

Kommentierte ISkO zum Mitnehmen (von Marc Bieber)

Aktueller Stand: 9.4.2016. Die vorliegende Übersicht basiert ausschließlich auf Entscheidungen des ISkG, die veröffentlicht wurden oder trotz Nichtveröffentlichung dem Verfasser vorliegen. Alle Angaben ohne Gewähr; etwaige „Fehler“ sind dem Umstand geschuldet, dass das ISkG nicht alle Entscheidungen veröffentlicht. Fälle, die hier nicht beschrieben werden, können größtenteils problemlos mit Hilfe der ISkO-Vorschriften gelöst werden. Dieses Dokument darf privat genutzt werden. Eine Veröffentlichung oder öffentliche Zugänglichmachung ist nur mit ausdrücklicher Erlaubnis des Autors gestattet. Mein Dank geht an die hervorragende, vom allseits geschätzten Skatspieler Wolfgang Rui betriebene Webseite skat-extra.de – die dieses Dokument unterstützt und als PDF-Download bereitstellt. Auf skat-extra.de sind u. a. auch weitere Übersichten zu den Skatregeln zu finden. Feedback kann an Marc_Bieber@web.de gerichtet werden.

Abkürzungen:

(+) = liegt vor bzw. muss ausgeführt werden, (-) = liegt nicht vor bzw. darf nicht ausgeführt werden, AS = Alleinspieler, DSkV = Deutscher Skatverband, GP = Gegenpartei, GS = Gegenspieler, HH = Hinterhand, HS = Handspiel, ISkG = Internationales Skatgericht, ISkO = Internationale Skatordnung, i. S. v. = im Sinne von, i. V. m. = in Verbindung mit, KG = Kartengeber, MH = Mittelhand, MS = Mitspieler, S. = Satz, SkWO = Skatwettbewerbordnung, SP = Spieler, SR = Schiedsrichter, VH = Vorhand

Zitierte Vorschriften sind, sofern nicht anders gekennzeichnet, solche der Internationalen Skatordnung (ISkO).

Wichtige Definitionen:

Teilnehmer: Alle bei einer Veranstaltung mitspielenden Personen

Mitspieler: Alle Personen am gleichen Tisch

Spieler: Die im 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.

Aufdecken (laut ISkG): Eine Karte ist aufgedeckt, wenn mindestens ein (anderer) MS die Vorderseite der Karte sieht bzw. sehen kann.

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 („écarter“) entlehnt und bedeutet so viel wie ‚Das Wegegelegte‘.“

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

2.1.2: „Die möglichen Spiele sind wie folgt eingeteilt“:

Spielklasse	Spielklasse I		Spielklasse II	
Spielgattung	Spiele mit Skataufnahme		Spiele ohne 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	„Null“	„Null Ouvert“	„Null-Hand“	„Null-Ouvert-Hand“

„Ouvert“ = offen

2.2 Bedingungen der Spielklassen:

2.2.1: „Der Skat steht in allen Fällen dem Alleinspieler zu.“

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

2.2.3: „Bei den Handspielen bleibt der Skat uneingesehen liegen. Es stehen für die Spielansage nur die zehn Handkarten zur Verfügung.“

- Siehe hierzu unter 3.4.1 („gereizte Spielansagen“) und 3.4.8.

2.2.4: „Der Alleinspieler bestimmt eine Farbe als Trumpf oder wählt zwischen Grandspiel und Nullspiel.“

2.2.5: „Bei offenen Spielen hat der Alleinspieler noch vor dem ersten Ausspielen (Anspielen) seine zehn Handkarten 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.“

- Verdeckt gespielter Stich bei offenem Spiel führt nicht zum Spielverlust.

2.3 Bedeutung der Karten:

2.3.1: „Bei den Farbspielen ist immer eine Farbe Trumpf. Die anderen Farben sind dann untereinander im Rang gleich.“

2.3.2: „Die höchsten Trümpfe eines Farbspiels sind die Buben in der Rangfolge der Farben (siehe 1.2.1). Ihnen folgen die sieben Karten der Trumpffarbe nach dem Zählwert ihrer Augen (siehe 1.2.2).“

2.3.3: „Bei den Grandspielen sind nur die Buben in der Rangfolge ihrer Farben Trumpf.“

2.3.4: „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.“

2.4 Spitzen:

2.4.1: „Trümpfe in ununterbrochener Reihenfolge vom ‚Kreuz-Buben‘ an heißen Spitzen.“

2.4.2: „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.“

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

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 Uhrzeigerrichtung 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.“

3.2 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 der 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.“

- Einmaliges Mischen ist kein gründliches Mischen, verdecktes Mischen der Karten auf dem Tisch mit den Fingerspitzen ebenfalls nicht.
- Vor dem Mischen: Auseinanderstecken von Buben ist (nur dem KG) erlaubt, Sortieren von Karten nicht.

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. Jeder Spieler hat zu überprüfen, ob er die richtige Zahl der Karten erhalten hat.“

- Beim Gebevorgang genügt die Anwesenheit des KG und eines berechtigten Abhebers.

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.“

- Mitschuld (+), wenn KG in Karten eines SP greift oder bei fälschlicher Bekundung, sich vergeben zu haben (woraufhin ein SP seine Karten aufdeckt).
- Neues Geben (+), wenn zwei SP ihre Karten während des Gebens zusammenwerfen (tun sie dies nach dem Geben, bekommt 3. SP Spiel gutgeschrieben [vgl. hierzu die in und bei 3.3.10 genannten Grundsätze]). Werfen die SP ihre Karten absichtlich zusammen (und nicht irrtümlich z. B. in der Annahme, das Spiel sei vom falschen MS gegeben worden), droht ihnen eine Verwarnung/Disqualifikation.
- Werden für einen SP beim Geben die Innenseiten der Karten sichtbar (4.5.3), muss neu gegeben werden.
- Wiederholung aller Spiele, die mit weniger oder mehr als 32 Karten oder nicht mit vollständig richtigen Karten gegeben wurden. Ist hingegen z. B. die 32. Karte bei einem angeblich nur mit 31 Karten gegebenen Spiel nicht auffindbar, bleibt das Spiel gültig, wenn die fehlerhafte Kartenzahl nicht spätestens vor Spielbeendigung (Zusammenwerfen der Karten beider Parteien, 4.2.5) beanstandet wird – die anschließenden Spiele werden dann selbstverständlich mit einem korrigierten Kartenblatt durchgeführt.

3.2.9: „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 (siehe 4.5.6).“

- Für den Zeitraum zwischen Beendigung des Reizens und der Spielansage des AS gilt 3.3.10 vorrangig. Beachte auch 4.2.6 als mögliche (während des Spiels entstehende) Ursache für eine fehlerhafte Kartenzahl.
- Ist nicht neu zu geben, gewinnt die Partei mit der (ausschließlich) richtigen Anzahl von Karten das Spiel gemäß 3.2.9 i. V. m. 4.5.6 (siehe aber wiederum auch 3.3.10).
- Zahlenmäßig ungleiche Verteilung (-), wenn SP Skat-Karten oder Karten eines anderen SP aufnimmt (dann 3.2.15). Denn 3.2.9 regelt das Vorgehen beim Vergeben von Karten und nicht die Folgen einer fehlerhaften Aufnahme von korrekt gegebenen Karten.

- Neues Geben nach 3.2.9 auch dann (+), wenn eine zahlenmäßig ungleiche Verteilung gegeben ist, sich aber nicht mehr feststellen lässt, welche Partei (allein) betroffen ist bzw. ob beide Parteien betroffen sind (Beispiel: AS in MH und GS in HH werfen ihre Karten während des Spiels zusammen, woraufhin bemerkt wird, dass der GS in VH 11 Karten auf der Hand hat).

3.2.10: „Einsprüche gegen jegliche Unkorrektheiten beim Mischen, Abheben sowie die Art und Weise der Kartenverteilung müssen vor der Kartenaufnahme geltend gemacht werden.“

- Vor der Kartenaufnahme = vor der Aufnahme der fehlerhaft ausgeteilten Karten.

3.2.11: „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 (siehe 4.1.1); die letzte Runde einer Serie ist abgeschlossen, wenn die Spielliste unterzeichnet ist.“

- Runde ist auch dann abgeschlossen, wenn das erste Spiel der nächsten Runde vom falschen MS gegeben wurde.
- Spielansage des ersten Spiels der nächsten Runde liegt nicht vor bei „gereizter Spielansage“. Siehe zu „gereizten Spielansagen“ unter 3.4.1.

3.2.12: „Bei einer falschen Geberfolge innerhalb der laufenden Runde sind alle Spiele vom ersten nicht fehlerfrei gegebenen Spiel an zu wiederholen.“

- Es sind selbst dann alle Spiele vom Fehler an zu wiederholen, wenn zwischendurch ein Spiel vom richtigen SP gegeben wurde.

3.2.13: „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.“

3.2.14: „Ein Spieler, der während oder nach ordnungsgemäßem Geben den Skat einsieht oder aufwirft, darf nicht am Reizen teilnehmen.“

3.2.15: „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.“

3.2.16: „Nach ordnungsgemäßem Geben muss ein gültiges Spiel zustande kommen. Auch ein eingepasstes Spiel ist ein gültiges Spiel (siehe 3.3.7).“

- Im Irrglauben eines falschen KG abgebrochene Spiele werden als eingepasst gewertet (vorausgesetzt, der Irrtum wird rechtzeitig bemerkt).
- Ein Spiel ist als eingepasst zu werten, wenn der SR in dessen Rahmen einen Sachverhalt „unvollständig“ ermittelt hat, seine Entscheidung von einer späteren Instanz revidiert wird und aufgrund der „unvollständigen“ Sachverhaltsermittlung nicht mehr festgestellt werden kann, welche Partei das Spiel gewonnen hätte. Einem SR ist deshalb zu empfehlen, ein Spiel zusätzlich zu seiner Entscheidung zu einem Streitfall (auf sofortigen Spielgewinn für eine Partei) zu Ende spielen zu lassen, wenn eine Partei mit seiner Entscheidung nicht einverstanden ist. Dann kann nämlich auch bei einer späteren Aufhebung der SR-Entscheidung eine siegreiche Partei für das fragliche Spiel bestimmt werden.
- Siehe hierzu auch unter 3.3.7.

3.3 Reizen:

3.3.1: „Nach dem Geben ist durch das Reizen – Bieten und Halten von Spielwerten (siehe 5.1. bis 5.3 mit Berechnungsschema) – der Alleinspieler zu ermitteln. Das Mindestreizgebot beträgt 18, das Höchstreizgebot 264.“

- Reizgebote unter „18“ und über „264“ werden als Passen gewertet.
- Gibt ein SP (entweder selbst oder nach einem anderen SP) das gleiche Reizgebot zum zweiten Mal hintereinander ab, ist dies nicht automatisch als Passen zu werten.
- Ein SP, der einen bestimmten Reizwert bereits geboten bzw. gehalten hat, darf nicht passen, wenn ihm gegenüber das gleiche oder ein niedrigeres Gebot abgegeben wird (die Wiederholung eines Reizwertes bedeutet dabei nicht das Bieten des nächsthöheren Reizwertes). Passt der SP trotzdem und lassen die SP am Tisch es zu, dass der SP mit dem gleich hohen Gebot ein Spiel ansagt und durchführt, kann die GP wegen 4.5.10 nicht mehr beanstanden, dass dieser SP (zu diesem Reizwert) nicht habe AS werden dürfen. Dieser SP ist dann (nachträglich) rechtmäßig zum zuletzt gebotenen (gleich hohen) Reizwert AS geworden.
- Die Frage „x?“ (z. B. x = „18“) bedeutet „Hältst du ‚x‘?“ und nicht „Hast du mehr als ‚x‘?“.
- Wer ein Reizgebot mit einem ungültigen Reizwert abgibt bzw. hält, reizt bzw. hält damit ein Reizgebot mit dem nächsthöheren gültigen Reizwert (und darf damit bei einem solchen nicht passen).

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.“

- Reizgebote und das Passen zählen auch dann, wenn der reizende bzw. haltende bzw. passende SP nicht an der Reihe war.
- Der Reizvorgang wird nicht korrigiert, wenn eine falsche Reizreihenfolge erst nach der Skataufnahme bzw. HS-Ansage des AS beanstandet wird.
- Wird eine falsche Reizreihenfolge vor der Skataufnahme des AS beanstandet, darf ein SP sein Passen zurücknehmen, wenn er wegen der falschen Reizreihenfolge gepasst hat. Tut er dies, wird das Reizen normal fortgesetzt.
- Zu „gereizten Spielansagen“ siehe unter 3.4.1.

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.“

- Das bloße Ablegen der Karten auf dem Tisch ist kein Passen. Fragen wie z. B. „Was spielst du?“ oder „Was willst du spielen?“ dürfen ebenfalls nicht als Passen gewertet werden.
- MH und HH sind selbst dafür verantwortlich, wenn sie durch missverständliche Äußerungen (z. B. „nein“) den Eindruck erwecken, als hätten sie gepasst, obwohl sie gar nicht passen wollten.

- Passt VH, bevor MH ein Reizgebot abgeben oder passen konnte, muss MH das Reizen fortsetzen. Will allerdings HH nach dem voreiligen Passen von VH das Reizen fortsetzen, muss er das Reizen mit „20“ beginnen, sofern MH signalisiert (hat), das Spiel machen zu wollen.

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.“

- Haben MH und HH sofort gepasst und ist VH noch nicht (durch ein Reizgebot oder Skataufnahme) AS geworden, führen Regelverstöße von MH und HH (z. B. Aufdeckung des Skats oder der eigenen Karten) in diesem Zeitraum jedenfalls dann nicht zu einem automatischen Spielgewinn von VH, wenn VH den Regelverstoß (bspw. durch eine missverständliche Aussage wie z. B. „Ich gucke nicht rein“) provoziert hat. In solchen Fällen müssen die aufgedeckten Karten (der SP) wieder aufgenommen bzw. verdeckt (Skat) werden und VH kann dann entscheiden, ob sie AS wird und ein Spiel durchführt oder einpasst.
- Regelverstöße beim bzw. vor dem Passen durch einen SP, der mit seinem Passen allein die Beendigung des Reizens herbeiführen kann, führen zu einem Wahlrecht des AS: Er kann entweder ein Spiel durchführen oder von seinem Reizgebot zurücktreten mit der Folge des Einpassens.

3.3.7: „Zeigt niemand Spielinteresse, wird eingepasst. Daraufhin gibt der Nächste zum neuen Spiel. Niemals darf ein Mitspieler nach korrekter Kartenverteilung zweimal hintereinander geben (siehe SkWO 9.4).“

- Nach dem Einpassen darf ein SP den Skat einsehen, einem SP steht jedoch nicht das Recht zu, nach dem Einpassen Einsicht in die Karten eines anderen SP zu erhalten.
- Siehe hierzu auch unter 3.2.16.

3.3.8: „Die Erklärung des Passens sowie das Bieten und Halten eines Reizwertes sind unwiderruflich (siehe aber 3.3.9).“

- Reizgebote und das Passen zählen auch dann, wenn der reizende bzw. haltende bzw. passende SP nicht an der Reihe war.

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 (siehe auch 3.2.15).“

- Wer vor Beginn des Reizens aus Verärgerung oder Freude Karten vorzeigt, wird nicht gemäß S. 1 vom Reizen ausgeschlossen.
- Das Aufdecken des Skats fällt ebenfalls bzw. erst recht unter S. 1 und S. 4.
- Fällt einem SP während des Reizens mindestens eine Karte herunter, sind alle anderen SP von ihren Reizgeboten entbunden und können neu reizen (sofern nicht S. 5 eingreift) oder passen.
- Dreht ein SP den Skat so um, dass nur mindestens ein anderer SP ihn einsehen kann (und nicht er selbst), ist der Skat für alle sichtbar umzudrehen, damit alle SP den gleichen Wissensstand haben.
- 3.3.9 S. 4 (analog) bezieht sich ebenso auf den Fall, dass die unterste Karte des Skats (durch die obere verdeckt) von Anfang an unbemerkt aufgedeckt war. Die Folgen einer aufgedeckten Skat-Karte richten sich nach dem Zeitpunkt der Beanstandung. Vor Ende des Gebens: neues Geben (3.2.8). Nach dem Geben, aber vor Beendigung des Reizens: Die aufgedeckte Skat-Karte wird umgedreht und es gilt 3.3.9 (S. 4) (analog). Nach Beendigung des Reizens, aber vor der Spielansage: Der AS darf entscheiden, ob er ein Spiel durchführt oder ob er von seinem Reizgebot zurücktritt (womit das Spiel als „eingepasst“ gewertet wird). Nach der (Hand-)Spielansage des AS: Der AS darf die aufgedeckte Skat-Karte wieder umdrehen und das Spiel wird fortgesetzt und seinem Ausgang entsprechend gewertet (vgl. hierzu die Ausführungen unter 3.4.8).
- „Vor Abgabe eines Reizgebotes“ (S. 5) meint „vor Abgabe eines Reizgebotes von einem beliebigen SP“.

3.3.10: „Hat nach beendetem Reizen nur die Gegenpartei die unrichtige Kartenzahl, hat der Alleinspieler ein Spiel, das mindestens dem letzten Reizwert und der Zahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen entspricht, gewonnen. Will der Alleinspieler ein Spiel durchführen, so ist die Kartenzahl zu berichtigen (siehe auch 3.2.15). Hat nur der Alleinspieler die unrichtige Kartenzahl, hat er ein Spiel verloren.“

- 3.3.10 gilt für den Zeitraum zwischen Beendigung des Reizens und der Spielansage des AS. Davor und danach ist 3.2.9 (i. V. m. 4.5.6) einschlägig bzw. (nur danach) 4.2.6 (wenn sich die fehlerhafte Kartenverteilung während des laufenden Spiels ereignet).
- S. 1: Ein SR (nicht der AS selbst) entscheidet, welches Spiel dem AS gutgeschrieben wird. Die Skat-Karten bleiben verdeckt (wenn der AS den Skat noch nicht aufgenommen hat) und bei der Spielberechnung (sowie bezüglich 5.4.3) unberücksichtigt. Die in S. 1 niedergelegten Grundsätze gelten auch, wenn die Karten des AS nach Meinung des SR keine Gewinnchance bieten. 4.1.5 ist gegebenenfalls zugunsten des AS anzuwenden.
- Wenn der AS zwei in der Tischmitte liegende Karten aufnimmt, dann stellen diese beiden Karten jedenfalls regeltechnisch den Skat dar. Deckt nun ein anderer SP die beiden Karten auf, die er für den tatsächlichen Skat hält, wird dem AS ein Spiel gutgeschrieben. Der SR darf kein HS gutschreiben; außerdem bleiben hinsichtlich der Spitzen die beiden Karten, die der MS der GP für den tatsächlichen Skat hält, unberücksichtigt.

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 Spielansage:

3.4.1: „Der Alleinspieler ist in jedem Fall zu einer gültigen Spielansage verpflichtet (siehe 3.4.4 und 3.4.7). 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 unwiderruflich.“

- „Gereizte Spielansagen“ (Farb- und Grandspiele) entsprechen dem nächsthöheren gültigen Reizwert dieses Spiels (z. B. ‚Pik‘ = ‚22‘ und ‚Pik-Hand‘ = ‚33‘ – jeweils solange noch keine ‚22‘ bzw. ‚33‘ gereizt wurden). Der Spielansagenreizer muss, wenn er AS wird, ein Spiel aus der Gattung des ‚gereizten Spiels‘ durchführen (es sei denn, der mit seiner ‚gereizten Spielansage‘ verbundene Reizwert wurde vor seinem Feststehen als AS zwischenzeitlich überboten – dann darf er ein beliebiges Spiel durchführen). Als ‚Gattung‘ zählt nicht nur das Grund-(Farb-/Grand-)Spiel, sondern auch das HS mit weiteren Ansagen (zu den Folgen siehe unter 3.4.8). Bei der eigentlichen Spielansage darf der Spielansagenreizer weitere Ansagen hinzufügen, aber keine der ‚gereizten Ansagen‘ weglassen. Ausnahme Nullspiele: ‚Gereizte Nullspiele‘ entsprechen lediglich den mit ihnen verbundenen Reizwerten. Wer durch das ‚Reizen‘ eines Nullspiels AS wird, darf ein beliebiges Spiel durchführen.
- Verwendung von Synonymen möglich bzw. verpflichtend: ‚Grand offen‘ ist ein angesagter ‚Grand Ouvert‘.
- Bestandteile einer Fantasieansage, die erkennbar sind, gelten als Ansage dieser Bestandteile (z. B. ‚Herzlein‘ = ‚Herz‘, ‚Grand Ouverture‘ = ‚Grand Ouvert‘). Demgegenüber stellen ungebräuchliche Ansagen (z. B. ‚Männer‘, ‚Jungs‘ oder ‚Buben‘ für ‚Grand‘) keine Spielansagen dar.
- ‚Spontane‘ Spielansagen (skatrechtlich unverbindlich geäußerte Überlegungen des AS) wie z. B. ‚Es ist ein ‚Grand‘ geworden‘ nach Aufnahme des Skats stellen keine Spielansagen im Sinne der ISkO dar.
- ‚Zahlansagen‘ des AS, die kein anderes Spiel zulassen (z. B. ‚Wir spielen die ‚18‘!‘ für ‚Karo‘), sind als gültige und damit unabänderliche Spielansagen zu betrachten. Mit einer Zahlansage muss der AS in jedem Fall mindestens deren Wert oder – wenn die Zahlansage auf einem ungültigen Reizwert basiert – den nächsthöheren gültigen Reizwert erreichen. Zahlansagen, die für mehrere Spiele stehen (z. B. ‚Wir spielen die ‚36‘!‘), verpflichten den AS zur Durchführung eines der damit verbundenen Spiele. Bei Zahlansagen, die auf ungültigen Reizwerten basieren (z. B. ‚Wir spielen die ‚19‘!‘), kann/muss der AS ein beliebiges Spiel ansagen, das mindestens den nächsthöheren gültigen Reizwert erreicht, und zwar auch dann, wenn er günstiger (z. B. bei ‚18‘) ans Spiel kam.
- HS-Ansagen können auch sinngemäß vorgenommen werden (z. B. ‚Ich muss einen ‚Kreuz‘ spielen, ohne reinzusehen.‘).
- ‚Schwarz angesagt‘ umfasst auch ‚Schneider angesagt‘.
- Das bloße Eintragen eines Spiels in die Liste stellt keine Spielansage dar.
- Die Spielansage ‚Revolution‘ führt dazu, dass der AS ein beliebiges anderes Spiel ansagen darf/muss.
- Die GP kann Spielansagen billigen, selbst wenn der AS gar kein Spiel angesagt hat (z. B. stillschweigend durchgeführte offene [insbesondere Null-]Spiele). Bei nicht offenen Spielen, die ohne Spielansage durchgeführt werden, müssen allerdings bei Beanstandung alle Stiche rückabgewickelt werden.
- Wird der AS auf Nachfrage über den Wert des letzten (höchsten) Reizgebotes oder seine Spielposition getäuscht (er befände sich in MH bzw. HH, obwohl er tatsächlich in VH sitzt), darf er eine bereits vorgenommene Spielansage zurücknehmen, den Skat umdrücken und ein neues Spiel ansagen. Bei einer entgegengesetzten Täuschung über die Spielposition (der AS befände sich in VH, obwohl er tatsächlich in MH bzw. HH sitzt) darf der AS entscheiden, ob er sein angesagtes Spiel trotz allem in MH bzw. HH durchführt oder ob er von seinem Reizgebot zurücktritt und damit das Spiel einpasst. Demgegenüber muss komplett neu gereizt werden, wenn nach einer Täuschung über die Spielposition bzw. einer falschen Reizreihenfolge (die der AS begangen/herbeigeführt bzw. wovon der AS profitiert hat) der AS zum Zeitpunkt der Beanstandung noch kein (Hand-)Spiel angesagt und den Skat noch nicht aufgenommen hat.

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

3.4.3: „Kann der Alleinspieler nach Skataufnahme in seinem beabsichtigten Spiel mit der für ihn höchstmöglichen Gewinnstufe den Reizwert nicht mehr erreichen, darf er ein Spiel ansagen, das dem gebotenen Reizwert entspricht, und aufgeben (siehe 5.4.1). Beispiele: ‚Pik‘ ohne vier Spitzen bis ‚50‘ gereizt; Kreuz-Bube im Skat; günstige Spielansage: ‚Herz‘. Farbspiel ohne Spitzen bis ‚59‘ gereizt; Pik-Bube im Skat; günstige Spielansage: ‚Kreuz‘ oder ‚Herz‘.“

3.4.4: „Eine Spielansage ist ungültig, wenn sie in einem für alle Mitspieler erkennbaren Widerspruch zu grundlegenden Spielbedingungen steht. Darunter fallen die Ansage eines Handspiels, von offenen Farbspiele, ‚Grand Ouvert‘ und Gewinnstufen jeweils nach Skataufnahme. Umdrücken des Skats und Umbenennen eines Spiels sind nicht statthaft. 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.“

- S. 4 gilt nur für überreizte Nullspiele (nicht mehr durchführbar = überreizt).
- Die Spielansage ‚Revolution‘ führt dazu, dass der AS ein beliebiges anderes Spiel ansagen darf/muss.
- Die GP kann einen Verstoß des AS gegen S. 4 nicht billigen, aber dafür sogar über 4.2.5 hinaus beanstanden.

3.4.5: „Eine ungültige Spielansage – nicht strafbar – ist sofort zu korrigieren. Dabei muss das angesagte Spiel innerhalb derselben Spielgattung/Farbe erhalten bleiben.“

- Sagt der AS nach Skataufnahme ein offenes Spiel an (Ausnahme: ‚Null Ouvert‘) und legt seine Karten auf (oder zeigt sie), nimmt er damit eine erklärunglose Abkürzung des Spiels vor, das er gemäß 3.4.5 ansagen bzw. durchführen muss.

3.4.6: „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.“

- Verdeckt auf dem Tisch abgelegte Karten, die nicht zum Skat gehören, stellen keine Handkarten i. S. v. 3.4.6 dar.
- Der AS verstößt nicht gegen S. 1, wenn sich bei seiner Spielansage die zum Drücken gedachte(n) Karte(n) absepariert und deutlich getrennt von den anderen Karten auf seiner Hand befindet/n – sofern er diese Karte(n) dann auch wirklich drückt.
- Der AS darf auch eine bereits offen auf dem Tisch liegende Karte ausspielen.
- Der AS darf einen ‚Null Ouvert‘ (andere offene Spiele hingegen nicht!) auch mit 11 oder 12 Karten ansagen und auflegen, sofern er eine Erklärung abgibt, aus der sich entnehmen lässt, dass er das Drücken nicht vergessen hat.

Ohne eine solche Erklärung verstößt er gegen 3.4.6 S. 1. Bezweifelt die GP das Zutreffen der Erklärung, muss der AS sein Spiel mit allen 11 bzw. 12 Karten durchführen.

- Spielansagen mit der Einschränkung, noch (eine) Karte/n drücken zu müssen, verstoßen gegen 3.4.6 S. 1.

3.4.7: „Eine gültige Spielansage ist unabänderlich.“

3.4.8: „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).“

- Wer durch eine „gereizte HS-Ansage“ AS wird (Ausnahmen: „Null-Hand“ und „Null-Ouvert-Hand“), verstößt gegen 3.4.8, 2.2.3, wenn er nach Beendigung des Reizens den Skat aufnimmt. Wer hingegen durch eine „gereizte – HS-lose – Farb- oder Grand-Spielansage“ oder eine „gereizte Nullspielansage“ AS wird, darf den Skat aufnehmen. Siehe zu „gereizten Spielansagen“ unter 3.4.1.
- 3.4.8 bezieht sich nur auf den bereits abgelegten Skat. Deswegen verstößt der AS nicht gegen S. 1, 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.
- Das Drücken von offenen Karten mit anschließender Spielansage verstößt nicht gegen S. 1, aber bei Beanstandung muss der AS die offen liegende(n) Karte(n) wieder umdrehen.
- Der AS verstößt gegen S. 1, wenn er den Skat nur gegenüber einem MS der GP aufdeckt (siehe 4.2.8).
- Umdrücken oder Einsehen des Skats nach einer ungültigen Spielansage verstößt gegen S. 1 (siehe auch 3.4.4 S. 3).
- Skataufdeckung durch AS zwecks Spielabkürzung verstößt (jedenfalls bei unverlierbaren offenen Spielen) nicht gegen S. 1.
- (Skat-)Kartenaufdeckungen durch höhere Gewalt oder Dritte verstoßen, wenn nicht vorher anders festgelegt, nicht gegen S. 1.
- Wird der AS während des 2. Stichs gebeten, den 1. Stich, den er gemacht hat, noch einmal vorzuzeigen, verstößt er nicht gegen S. 1, wenn er dabei aus Versehen (eine) Skat-Karte/n aufdeckt.

3.5 Parteistellung:

3.5.1: „Die drei Spieler bilden zwei Parteien: Alleinspieler und Gegenspieler, die mit den anderen Mitspielern seine Gegenpartei sind.“

3.5.2: „Jeder Einzelne der Gegenpartei ist gleichermaßen am Erfolg wie Misserfolg der Gegenspieler beteiligt. Es haften demnach auch alle gemeinsam für die Folge von Regelverstößen im Gegenspiel oder bei Spielaufgabe.“

3.5.3: „Der Alleinspieler erhält für ein gewonnenes Spiel von jedem der Gegenpartei den vollen Betrag. Umgekehrt muss er ihn bei Spielverlust an jeden von ihr bezahlen (siehe 5.3.4).“

3.5.4: „Ein Mitspieler, der nicht am laufenden Spiel beteiligt ist, darf nur bei einem Spieler in die Karten sehen. Ein Recht auf Karteneinsicht besteht nicht.“

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.“

- Der AS in VH darf bereits vor der Spielansage und sogar schon vor dem Drücken ausspielen.
- Bei Uneinigkeit über die Spielansage ist nur dann im Zweifel gegen den AS zu entscheiden, wenn alle MS der GP sich auf dieselbe Spielansage berufen.

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.“

- S. 2: „komplett auf dem Tisch liegt“ nur dann (+), wenn sich die Rückseite der Karte zu 100 % auf der Tischplatte befindet.

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).“

- Wegen des Verweises auf 4.1.4: Unberechtigtes Ausspielen führt grundsätzlich nur zum einfachen Spielgewinn/-verlust.
- Wird der AS von der GP über seine Spielposition getäuscht, darf er eine unberechtigt ausgespielte Karte zurücknehmen (genauso, wenn falsche Listeneinträge, fehlerhaft abgelegte Stiche oder an den KG übergebene Karten die Ursache sind). Ein Verstoß gegen 4.1.3 liegt jedoch vor, wenn sich zwei MS der GP vor dem unberechtigten Ausspielen (gegenseitig) „täuschen“.
- Zieht der AS in HH einen Stich ein, ohne selbst eine Karte beigegeben zu haben, und spielt zum nächsten Stich aus, darf er die beiden eingezogenen Karten wieder aufdecken und eine beliebige Karte (auch die ausgespielte) beigegeben. Unberechtigtes Ausspielen liegt dann nur vor, wenn der AS mit keiner Karte den 2-Karten-Stich im Nachhinein übernehmen kann. Entsprechendes gilt für den AS in MH: Hier verstößt er nur dann gegen 4.1.3, wenn der GS in HH den unvollständigen Stich machen kann und tatsächlich macht. Im Übrigen führt das unberechtigte Einziehen eines unvollständigen Stichs an sich generell nicht zum Spielverlust.

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.“

- Umkehrschluss aus S. 1: Ein bereits gewonnenes Spiel kann grundsätzlich nicht mehr verloren werden (Ausnahmen können sich z. B. bei stich- bzw. phasenübergreifenden Regelverstößen ergeben [3.2.9, 4.2.4, 4.2.6, 4.5.6]).
- Begeht die GP einen Regelverstoß nach Beendigung des Reizens, aber vor Spielbeginn, hat der AS ein Spiel gewonnen (vgl. hierzu die in und bei 3.3.10 genannten Grundsätze).
- Vorschriften, die nur Regelverstöße erwähnen (bzw. auf 4.1.4 oder 4.1.3 bis 4.1.6 verweisen), sind laut ISkG auf Spielaufgaben ohne offenes Hinwerfen der Karten zu erweitern.

- Der AS verliert sein offenes Spiel bei einem eigenen Regelverstoß nach Auflegen der Karten selbst dann, wenn das Spiel (theoretisch) unverlierbar ist.
- Behauptet ein GS, einen Regelverstoß begangen zu haben, und legt der AS deswegen seine Karten offen auf den Tisch, so hat dieser sein Spiel selbst dann gewonnen, wenn der GS mit seiner Äußerung eigentlich etwas Anderes meinte. Wenn hingegen der AS behauptet, einen Regelverstoß begangen zu haben (obwohl das nicht der Fall ist), und deswegen ein GS seine Karten offen auf den Tisch legt, muss dieser seine Karten wieder aufnehmen und das Spiel wird normal fortgesetzt.
- Nur die fehlerfreie Partei kann einen Nachweis gemäß S. 2 führen. Sie darf/muss diesen Nachweis fiktiv erbringen unter Berücksichtigung aller zu diesem Zeitpunkt möglichen theoretischen (Rest-)Kartenverteilungen und des hypothetisch bestmöglichen Spiels der anderen Partei. Wenn die GP dem AS den Nachweis durch das Zusammenwerfen ihrer Karten unmöglich macht, muss/müssen dem AS ausnahmsweise die begehrte(n) Gewinnstufe(n) gutgeschrieben werden, und zwar auch dann, wenn das Erreichen dieser Gewinnstufe(n) von einer Bedingung (Kartensitz) abhängt.

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 (siehe aber 5.4.3).“

- 4.1.5 gilt auch im Zeitraum nach Beendigung des Reizens, aber vor der Spielansage des AS.
- 4.1.5 gilt auch für Spielaufgaben ohne offenes Hinwerfen der Karten.
- Der AS kann sich nur auf 4.1.5 berufen, wenn die erste potenziell zum Spielende führende Aktion (Regelverstoß/Spielaufgabe) von der GP ausgeht. Nimmt der AS eine Spielabkürzung vor, muss er die entsprechende(n) Gewinnstufe(n) einfordern, damit sie ihm später (z. B. wegen eines Buben im HS-Skat) über 4.1.5 zuerkannt werden kann/können. Eine Gewinnäußerung (siehe hierzu unter 4.3.4) reicht hierfür nicht.

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

- 4.1.6 gilt auch für Spielaufgaben ohne offenes Hinwerfen der Karten (für die GP aber nur bei Spielaufgaben des AS außerhalb von 4.3.1 S. 2, 3.4.3).
- Will die GP einen Regelverstoß oder eine Spielaufgabe (außerhalb von 4.3.1 S. 2, 3.4.3) des AS (ohne offenes Hinwerfen der Karten) zwecks Weiterspiels (zum Erreichen weiterer Gewinnstufen) aufheben, benötigt sie hierfür die Zustimmung aller MS – also auch des KG.

4.1.7: „Wird unberechtigtes Ausspielen erst bemerkt, nachdem der Stich vollendet ist, muss auf rechtmäßiges Ausspielen erkannt werden (siehe 4.4.1).“

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 (siehe auch 4.2.9).“

- Der KG ist laut ISkG (auch am 4er-Tisch) „GS“ im Sinne dieser Vorschrift.
- Für sich genommen stellt es keinen Verstoß gegen 4.1.8 dar, wenn ein GS einen Stich, den der andere GS unberechtigt eingezogen hat, mit der Bemerkung, dass das kein Stich der GP sei, beim AS ablegt. Gleiches gilt für den Fall, dass der GS den unberechtigten Einzug des (dem AS gehörenden) Stichts durch den anderen GS (lediglich) verbal moniert. Das ist jedenfalls bzw. nur der Fall, wenn und solange der andere GS noch keine Anstalten gemacht hat, zum Folgestich auszuspielen.
- Wird die Karte eines ausspielberechtigten GS für den anderen GS sichtbar (Folge: Ausspielzwang wegen 4.1.9 S. 1), verstößt die GP gegen 4.1.8, wenn der eine GS die Karte wieder zurückstecken will (in der Absicht, eine andere Karte zu spielen) und der andere GS dies beanstandet.

4.1.9: „Zwei oder mehr gleichzeitig sichtbar ausgespielte oder aufgedeckt herausgefallene 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 herausgefallene Karten ohne spielrechtliche Folgen wieder aufzunehmen. Er darf auch vorgezogene und sichtbar gewordene Karten zurücknehmen (Vorteil für die Gegenspieler).“

- Ein ausspielberechtigter GS verstößt auch dann gegen 4.1.9 S. 1, wenn er eine Karte sichtbar ausspielt und ihm gleichzeitig eine (nicht ausgespielte) Karte aufgedeckt herausfällt oder wenn er andersherum eine Karte sichtbar ausspielt, nachdem ihm zuvor eine andere Karte aufgedeckt herausgefallen ist.
- Ein spielberechtigter GS in HH verstößt auch dann gegen 4.1.9 S. 1, wenn ihm zwei Karten herausfallen und er mit einer Karte davon den Stich hätte übernehmen können/wollen und mit der anderen Karte hätte weiterkommen wollen.
- Wenn ein ausspielberechtigter GS eine Karte anzieht, muss er diese ausspielen, sofern sie für den anderen GS sichtbar geworden ist (spielt er dann trotzdem eine andere Karte aus, liegt Kartenverrat vor). Wird diese angezogene Karte jedoch nur für den AS sichtbar, darf der GS auch jede andere Karte ausspielen. Demgegenüber dürfen GS verdeckt herausgefallene Karten ohne spielrechtliche Folgen wieder aufnehmen.
- Spielt/gibt der (aus-)spielberechtigte AS 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.
- Gibt ein GS zwei – direkt aufeinanderklebende – Karten in einen Stich bei, liegt hierin kein Verstoß gegen 4.1.9 S. 1, wenn die untere Karte nicht oder nur sichtbar wird, weil der AS, der den Stich gemacht, diesen einzieht und dabei die Karten auseinanderschiebt (und somit die untere Karte sichtbar macht). Der GS darf in diesem Fall die untere Karte zurücknehmen bzw. die Durchführung der Zurücknahme verlangen, solange er noch keine Karte in den nächsten Stich beigegeben hat (siehe hierzu auch unter 4.2.6). Für den AS muss dieses Privileg in solchen Fällen erst recht gelten (bei ihm darf sogar die untere Karte von Anfang an offen sichtbar sein).

- Zeigt der AS in HH einem GS in MH demonstrativ eine Karte vor, um diesen zum Begeben einer für ihn günstigen Karte zu bewegen, darf der GS, wenn der AS eine andere als die gezeigte Karte legt, seine Karte mit einer beliebigen anderen (regelkonformen) austauschen (dabei bleibt die Karte des AS liegen).

4.1.10: „Unberechtigtes Ausspielen zum letzten Stich ist unerheblich.“

4.1.11: „Jedem Teilnehmer ist es gestattet, Regelverstöße sofort zu beanstanden.“

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 und nach den Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 zu entscheiden. Wird von der fehlerfreien Partei Weiterspielen verlangt, ist der Fehler zu berichtigen.“

- Rutscht die Karte von MH unter diejenige von VH und bedient der AS in HH die Karte von MH so, dass er die Karte von VH nicht bedient, liegt darin kein Verstoß gegen 4.2.3 S. 1. Der AS darf dann seine Karte zurücknehmen und die Karte von VH bedienen. Einem GS in HH indessen ist dies jedenfalls dann nicht erlaubt, wenn der andere GS in MH die falsche Kartenreihenfolge verursacht hat (dann liegt ein Nichtbedienen vor, wenn der GS in HH die tatsächlich von VH ausgespielte Karte nicht bedient hat). Demgegenüber liegt ein Nichtbedienen gemäß 4.2.3 S. 1 vor, wenn bei falscher Kartenreihenfolge der SP in HH mit seiner beigegebenen Karte keine der beiden Karten bedient hat.
- Bedient der GS in MH nicht und beanstandet der AS in VH dies erst, wenn der GS in HH eine Karte beigegeben hat, dürfen, wenn der AS Weiterspiel verlangt, sowohl MH als auch HH ihre Karten zurücknehmen.

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.“

- Laut ISkG erlischt mit dem Zusammenwerfen der Karten beider Parteien jegliches Reklamationsrecht hinsichtlich des gerade durchgeführten Spiels. Ausnahmen: Betrugsversuche (des AS), 3.4.4 S. 4 (siehe dort).
- Wird nach dem Zusammenwerfen der Karten beider Parteien eine Karte des AS unter dem Tisch gefunden, darf diese hinsichtlich der Spielbewertung nur dann berücksichtigt werden, wenn beide GS bestätigen, dass diese Karte dem AS gehört.

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.“

- Ob ein SP gegen 4.2.6 verstößt, wird während eines jeden Stichs immer dann kontrolliert, wenn der betreffende SP eine Karte beigibt bzw. gerade beigegeben hat (jedoch nicht bei bzw. nach der Spielansage [hier gilt 3.4.6 für den AS]). Ein SP muss demnach eine abgelegte oder heruntergefallene Karte wieder aufnehmen, bevor er eine Karte in den nächsten Stich beigibt – sonst verstößt er gegen 4.2.6. Bei doppelt beigegebenen Karten, wenn darin ausnahmsweise kein Verstoß gegen 4.1.9 S. 1 zu sehen ist (siehe hierzu unter 4.1.9), kann der betroffene SP, solange er noch keine Karte in den nächsten Stich beigegeben hat, verlangen, die untere (nicht sichtbare oder erst durch einen Spieler der anderen Partei, der den Stich gemacht hat und einzieht, sichtbar gemachte) Karte zurücknehmen zu dürfen, ohne dass er dadurch gegen 4.2.6 S. 1 verstößt. Bis dahin gespielte Karten müssen dann rückabgewickelt werden.
- Bei Anwendung von 4.2.6 i. V. m. 4.1.4 S. 2 ist die nicht ordnungsgemäße Kartenverteilung zu ignorieren.

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.“

- MS der GP verstoßen gegen S. 1, wenn sie den Skat verändern (siehe 3.4.8).
- Der KG verstößt nicht gegen S. 1, wenn er während eines HS mit ausdrücklicher Erlaubnis des AS den Skat einzieht und dabei als Einziger die Skat-Karten sehen kann.
- (Skat-)Kartenaufdeckungen durch höhere Gewalt oder Dritte verstoßen, wenn nicht vorher anders festgelegt, nicht gegen S. 1.

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.“

- Laut ISkG genügt bereits eine abstrakte Eignung für einen Verstoß gegen 4.2.9; auf konkrete Umstände wie z. B. die Kartenverteilung kommt es nicht an.
- Auch wenn ein gegen 4.2.9 verstoßendes Verhalten eines MS bislang gebilligt wurde, so muss es bei der ersten Beanstandung – anders als im Rahmen von 4.5.8 (siehe dort) – dennoch geahndet werden. Dies gilt lediglich nicht für Äußerungen (eines MS der GP), die keinen direkten Einfluss auf das (bevorstehende) Spiel (des AS) nehmen (Beispiel: Der AS sagt ein Pikspiel an, woraufhin ein GS meint: „Das habe ich mir gedacht [dass du ‚Pik‘ spielst].“); diese stellen erst beim nächsten Mal (nach Beanstandung) einen Verstoß gegen 4.2.9 dar.

Beispiele für Verstöße gegen 4.2.9 (durch MS der GP):

- Erwähnung mittelbar „offensichtlicher“ Aspekte, z. B. durch Aussagen wie „Jetzt musst du [= der AS] uns ‚Schneider‘ spielen“ und „Du [= der AS] hast die Karte x (nicht) gedrückt“. Gleiches gilt (während des Spiels gegenüber einem [anderen] GS) für das anlasslose Mitteilen des letzten Reizwertes (anders bei vorheriger Nachfrage)

und das Fragen nach dem letzten Reizwert unter Nennung eines falschen Reizwertes (wohingegen vor Spielbeginn alle letzten Reizgebote auf Nachfrage und ungefragt genannt werden dürfen – auch gegenüber zuvor abwesenden Spielern; des Weiteren darf ein ausspielberechtigter bzw. ausspielender GS beim Ausspielen den letzten Reizwert nennen, um zu zeigen, dass er „auf das Spiel eingeht“. Beispiel: VH spielt den Karo-König aus und sagt [wahrheitsgemäß]: „Es sind ‚27‘ gereizt worden.“). Siehe aber auch unten zur Nennung maximaler Reizgebote.

- Äußerungen, die das (Nicht-)Vorhandensein einer/von bestimmten Karte/n andeuten, oder Spielhinweise eines GS wie z. B. „Ich habe kein Karo, aber den ‚Herz-Buben““.
- Nennen maximaler Reizgebote: Äußerungen wie „‚18‘ hätte ich auch gehabt, mehr kann ich nicht sagen“ oder „Mehr als ‚18‘ will/kann/habe ich nicht“ – aber nur dann, wenn der passende SP als zweiter SP passt und damit den dritten SP, der bereits einen Reizwert geboten oder gehalten hat, automatisch zum AS macht. Passt ein SP auf ein Reizgebot, darf er nicht sagen, bis wohin er maximal gereizt hätte, wenn dieser maximale Reizwert unter dem Reizgebot liegt. Im Gegensatz dazu ist es jedoch zulässig, wenn MH und/oder HH auf eine Sprungreizung von VH beim Passen ihre maximalen/ihr maximales Reizgebot(e) nennen/nennt. Dies gilt aber nur, wenn der von HH beim Passen genannte maximale Reizwert über dem von MH beim Passen genannten maximalen Reizwert liegt (andernfalls liegt ein Verstoß gegen 4.2.9 vor – unabhängig davon, ob MH oder HH zuerst passt).
- Unmutsäußerungen i. V. m. zusätzlichen Gesten oder Bemerkungen, z. B. Kopfschütteln und gleichzeitige Artikulation von Zischlauten durch einen GS (Kopfschütteln allein genügt allerdings nicht, genauso wenig wie Äußerungen im Stile von „Das kann doch nicht wahr sein“).
- Die verbale Korrektur eines SP der GP durch einen anderen SP der GP, wenn Ersterer sich explizit über Spieltatsachen (z. B. darüber, ob der AS einen Stich gestochen hat oder nicht) geirrt hat.
- Die Aussage „Spiel aus, ich werde es schon richten“ eines GS in MH oder HH zum anderen GS in VH (nicht aber bloße Ausspielaufforderungen eines MS der GP [in MH oder HH] an den anderen GS oder den AS in VH ohne derartige Äußerungen, und zwar selbst dann nicht, wenn der auffordernde MS der GP der KG ist und sieht, dass die GP das Spiel gewinnen kann).
- Ausrufe wie bspw. „stopp“ – z. B., um den anderen GS daran zu hindern, ein Spiel voreilig aufzugeben – oder Äußerungen i. S. v. „Den will ich spielen“ eines GS in MH oder HH bei einem offenen Spiel des AS, weil hierdurch der eventuell schon aufgeben wollende andere GS (in VH) auf vom AS womöglich gedrückte Karten und auf Schwachstellen des offenen Spiels hingewiesen werden könnte.
- Das Greifen in die Karten des AS bei offenen Spielen, wenn 2.2.5 S. 4 nicht eingreift.
- Das Auflegen oder Zeigen der Karten durch einen GS (ohne Gegenkarten) mit Erklärung bei einem (offenen) Spiel des AS, selbst wenn nur der AS die Karten sieht und besagter GS signalisieren will, dass der andere GS einen (siegbringenden) Stich macht (Farb- oder Grandspiel) bzw. dem AS einen Stich aufzwingt (Nullspiel).

Beispiele für nicht gegen 4.2.9 verstößendes Verhalten (von MS der GP):

- Erwähnung unmittelbar „offensichtlicher“ Aspekte, z. B. die Mitteilung des aktuell gespielten Spiels (auf Nachfrage eines Spielers) oder die wahrheitsgemäße Bemerkung eines MS der GP gleich nach der Spielansage (zwecks Vermeidung von Beweisschwierigkeiten), der AS habe zwar den Skat nicht aufgenommen, aber die Ansage „Hand“ nicht vorgenommen.
- Die Aussage eines GS gegenüber dem AS: „Du kannst ausspielen, was du willst, du kannst nicht mehr gewinnen“, aber nur, wenn besagter GS zur Sicherung des Spielgewinns der GP (mit einer „Standkarte“) keine Augen des anderen GS benötigt.
- Das Umstecken von Karten ist grundsätzlich als Sortiervorgang zu bewerten.
- Die Bekundung eines GS, eine bestimmte Farbe nicht zu führen, aber nur, wenn dieser GS gerade mit dem Beigeben einer Karte auf diese Farbe dran ist, also mit der Äußerung sein langes Zögern erklären möchte.
- Die Äußerung „Darauf hätte ich ‚Grand‘ gespielt“ des KG, der in die Karten eines GS schaut.
- Bei einem Nullspiel des AS die Äußerung „Hiermit kriegen wir ihn nicht“ eines GS in MH, der die vom GS in VH gespielte Karte mit dem Ass in dieser Farbe übernimmt.
- Der KG (am 4er-Tisch) verstößt nicht gegen 4.2.9, wenn er während der Spielabkürzung des AS einen GS – zwecks Vermeidung einer voreiligen Spielaufgabe – darauf hinweist, dass dieser noch einen Stich mache und sofort den Nachweis dafür erbringen könne (solange der KG lediglich abstrakt auf den Stich hinweist und nicht erklärt, worauf oder mit welcher Spielweise der GS den Stich macht).

4.3 Spielabkürzung:

Eine Partei kann folgende Handlungen vornehmen (Abgrenzung der Abkürzungs- und Aufgabemöglichkeiten):

- Spielabkürzungen durch das Auflegen oder Zeigen der Karten ohne Erklärung (beim AS auch durch das Nichteinziehen von mindestens zwei Stichen, siehe 4.4.5 S. 1) oder durch jede Aufdeckung der Karten i. V. m. einer entsprechenden Spielabkürzungserklärung (jeweils mit unterschiedlichen Voraussetzungen für das Gelingen gegenüber AS und GP). Hinsichtlich der Abgrenzung zwischen 4.3.4/4.3.5 und 4.3.6 (siehe den letzten Spiegelstrich unter 4.3) gilt: Auflegen oder Zeigen der Karten (mit oder ohne Spielabkürzungserklärung) und jede Kartenaufdeckung mit Spielabkürzungserklärung = Spielabkürzung, jede Kartenaufdeckung (außer Auflegen oder Zeigen) – spricht: offenes Hinwerfen der Karten – ohne Spielabkürzungserklärung = 4.3.6.
- Spielaufgaben ohne weitere Stufen durch eine entsprechende verbale Äußerung ohne Aufdeckung der Karten (ein Hinweis auf weitere Stufen ist hier nicht erforderlich) oder (nur AS) durch Aufdeckung der Karten i. V. m. einer entsprechenden Spielaufgabenerklärung mit dem expliziten Hinweis, ohne weitere Stufen verlieren zu wollen (ohne eine solche Erklärung ist das Spiel für ihn gemäß 4.3.6 in der bis dahin von ihm erreichten Stufe beendet). Für den AS gilt zusätzlich die Sonderregel 4.3.1: 4.3.1 S. 2, S. 3 (= einfacher Spielverlust) geht in seinem Anwendungsbebereich 4.3.2, 4.3.4 und auch 4.3.6 (= Spielverlust auch mit „Schneider“ und „Schwarz“ möglich) vor. Das heißt: Führt der AS eine Spielbeendigung zu seinen Lasten herbei, solange er 9 oder 10 Handkarten führt, wird dieses Verhalten als Spielaufgabe nach 4.3.1 S. 2 gewertet mit der Folge des bloß einfachen Spielverlustes.

- Spielaufgaben mit der zum Zeitpunkt der Spielaufgabe erreichten Stufe (beim AS nur mit weniger als 9 Handkarten möglich) durch Aufdeckung (außer Auflegen oder Zeigen [sonst Spielabkürzung]) der Karten ohne eine entsprechende Spielabkürzungserklärung oder (nur AS) ohne eine entsprechende Spielaufgabenerklärung oder (nur AS) durch jede Aufdeckung der Karten mit Spielaufgabenerklärung ohne den expliziten Hinweis, ohne weitere Stufen verlieren zu wollen.

4.3.1: „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 Zahl der vorhandenen oder fehlenden Spitzen entsprechen.“

- Der AS gibt ein Nullspiel auf, wenn er eine Karte ausspielt, von der er weiß, dass sie sicher den Stich machen wird (Beispiele: Ass-Ausspiel; Ausspiel einer niedrigeren Karte, wenn der AS alle höheren Karten führt; Ausspiel einer Farbe, in welcher der AS – inklusive des gedrückten [!] Skats – alle 8 Karten führt). Hieraus folgt aber auch: Spielt der AS bei einem Null-HS eine Karte einer Farbe aus, von der er 6 Karten 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 GS vor Vollendung des Stichs z. B. das Spiel aufgibt.
- Hat der AS bei einem offenen Nullspiel eine Schwachstelle (z. B. Ass zu viert in Pik) und macht er die Aussage „Wenn vier Pik dagegenstehen, habe ich verloren“, so gibt er damit sein Spiel für den Fall auf, dass die vier Pik-Karten auf einer Hand sitzen, und zwar auch für den Fall, dass der GS mit den vier Pik-Karten dagegen nicht ans Spiel gebracht werden kann (anders hingegen bei der bloßen Frage „Hat jemand vier Pik?“, die keine Spielaufgabe darstellt).
- 4.3.1 S. 2, S. 3 (= einfacher Spielverlust) geht in seinem Anwendungsbereich 4.3.2, 4.3.4 und auch 4.3.6 (= Spielverlust auch mit „Schneider“ und „Schwarz“ möglich) vor. Das heißt: Führt der AS eine Spielbeendigung zu seinen Lasten herbei, solange er 9 oder 10 Handkarten führt, wird dieses Verhalten als Spielaufgabe nach 4.3.1 S. 2 gewertet mit der Folge des bloß einfachen Spielverlustes.

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

- Wenn der AS sein Spiel aufgeben will, indem er seine Karten aufdeckt und einen einfachen Spielverlust einfordert, gelten die unter 4.3.4 dargestellten Grundsätze (bezüglich eines etwaigen Verlangens der GP nach Weiterspiel) – vgl. auch die Ausführungen unter 4.3. Gibt der AS sein Spiel mit verdeckten Karten auf, bleibt es, wenn die GP die Spielaufgabe akzeptiert, beim einfachen Spielverlust. Beachte aber die vorrangige Geltung von 4.3.1.

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

- Ein Aufgabeangebot ohne weitere Stufen ist der GP (im Gegensatz zum AS) nur mit verdeckten Karten möglich (ein Aufgabeangebot [ohne weitere Stufen] der GP mit aufgedeckten Karten fällt also unter 4.3.6).
- Frage der GP an den AS bei einem offenen (Null-)Spiel, was dieser gedrückt habe oder was im Skat lag = Spielaufgabe.
- Wenn ein GS (in VH) bei einem (offenen) Spiel seine Karten verdeckt vor sich ablegt und zusammenschiebt, so ist dieses Verhalten als Spielaufgabe zu werten.
- Eine Spielaufgabe oder das offene Hinwerfen der Karten eines GS führt nicht zum Spielgewinn des AS, wenn er den GS bei einem offenen Spiel durch Täuschung dazu verleitet hat (z. B., wenn er bei einem „Null Ouvert“ seine blanke „Karo-9“ in die lange „Herz“-Reihe zwischen „Herz-8“ und „Herz-10“ einsortiert hat). Geben dagegen beide GS das Spiel auf bzw. werfen ihre Karten offen hin, gilt diese Spielaufgabe, denn die GS hatten genug Zeit, die Karten des AS zu betrachten und die Kartenanordnung gegebenenfalls nach 2.2.5 S. 4 zu korrigieren.

4.3.4: „Durch das Auflegen oder Zeigen seiner Karten (auch nur an einen Gegenspieler) während eines Farb- oder Grandspiels ohne Abgabe einer Erklärung verpflichtet sich der Alleinspieler, alle weiteren Stiche zu machen. Gibt er eine Erklärung ab, muss er sie in allen Punkten erfüllen. Die Bestimmungen 4.1.3 bis 4.1.6 gelten entsprechend. Bei Nullspielen zeigt er auf diese Weise an, keinen Stich zu erhalten.“

- Spielabkürzungen können in jeder Position (VH, MH oder HH) vorgenommen werden.
- Zeigen der Karten: Der AS gewährt mindestens einem GS den Einblick in sein gesamtes Blatt. Dabei macht es (bei einer Spielabkürzung ohne Erklärung) keinen Unterschied, ob der AS seine Karten offen zeigt oder offen hinlegt.
- Auflegen der Karten: Der AS legt seine Karten – mit den Vorderseiten für die MS der GP erkennbar – auf den Tisch (sodass die Rückseiten der Karten sich zu 100 % auf dem Tisch befinden); hierbei haben die Karten zu Beginn des Tischkontakts noch Fingerkontakt mit dem AS. Als Auflegen der Karten gilt es auch noch, wenn der AS all seine Karten (einzeln) zügig nacheinander auf den Tisch legt. Beachte auch 4.4.5. Eine sonstige Kartenaufdeckung (z. B. offenes Hinwerfen) fällt unter S. 1 (und nicht unter 4.3.6), soweit sie von einer Erklärung begleitet wird.
- Alle weiteren Stiche: Ein Stich, in den der abkürzende AS bereits eine Karte beigegeben hat (Ausspielen inbegriffen), ist kein weiterer Stich i. S. v. S. 1.
- Eine Erklärung muss der AS zeitgleich mit dem Zeigen/Auflegen/Aufdecken der Karten oder zumindest direkt im Anschluss daran vornehmen.
- Der AS kann eine Spielabkürzung auch durch das Zeigen/Auflegen/Aufdecken einer einzigen Karte i. V. m. einer Erklärung vornehmen (ohne Erklärung liegt in MH und HH ein unberechtigtes Ausspielen vor). Nennt er dabei (ohne Einschränkungen wie z. B. „mindestens“) die genaue Augenzahl (ein Irrtum hierüber ist unschädlich), muss er mit der Karte allein auf mindestens 61 Augen kommen. Schafft er dies nicht, verliert er sein Spiel selbst dann, wenn die GS nur noch Bilder und Volle führen und der AS hierdurch auf mindestens 61 Augen käme. Ohne Nennung der genauen Augenzahl hingegen beansprucht der AS einen ganzen Stich mit der Karte. Die GP kann dann Weiterspiel verlangen, wenn sie bezweifelt, dass der AS mit diesem Stich die zum Spielgewinn erforderlichen Augen erhält. Einer Spielabkürzung mit der Beanspruchung nur einer einzigen Karte (also ohne kompletten Stich)

- steht es gleich, wenn der AS eine Standkarte ausspielt und den „Stich“ sofort einzieht, ohne die Beigabe von Karten der GS abzuwarten (dadurch verliert der AS sein Spiel nicht), und (damit) seine restlichen Karten der GP vermacht.
- Wenn die GP das Gelingen einer Spielabkürzung anzweifelt, darf sie für deren Scheitern entweder einen theoretischen (z. B. durch Zeigen der Gegenkarten) oder einen praktischen Nachweis erbringen (ohne dabei an die Bedingungen von 4.3.5 gebunden zu sein). Der theoretische Nachweis ist zulässig, wenn ein GS ohne Mitwirkung seines Partners das Gelingen der Spielabkürzung zunichtemacht. Müssen die beiden GS jedoch für das Zunichtemachen zusammenwirken, dürfen sie sich keine Hinweise auf das richtige Zusammenspiel geben (sonst Verstoß gegen 4.2.9). Zweifelt der AS den theoretischen Nachweis an, muss die GP den praktischen Nachweis (= Ausspielen der relevanten Reststiche) erbringen. Dabei genießt der tatsächlich erbrachte bzw. gescheiterte praktische Nachweis gegenüber dem (nicht erbrachten) theoretischen immer Vorrang. Begeht ein MS der GP während des theoretischen oder praktischen Nachweises einen Regelverstoß, hat der AS das Spiel zu seinen Bedingungen gewonnen, was auch weitere Gewinnstufen umfassen kann, wenn und solange die GP die fragliche(n) Gewinnstufe(n) noch nicht vereitelt hat. Ansonsten gelten die im nachfolgenden Spiegelstrich dargestellten Grundsätze. Nimmt demgegenüber der AS eine Spielabkürzung (mit einer in allen Punkten erfüllten Erklärung) vor, wird sein Spielgewinn nicht dadurch verhindert, dass er mit Vornahme der Spielabkürzung – oder im Anschluss daran, bevor die GP die Spielabkürzung billigt oder Weiterspiel verlangt – einen Regelverstoß (z. B. gegen 4.4.6) begeht.
 - Wenn die GP das Gelingen einer Spielabkürzung anzweifelt (also Weiterspiel verlangt), darf der AS seine Karten nicht wieder aufnehmen oder verdecken (außerdem muss der AS alle Karten aufdecken und aufgedeckt lassen, die er zuvor nicht aufgedeckt hat). Sollte die GP es jedoch nicht beanstanden, dass der AS in einem solchen Fall die Karten wieder aufnimmt bzw. verdeckt, so verzichtet sie damit (vorübergehend) auf das Recht, das Weiterspiel mit aufgedeckten Karten des AS zu bestreiten (sie kann dieses Recht aber jederzeit wieder wahrnehmen). Demgegenüber müssen die GS mit verdeckten Karten weiterspielen. Die gleichen Grundsätze gelten, wenn der AS sein Spiel aufgeben will, indem er seine Karten aufdeckt und einen einfachen Spielverlust einfordert.
 - Nimmt der AS vor Spielentscheidung eine Spielabkürzung ohne Erklärung vor und deckt deswegen mindestens ein GS seine Karten auf, obwohl ein GS noch einen Stich gemacht hätte, ist zu unterscheiden: Decken beide GS ihre Karten auf oder nur der GS, der noch einen Stich machte, gilt 4.3.6 zugunsten des AS. Behält dagegen derjenige GS, der noch einen Stich machte, die Karten auf der Hand, gilt 4.3.4 S. 1, S. 3 i. V. m. 4.1.4 zugunsten der GP selbst dann, wenn der andere GS seine Karten aufgedeckt hat. Zu differenzieren ist in der letzten Konstellation dann, wenn der andere (die Karten aufdeckende) GS an einem Stich mitwirken muss. In diesem Fall kann der GS (der den Stich machen kann und die Karten auf der Hand behalten hat) verlangen, dass sein Partner die Karten wieder aufnimmt und weitergespielt wird. Schafft es die GP dann, noch einen Stich zu machen, ist die Spielabkürzung des AS ohne Erklärung gescheitert. Bei offenen Spielen hingegen gilt immer schon dann 4.3.6 zugunsten des AS, wenn ein beliebiger GS seine Karten (ohne Vornahme einer Spielabkürzung) aufdeckt.
 - Zu den Besonderheiten, wenn der (abkürzende) AS Karten auf oder neben einen Stich ausspielt bzw. auflegt, siehe unter 4.4.5.

Die Erklärung und wann sie (nicht) in allen Punkten erfüllt ist:

- Stiche und Gewinnstufen: Für Erfülltsein (+) müssen die Aussagen, die der AS in Bezug auf weitere Stiche und Gewinnstufen macht, der Realität entsprechen (z. B. bei der korrekten Vorhersage oder der Unterschreitung der [angekündigten] Anzahl der abzugebenden Stiche). Erfülltsein (-) ist gegeben, wenn der AS mehr Stiche abgibt, als er in seiner Spielabkürzungserklärung angekündigt hat (wobei die GP, wenn sie die Spielabkürzung anzweifelt, nur den Stich bzw. die Stiche beanspruchen muss, die der AS laut seiner Erklärung nicht ohnehin schon abgibt), oder wenn er einem (zukunftsbezogenen) Irrtum über das Erreichen der Gewinnstufen „Schneider“ und „Schwarz“ unterliegt (sofern kein Gewinnstufenverzicht vorliegt [der AS erklärt seinen einfachen Spielgewinn, spielt die GP aber wider Erwarten „Schneider“ oder „Schwarz“, wobei es dann beim einfachen Spielgewinn bleibt]; bei einem offensichtlichen Irrtum zwischen einer möglichen Schneider- und einer möglichen Schwarz-Konstellation wird der richtige Erklärungsinhalt über 4.5.2 fingiert). Siehe zu den Besonderheiten bei Spielabkürzungen mit einer einzigen Karte weiter oben unter 4.3.4.
- An Erfülltsein (+) ändert sich nichts, wenn der AS sich irrt über den Zeitpunkt einer angekündigten Stichabgabe, über die Farben oder die konkreten Karten, auf die er noch einen Stich oder mehrere Stiche abgibt (solange er nicht mehr Stiche als angekündigt abgibt oder zu erkennen gegeben hat, dass er nicht alle weiteren Stiche macht), über die Farben oder konkreten Karten, mit denen die GP noch einen Stich oder mehrere Stiche machen, oder über sonstige Aspekte, die nichts mit Stichen oder Gewinnstufen zu tun haben (bspw. über die selbst oder von der GP erreichten/zu erreichenden Augen).
- Allgemein genügt es für Erfülltsein (+), wenn die Erklärung erkennen lässt, dass der AS das Spiel gewinnt, ohne alle weiteren Stiche zu machen, womit allerdings ein Gewinnstufenverzicht einhergeht.

4.3.5: „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.“

- Spielabkürzungen können in jeder Position (VH, MH oder HH) vorgenommen werden.
- „Offen spielen“ = Auflegen oder Zeigen der Karten (siehe 4.3.4 S. 1). Eine sonstige Kartenaufdeckung (z. B. offenes Hinwerfen) fällt unter 4.3.5 S. 1 (und nicht unter 4.3.6), soweit sie von einer Erklärung begleitet wird.
- Zeigen der Karten = Der GS ermöglicht entweder nur dem AS oder dem AS und dem anderen GS zugleich Einblick in sein gesamtes Blatt.
- Das Spiel ist mit der Spielabkürzung der GP grundsätzlich beendet und der Spielausgang richtet sich nach deren (Nicht-)Gelingen (da es bei einer Spielabkürzung eines GS kaum vorkommen dürfte, dass der AS zwecks Erreichens höherer Gewinnstufen Weiterspiel verlangt – theoretisch möglich ist es allerdings).
- Die neue Fassung von 4.3.5 (Skatkongress 2014) verdeutlicht, dass sich das Kriterium „unabhängig von der Spielführung“ nun notwendigerweise auf alle Spieler (also auf beide GS und den AS) bezieht.

- Durch die Streichung des Kriteriums „unabhängig vom Kartenstand“ in 4.3.5 auf dem Skatkongress 2014 ist für die Spielabkürzung der GP nur noch die tatsächliche Kartenverteilung maßgeblich. Es genügt, wenn – (unabhängig von der Spielführung aller Spieler) anhand der tatsächlichen Kartenverteilung – die GS zusammen alle (weiteren) Stiche machen (d. h. alle Stiche, in die noch mindestens ein Gegenspieler eine Karte begeben muss) bzw. wenn der Alleinspieler keinen Stich mehr erhalten kann.
- GS dürfen ausnahmsweise auch Spielabkürzungen mit einer in allen Punkten erfüllten Erklärung vornehmen. Das umfasst z. B. – jeweils mit entsprechender Erklärung – das Vorzeigen von Gegenkarten bei offenen (Null-)Spielen (in VH – sonst Verstoß gegen 4.2.9 [jedenfalls bei offenen Nullspielen]) oder Konstellationen bei Farb- oder Grandspielen, in denen der abkürzende GS unabhängig von der Spielführung des anderen GS und des AS alleine (stichweise und ohne Augen der anderen SP zu benötigen) den Spielverlust des AS herbeiführt (z. B. mit einem stehenden Trumpf-Ass, wenn die GP schon 49 Augen erlangt hat). Demgegenüber darf der GS ohne Gegenkarten nicht in abkürzender Weise einen siebringenden Stich des anderen GS einfordern. Eine Erklärung muss ein GS zeitgleich mit dem Zeigen/Auflegen/Aufdecken der Karten oder zumindest direkt im Anschluss daran vornehmen.

4.3.6: „Offenes Hinwerfen der Karten beendet das Spiel für die betreffende Partei mit den von ihr bis dahin eingebrachten Stichen und Augen (siehe aber 4.3.1).“

- 4.3.6 beendet somit das Spiel mit der/n Gewinnstufe/n, welche die die Karten aufdeckende Partei zum Zeitpunkt der Aufdeckung erzielt bzw. vereitelt hat (ein mit 61 Augen die Karten aufdeckender AS gewinnt demnach nur einfach, auch wenn die GP noch keinen Stich gemacht hat, und wenn ein GS seine Karten aufdeckt, während die GP 31 Augen erlangt hat, gewinnt der AS sein Spiel ebenfalls einfach). Zur Abgrenzung zwischen 4.3.4/4.3.5 und 4.3.6 siehe unter 4.3.
- 4.3.6 erfasst nicht nur das offene Hinwerfen der Karten, sondern grundsätzlich jede Kartenaufdeckung, die nicht unter 4.3.1 bis 4.3.5 fällt. Eine Kartenaufdeckung des AS (abseits des Zeigens und Auflegens) fällt unter 4.3.4 S. 1 bzw. 4.3.1 oder 4.3.2 (und nicht unter 4.3.6), soweit sie von einer Erklärung (Spielabkürzung oder Aufgabeangebot ohne weitere Stufen) begleitet wird. Lässt die Erklärung (Aufgabeangebot) nicht erkennen, dass der AS sein Spiel ohne weitere Stufen aufgeben will, greift wiederum 4.3.6 ein. Ein GS kann in bestimmten Fällen i. V. m. einer Erklärung (Spielabkürzung) seine Karten aufdecken (dann 4.3.5 – siehe dazu dort), ein Aufgabeangebot ohne weitere Stufen ist der GP jedoch nur mit verdeckten Karten möglich (ein Aufgabeangebot [ohne weitere Stufen] der GP mit aufgedeckten Karten fällt also unter 4.3.6).
- 4.3.6 greift nicht ein, wenn das offene Hinwerfen der Karten lediglich Folge eines Regelverstoßes ist und der betreffende SP dies umgehend klarstellt, z. B. durch eine entsprechende Äußerung wie bspw. „Mist, ich habe mich verworfen“ (ohne eine solche Äußerung ist wiederum 4.3.6 einschlägig).
- 4.3.6 ist ebenfalls nicht einschlägig, wenn der AS den betreffenden GS durch Täuschung zum offenen Hinwerfen der Karten verleitet, z. B. durch eine Aufforderung zum Schmieren mit dem (falschen) Hinweis, das sei der letzte Stich der GP, woraufhin der schmierende GS nach der Schmierung seine Karten offen hinwirft. In diesem Fall dürfen die GS ihre zum letzten Stich gespielten Karten wieder aufnehmen und das Spiel wird weiter durchgeführt.
- Zum Vorgehen, wenn (mindestens) ein GS nach einer (erklärungslosen) Spielabkürzung des AS seine Karten offen hinwirft, siehe unter 4.3.4. Bei offenen Spielen hingegen führt es immer schon dann zum Spielgewinn des AS, wenn ein beliebiger GS seine Karten (vor Spielentscheidung) offen hinwirft.

4.4 Stiche:

4.4.1: „Ein Stich besteht aus je einer Karte von Vorhand, Mittelhand und Hinterhand. Er ist vollendet, sobald die dritte Karte auf dem Tisch liegt.“

4.4.2: „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 Stichs gespielt hat.

Dem Besitzer eines Stichs ist es erlaubt, vor dem Einziehen seines Stichs zum nächsten Stich auszuspielen.“

4.4.3: „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.“

- Wer berechtigt i. S. v. S. 2, darf sich den letzten Stich – egal, wer ihn verwahrt – auch selbst vorzeigen, und das sogar ohne vorherige Frage oder Erklärung.
- Wenn (nur) ein GS berechtigt ist, das Zeigen des letzten Stichs zu verlangen, dann darf der AS, wenn er will, den letzten Stich auch nur diesem GS zeigen. Allerdings verstößt dieser GS nicht gegen 4.2.9, wenn er sofort im Anschluss daran dem anderen GS die Karten des Stichs verrät – und zwar selbst dann nicht, wenn der andere GS nicht berechtigt ist, das Zeigen des letzten Stichs zu verlangen.
- Siehe unter 3.4.8 und 4.2.8 zu den Fällen, in denen versichtlich der Skat (4.4.3 S. 2 + 1. Stich) involviert ist.

4.4.4: „Jeder Stich ist einzuziehen, folgerichtig aufeinanderzulegen und bis Spielende verdeckt nachprüfbar zu belassen.“

- (Skat-)Kartenaufdeckungen durch höhere Gewalt oder Dritte verstoßen, wenn nicht vorher anders festgelegt, nicht gegen S. 1.
- Wer einen Stich oder mehrere Stiche nicht einzieht, verstößt gegen 4.4.4 (das gilt für die GP vor allem i. V. m. 4.4.5 S. 4) oder muss als AS alle weiteren Stiche machen (4.4.5 S. 1). Laut ISkG liegt ein Verstoß gegen 4.4.4 allerdings nur vor, wenn die Nachweisbarkeit der Stiche nicht mehr gegeben ist. Hierbei ist das ISkG sehr großzügig. Den GS ist es demnach grundsätzlich erlaubt, zwei Stichhaufen zu machen, und ein Verstoß gegen 4.4.4 soll nicht einmal dann vorliegen, wenn bspw. der AS während des 4. Stichs ein Nichtbedienen eines GS beanstandet bzw. überprüfen will (anhand der ersten drei Stiche) und die GS zwei Stichhaufen gemacht haben, wobei einer aus sieben Karten besteht und der andere aus zwei Karten. Aufgrund der Streichung von 4.4.4 S. 2 auf dem Skatkongress 2014 kann ein Verstoß gegen 4.4.4 ohnehin nicht mehr (mit Spielverlust) sanktioniert werden.
- Hat eine Partei während des Spiels einen Stich, welcher der anderen Partei gehört bzw. zusteht, unberechtigt eingezogen, so hat sie diesen Stich auf Verlangen (also nachdem dies bemerkt worden ist) auszuhändigen. Ist in diesem

Zusammenhang unberechtigt ausgespielt worden, kann dieser Regelverstoß gegebenenfalls wegen 4.1.7 nicht mehr geahndet werden.

4.4.5: „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. Für die Gegenspieler gilt ausschließlich 4.4.4.“

- S. 1 gilt für den AS laut ISkG nur von dem Zeitpunkt an, in dem er auf (und nicht neben) einen Stich, den er gemacht hat, eine Karte ausspielt oder auflegt, oder in dem er den zweiten Stich hintereinander nicht einzieht. Beispiel: AS macht 9. Stich, lässt ihn liegen und gibt den 10. Stich ab. Hier gehört der 9. Stich dem AS, wenn er seine 10. Karte neben den 9. Stich gelegt hat. Demgegenüber profitiert die GP vom 9. Stich an von 4.3.4 S. 1, S. 3 i. V. m. 4.1.4 („kriegt“ also beide Stiche), wenn der AS seine 10. Karte auf den 9. Stich gelegt hat.

4.4.6: „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 4.4.3).“

- Ein GS verstößt laut ISkG nicht gegen 4.4.6, wenn der AS sich den letzten (bei GS 1 liegenden) Stich rechtzeitig noch einmal ansieht und ihn dann bei GS 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.

4.5 Allgemeine Grundregeln:

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

- Nicht zuletzt hieraus folgt, dass die Spiel- bzw. Wertungsformen „Bock“ und „Ramsch“ bei Anwendung der ISkO nicht erlaubt sind.

4.5.2: „Alle Teilnehmer haben sich in jeder Situation fair, sachlich und sportlich zu verhalten und kein fadenscheiniges Recht zu suchen.“

- 4.5.2 ist die ideelle Grundlage für das Aussprechen von Verwarnungen gegenüber Teilnehmern einer Skat-Veranstaltung.
- Wichtigster Grund für eine Verwarnung ist das Suchen von fadenscheinigem Recht. Mit dem Suchen von fadenscheinigem Recht ist in der Regel gemeint, dass eine Partei Spielverlust für die andere fordert wegen eines bestimmten Verhaltens, obwohl die Regeln dafür keine Grundlage bieten oder jedenfalls zur Bejahung des vermeintlichen Verstoßes einseitig bis absurd interpretiert werden müssten, wobei die schuldige Partei weiß oder hätte wissen können, dass ihre Forderung nicht den Regeln entspricht. Weitere Gründe für Verwarnungen sind vielfältiger Natur und decken die gesamte Palette an denkbaren Unsportlichkeiten ab. Darüber hinaus können selbstverständlich für Regelverstöße (die das Spiel zugunsten einer Partei beenden) Verwarnungen ausgesprochen werden (nicht zwingend).
- MS können (im Nachhinein) auch für Regelverstöße und Verhaltensweisen verwarnt 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]) Beanstandung in einem aktuellen Fall.

4.5.3: „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 (siehe 3.2.10).“

- Werden für einen SP beim Geben die Innenseiten der Karten sichtbar, muss neu gegeben werden.

4.5.4: „Der Skat darf nur von dem dazu Berechtigten eingesehen werden (siehe 2.2.1, 3.3.9, 3.4.8 und 4.2.8).“

4.5.5: „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.“

4.5.6: „Jeder Spieler muss nach beendetem Geben die Zahl der empfangenen Karten prüfen und eine zahlenmäßig unrichtige Kartenteilung vor Beendigung des Reizens melden (siehe 3.2.9).“

- Ist nicht nach 3.2.9 neu zu geben, gewinnt die Partei mit der (ausschließlich) richtigen Anzahl von Karten das Spiel gemäß 3.2.9 i. V. m. 4.5.6 (siehe aber auch 3.3.10).

4.5.7: „Jede Partei hat ihre Stiche selbst einzuziehen.“

- Zur Aushändigung unberechtigt eingezogener Stiche siehe unter 4.4.4.

4.5.8: „Lautes Zählen der Trümpfe oder Augen ist keinem Mitspieler erlaubt (siehe 4.2.9).“

- Der AS verstößt (nur dann) gegen 4.5.8, wenn ein MS der GP wegen des lauten Zählens einen SR ruft, der SR dem AS das laute Zählen untersagt und der AS anschließend (im aktuellen oder in einem späteren Spiel) noch einmal laut zählt und die GP dieses laute Zählen beanstandet. Die GP verstößt allerdings bei der ersten Beanstandung durch den AS gegen 4.5.8, selbst wenn der AS das laute Zählen zuvor gebilligt hat.

4.5.9: „Mit dem Spielen darf erst nach Beendigung einer Runde aufgehört werden. Ein Mitspieler muss eine solche Absicht stets vor Beginn der Runde bekannt geben.“

4.5.10: „Verstöße gegen die Internationale Skatordnung und Skatwettbewerbordnung sind von jedem Teilnehmer sofort zu beanstanden.“

- Wer einen Regelverstoß (zunächst) billigt, kann ihn danach nicht mehr rechtzeitig („sofort“) i. S. v. 4.5.10 beanstanden. Man kann in jeder spielerisch relevanten Aktion eines SP (Legen einer Karte) und in jeder Aktion, die einen Spielphasenwechsel nach sich zieht (bzw. in jedem Nichtstun, das einem anderen SP die Gelegenheit verschafft, einen Spielphasenwechsel herbeizuführen), eine Billigung sehen. Beispiel: Der AS hat den Skat aufgenommen, aber noch kein Spiel ansagt. Nun fällt einem GS eine Karte offen heraus. Daraufhin drückt der AS zwei Karten, sagt ein Spiel an und verlangt jetzt erst – verspätet – Spielgewinn.
- 4.5.10 bezieht sich nicht nur auf Regelverstöße, sondern auch auf Spielaufgaben. Das heißt: Die eine Partei muss die Spielaufgabe der anderen Partei sofort „beanstanden“ (i. S. v. „verbal feststellen“, z. B. durch Verkündung des eigenen Spielgewinns), wenn sie von deren Wirkungen (Spielgewinn vor Spielentscheidung, Spielbeendigung nach Spielentscheidung) profitieren will. Oder anders formuliert: Die eine Partei darf nichts tun, was als Verlangen nach

Weiterspiel (4.1.6) gewertet werden muss (was z. B. beim Ausspielen/Beigeben einer Karte nach der Spielaufgabe der Fall wäre).

4.5.11: „Bei Streitfällen entscheidet einer der eingesetzten Schiedsrichter. Einsprüche gegen seine Entscheidung sind nur bis zum Beginn der nächsten Serie möglich. Nach der letzten Serie der Veranstaltung ist ein Einspruch bis 15 Minuten nach Ende der Veranstaltung (Zeitlimit) einzulegen und vom Schiedsgericht vor Bekanntgabe des Ergebnisses zu behandeln (siehe aber auch SkWO 7.3.3).“

- SR sind an die Entscheidungen des ISkG gebunden. Dies geht aus 4.4 Schiedsrichterordnung hervor: „Bei der Rechtsfindung ist jeder Schiedsrichter frei von Weisungen und völlig unabhängig. Er ist nur an die ISkO und SkWO sowie an deren Auslegung durch das ISkG gebunden.“

5. Spielbewertung:

5.1 Grundwerte:

5.1.1: „Jedes Farb- und Grandspiel hat einen unveränderlichen Grundwert. Er beträgt für ‚Karo‘ ,9‘, ‚Herz‘ ,10‘, ‚Pik‘ ,11‘, ‚Kreuz‘ ,12‘ und ‚Grand‘ ,24‘ (siehe 5.2.6).“

5.1.2: „Jedem Nullspiel liegt ein beständiger Spielwert zugrunde: ‚Null‘ ,23‘, ‚Null-Hand‘ ,35‘, ‚Null Oouvert‘ ,46‘, ‚Null-Oouvert-Hand‘ ,59‘.“

5.2 Gewinnstufen und Gewinnkriterien:

5.2.1: „Bei den Farb- und Grandspielen unterscheidet man nachfolgende Gewinnstufen“:

Stufenzahl	Klasse I	Spiele mit Skataufnahme
1	Spiel „einfach“	gewonnen oder verloren
2	„Schneider“	gewonnen oder verloren
3	„Schwarz“	gewonnen oder verloren
Stufenzahl	Klasse II	Spiele ohne Skataufnahme – Handspiele (sie haben gegenüber Spielen mit Skataufnahme die Gewinnstufe „Hand“ voraus)
2	Spiel „einfach“	gewonnen oder verloren
3	„Schneider“	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

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

5.2.3: „Schneider“ ist die Partei, die 30 oder weniger Augen erreicht hat.“

5.2.4: „Schwarz“ ist die Partei, die keinen Stich erhalten hat.“

- Das Erreichen bzw. Vermeiden der Gewinnstufe „Schwarz“ hängt damit nicht von der Augenzahl ab. Der AS kann also einen Spielverlust in der Stufe „Schwarz“ nie allein dadurch vermeiden, dass er Augen drückt. Demgegenüber genügt beiden Parteien bereits ein 0-Augen-Stich zur Verhinderung von „Schwarz“.

5.2.5: „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 (den so genannten ‚Eigenschneider‘ gibt es nicht).“

5.2.6: „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 Oouvert‘ mit zweien zählt demnach $9 \times 12 = 108$ Punkte; ein ‚Grand Oouvert‘ mit vierein zählt $11 \times 24 = 264$ Punkte.“

5.2.7: „Ein Nullspiel ist für den Alleinspieler gewonnen, wenn er keinen Stich erhält.“

- Umkehrschluss: Der AS verliert ein Nullspiel, wenn/sobald er dabei einen Stich erhält.
- Zu den diversen „Möglichkeiten“ des AS, ein Nullspiel aufzugeben, siehe unter 4.3.1.

5.2.8: „Im Zweifelsfall muss die Gegenpartei dem Alleinspieler den Spielverlust und der Alleinspieler das Erreichen von Gewinnstufen nachweisen.“

- Es muss zugunsten einer Partei entschieden werden, wenn die andere Partei die Feststellung eines (vermeintlichen) Regelverstößes vereitelt (z. B. die GP, indem die GS bei einer Spielabkürzung eines GS ihre Karten durcheinanderwerfen, oder der AS, indem er ein – erneutes – Nachzählen der Augen durch die GP durch Zusammenmischen der Karten verhindert).
- Steht die Aussage der einen Partei gegen die Aussage der anderen Partei, kann der AS in der Regel für einen (vermeintlich begangenen) Regelverstoß nur dann belangt werden, wenn alle MS der GP (also beide GS und der KG) den (vermeintlich begangenen) Regelverstoß bemerkt haben (wollen).
- Mindestvoraussetzung für den Nachweis des Spielverlustes des AS ist, dass die GP nach Beendigung des fraglichen Spiels, aber vor dem Zusammenwerfen der Karten beider Parteien (4.2.5) die von der GP erzielten Augen angibt, den Spielverlust des AS (verbal) anmeldet und die Stiche der GP sichert, bis der Spielausgang festgestellt worden ist.

5.3 Spielwerte:

5.3.1: „Die Spielwerte der Einzelspiele werden in Wertpunkten (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.“

5.3.2: „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.“

5.3.3: „Farb- und Grandspiele mit Spitzen haben bei gleicher Gewinnstufe denselben Wert wie Spiele ohne die gleiche Spitzenzahl.“

5.3.4: „Jedes verlorene Spiel muss mit doppelter Punktzahl in die Spielliste eingetragen bzw. zum doppelten Wert bezahlt werden.“

5.4 Überreiztes Spiel:

5.4.1: „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. Beispiele: Reizwert ‚50‘ – ‚Kreuz-Bube‘ im Skat. Spielansage: ‚Herz‘. Eintragung: ‚Herz‘ mit 1 ‚überreizt‘ = -100 Punkte. Reizwert ‚59‘ – ‚Pik-Bube‘ im Skat. Spielansage: ‚Kreuz‘ oder ‚Herz‘. Eintragung: ‚Kreuz‘ bzw. ‚Herz‘ ohne 1 ‚überreizt‘ = -120 Punkte.“

5.4.2: „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, so dass der Reizwert mindestens erreicht wird. Beispiel: ‚Herz-Hand‘ ohne drei Spitzen nach einem Reizgebot von ‚36‘ – ‚Kreuz-Bube‘ im Skat: Das an sich gewonnene Spiel ist nicht mit 36, sondern mit 4 mal 10 verloren = 80 Minuspunkten zu berechnen, so als ob bis ‚40‘ gereizt worden wäre.“

- Wenn die Überreizung nicht aus einem Spitzentrumpf im Skat resultiert, ist 5.4.2 analog anzuwenden.
- „264“ ist der höchstmögliche Spielwert für Gewinnspiele (hieraus folgt, dass nie mehr als maximal 528 Minuspunkte für Verlustspiele angeschrieben werden dürfen).
- Bei der Berechnung des Spielwertes von (nicht überreizten) Farbspiele darf der Faktor 18 (11 Spitzen und 7 Gewinnstufen) nicht überschritten werden (vgl. 2.4.3 i. V. m. 5.2.1).

5.4.3: „Ein Spiel, bei dem das Erreichen einer erforderlichen höheren Gewinnstufe für den Alleinspieler vor dem ersten Stich theoretisch ausgeschlossen ist – zum Beispiel Schwarz ohne 1 Spitze –, kann nicht durch Regelverstoß der Gegenspieler gewonnen werden.“

- Die tatsächliche Kartenverteilung ist im Rahmen von 5.4.3 unerheblich – entscheidend ist damit allein, dass eine theoretisch mögliche Kartenkonstellation existiert, in welcher der AS die benötigte(n) Gewinnstufe(n) erreichen könnte. Theoretisch ausgeschlossen ist dies für den AS dabei nur dann, wenn er auch trotz hypothetisch bestmöglicher Kartenverteilung und hypothetisch schlechtmöglichten Gegenspiels die erforderliche(n) Gewinnstufe(n) nicht erreichen könnte.
- 5.4.3 gilt auch bei Spieldaufgaben der GP, weswegen die Vorschrift folgendermaßen zu lesen ist: „[...] kann nicht durch Regelverstoß oder Spieldaufgabe der GP gewonnen werden.“
- 5.4.3 gilt auch im Zeitraum nach Beendigung des Reizens, aber vor der Spielansage des AS.
- Das Erreichen der Gewinnstufe „Schwarz“ ist für den AS bei Farbspiele hinsichtlich der Trumpfverteilung theoretisch möglich, wenn er – jeweils inklusive des „Kreuz-Buben“ – Folgendes hat (Minimumvoraussetzungen): mindestens 9 Trümpfe, 8 Trümpfe einschließlich des „Pik-Buben“ oder des „Herz-Buben“, 7 Trümpfe einschließlich des „Pik-Buben“ oder „Herz-Bube“, „Karo-Bube“ (gemeinsam), 6 Trümpfe einschließlich „Pik-Bube“, „Trumpf-Ass“ (gemeinsam) oder „Herz-Bube“, „Karo-Bube“, „Trumpf-Ass“ (gemeinsam), 5 Trümpfe einschließlich „Pik-Bube“, „Herz-Bube“ (gemeinsam) oder „Pik-Bube“, „Karo-Bube“, „Trumpf-Ass“ (gemeinsam) oder „Herz-Bube“, „Karo-Bube“, „Trumpf-Ass“, „Trumpf-10“ (gemeinsam) oder 4 Trümpfe, bei denen es sich um die vier Buben handelt. Bei Grandspielen genügt der „Kreuz-Bube“ i. V. m. einem beliebigen weiteren Buben.

5.5 Spielliste:

5.5.1: „Jedes Spiel ist unmittelbar nach Beendigung als Gewinn oder Verlust für den Alleinspieler in die Spielliste einzutragen. 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.“

- 5.1 S. 5, S. 6 SkWO regelt, wer besser platziert ist, wenn am Ende einer Serie bzw. Veranstaltung zwei SP die gleiche Punktzahl haben: „Bei gleichem Ergebnis hat die höhere Zahl der gewonnenen Spiele den Vorrang; ist diese gleich, entscheidet die geringere Zahl der verlorenen Spiele für den günstigeren Platz. Ist auch diese gleich, entscheidet das Los.“

5.5.2: „Bei Skatturnieren muss das Einzelspiel auch unter Angabe des Grundwertes, der Spitzen und Gewinnstufen bzw. des beständigen Spielwertes für Nullspiele in die Spielliste eingetragen werden.“

5.5.3: „Die Korrektur fehlerhafter Eintragungen darf nur mit Einverständnis aller Mitspieler bis zum Ende der laufenden Serie vorgenommen werden. Andernfalls gilt SkWO 7.2.5.“

- Diese Grundsätze gelten auch bei doppelter Listenführung, wie sich aus Punkt 18 der Turnierordnung des DSKV ergibt.

- Ist während einer Liste vergessen worden, ein Spiel, das nachweislich durchgeführt worden ist, bei einem SP einzutragen bzw. ihm gutzuschreiben, und wird dies erst hinterher bemerkt, dann muss das Spiel als eingepasst gewertet werden, wenn sich die MS nicht einigen können, welcher SP dieses Spiel durchgeführt hat.

5.5.4: „Der Einsatz ist vorher zu vereinbaren. Er beträgt 0 bis maximal 1 Cent je Wertungspunkt. Bruchteile werden nach oben aufgerundet. Bei Bargeldskat wird der Betrag für ein verlorenes Spiel erst nach dem Aufrunden verdoppelt (siehe SkWO 9.2).“

5.5.5: „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 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

5.6 Spielabrechnung (siehe 5.3.1):

		Fälle (Spitzen + Gewinnstufen)																
Spiele	Wert	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							