel anders hätte gespielt werden können.

Die unglaubliche Kartenverteilung

Es gibt Kartenverteilungen, bei der der Alleinspieler alle möglichen Spiele gewinnt. Eine sieht wie folgt aus:

Vorhand:



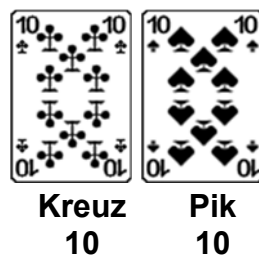
Mittelhand:



Hinterhand:



Skat:



Bei dieser Kartenverteilung gewinnt der Alleinspieler (bei dieser Darstellung in Mittelhand), sei er nun Vor-, Mittel- oder Hinterhand, alle Farbspiele mit Schwarz sowie Grand mit Schwarz. Er gewinnt aber auch alle Nullspiele.

Dass der Alleinspieler einen Grand mit Schwarz gewinnt, ist sofort ersichtlich, da sowohl Vorhand als auch Hinterhand je 2 Blätter von Herz und Karo führen, mithin weder König noch Dame in diesen beiden Farben zu dritt stehen. Mittelhand gewinnt daher auch einen Grand ouvert.

Würde Mittelhand ein Farbspiel in Herz oder Karo spielen, hätte er in beiden Farben sieben Trümpfe und als Beiblatt Ass, Zehn und Sieben der zweiten Farbe. Da weder König noch Dame zu dritt stehen, bekommt er sämtliche Stiche, und die Gegner werden Schwarz.

Der Alleinspieler kann aber auch ein Farbspiel in Kreuz oder Pik spielen. Spielt Vorhand eine Fehlfarbe an, sticht der Alleinspieler sofort mit einem Buben ein, fordert dreimal Trumpf, bekommt von Vorhand und Hinterhand je drei Trümpfe (der elfte Trumpf liegt im Skat), und alle Reststiche gehören ihm. Er gewinnt also mit Schwarz.

Spielt der Alleinspieler Null ouvert (Hand), dann müssen seine Gegner immer bedienen, da sowohl Vorhand als auch Hinterhand in jeder Farbe die gleiche Anzahl Blätter besitzen. Weil Vorhand in Kreuz die drei höchsten Karten (Ass, König und Dame) führt und Hinterhand die drei höchsten Karten in Pik besitzt, kann der Alleinspieler in beiden Fällen keinen Stich bekommen. In Herz und Karo sitzen bei einem Gegenspieler König und Dame, während der andere 9 und 8 der gleichen Farbe führt. Der Alleinspieler kann mit 7 und 10 immer darunter bleiben und gewinnt so auch jedes Nullspiel.

Notizen:

Notizen:

Notizen:



Deutscher Skatverband e.V.

Sitz Altenburg

gegründet 1899

Deutscher Skatverband e.V.

Geschäftsstelle

Markt 10

D-04600 Altenburg

Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit Genehmigung
beider Verbände gestattet.



**International-Skat-Players-Association e.V.
(ISPA-WORLD)**

gegründet 1976

ISPA-WORLD
Vereinssitz
Weststrasse 11
D-26931 Elsfleth

Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit Genehmigung
beider Verbände gestattet.